



ART

NO STOP

**ART ET SOCIAL - NOUVEAUX
MODÈLES D'ACCUEIL ACTIF
DANS LA COMMUNAUTÉ**

MANUEL POUR TRAVAILLEURS SOCIAUX



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



INDEX

- 1. INTRODUCTION**
- 2. HISTOIRE DES PRATIQUES SOCIALES**
- 3. RÉSULTATS DE LA RECHERCHE**
- 4. RÔLES DANS LES ÉVÉNEMENTS ARTISTIQUES**
- 5. TRANSFORMATION DE L'ESPACE DE SPECTACLE**
- 6. CONCEPTION ET PLANIFICATION DE PROJETS**
- 7. PLANIFICATION ET PRODUCTION D'UN ÉVÉNEMENT**
- 8. MARKETING ET COMMUNICATION**
- 9. GENRE ET DIVERSITÉ DANS LES ARTS**
- 10. EXERCICES**
- 11. EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES**

1. INTRODUCTION

Ce guide a été conçu, créé et rédigé à l'intention de toutes les organisations travaillant à l'accueil de personnes appartenant à des groupes vulnérables. Il s'adresse à ceux qui les institutions qui disposent d'un espace disponible pouvant être utilisé pour réaliser le projet, des résidences de création, ainsi que l'organisation et la gestion d'événements artistiques. Nous concevons ce manuel comme une boîte à outils que les professionnels du secteur social (éducateurs, travailleurs sociaux, coordinateurs communautaires, psychologues, entre autres) peuvent utiliser pour développer des opportunités d'apprentissage non formel et d'insertion professionnelle pour les personnes en situation de vulnérabilité qui sont accueillies dans leurs centres. L'objectif sous-jacent est de diffuser l'innovation sociale, en transformant des espaces sous-utilisés ou inutilisés en installations socialement accueillantes dans des lieux où l'art devient une opportunité d'enrichissement pour les communautés locales et les résidents.

Cette méthodologie cherche à aligner ses objectifs sur ceux de l'Agenda 2030 des Nations unies pour le développement durable. Unis, dans le but de :

- Lutter contre la pauvreté, y compris la pauvreté éducative.
- Aborder la question de la faim par le biais de la durabilité économique du projet et de son impact sur les communautés d'accueil.
- Promouvoir le bien-être psychologique.
- Offrir une éducation non formelle hautement spécialisée.
- Encourager les partenariats actifs pour la réalisation d'objectifs communs.



1.1 LE PROJET ARTISTIQUE NON STOP

La pratique que nous présentons est l'un des résultats du projet Erasmus+ ART NO STOP, qui est né de la réflexion menée par ceux qui ont travaillé dans les communautés d'accueil pendant l'enfermement. Ces personnes ont vécu les contraintes liées à la nécessité de réduire les activités d'apprentissage et les interactions sociales. Dans ce contexte historique, l'une des organisations partenaires du projet a accueilli des artistes de rue dans des camping-cars pendant une période de 8 mois dans les espaces extérieurs de leur établissement. Ces artistes ont profité de la période d'inactivité artistique pour développer des processus créatifs. Cet hébergement est né d'une perspective d'entraide, apportant un soutien à des amis artistes qui, dans le contexte de la pandémie, se sont retrouvés sans ressources financières et sans lieu d'accueil. Dans le même temps, il s'agissait d'une période difficile pour les communautés de soins résidentiels, où coexistent des personnes aux problèmes divers. La nécessité de limiter les interactions extérieures, y compris avec les membres de la famille proche, et l'anxiété des travailleurs sociaux ont mis à l'épreuve la stabilité de chaque communauté.

La méthodologie proposée a également été influencée par les réalités des Pays-Bas et de l'Allemagne, représentées par les deux organisations partenaires du projet basées dans ces pays. Dans ces pays, le personnel socio-éducatif possède déjà des compétences de base dans le domaine des arts, qui favorisent l'autonomisation et la psychothérapie, car ces disciplines font partie des programmes universitaires pour des professions spécifiques.

1.2 MODÈLE D'INTERVENTION

Notre approche consiste à accueillir des personnes en situation de précarité. Si nous considérons les communautés de soins résidentiels, trois caractéristiques ressortent, que nous ne voulons pas négliger.

Tout d'abord, nous veillons à ce qu'une personne accueillie dans la communauté n'ait pas le sentiment d'avoir échoué. Nous voulons qu'elle surmonte le premier sentiment d'échec qui accompagne souvent son arrivée. Ce sentiment, perceptible dans le regard de l'entourage, doit se transformer en un regard positif sur sa nouvelle situation.

Deuxièmement, nous visons à offrir des opportunités qui responsabilisent les personnes tant sur le plan personnel que professionnel.



Nous pensons que la période d'accueil dans un cadre social ne doit pas se limiter à une intervention d'urgence, mais qu'elle doit également permettre d'acquérir des compétences et des perspectives de vie qui enrichissent les individus. Nous le voyons comme un réseau de tremplins, prêt à soutenir ceux qui sont confrontés à des difficultés, ainsi qu'à propulser ceux qui ont besoin d'un nouveau départ vers un avenir prometteur.

Troisièmement, notre proposition est axée sur la durabilité. Un projet de qualité doit durer dans le temps et englober plusieurs aspects de la durabilité : économique, sociale et environnementale. La durabilité sociale est un pilier central de toutes nos actions, car chaque intervention doit renforcer les droits des personnes, ce qui reflète l'importance de la durabilité sociale dans les déclarations des droits de l'homme. Nous nous efforçons donc de supprimer les obstacles économiques et sociaux qui limitent l'accès aux services et aux possibilités de développement personnel.

La participation active aux activités doit être garantie pour tous, non seulement en tant que bénéficiaires des interventions, mais aussi en tant que citoyens engagés dans la formulation de politiques favorables.

Dans notre vision, cette participation active est tout aussi cruciale pour les personnes que nous accueillons, qui

doivent être impliquées dans les décisions d'organisation et de gestion. Cela renforcera leur sentiment d'appartenance au projet et à la société, leur permettra de contribuer au développement de communautés accueillantes et adaptées aux besoins réels des résidents, en favorisant les facteurs ajustables.

La durabilité environnementale découle de la nécessité de mettre en œuvre des interventions compatibles avec la protection de la planète et la sécurité alimentaire. Chaque intervention est conçue en fonction de ce principe et, ces dernières années, elle a été intégrée aux programmes éducatifs des personnes hébergées dans la communauté, en promouvant des stratégies simples telles que.. :

- Élimination des produits en plastique jetables.
 - Utilisation de sources d'énergie renouvelables et utilisation efficace des ressources.
 - Gestion adéquate des déchets.
 - Réutilisation d'objets par la réparation, le stylisme et le recyclage créatif.
 - Promouvoir la mobilité durable.
 - Adoption de pratiques basées sur l'économie circulaire.
 - Conservation et protection du territoire et de la biodiversité.
 - Production de denrées alimentaires à l'aide de techniques d'agriculture biologique.
- 

La durabilité économique est une question de plus en plus importante dans plusieurs pays européens. Cette question a attiré l'attention en raison du manque de ressources des administrations publiques et de l'augmentation significative des demandes d'intervention, en particulier après la pandémie qui a eu un impact sur nos populations et nos économies. Alors que nous nous efforçons de fournir une intervention sociale de haut niveau aux personnes prises en charge, nous sommes confrontés aux demandes des administrations publiques de réduire les coûts d'accueil, qui ne sont pas viables dans de nombreux cas. Par exemple, en Italie, les petites administrations municipales ne peuvent pas couvrir les coûts des soins résidentiels pour les mineurs ou les femmes avec enfants qui ont besoin d'une intervention résidentielle. Il est donc difficile de mettre en œuvre des interventions adaptées aux besoins, sans compromettre l'équilibre budgétaire de l'administration. La durabilité économique est fondamentale dans nos projets de placement familial, ce qui implique que le personnel communautaire doit identifier des solutions qui maintiennent la qualité des interventions proposées. La méthodologie présentée dans ces pages offre la possibilité de fournir une formation non formelle et informelle dans des matières artistiques sans frais pour les résidents des communautés ou des centres d'accueil.

Esta formación no se limita a las disciplinas artísticas, sino que también abarca los aspectos de una residencia creativa, como vestuario, escenografía, iluminación, sonido, entre otros.

1.3 L'HYBRIDATION AU SERVICE DE L'INNOVATION

Le mot clé de notre stratégie est "hybridation". Nous pensons qu'il est possible d'atteindre nos objectifs en fusionnant le monde de l'hospitalité sociale avec l'art, le tourisme, la protection de l'environnement, le bénévolat et les affaires.

Depuis des années, nous considérons nos communautés non pas comme des bulles isolées, mais comme des espaces partagés gérés en collaboration avec des citoyens conscients, responsables et actifs. La recherche constante de stratégies et de méthodologies pour les communautés d'accueil nous a amenés à développer ce projet de recherche appliquée, qui vise à établir un nouveau modèle au fil du temps, en faisant une différence dans la vie des groupes vulnérables. L'application de la méthodologie proposée nous permettra d'acquérir les compétences nécessaires pour gérer des activités et des événements artistiques avec les communautés d'accueil.



Pour que cette vision méthodologique devienne réalité, il est essentiel que le personnel de la communauté d'accueil soit préparé à cette opportunité et considère l'occupation d'espaces par des artistes comme une occasion précieuse d'apprentissage non formel et actif. Nous reconnaissons la valeur émotionnelle que l'art apporte à chaque lieu et la manière dont il contribue à l'éducation dans divers domaines, en offrant de plus grandes possibilités d'inclusion sociale et professionnelle aux résidents de la communauté. L'hybridation est essentielle pour permettre aux personnes que nous accueillons d'explorer d'autres mondes au-delà de leur environnement immédiat, ce qui peut constituer un défi éducatif. Cependant, la situation change lorsque ces autres mondes sont introduits dans l'espace de ceux que nous accueillons.

Nous avons constaté que l'accueil d'un auteur de livre dans un cadre communautaire réveille la curiosité et la participation, mais persuader les membres de la communauté d'y assister les présentations de livres pour la première fois peuvent être plus compliquées. Cela nous amène à conclure que nous ne proposons pas une approche fermée au sein des centres d'accueil, mais plutôt la construction de ponts entre les mondes connus et inconnus.

Cette connexion entre le familier et le nouveau peut aider ceux que nous accueillons à franchir ce pont vers de nouvelles opportunités.

1.4 L'ART QUI FUSIONNE L'ASPECT SOCIAL

Nous sommes convaincus que ce projet a le pouvoir de transformer chaque artiste accepté en un artiste de renom. Le trait de couleur sur la toile des abris. Cette toile peut être blanche, grise ou noir à différents moments. Chaque fois qu'un artiste entre dans la communauté, il ou elle apporte sa contribution nouvelle nuance qui remplit l'espace de vie. Chaque fois qu'un artiste pratique son art, il apporte à l'espace une nouvelle nuance qui le remplit de vie.

L'occasion pour d'autres de faire de même. Pensez aux artistes de cirque social accueillis à la Fabbrica del Faro, qui font participer des enfants et des adolescents de la communauté à leur spectacle, des activités gratuites. Imaginez Irène, une fillette de 7 ans, qui fréquente la de cirque depuis deux ans et s'exclame en regardant les artistes du cirque.

Tenroc : Le cirque, c'est ma vie. Pensons à Bibo, qui a été accueilli à la Fondation, et à l'équipe de la Fondation.

Jeunes Marocains qui ont participé à son cours gratuit de breakdance. Pensons à Lila, une artiste qui remplissait les couloirs avec les mélodies de son accordéon, transformant chaque coin en danse.



Pensez à Skizzo et Carla, recueillis pendant l'internement, qui ont apporté de la joie avec leurs jongleries et leurs clowneries dans les moments critiques. Souvenez-vous de Julian et de ses séances de slackline dans la nature avec des adolescents de la communauté, explorant l'équilibre physique et métaphorique de la vie. Il est passionnant de voir comment l'art fusionne le social.

1.5 DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE

Nous reconnaissons le potentiel important de ce modèle d'intervention, que nous avons commencé par une enquête qui nous a permis d'identifier un certain nombre d'obstacles à la mise en œuvre du projet. Nous avons commencé par une enquête qui a donné lieu à des entretiens téléphoniques et en face à face avec des représentants de diverses activités des interventions artistiques réalisées dans des contextes de soins sociaux. Cette recherche qualitative visait à analyser les interventions existantes dans différents pays européens, en identifiant un modèle de base pour l'expérimentation et la mise en œuvre.

Ce manuel est le fruit d'une recherche et d'une expérimentation subséquente, offrant à la fois des concepts théoriques et des applications pratiques du modèle proposé. Les thèmes abordés dans le manuel sont les suivants :

- Formation et description des tâches du personnel socio-éducatif.
- Utilisation de formulaires pour les aspects logistiques, organisationnels et pédagogiques.
- Définition précise des collaborations mutuelles entre les artistes/entreprises et les centres d'accueil par le biais de contrats.
- Un manuel pour les artistes, qui fournit des indications utiles sur les règles de base à suivre dans les espaces occupés, en se référant aux lieux et, surtout, aux personnes qui les habitent au quotidien.



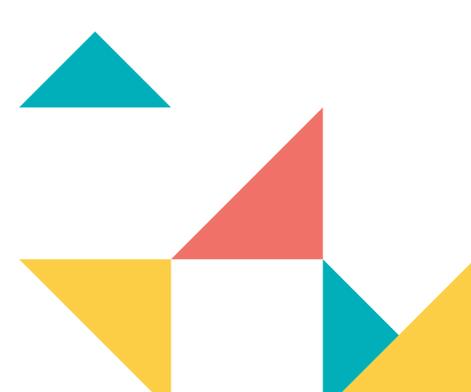
2. HISTOIRE DES PRATIQUES SOCIALES

2.1 LE RÔLE DE LA CULTURE

Il a reçu de nombreux noms dans différents pays : Community Arts, Participatory Arts, Cultural Democracy, Soziokultur, Cultuurparticipatie, Co-Creation, Public Art, Social Turn, pour n'en citer que quelques-uns. Ces pratiques ont été mises en œuvre pour différentes raisons, à différentes époques et dans différents lieux. Les pratiques artistiques sociales existent depuis une cinquantaine d'années ou peut-être depuis bien plus longtemps. Tout dépend de la définition que l'on donne à l'art et, bien sûr, nous devons aussi nous rendre compte que l'art a été défini de différentes manières tout au long de notre histoire. Certains historiens de l'art affirment même que l'art communautaire a commencé il y a 6 000 ans avec les Aborigènes d'Australie. La religion et les rituels cérémoniels ont souvent été une motivation importante pour les créations artistiques. La plupart d'entre elles ne peuvent exister sans éléments artistiques. Bien entendu, ce que vous offrez à vos dieux est toujours le plus précieux, le plus beau, le plus difficile à réaliser et le plus précieux.

Ainsi, depuis le début de nos cultures connues, l'art est lié à l'artisanat et aux objets de valeur. Ces objets artistiques ont toujours joué un rôle dans la religion et d'autres rituels dans toutes les cultures. Ils créent souvent un lien avec les forces surnaturelles. Toutes les formes d'art ont été utilisées lors des rituels religieux : danse, musique, chant, poésie, parfois images et sculptures de dieux, ou décorations corporelles, pour n'en citer que quelques-unes, et aujourd'hui également avec des photographies et des vidéos.

D'une certaine manière, les choses n'ont pas tellement changé. Nous célébrons toujours les moments les plus importants de notre vie, la naissance, le passage à l'âge adulte, le mariage et la mort. Les arts ne sont jamais loin et les rituels sont toujours une caractéristique importante de notre société moderne, y compris les nouvelles célébrations, telles que les événements sportifs, les fêtes d'Halloween, les achats de Noël, etc. Même des gestes courants comme se serrer la main et se saluer peuvent être qualifiés de rituels.





Duccio Maestà, 1311 après J.-C. -Un citoyen anonyme de Sienne décrit comment une longue file de tous les citoyens de la ville de Sienne, en Toscane, a amené le tableau de l'atelier du peintre Duccio à la cathédrale : "Le jour où la Maestà a été amenée à la cathédrale, l'évêque a conduit une longue procession de prêtres, de moines et de fonctionnaires de la commune, suivie par la quasi-totalité de la population de la ville. Tous les magasins étaient fermés ce jour-là et les pauvres recevaient des aumônes supplémentaires".

Pour remplir leur fonction dans les sociétés primitives et préindustrielles, les arts devaient être accessibles et compréhensibles par tous les membres de la communauté. Lorsque les arts étaient liés à la religion et aux rituels, leur rôle et leur signification n'étaient pas remis en question ; ils faisaient partie de la vie quotidienne. Lorsque, à la Renaissance, les arts ont commencé à dépeindre non seulement des histoires religieuses, mais aussi des personnages puissants et leur vie, tout le monde pouvait encore les comprendre. Les choses ont changé lorsque la société occidentale a connu de grands changements au 19^e siècle. Avec la révolution industrielle, la nature de l'art a changé.

Dans les arts visuels, par exemple, de nouveaux sujets de nature différente sont apparus, comme la nature morte et le paysage, des sujets qui ne font pas référence à des histoires religieuses ou mythologiques. La photographie a repris une partie du rôle de la peinture. Les thèmes des tableaux deviennent encore plus abstraits, qu'il s'agisse de la couleur, de la lumière ou de l'expression. Au début du XX^e siècle, la liberté artistique devient de plus en plus importante. Les arts ont commencé à définir un nouveau langage de liberté et à remettre en question toutes les idées traditionnelles. Dès lors, un fossé s'est creusé entre l'art dit d'avant-garde et l'art plus traditionnel. En conséquence, de nombreuses personnes ne comprenaient plus le langage des artistes modernes.

2.2 CULTURE DE MASSE, "HAUTE" ET "BASSE" CULTURE

Beethoven ou Lady Gaga? À vous de choisir! Hamlet ou Batman? À vous de choisir! Un opéra de Verdi ou un concert des Arctic Monkeys? Pourquoi pas les deux? Souvent, les cultures ne sont pas seulement différentes, elles sont aussi considérées comme inégales. La distinction entre "arts majeurs" et "arts mineurs", caractéristique de la vision occidentale du XXe siècle, a souvent été liée aux classes sociales. La haute culture était considérée comme réservée à l'élite,

étant plus subtile, équilibrée, raffinée et ouverte à l'interprétation. La basse culture fait appel à des besoins humains plus simples et plus fondamentaux, offrant une échappatoire aux problèmes du monde réel. La participation à des activités culturelles de haut niveau est liée à des facteurs tels que le statut socio-économique et les goûts. Si vous vous considérez comme appartenant à la classe supérieure, vous écoutez de la musique classique, lisez de la littérature, allez au théâtre ou au ballet. La basse culture était liée aux sitcoms télévisées ou à la musique populaire. Parfois, les registres changent. La musique jazz a d'abord été considérée comme indécente, voire



'Irpın 2022' Banksy ramène l'art dans les rues avec des peintures murales illustrant le présent

décrite comme un bruit de jungle, puis elle a évolué et est devenue une musique de haute culture, considérée comme sophistiquée. Les peintures impressionnistes qui, vers 1900, étaient considérées comme abominables et simples, sont devenues un siècle plus tard le style le plus populaire, avec le pop, dans les musées du monde entier. Les pièces de Shakespeare ont été écrites pour les classes inférieures de l'Angleterre, mais elles sont d'une telle qualité qu'elles n'ont pas tardé à être considérées comme de la haute culture.

2.3 ARTE ET ÉLITE

Revenons d'abord au Moyen-Âge, où l'œuvre d'art était encore associée au domaine du sacré. Les artistes médiévaux vivaient dans l'anonymat ; leur statut était comparable à celui des autres artisans. Ils devaient respecter des concepts religieux stricts et des règles esthétiques définies par l'Église. C'est au XVe siècle que les choses commencent à changer. La Renaissance, qui succède au Moyen-Âge, est le théâtre de grandes avancées créatives.



En mars 2010, lors d'une performance au MoMA (Museum of Modern Art de New York), l'artiste Marina Abramovic a invité les gens à s'asseoir en face d'elle et à la regarder dans les yeux aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Pendant plus de 736 heures, plus de 1500 personnes ont été émues aux larmes par cette expérience.

L'expression individuelle sera privilégiée par rapport à l'expression collective du Moyen Âge. De grands artistes comme Michel-Ange, Léonard de Vinci et Botticelli trouvent de nouvelles façons de s'exprimer. Ils n'étaient pas seulement de grands artistes, mais aussi de grands scientifiques et de grands innovateurs. La société a également changé : la noblesse et l'Église n'étaient plus les personnes les plus influentes pour gouverner les villes où elles vivaient. Les premiers pas vers la démocratie ont été faits. Le rôle des artistes change : de simples artisans qu'ils étaient au Moyen-Âge, ils font désormais partie de l'échelon le plus élevé de la société.

Leur position sera perçue comme telle dans les années à venir. C'est ainsi que les arts sont associés et liés à l'élite. Les membres des groupes pauvres et minoritaires étaient souvent exclus de la participation et, par conséquent, des avantages qui l'accompagnaient.

2.4 PRACTIQUES SOCIALES

Les pratiques sociales qui deviennent populaires aujourd'hui assimilent l'art davantage à une production collective ou communautaire qu'à une création individuelle. D'une certaine manière, on peut y voir une parenté avec le rôle des



Antony Gormley : l'argile et le corps collectif 2009

Des centaines d'habitants d'Helsinki ont travaillé avec l'artiste pendant dix jours sur ces sculptures en argile.

arts avant la Renaissance, au Moyen Âge et dans les sociétés plus primitives. Cependant, la liberté de création et l'esprit d'aventure de l'art d'aujourd'hui trouvent leurs racines dans la Renaissance, mais aussi dans l'art d'avant-garde du 20e siècle.

2.5 ART SOCIAL

Ces dernières années, l'organisation de projets artistiques communautaires est passée des artistes individuels aux organisations artistiques communautaires, avec des travailleurs artistiques communautaires spécialement formés pour mettre en place et superviser de telles initiatives. L'objectif a également quelque peu changé. Au début, il s'agissait principalement d'émancipation et de prise de conscience de soi, stimulées par l'artiste, afin de renforcer la position de certains groupes de population.

Aujourd'hui, il s'agit toujours principalement d'émancipation et de conscience de soi, mais souvent sous l'impulsion du gouvernement, avec l'art comme outil.

2.6 DÉFINITIONS

Il est difficile de donner une définition claire de l'art social. Il s'agit d'atteindre les communautés et de créer avec elles des expériences émotionnellement engageantes. Pour ce faire, nous avons besoin de visionnaires, d'agents de changement, d'utopistes, capables d'influencer la société.

Voici quelques définitions que l'on peut trouver sur Internet.

- L'art social est un processus artistique et créatif qui facilite la transformation positive des individus, des groupes concernés et de la société dans son ensemble.
- L'art social est l'application des arts et de la créativité à la transformation des individus, des groupes et des sociétés en travaillant avec son public cible plutôt que pour lui.
- Une pratique artistique sociale est une pratique dans laquelle le médium artistique et créatif n'est rien d'autre qu'un outil pour transformer la toile réelle des individus, des groupes et des sociétés.
- L'art social est toute expression artistique qui vise à inspirer un impact et un changement social.



Augusto Boal, metteur en scène et écrivain brésilien, présente un atelier sur le concept de théâtre de l'opprimé, une méthode par laquelle il cherche à donner une voix aux minorités.

QU'EST-CE QU'UN ARTISTE SOCIAL?

Un artiste social est une personne qui est à la fois un artiste et un agent social, à la fois facilitateur et visionnaire. L'artiste social s'appuie sur la pratique artistique, la dynamique de groupe et les idées créatives pour faciliter le changement. Certains sont des animateurs compétents qui ajoutent à leur pratique une compréhension du processus créatif et de l'utilisation des arts. D'autres sont des artistes visuels, des musiciens, des poètes ou des acteurs qui choisissent d'utiliser

leurs compétences pour proposer des programmes aux communautés. D'autres encore sont des leaders visionnaires qui acquièrent des compétences artistiques et de facilitation pour apporter de nouvelles idées dans la sphère publique. Il est important de dire tout d'abord que la collaboration est l'une des conditions préalables essentielles à l'innovation sociale. Les artistes sociaux doivent posséder trois compétences clés : écouter profondément, parler avec le cœur et être pleinement présents. Ils peuvent être les catalyseurs de l'innovation et de l'action au nom de tous. Il est important de noter que la collaboration est l'une des

conditions préalables essentielles à l'innovation sociale. Il arrive souvent qu'un artiste social réalise une œuvre en co-création avec une communauté locale. Ce type d'art communautaire passe souvent d'une discipline à l'autre ou travaille de manière pluridisciplinaire. Parce que l'art social est souvent réalisé en collaboration avec une communauté, davantage de personnes, en particulier celles qui ont participé à la création, apprécient le contenu de l'art.

Les artistes qui s'identifient à cette méthode de travail doivent se rendre compte que, par sa nature même, ce type de travail peut être local et souvent modestement financé, ce qui le rend moins facile à développer ou même à envisager.

2.8 DÉCLARATION SUR L'ART SOCIAL

L'art social est un processus artistique et créatif qui facilite la transformation positive des individus, des groupes concernés et de la société dans son ensemble. Une pratique artistique sociale est une pratique dans laquelle le médium artistique et créatif est un outil permettant de transformer la toile réelle des individus, des groupes et des sociétés.

2.9 L'ART COMMUNAUTAIRE

L'art communautaire est né de l'idée de démocratie culturelle. La démocratie culturelle est apparue après la Seconde Guerre mondiale et décrit des pratiques dans lesquelles la culture et l'expression artistique sont générées par les individus et les communautés plutôt que par les institutions du pouvoir central. La démocratie culturelle cherche à démocratiser la culture afin de sensibiliser et d'apprécier l'art dans une partie aussi large que possible de la société, et à abolir les frontières entre la haute et la basse culture afin de rendre l'art accessible à un public plus large.

Bien qu'il y ait eu des expériences antérieures dans ce que l'on a appelé l'art communautaire, comme celles de la Fraternité préraphaélite du XIXe siècle, ce n'est qu'à la fin des années 1940 que le concept d'art communautaire a émergé et a commencé à être considéré comme un moyen d'autonomiser les gens. Les initiatives consistent à faire travailler des artistes visuels, des acteurs et des musiciens au sein des communautés pour créer des peintures murales publiques, des pièces de théâtre et des compositions. Dans les années 1960, alors que beaucoup considèrent le changement social comme une grande ambition, l'art communautaire était perçu comme un moyen de donner une voix aux citoyens. Ainsi, l'art communautaire et les pratiques socialement engagées peuvent être associés à l'activisme parce qu'ils abordent souvent les mêmes questions politiques.



Les artistes qui travaillent dans ce domaine consacrent souvent beaucoup de temps à établir des liens avec la communauté spécifique qu'ils souhaitent aider, éduquer ou simplement travailler avec elle. L'objectif des artistes peut être d'aider cette communauté à atteindre un but commun, de la sensibiliser et de l'encourager à discuter de certaines questions, ou peut-être d'améliorer ses conditions physiques ou psychologiques. Il existe toutefois un risque que l'indifférence arrogante d'une communauté entre en jeu et pense qu'un projet artistique permet de saisir toutes les complexités d'un lieu en peu de temps. Les pratiques socialement engagées, ou l'art socialement engagé, peuvent inclure toute forme d'art qui engage les individus et les communautés dans un débat, une collaboration ou une interaction sociale. Ces pratiques peuvent être organisées dans le cadre d'un programme de sensibilisation ou d'éducation, mais de nombreux artistes indépendants y ont également recours dans le cadre de leur travail. L'élément participatif des pratiques socialement engagées est essentiel, et les œuvres d'art créées sont souvent d'une importance égale ou inférieure à l'acte collaboratif de leur création.

2.10 REDRESSEMENT SOCIAL

Le terme "tournant social" a été inventé par l'historienne de l'art Claire Bishop dans son essai de 2006 intitulé *The Social*

Turn : Collaboration and Its Discontents (Le tournant social : la collaboration et ses mécontentements). Il est entendu que cet art tend à se produire en dehors des musées ou des galeries. Parce qu'une grande partie de l'art est collaboratif et axé sur un changement social constructif, il est rarement commercial ou basé sur des objets, deux choses qui sont considérées comme élitistes et consuméristes. Le cinéaste Guy Debord est également souvent cité pour sa promotion de l'art participatif, dans lequel il souhaitait éliminer la position du spectateur.

2.11 ART PUBLIC ET ARTISTES

L'art public est généralement commandé spécifiquement pour le site dans lequel il se trouve. Les monuments, les mémoriaux, les statues et les sculptures civiques sont les formes les plus établies de l'art public ; il peut également être éphémère, sous la forme de performances, de danse, de théâtre, de poésie, de graffitis, d'affiches et d'installations. Il est souvent utilisé comme un outil politique, comme les affiches et les statues de propagande de l'Union soviétique ou les peintures murales réalisées par les unionistes d'Ulster en Irlande du Nord, ou plus récemment le travail de l'artiste graffeur Banksy. D'autre part, il peut s'agir d'une forme de protestation civique, comme les graffitis peints sur les parois du métro new-yorkais dans les années 1980.





Joseph Beuys enseigne à Düsseldorf

2.12 JOSEPH BEUYS, SCULPTURE SOCIALE

La sculpture sociale est une expression utilisée pour décrire un concept élargi de l'art qui a été inventé par l'artiste et cofondateur du parti vert allemand, Joseph Beuys. Beuys a créé le terme de sculpture sociale pour incarner sa compréhension du potentiel de l'art à transformer la société. L'idée centrale d'un sculpteur social est celle d'un artiste qui

crée des structures dans la société en utilisant le langage, les pensées, les actions et les objets.

Beuys avait une vision unique des écoles d'art. Il pensait que tout le monde devait être autorisé à étudier et refusait d'être lié par des nombres fermés ou par des conditions d'admission traditionnelles, telles qu'un portfolio. Dans une tentative de débarrasser l'académie de son élitisme, il a invité tout le monde à rejoindre sa classe, contrairement à la politique de l'école. En juillet 1971, Beuys accepte 142 candidats qui avaient été rejetés par d'autres professeurs. Après avoir occupé les bureaux de l'académie avec un groupe



de candidats qui s'étaient vu refuser l'admission, Beuys est démis de ses fonctions. Les étudiants refusent d'accepter le renvoi de Beuys. Certains réagissent par des grèves de la faim et des pétitions, tandis que d'autres artistes et écrivains, parmi lesquels de grands noms comme Heinrich Böll, David Hockney et Gerhard Richter, écrivent des lettres ouvertes pour demander sa réintégration. Beuys ne remettra jamais les pieds à l'école d'art de Düsseldorf, mais il restera un enseignant pour de nombreuses générations à venir.

2.13 CORITA KENT

Corita Kent est une personnalité intéressante en matière d'art et d'éducation. Elle utilisait tout ce qui l'entourait comme source d'inspiration pour son propre travail : elle ne faisait pas de distinction entre la "haute" et la "basse" culture et ne pensait pas non plus que le chaos visuel de la vie urbaine était une mauvaise chose. Elle a été influencée par le mouvement pop-art, et son œuvre embrasse et transforme de nombreux objets banals. En 1965, Corita s'est inspirée du slogan publicitaire d'une compagnie pétrolière, "Power up", pour réaliser une série de quatre gravures qui se combinent pour former une œuvre spectaculaire de 3,5 mètres qui incite à l'action.

Corita n'était pas seulement une artiste, à l'âge de 18 ans, elle était devenue religieuse, une combinaison inhabituelle. Elle restera religieuse toute sa vie. Elle devient également enseignante à l'Immaculate Heart College et y dirigea plus tard le département d'art. C'est là qu'elle a élaboré les règles qui l'ont rendue célèbre, des règles qu'elle affichait dans sa classe. En tant qu'éducatrice incroyablement engagée et expérimentale, ses conseils reflètent la manière dont elle encourage ses élèves à travailler dur, mais aussi à aimer leur travail.

2.14 CONCEPTION SOCIALE

Le design social est lié à l'art social. Il s'agit d'un développement relativement nouveau. Il s'agit d'un design qui tente de trouver des solutions aux problèmes de notre société. Il s'agit d'innovations qui répondent simultanément à un besoin social (plus efficacement que les solutions existantes) et conduisent à des capacités et des relations nouvelles ou améliorées, ainsi qu'à une meilleure utilisation des actifs et des ressources. En d'autres termes, les innovations sociales sont bonnes pour la société et améliorent sa capacité d'action. Cependant, la conception sociale est souvent réalisée pour les communautés plutôt qu'avec les communautés.



IMMACULATE HEART COLLEGE ART DEPARTMENT RULES

- Rule 1** FIND A PLACE YOU TRUST AND THEN TRY TRUSTING IT FOR A WHILE.
- Rule 2** GENERAL DUTIES OF A STUDENT:
PULL EVERYTHING OUT OF YOUR TEACHER.
PULL EVERYTHING OUT OF YOUR FELLOW STUDENTS.
- Rule 3** GENERAL DUTIES OF A TEACHER:
PULL EVERYTHING OUT OF YOUR STUDENTS.
- Rule 4** CONSIDER EVERYTHING AN EXPERIMENT.
- Rule 5** BE SELF DISCIPLINED. THIS MEANS FINDING SOMEONE WISE OR SMART AND CHOOSING TO FOLLOW THEM.
TO BE DISCIPLINED IS TO FOLLOW IN A GOOD WAY.
TO BE SELF DISCIPLINED IS TO FOLLOW IN A BETTER WAY.
- Rule 6** NOTHING IS A MISTAKE. THERE'S NO WIN AND NO FAIL. THERE'S ONLY MAKE.
- Rule 7** The only rule is work.
IF YOU WORK IT WILL LEAD TO SOMETHING.
IT'S THE PEOPLE WHO DO ALL OF THE WORK ALL THE TIME WHO EVENTUALLY CATCH ON TO THINGS.
- Rule 8** DON'T TRY TO CREATE AND ANALYSE AT THE SAME TIME. THEY'RE DIFFERENT PROCESSES.
- Rule 9** BE HAPPY WHENEVER YOU CAN MANAGE IT. ENJOY YOURSELF. IT'S LIGHTER THAN YOU THINK.
- Rule 10** "WE'RE BREAKING ALL OF THE RULES. EVEN OUR OWN RULES. AND HOW DO WE DO THAT? BY LEAVING PLENTY OF ROOM FOR X QUANTITIES." JOHN CAGE
- HELPFUL HINTS: ALWAYS BE AROUND. COME OR GO TO EVERYTHING. ALWAYS GO TO CLASSES. READ ANYTHING YOU CAN GET YOUR HANDS ON. LOOK AT MOVIES CAREFULLY, OFTEN. SAVE EVERYTHING-IT MIGHT COME IN HANDY LATER.
THERE SHOULD BE NEW RULES NEXT WEEK.



2.15 RÉSUMÉ

Les pratiques sociales dans les arts existent depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale, peut-être même avant. Il existe de nombreuses pratiques qui portent un nom différent. Ce qu'elles ont en commun, c'est qu'elles répondent à un besoin social et qu'elles travaillent avec/pour les communautés, en essayant de les responsabiliser ou de trouver des solutions à certains de leurs problèmes. La participation et la co-création sont des éléments clés de bon nombre de ces projets. Souvent, l'artiste joue le rôle de facilitateur, générant la "sagesse de la foule" avec laquelle il travaille.

L'art public produit dans le cadre d'une pratique sociale peut être très diversifié. Il peut être plus traditionnel, comme une peinture murale ou une sculpture, mais il peut prendre bien d'autres formes ou disciplines, comme la danse, le théâtre, la poésie, les graffitis, les affiches, les installations ou les performances.



3. RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Pour structurer la base méthodologique de notre recherche, nous sommes partis de certaines évidences concernant le produit à obtenir.

Le projet ART NO STOP a été conçu pour créer un modèle innovant de haute durabilité dans la sphère sociale et artistique ; un modèle qui introduit littéralement l'art dans les réalités sociales, en devenant une partie intégrante, active et essentielle, tout en garantissant la durabilité économique à la fois pour les artistes et les communautés qui les accueillent.

Partant de ce principe, notre recherche ne pouvait être que qualitative, dans l'espoir d'identifier des modèles qui pourraient représenter des intrants pour le modèle à mettre en œuvre.

3.1 PROFESSIONNELS IMPLIQUÉS DANS DES ACTIVITÉS DE RECHERCHE

Deux chercheurs aux profils différents ont participé à chaque organisation : un professionnel du domaine artistique

avec une expérience dans le travail social et un professionnel du domaine socio-psycho-pédagogique.

Ce choix, que toutes les organisations ont adopté, se justifie par la nécessité de maintenir l'accent sur la fusion du monde artistique avec le monde social.

DORA FANELLI

Médiatrice interculturelle avec plus de 10 ans d'expérience dans la gestion de projets sociaux dédiés aux groupes vulnérables. Outre sa vaste expérience dans le domaine social, elle a une carrière professionnelle consacrée à l'art, au théâtre et au monde de l'audiovisuel au niveau international. Il y a 15 ans, elle a décidé de trouver un lien entre le monde artistique et le monde social en créant des liens permanents et bénéfiques pour les deux secteurs, depuis le théâtre dans les prisons jusqu'à la promotion de festivals artistiques dans les communautés d'accueil. Elle coordonne également tous les projets artistiques de la Fundación Escuela de Solidaridad (FES).

AYELEN BURSZTYN

Ergothérapeute ayant de l'expérience avec les groupes vulnérables dans les quartiers défavorisés de Buenos Aires (Argentine). Au cours des trois dernières années, elle s'est consacrée à la planification et à la gestion de projets visant à répondre aux besoins des groupes de la communauté FES. Grâce à ses études à l'académie de théâtre de Buenos Aires, son travail est étroitement lié à la recherche et à l'investigation de l'art, ainsi qu'à ses déclinaisons respectives en tant qu'outil d'intervention artistique dans le travail social.

WOLFGANG HAUCK

Chef de projet avec plus de 20 ans d'expérience dans la gestion de projets culturels au niveau local, national et international. En Allemagne, il a promu des initiatives innovantes et permanentes dans des quartiers défavorisés en utilisant la culture et l'art comme outils de valorisation de ces lieux. Il a notamment une grande expérience du monde du théâtre et des aspects artistiques liés à la création de costumes de scène, d'espaces théâtraux, de mouvements et de scénographies.

ANKE NEUDEL

Professionnelle allemande ayant plusieurs années d'expérience, de participation et de collaboration à des projets Erasmus+ avec l'organisation de Kung Baustelle. Outre ses responsabilités en matière de

gestion et de coordination de projets, son travail au sein de l'organisation en tant que chef de projet s'est concentré en particulier sur la création d'un réseau de nouvelles collaborations artistiques avec lesquelles planifier des interventions dans les quartiers marginalisés d'Augsbourg.

ANKIE TILL

Manager dans le domaine artistique avec une longue carrière professionnelle, spécialisée notamment dans le monde de la danse et du théâtre. Il y a dix ans, elle est entrée en contact avec le monde du travail social, ce qui l'a amenée à promouvoir des projets artistiques dans le domaine des prisons. Actuellement, elle gère différents projets liés à la réintégration et à l'éducation d'adultes fonctionnant grâce à des outils artistiques aux Pays-Bas.

ED SANTMAN

Diplômé des Beaux-Arts de Rotterdam, il possède une expérience professionnelle en tant que peintre et éducateur dans des écoles d'art et des écoles formelles. C'est en tant que professeur d'art en prison qu'il a commencé à travailler avec des groupes défavorisés par le biais de l'art, de la musique et du théâtre. Il a coordonné l'éducation artistique dans les prisons néerlandaises et est le fondateur de Changes and Chances, une ONG qui travaille aux Pays-Bas avec différents groupes marginalisés.

SILVIA PARADISO

Assistante sociale et éducatrice, fondatrice de la première communauté pour mères et enfants dans la région des Pouilles (IT). Depuis plus de 20 ans, elle travaille dans cette région, l'une des plus défavorisées du pays, en promouvant des activités éducatives et un soutien émotionnel. Dans ses interventions, elle travaille beaucoup avec l'outil de la bioénergie dans lequel elle s'est spécialisée pendant des années. Grâce à une collaboration permanente avec un cirque social local, elle promeut l'art et le cirque social comme outil d'intervention et de bien-être psycho-émotionnel au sein des communautés qu'elle gère.

GABRIELE CAGNAZZO

Danseur et artiste professionnel italien. Depuis plus de 10 ans, il est en contact avec le monde du clown et du cirque, découvrant le potentiel de cet outil dans les interventions sociales avec les enfants et les adolescents. Il promeut actuellement le cirque social et le clown comme outil d'autonomisation, de prévention des comportements autodestructeurs et suicidaires et comme outil d'inclusion des enfants en situation de vulnérabilité. Elle coordonne la coopérative sociale Ten Rock, dont le chapiteau est basé dans l'une des communautés de la Cooperativa Sociale Il

Faro, dans les Pouilles, où elle travaille avec les enfants et les mères de la communauté en utilisant des outils artistiques.

3.2 CARTOGRAPHIE DU TERRITOIRE

La première partie des activités préparatoires de la recherche a vu les chercheurs s'engager dans la cartographie territoriale de projets significatifs pour les objectifs de la recherche.

Cette cartographie a été réalisée à la fois par la connaissance des réalités situées sur le territoire provincial et régional des partenaires et par les suggestions de ces mêmes réalités connues et étudiées.

3.3 RECHERCHE EN LIGNE

Une deuxième partie des activités de recherche préparatoire a impliqué les chercheurs dans une recherche en ligne de projets sociaux comprenant des activités artistiques ou des projets artistiques accueillis ou réalisés au sein de structures de protection sociale.

La recherche a été effectuée à l'aide de mots-clés, sachant que le moteur sémantique de Google pourrait certainement nous aider à identifier des réalités inconnues situées sur des territoires autres que ceux des organisations partenaires du projet.

3.4 ENTRETIEN SEMI-STRUCTURÉ ET ENTRETIEN NARRATIF

L'entretien a été l'une des interventions clés de cette recherche qualitative.

L'entretien semi-structuré a été l'une des techniques adoptées, offrant la possibilité d'entretiens approfondis et de discussions de terrain avec des personnes issues de la même organisation et ayant des parcours professionnels différents.

Lors de l'entretien semi-structuré, les questions posées aux personnes interrogées étaient celles prédéfinies utilisées par tous les partenaires du projet, mais laissaient une marge de manœuvre à la personne interrogée.

Dans certains cas, en particulier pour certaines réalités choisies comme bonnes

pratiques, il y a eu une deuxième phase de l'entretien qui avait plutôt un aspect narratif, les chercheurs souhaitant approfondir l'émotivité et les histoires de vie derrière les réseaux sociaux initiaux cinquième projet ou projet artistique.

La décision de ne pas mener un entretien strictement narratif s'explique par la nécessité de collecter les données de tous les entretiens avec des possibilités de lecture facilitée.

La possibilité subséquente de "glisser" dans un entretien narratif était en fait la médiation par rapport à la propension des chercheurs du groupe à mener des entretiens qualitatifs strictement narratifs.

NON	VÉRIFIER	NOM DU PROJET DANS LE TEXTE ORIGINAL	NOM DU PROJET ESPAGNOL	PROJET DE REVENDEICATION
-----	----------	--	------------------------------	-----------------------------

ORGANIS ATION	ADRESSE	Code postal	VILLE	PAYS	TELEPH ONE	E-MAIL	WEB
CONTACT							

GRUPE OBJECTIF 1	GRUPE OBJECTIF 2	GRUPE OBJECTIF 3	GRUPE OBJECTIF 4
GRUPE OBJECTIF			

DESCRIPTION 300 types	ACTIVITÉ ART ET SOCIAL Description 500 Types	Élément de réussite de la coopérati on/du projet	Activité -1 Mots clés	Activité-2	Activité-3
ORGANISATION 300 pro Organisation	ARTS ET ACTIVITÉS SOCIALES 500 Types				
PRODUCTION ARTISTIQUE-1		PRODUCTION ARTISTIQUE-2		PRODUCTION ARTISTIQUE-3	
PRODUCTION ARTISTIQUE					

PRODUCTION TECHNIQUE-1	PRODUCTION TECHNIQUE-2	PRODUCTION TECHNIQUE-3
PRODUCTION TECHNIQUE		

PRODUCTION EXÉCUTIVE-1	PRODUCTION EXÉCUTIVE-2	PRODUCTION EXÉCUTIVE-3	PRODUCTION EXÉCUTIVE-4
PRODUCTION EXÉCUTIVE			

Description du service	Service-1	Service-2	Service-3	Service-4
Offre de services de l'artiste : max. 1000 types				

IMAGES	VIDÉO
--------	-------

COMMENTAIRES

3.5 LES RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Les résultats de la recherche montrent de fortes différences dans les contextes sociopolitiques et culturels des différents partenaires du projet, à savoir l'Espagne, l'Italie, l'Allemagne et les Pays-Bas.

L'enquête a notamment révélé les éléments suivants.

- Forte différence dans l'attention sociopolitique accordée aux projets artistiques et sociaux en Allemagne et aux Pays-Bas, à la fois en termes d'implication active des administrateurs et d'allocation de fonds dédiés ;
- Différence marquée dans la préparation culturelle artistique des travailleurs sociaux et des éducateurs/éducatrices aux Pays-Bas, qui considèrent l'art parmi leurs sujets d'étude comme un outil concret pour l'activation de la relation éducative et l'intégration sociale ;
- Forte propension des organisations aux Pays-Bas et en Allemagne à mettre en œuvre des actions de marketing fortement structurées en faveur de leurs projets, soit par des actions de publicité proprement dites, soit par des témoignages promouvant le projet ou le soutenant par des œuvres de l'esprit (par exemple, des designers célèbres concevant des modèles d'objets artistiques). ;
- Différence nette entre les fonds publics dépensés pour des projets artistiques et la différence nette entre les droits journaliers perçus par les communautés d'accueil pour les projets soutenant les personnes vivant dans des zones défavorisées dans des centres résidentiels et des centres de jour.
- Capacité nette pour une plus grande implication de la participation libre et active des citoyens dans les pays d'Espagne et d'Italie ;
- Différentes cibles de participation : alors que les mineurs, les personnes en situation d'exclusion sociale, les personnes handicapées et les migrants constituent la cible prédominante des 40 projets examinés, les projets pour les personnes âgées et les projets de prévention pour les jeunes artistes en Allemagne et aux Pays-Bas se distinguent ; en Espagne et en Italie, en revanche, on trouve des projets pour les femmes, la population rom et les sans-abri.



4. RÔLES DANS L'ART SOCIAL ÉVÉNEMENTS ET ORGANISATION

4.1 RÔLES DANS UN ÉVÉNEMENT ARTISTIQUE

4.1.1 ARTISTE/PERFORMEUR/ ACTEUR

L'artiste est l'interprète et le visage du projet, en tant que chanteur, musicien instrumental, rappeur, acteur ou jongleur. C'est une personne créative qui a des besoins.

4.1.2 DIRECTEUR ARTISTIQUE

Le directeur artistique est à la tête d'organisations artistiques telles que les orchestres, les opéras, les compagnies de danse et de théâtre. Outre la planification et la mise en œuvre d'une vision à long terme pour l'organisation, il engage des artistes et des producteurs, sélectionne le répertoire de la saison et est susceptible de produire, diriger ou participer lui-même à la mise en scène. Il programme, par exemple, la saison théâtrale, la saison des clubs, la saison des spectacles et engage les artistes de son choix.

4.1.3 TORNEUR

Le tour manager évite que la tournée ne devienne incontrôlable. En étant organisé et en combinant les tâches, il veille à ce que chacun remplisse sa mission.

Par exemple : si un événement doit être combiné avec une interview, il veille à ce que vous soyez présent aux deux. Ils s'assurent également que la chambre d'hôtel est prête, que le lieu de réunion dispose de tout ce dont vous avez besoin, etc. Ils sont la bouée de sauvetage de la tournée.

4.1.4 INGÉNIEUR DU SON

L'ingénieur du son est chargé de mixer les chansons et de les faire sonner comme vous le souhaitez. Il existe différents types d'ingénieurs du son :

- L'ingénieur du son est chargé de capturer le son et de le manipuler dans le studio. Il travaille avec l'audio analogique et numérique, les compresseurs, les microphones et le flux de signaux, et combine souvent des techniques d'enregistrement traditionnelles et technologiques pour enregistrer de la musique.
 - L'ingénieur FOH (Front Of The House) se concentre sur le mixage audio pour le public et travaille généralement au centre du public ou dans les derniers rangs. Les signaux de sortie de la console FOH sont connectés à un système de renforcement du son.
- 

- L'ingénieur du son en direct est une personne qui mixe et équilibre plusieurs sons lors d'un événement en direct à l'aide d'une console de mixage, de matériel préenregistré tel que des voix et des instruments. Les sons sont égalisés, acheminés et amplifiés par des haut-parleurs.

4.1.5 BOOKING MANAGER

Le rôle du manager est de faire monter le groupe sur scène. Il est la personne qui réserve votre tournée, s'assure que vous êtes payé et essaie de vous trouver une bonne place sur l'affiche. Il reçoit généralement un pourcentage de ce que vous êtes payé sur scène ce soir-là, ce qui signifie que vous devez probablement gagner de l'argent avant qu'il ne s'intéresse à vous. Les bookers s'occupent d'une grande partie de la logistique entourant les spectacles, comme la réservation des salles, la négociation des contrats, l'organisation de l'équipement technique et de l'hospitalité, le tout étant compilé dans un document appelé "Tourbook". Ce Tourbook est l'élément le plus important pour le tourneur, car il contient toutes les informations nécessaires à l'accomplissement de son travail.

4.1.6 DIRECTEUR DE PRODUCTION

Le directeur de production a une vue d'ensemble de la production et est la personne clé pour l'artiste, ce qui signifie qu'il gère, avance et coordonne tout ce qui est lié à la production : audio, mise en

scène, éclairage, vidéo, transport, production de tournées, personnel, accessoires/scénographie, machinistes, énergie, logistique, etc. Une partie de son travail s'effectue à l'avance par téléphone et par courrier électronique, en discutant avec les lieux/promoteurs des différents besoins de l'artiste.

4.1.7 CONCEPTEUR D'ÉCLAIRAGE

Le concepteur d'éclairage est à la fois technicien et artiste. Il travaille dans le domaine de l'éclairage et maîtrise une grande variété d'appareils et de techniques. Le concepteur d'éclairage travaille généralement en étroite collaboration avec le metteur en scène et le directeur artistique afin de déterminer les effets visuels liés à l'éclairage qui donneront le résultat escompté sur scène.

4.1.8 COSTUMIER

Le créateur de costumes est responsable de l'équipe des costumes : il conçoit, crée et fabrique les éléments de costume portés par les acteurs dans un film, une pièce de théâtre ou une production de rue. Les compétences du créateur de costumes sont similaires à celles des créateurs de mode traditionnels, mais il doit également répondre aux exigences uniques et excentriques du directeur artistique, des artistes ou des metteurs en scène. Lorsqu'il crée des costumes, le costumier doit s'assurer que chaque tenue communique efficacement ce dont la représentation ou le spectacle a besoin.

4.1.9 CONCEPTEUR DE DÉCORS

Le scénographe conçoit et crée les scènes qui composent un spectacle théâtral ou tout type d'événement, en direct ou en différé, où la création d'un espace avec une atmosphère ou un climat spécifique est nécessaire. Il construit l'architecture de ces scènes au moyen de décors, de meubles, d'objets, d'effets visuels, etc. La scénographie est utilisée dans des événements/performances tels que le théâtre, les défilés de mode, les séries télévisées, les publicités, les spectacles de rue, les performances, les événements de relations publiques, etc.

4.1.10 RESPONSABLE DE L'ACCUEIL

Le responsable de l'accueil doit préparer les demandes des artistes qui arrivent dans un document appelé "rider". L'artiste et l'équipe technique ont besoin d'heures à l'avance pour monter le spectacle et répéter, ils doivent donc arriver plus tôt. Ils n'ont donc pas le temps d'aller acheter de la nourriture et des boissons (sandwichs, friandises, noix, fromage, légumes, fruits, etc.), ce qui est pris en charge par le responsable de l'accueil.

4.1.11 ARTISTE VISUEL

Un artiste visuel crée des œuvres d'art à l'aide de divers matériaux. Il peut dessiner

des images, travailler avec de la peinture, réaliser des peintures murales, concevoir en 3D, créer des vidéos ou même des œuvres d'art mixtes. Bien que de nombreux artistes visuels créent des œuvres d'art uniquement pour les exposer dans des galeries et les vendre à des collectionneurs, ils peuvent également travailler dans toute une série d'autres domaines.

4.1.12 RESPONSABLES DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Les attachés de presse répondent aux questions des journalistes, rédigent des communiqués de presse, tentent d'intéresser les journalistes aux sujets et aux activités de votre organisation, organisent l'intervention de porte-parole auprès de la presse et assurent le suivi de la couverture médiatique. Ils travaillent souvent pour de grandes organisations dans différents secteurs, tels que les entreprises privées, les organismes publics et les organisations caritatives. Leur rôle est crucial pour les artistes, car ils aident l'entreprise/l'artiste/le lieu à atteindre le public. En développant et en exécutant une stratégie de médias sociaux en liaison avec le responsable du marketing, ils garantissent un message/une image marketing approprié(e) qui renforce la position de l'entreprise. Les gestionnaires des médias doivent identifier et interpréter les tendances populaires dans les médias sociaux pour remplir leurs tâches.

4.1.13 PHOTOGRAPHIE/VIDÉO

Tout type d'événement culturel nécessite une personne pour prendre des photos et des vidéos. Ces personnes n'ont pas besoin d'être des professionnels équipés du matériel le plus récent, mais elles doivent savoir comment réaliser des images et des vidéos attrayantes qui transmettent l'énergie de l'événement. Les photos et les vidéos peuvent être utiles pour d'innombrables raisons : simple archivage, révision de vidéos pour comprendre les erreurs et s'améliorer, création de contenu social promotionnel, courts métrages, dépliants, photos de couverture, articles de magazines, brochures, documentaires sur un certain spectacle/festival.

Il y a beaucoup d'autres figures professionnelles qui sont incluses dans la production artistique, comme les maquilleurs, les coiffeurs, les coureurs, etc. Sur notre site web www.artnostop.com (dans la section "Formations"), vous trouverez un manuel plus détaillé sur ces autres fonctions.

4.2 RÔLES DANS L'ORGANISATION SOCIALE

Parmi les différentes figures professionnelles impliquées dans un projet social, nous avons déterminé tout au long de cette recherche que chacune d'entre elles peut assumer des tâches spécifiques au cours du développement du projet artistique.

4.2.1 RESPONSABLE DU CENTRE ACCUEILLANT LA RÉSIDENCE ARTISTIQUE

Le responsable des espaces disponibles

- Analyse la demande et, après concertation avec le responsable des espaces artistiques, répond à la demande de l'artiste/de la compagnie en indiquant les disponibilités d'espaces et d'horaires et les types d'accords possibles en termes de viabilité économique mutuelle (voir annexes).
- En fonction du type de demande, contacte le coordinateur de l'accueil pour lui présenter la nouvelle opportunité ;

- A pour tâche de lancer un appel aux familles extérieures, en prévoyant une inscription avec une contribution libérale, si le nombre d'hôtes participants identifiés par le personnel est inférieur au nombre possible.
- Convoque la réunion entre le coordinateur du centre d'accueil, le pédagogue invité et l'artiste pour présenter les objectifs sur lesquels la communauté travaille, en partageant avec eux une vision de la collaboration à travers les nouvelles activités proposées ;
- Assure le suivi des activités et vérifie qu'elles sont conformes à ce qui a été convenu.

4.2.2 COORDINATEUR DU CENTRE D'ACCUEIL

Le coordinateur fait le lien entre le contact du centre social et l'équipe technique psychosociale, avec la possibilité d'organiser la résidence artistique.

Par la suite, l'équipe de travail accepte l'offre de formation en faveur des personnes accueillies et choisit les usagers à impliquer.

Le coordinateur du centre d'accueil organise et assiste à la première rencontre avec l'artiste et est responsable de l'espace et de la fixation des objectifs en fonction des usagers concernés.

4.2.3 PÉDAGOGUE/ÉDUCATEUR PROFESSIONNEL

Le pédagogue/éducateur professionnel

- participe à la première réunion avec l'artiste et le responsable de l'espace pour définir les objectifs à atteindre dans les cas prévus ;
- effectue des contrôles périodiques pour comparer ce qui a été mis en œuvre et les observations/réflexions faites par l'artiste ;
- met à jour le projet éducatif sur la base des objectifs atteints.

4.2.4 LE PERSONNEL ÉDUCATIF

Le personnel enseignant a pour mission de

- encourager la participation aux activités
- recueillir les observations/rapports à la fin de l'activité du participant et les consigner dans un journal.

4.2.5 PERSONNEL BÉNÉVOLE

Le personnel bénévole a pour tâche

- d'accompagner les participants ;
- de s'occuper des espaces et de les préparer en fonction des activités ;
- de soutenir les activités elles-mêmes.

4.2.6 PERSONNEL POUR LES PERSONNES VULNÉRABLES

Las personas vulnerables alojadas en centros sociales serán formadas a través

4.2.6 PERSONNEL POUR LES PERSONNES VULNÉRABLES

Les personnes vulnérables hébergées dans les centres sociaux seront formées grâce aux modules de formation décrits dans le manuel suivant et aux didacticiels vidéo dont les liens sont fournis à la fin de la description de chaque module de formation.

Elles seront chargées de :

- accueillir les artistes à leur arrivée ;
- de s'occuper de la préparation des repas si nécessaire ;
- s'occuper des espaces avec les bénévoles ;
- jouer le rôle de tuteur dans les différentes activités, en tenant compte de leur connaissance des espaces et des endroits où les objets/équipements nécessaires aux activités peuvent être stockés.

En outre, dans la mesure du possible, ils peuvent participer aux activités et acquérir des aptitudes et des compétences utiles, à la fois pour construire des parcours de résilience et à des fins d'emploi.





5. TRANSFORMATION DE L'ESPACE SCÉNIQUE

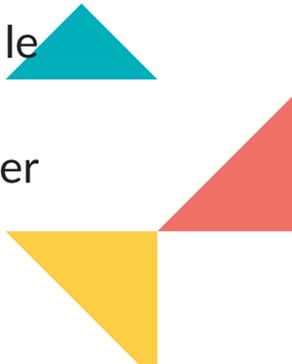
5.1 INTRODUCTION

L'espace scénique, lieu physique ou imaginaire où se manifeste un acte de musique, de danse ou de théâtre, s'est transformé au cours de l'histoire, acceptant différents rituels, déesses, humains, religions, cultures, pouvoirs et rêves. Son pouvoir a toujours été lié à la représentation d'idées et de désirs et à la manifestation d'appréciations. Le langage a également varié, passant de l'architecture et de la scénographie au pouvoir de représenter de manière plus claire les idées des artistes aux spectateurs, au dieu ou au monde. Depuis un certain temps, les mêmes licences créatives sont autorisées que celles que les mythes s'autorisent en leur temps. L'espace scénique a gagné en flexibilité et en inclusion tout au long de son parcours historique. Tant au niveau de l'infrastructure physique que de la diversité humaine et artistique. Faire l'expérience de l'espace scénique aujourd'hui conduit d'abord à une série de questions, qui trouvent des réponses dans chaque site, interprète, artiste, metteur en scène et dans leur magie pour faire l'alchimie des formes, des lumières, des couleurs et des sons. Comment communiquer une tragédie?

Quels sons nous conduisent à un événement mélancolique? Comment bouge un corps qui ressent de la joie? Quel espace contient le silence ou le bruit? Dans les pages suivantes, nous analyserons les formes d'espace qui contiennent l'art, la culture qui a influencé chaque époque, les personnes impliquées dans ces médias, à la fois dans leur développement historique et aujourd'hui. À partir de là, nous pourrions donner de l'ampleur et des possibilités au concept de scène et de mise en scène. Nous considérons l'art comme un outil social qui renforce les processus internes, qui donne une voix aux récits les moins entendus, qui donne de l'espace aux questions inconfortables. Tout cela dans le but d'élargir la dimension du concept de scène et de promouvoir des outils qui renforcent les liens de groupe, assurent la sécurité et l'accompagnement dans les environnements artistiques.

5.2 LA MAGIE ET L'ART À SES DÉBUTS

Il est facile d'imaginer que, dans un passé lointain, les êtres humains ont éprouvé le besoin de communiquer avec leurs semblables et leurs dieux pour demander



de l'aide, donner des ordres, rejeter ou remercier, exprimer leurs peurs et leurs affections.

Nos ancêtres ont inventé la communication. Aujourd'hui, dans le monde occidental, nous résolvons presque tout par le langage oral et articulé. Mais à l'époque, ils utilisaient tout leur être : leurs pieds, leurs mains, l'expression de leur visage et leur voix par des modulations de timbre et de volume. Bref, tout le corps et ses possibilités.

Si l'on pense aux arts éphémères, la reconnaissance du rythme a commencé par l'observation des cycles naturels du jour et de la nuit, des saisons, de la vie et de la mort, du bruit du cœur.

Progressivement, ce rythme a accompagné les mouvements et les danses qui, dans une transe ou un rituel, établissait le lien avec les dieux. Les rites étaient des moments où la communauté se réunissait et établissait des ordres sociaux avec la répartition des tâches. Ils étaient aussi des situations d'extase et d'abandon au plaisir.

La Terre mère, première déesse, était bénie par divers rites au cours desquels les gens dansaient autour d'un feu, dans un grand puits ou au sommet d'une montagne, toujours en contact avec la nature et la communauté. Lors des cérémonies, les danses étaient organisées en cercle, symbolisant le fait qu'elles n'avaient ni début ni fin. Dans leurs représentations, ils utilisaient certains éléments comme le masque, qui

était en premier lieu lié à la mort, la mort de l'ego qui nous permet de plonger dans notre for intérieur et de revenir à nos origines les plus fantastiques et les plus mystérieuses. La relation entre les arts du spectacle et la magie est une constante depuis la préhistoire. Dans les sociétés primitives, la musique, le spectacle et la danse, complètement unis par la composante rythmique, jouent une fonction sociale importante liée à la célébration d'actes rituels qui unissaient la communauté.

Aujourd'hui, dans les arts du spectacle, il est possible de représenter l'imaginaire, de communiquer l'interdit, de célébrer les réussites ou de danser les luttes. Dans cet espace scénique, la magie existe et est directement liée à la société.

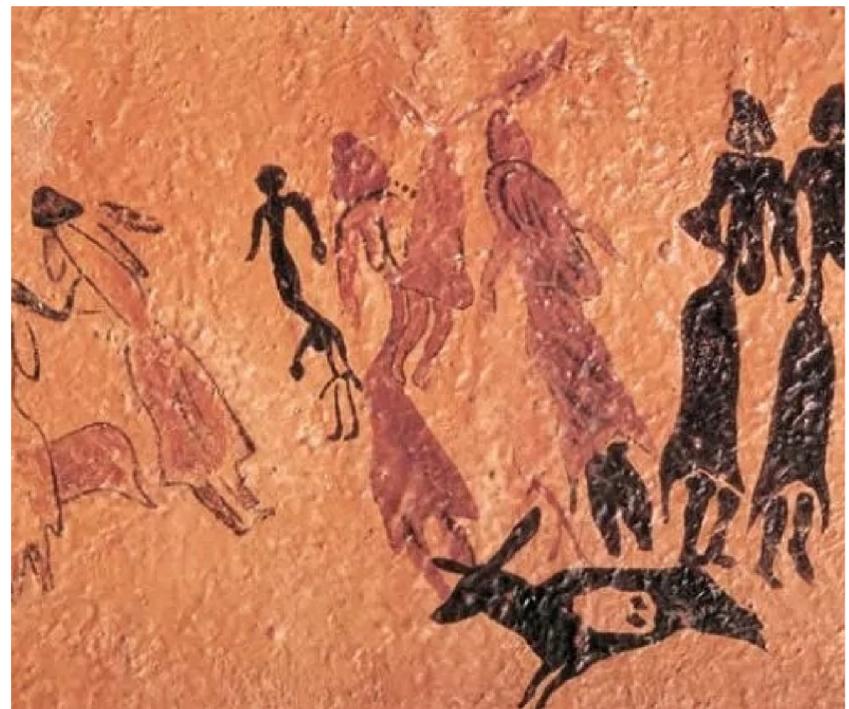


Image 1: "La danse de Cogull". Peinture rupestre, scène de danse. Trouvée dans la Roca dels Moros, Catalogne, Espagne.

5.3 LE THÉÂTRE CLASSIQUE GRÉCO-ROMAIN

À partir du IV^e siècle avant J.-C., les différentes sociétés décrètent des changements dans les cérémonies qui donnent lieu à trois situations d'observation ou de participation à ces actes, en tant qu'interprète, spectateur ou architecte. Les rituels dans lesquels les participants se trouvaient ont commencé à se structurer. Au fur et à mesure que la montée des systèmes patriarcaux gagnait du terrain, le système matriarcal déclinait et avec lui ses déesses, les dieux

mythologiques étaient vénérés et, depuis des siècles, tous les spectacles et rituels leur répondaient. Les fêtes dionysiaques ont donné lieu aux premières interprétations, et leurs cérémonies en l'honneur du dieu du vin ont fait réfléchir les architectes. Les festivités durent de 12 à 24 heures, voire 3 jours, et la quasi-totalité de la société y participe. Dans ces scènes, le dialogue était plus utilisé que l'action.

C'est ainsi qu'est né le théâtre grec, avec la tragédie, puis la comédie et la satire. Sur la scène se trouve le Chœur, composé de plus de 15 hommes qui chantent un chant lyrique accompagné d'un ou deux acteurs. Les femmes ne participaient pas à cette étape.

PARTES DEL TEATRO GRIEGO

- A. «Koilon»
- B. «Skené»
- C. «Orchestra»

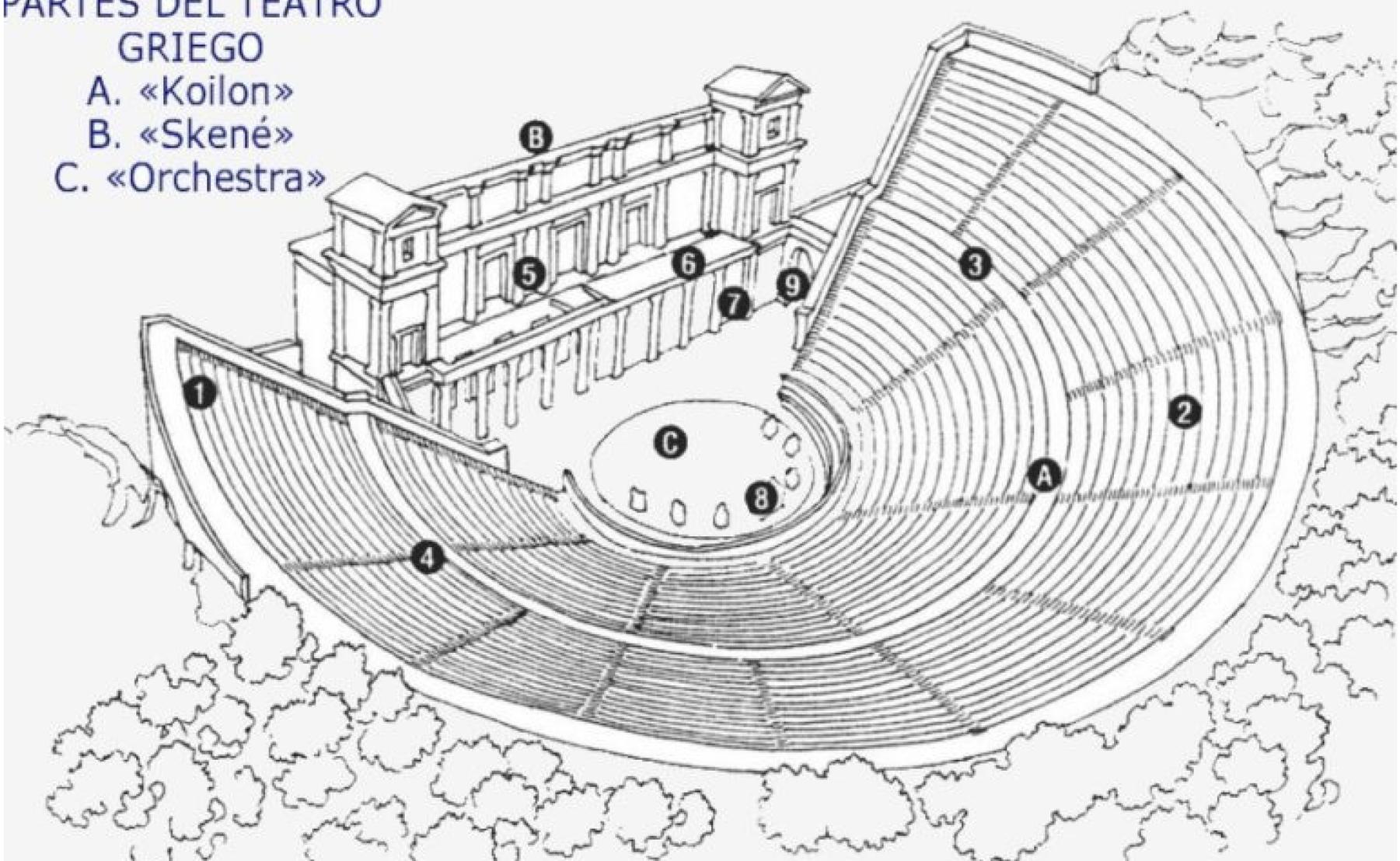


Imagen: 2. Esquema Teatro griego

L'espace physique qui contenait le théâtre grec s'appuie sur une colline naturelle par un système de gradins, le Koilon, de forme ultra-sémique autour du chœur, l'Orchestre, qui est situé au niveau du sol, de forme circulaire. Ces théâtres pouvaient accueillir plus de 15 000 personnes. On y accédait par deux couloirs de part et d'autre, les párodos. La scène était l'endroit où étaient placés les acteurs solistes ; la partie avant était ce qu'on appelle le proskenion, la partie arrière servait aux acteurs à changer de costume et à attendre avant et après leurs représentations.

La principale caractéristique du théâtre romain réside dans ses arcs en plein cintre et sa voûte en berceau qui a remplacé la

tribune, car il n'était plus nécessaire de la monter sur une colline. Il présente également un plan semi-circulaire, au lieu du plan grec majoritairement circulaire, ainsi que la présence du rideau.

Il se compose de trois parties distinctes : les scaenae, l'orchestra et la cavea. La scaenae ou scène prend plus d'importance, et le bâtiment lui-même gagne en décoration et en taille, les deux étages se superposent et une troisième élévation est même ajoutée dans certains bâtiments théâtraux, ce qui finira par l'intégrer dans l'environnement urbain et même l'entourer d'habitations, tandis que l'orchestra perd de l'importance et aussi de la taille, en raison de la moindre prééminence du chœur, elle a même servi de lieu d'hébergement pour d'illustres



Image 3: Schéma du théâtre grec

personnalités. La cavea est un reflet de la société romaine, avec sa séparation en trois parties (ima, media et summa) qui conduit également à la délimitation des classes sociales.

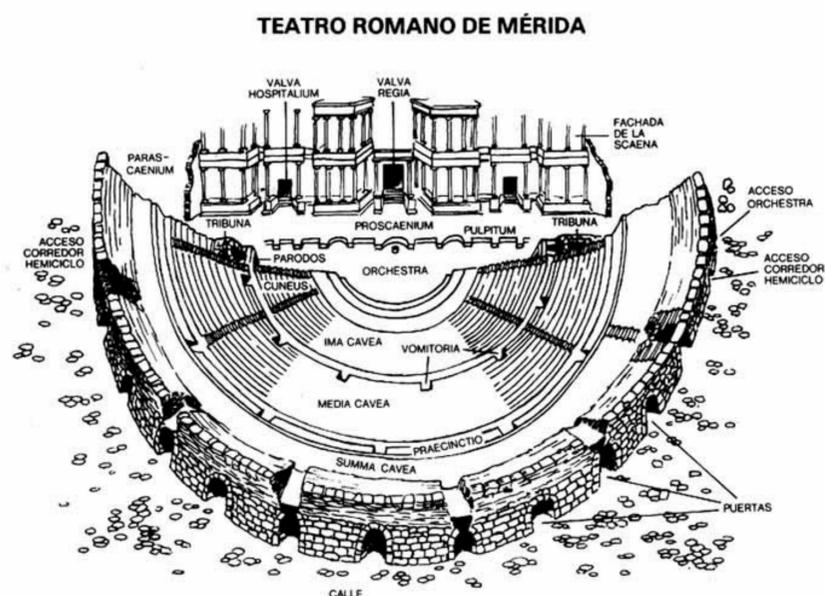


Image 4: Schéma du théâtre romain, Théâtre de Mérida

À ce stade de l'histoire, l'espace scénique a changé, créant un bâtiment qui abritait les actes. Ce processus a été influencé par les changements sociaux, les cultes et les divinités. À l'époque romaine, les ludi circenses ont également vu le jour, où se déroulaient des jeux, des courses d'animaux, etc. Les pensées et les coutumes ont fait de la scène un lieu de manifestation des désirs, et c'est ainsi que les différences sociales, économiques et de pouvoir ont commencé à se manifester clairement. Les technologies de l'époque ont eu un impact direct sur les possibilités de conception, laissant un héritage architectural aux cultures ultérieures.



Image 5. Théâtre romain d'Aspendos

5.4 MOYEN-ÂGE

L'Empire romain s'effondre et des problèmes sociopolitiques commencent à se poser, forgeant une nouvelle société, avec des valeurs d'existence qui exigent un changement radical de croyances : de la société romaine polythéiste à la société chrétienne.

Il n'y a plus de place pour le culte des faux dieux et la civilisation s'articule autour du nouveau héros, le Christ. Des cérémonies liturgiques ont commémoré sa vie et ses préceptes, créant un théâtre religieux dans toute l'Europe occidentale. Dans les temples, des représentations scéniques du caractère sacré de la Bible ont été mises en place. On y utilisait des scénographies mobiles, comme l'arche du ciel, un ascenseur actionné par des poulies. D'autres genres ont été expulsés parce qu'ils ne respectaient pas le décorum et

allaient trop loin dans les célébrations. Les musiciens professionnels, les danseurs, les acteurs et les acrobates ont été bannis des temples car nombre de leurs représentations étaient jugées irrévérencieuses et ils ont dû se contenter de se produire dans la rue. Quelques-uns, plus chanceux, comme les ménestrels, se produisaient également dans les châteaux et les palais de justice où ils récitaient et interprétaient des poèmes de troubadours sur des thèmes amoureux.

Le manque d'espace physique à l'intérieur des cathédrales a déplacé la scène sur le portique, avec le public dans la rue. C'est ainsi qu'est né le type de scène le plus utilisé au Moyen Âge dans le théâtre religieux : la scène multiple horizontale. Il était joué sur une scène située sur la façade, appelée Mansions, avec trois places bien définies. Avec des dimensions allant jusqu'à 60x8m, différentes scènes

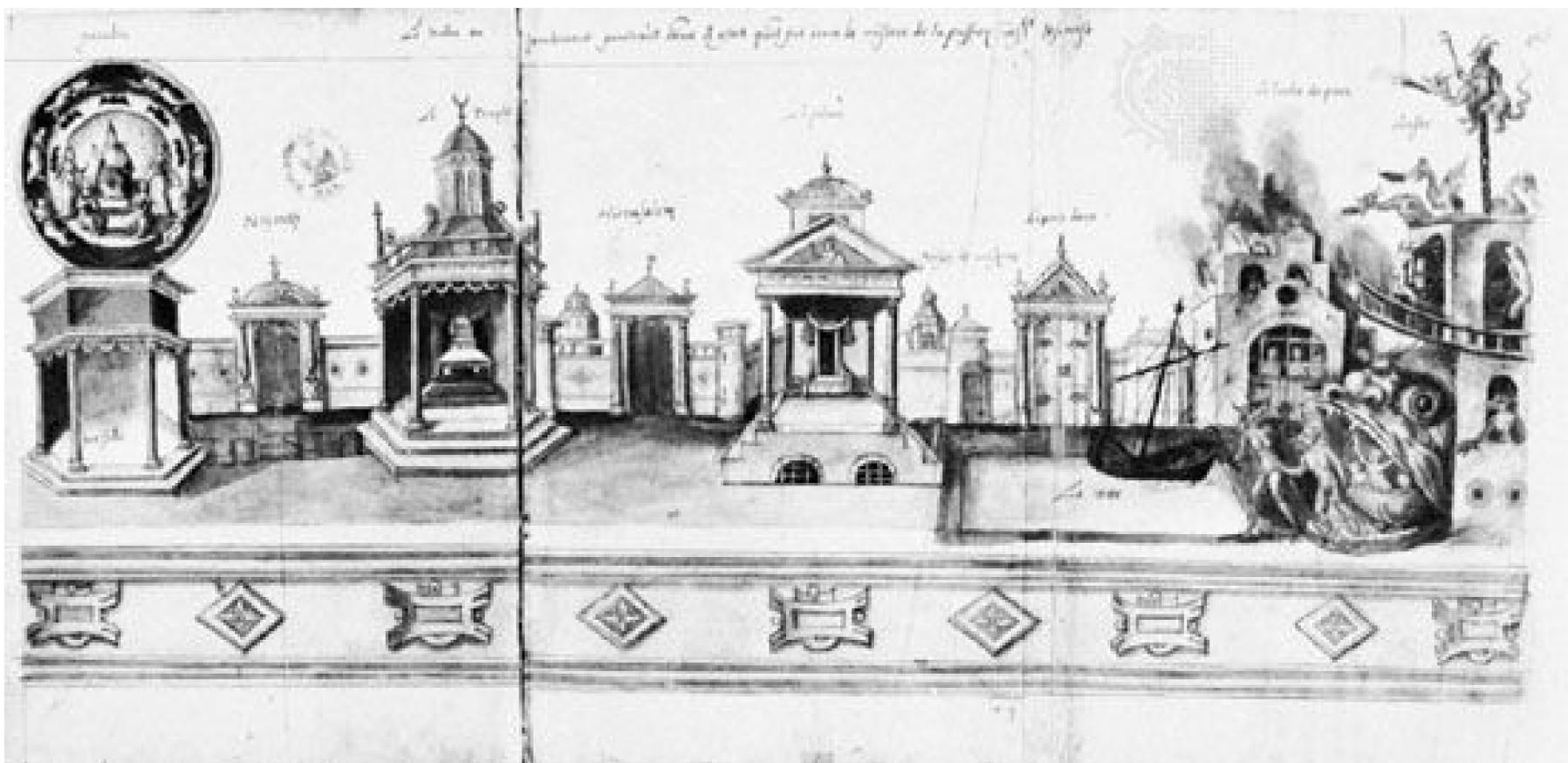


Image: 6. Scène multiple horizontale

se déroulaient en même temps, laissant les spectateurs à l'avant. Ce format a été transposé dans les rues, les places et même les cimetières.

Un autre type de scène, où les scènes sont placées les unes au-dessus des autres, créant une scène multiple verticale : le ciel en haut, la terre au milieu, l'enfer en bas.

Il y avait aussi les processions avec des stations religieuses sur des chariots à roulettes appelés carromatos, spectacles qui ont donné naissance à ce que l'on appelle les autos sacramentales. Les acteurs jouaient des scènes de la vie et de la mort de Jésus dans les rues des villes.



Image: 8. Autos Sacramentales

Au fur et à mesure que l'église perd le contrôle des événements, la scène multiple tridimensionnelle gagne du terrain : c'est désormais la place de la ville, où les plateformes sont réparties et où le public se promène sur la place. D'autre part, au Moyen-Âge, on assiste à la naissance de personnages aux multiples facettes, les ménestrels, grands

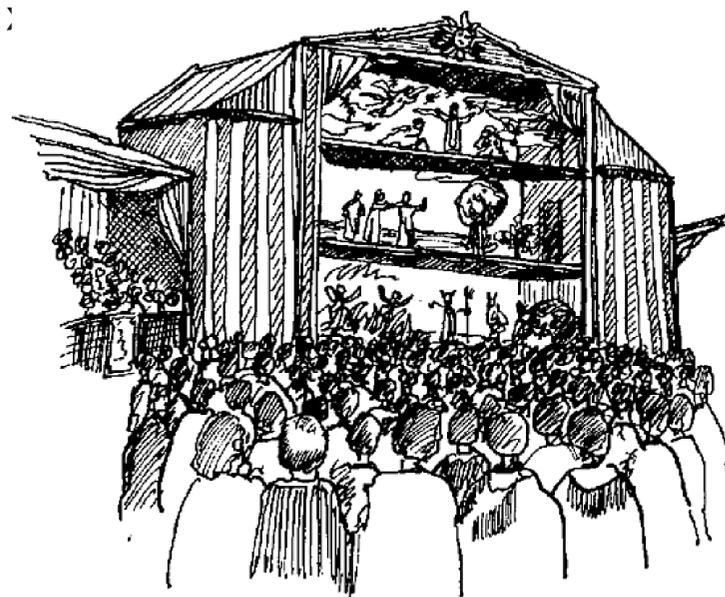


Image: 7. Scène multiple verticale

représentants du spectacle de rue par l'exécution d'acrobaties, de chants, le maniement d'instruments de musique, de compositions, de récitals, etc. C'est à cette époque que se développe l'idée de décors, tant à l'intérieur des temples que sur chaque char ou scène des places. Les théâtres romains sont ainsi délaissés et l'espace en plein air devient le lieu de représentation des arts, d'une part liés au christianisme pour montrer la vénération d'un dieu omnipotent, d'autre part les histoires du peuple, des saints, des vierges



Image: 9. Espace scénique, la place

se déroulent à cette époque, donnant le nom de théâtre profane.

Le théâtre profane est varié, mais se caractérise par un manque de ressources et d'espace spécifique. Il comprend plusieurs types de spectacles :

- Les pièces d'un faible niveau littéraire et les comédies faciles.

- Les spectacles de ménestrels qui, d'une part, récitent des nouveautés poétiques et, d'autre part, informant et divertissant en récitant des romances, en présentant des danses et des acrobaties.

- Elle était jouée par des non-professionnels qui avaient un caractère transgressif en parodiant certains passages bibliques ou en improvisant des moqueries sur les sermons. Pour attirer l'attention du public, ils avaient recours à des instruments de percussion. Le surdimensionnement de la figure humaine est important pour être vu, d'où l'utilisation d'échasses et de tout élément qui agrandit la figure humaine. Il faut rappeler que ce type de spectacle était gratuit et que ce n'est qu'après que l'on passait le chapeau pour percevoir un salaire.

Cette étape montre clairement l'institutionnalisation du christianisme qui a relégué les représentations théâtrales païennes dans le domaine du péché, tout étant consacré au théâtre religieux. La différence de classe et de croyance est très nette. On disait que tous les actes en dehors de l'Église étaient des actes du diable, et ces idées incluent également l'idée que les femmes n'avaient pas de

voix ou de rôle dans la liturgie religieuse. Mais il n'y avait pas que la religion ; les ménestrels et les artistes de rue transportaient leur art dans les villes, les villages et les marchés, où ils étaient bien accueillis. Ils sont persécutés par l'Eglise et disqualifiés car ils sont considérés comme les continuateurs des mimes romains. C'est ainsi que, peu à peu, l'art de la rue s'est installé en marge de la communauté chrétienne.

5.5 RENAISSANCE

La Renaissance est un mouvement dont l'objectif est de retrouver le savoir classique ; on assiste à une transformation culturelle des sciences, des arts, de la pensée et de la littérature. Elle naît en Italie et s'articule autour de l'être humain. Le théâtre retrouve le prestige qu'il avait en Grèce. En général, les rapports de l'époque révèlent que les nobles et les prélats du XVe siècle ont créé des théâtres dans leurs propres palais, en se basant sur le traité de Vitruve. Ce traité d'architecture fonde toutes les informations sur les



Image: 10. Théâtre en perspective de la Renaissance

proportions humaines. Les espaces de représentation à l'intérieur des cours étaient une salle avec une scénographie peinte en perspective au fond de la scène, encadrée par un arc de proscenium traité par une façade architecturale ornementale où la scène était interprétée comme une peinture. Les scènes en perspective naissaient avec un seul point de fuite, une forme connue sous le nom de "cube scénique". Les acteurs étaient des imitateurs ayant des talents de mimes, de



Imagen: 11. Teatro Olímpico de Vicenza

danseurs, de musiciens et de chanteurs. La commedia dell'arte marque le début de la professionnalisation du théâtre. L'utilisation de masques se poursuit et des femmes apparaissent sur scène. Parallèlement, le théâtre populaire continue d'exister sur les places. Le théâtre de la Renaissance ne se développe pas seulement en Italie, en Angleterre, sous l'impulsion de la reine Élisabeth, il prend le nom de théâtre élisabéthain, les bâtiments ont une forme ronde ou octogonale, imitant la structure des arènes de combats d'animaux, et n'ont

qu'un toit au-dessus de la scène et des galeries. L'espace central du bâtiment est en plein air. La scénographie est inexistante ou très précaire. Ils pouvaient accueillir plus de 3 000 spectateurs. Tout comme le théâtre italien cherchait à créer l'illusionnisme, dans le théâtre élisabéthain, le public jouait le rôle de complice, et son principal allié dans cette tâche était l'utilisation de l'imagination. De même, en Espagne, sont apparus les Corrales, des cours à ciel ouvert au sol plat, limitées à l'avant par la maison qui



Image: 12. Théâtre élisabéthain



Image: 13. Schéma du Teatro Isabelino

communiquait avec la rue, où vivait généralement le propriétaire. Les côtés de la cour étaient bordés par les murs des voisins et au fond se trouvait la scène, qui permettait une visibilité parfaite depuis n'importe quel endroit. Le spectateur avait la possibilité d'assister au spectacle debout dans la cour, assis dans les rangées de gradins latéraux ou dans les salles privées situées dans les bâtiments adjacents ou devant la scène, couverte paramétriquement d'auvents pour abriter les gradins, les loges appelées cazuelas étaient exclusivement réservées aux femmes.

Les premières cofradías ou Hermandades sont les précédents les plus directs de l'entrepreneur théâtral moderne. Elles louaient des cours et créaient une véritable structure scénique, dont bénéficiaient le conseil municipal, les œuvres caritatives soutenues par ces confréries et le théâtre lui-même, par l'intermédiaire de ses professionnels. Enfin, nous arrivons au spectacle, à sa configuration et à sa vente en tant que bien de consommation et il est considéré comme fondamental dans le domaine des actes sociaux et récréatifs ainsi que dans le domaine culturel.



Image: 14. Théâtre à l'italienne

5.6 XVIII SIÈCLE

Le XVIII^e siècle marque un modèle d'espace scénique, le théâtre dit à l'italienne, d'origine courtoise. Pour des raisons optiques et acoustiques, son plan prend la forme d'une ellipse longitudinale ovale ou tronquée. Sa cour centrale ou parterre est entourée d'un anneau à plusieurs étages, dont les galeries courantes sont bientôt remplacées par des loges privées à caractère stable. Outre les théâtres de cour comme ceux de Turin, Berlin ou Versailles, la splendeur de cette typologie se retrouve dans les grands théâtres urbains de France et d'Italie, tels que le théâtre de Bordeaux, la Fenice de Venise ou la Scala de Milan.

La scène de théâtre est une boîte scénique composée de trois parties : la fosse, espace de séparation entre la scène et l'orchestre, le métier, situé dans la partie supérieure de la scène, est formé par le peigne, qui



Imagen. 15: Opera Garnier, Paris, France.

Consiste en une sorte de grille à travers laquelle circulent les cordes pour descendre et monter les rideaux, les toiles de fond, etc. et la scène, lieu où se déroule

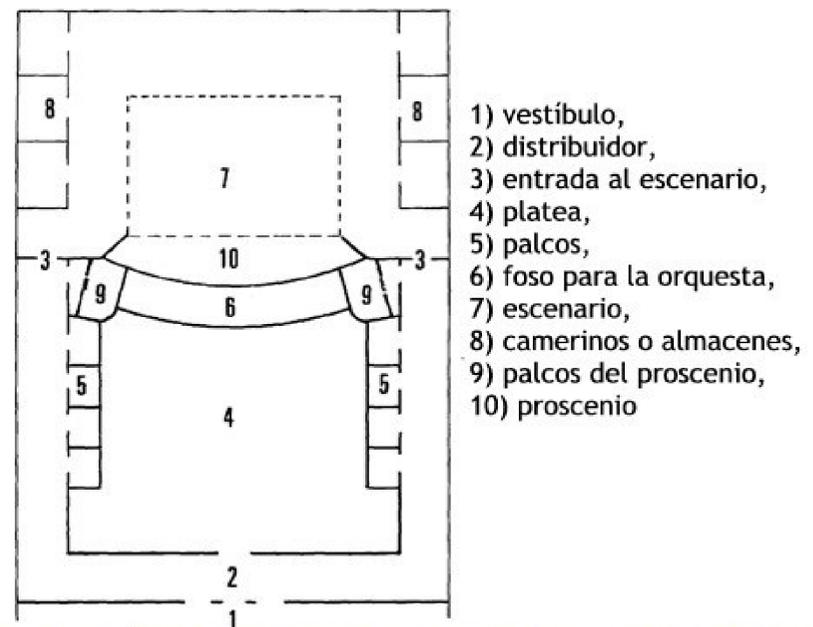


Image. 16: Parties du théâtre à l'italienne.

la représentation et où sont placés les éléments scénographiques. Sa partie frontale est limitée par l'embouchure et le proscenium. L'opéra est né, la musique étant utilisée à l'époque baroque comme moyen de propagande par les églises et la noblesse. La musique devient indispensable à toute activité et les interprètes deviennent les serviteurs des nobles. Tous les arts sont théâtralisés et chargés d'ornements. La mise en scène s'enrichit en essayant de garder le spectateur attentif le plus longtemps possible, les effets, les lumières, les sons, les peintures, les moyens cinématographiques ajoutent de la splendeur aux pièces. Des machines complexes et diverses commencent à être utilisées. Jusqu'au XX^e siècle, les machines se perfectionnent, les espaces culturels se diversifient, les salles de concert et les théâtres connaissent un grand essor et tentent de briser la séparation entre le spectateur et l'artiste, donnant naissance au théâtre total, dans lequel la centralité du corps et du langage physique fait frémir le spectateur.

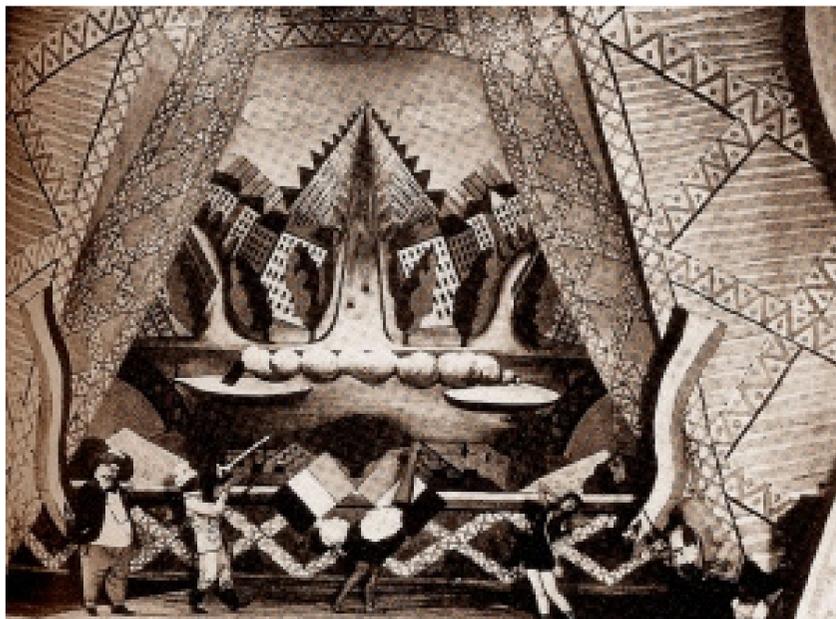


Image17 : 1921, "Les mariés de la tour Eiffel". Cocteau.

Dans la narration, des histoires sociopolitiques sont également racontées et jouées sur les places, dans les rues, etc. de manière propagandiste. Les acteurs, les musiciens, les danseurs, les costumes, le metteur en scène et le traitement du public font preuve de professionnalisme, tout comme la recherche de professionnalisme dans la scénographie. L'avant-garde embrasse le futurisme et la cinématographie. La danse connaît ses premiers ballets et les espaces scéniques s'adaptent aux besoins du mouvement tridimensionnel. Le monde s'est ouvert au 20e siècle avec une expansion des arts.



Image. 18 : Théâtre romantique XIX siècle

5.7 XX SIÈCLE

Les progrès sont accentués, nuancés et d'autres innovations et raffinements sont introduits. Avec la naissance de la photographie et du cinéma, il devient possible d'observer l'art dans le temps. Il ne s'agit plus seulement de voir, mais d'écouter, de ressentir, de pouvoir revivre chaque spectacle, d'être ému et de comprendre le pourquoi et le comment de chaque moment de l'histoire sur la scène à partir de maintenant.

Pour fournir des espaces à partir de l'architecture et de la scénographie, il est nécessaire de comprendre ce dont les spectacles, les interprètes et les spectateurs ont besoin.

Les représentations se multiplient dans les grands espaces publics et les auditoriums, voire en plein air, en réaction au théâtre de la classe bourgeoise. Les origines sociopolitiques deviennent à la mode et se répandent dans toute l'Europe. Les grandes fêtes populaires d'été ou de printemps voient le jour, qui ne se limitent



Image. 19: XX Siècle, Scenic space Allemagne

pas au théâtre, mais proposent de la musique, de l'opéra et de la danse. Les décors, avec leurs lignes et leurs plans inclinés et asymétriques, défient les lois de l'équilibre. Dans leur présentation, l'art scénographique est aidé par les effets psychologiques produits par les projections et les jeux d'ombres et de lumières de l'éclairage. Non moins important est le rôle souvent dévolu à la musique dans de nombreux spectacles. Il



Image: 20. Théâtre Hellerau. Gordon Craig.

semblerait que tous les arts aient besoin les uns des autres et s'entraident, qu'ils viennent tous du même cœur. Un autre courant se développe en Europe, influencé par les idées venues d'Amérique du Nord et du Sud. Les anarcho-pacifistes de l'époque développent de nombreux concepts et méthodologies, tels que la création collective, l'improvisation comme outil de création et de représentation, et l'inclusion du public dans les spectacles. Les distinctions entre metteur en scène et acteurs sont supprimées. Leur engagement idéologique les a conduits à la création d'une nouvelle scène où les idées clés ne faisaient pas seulement partie de leur discours, mais avaient

escena, donde las ideas clave no solo eran parte de su discurso, sino que repercutían en su vida cotidiana: el colectivo, la

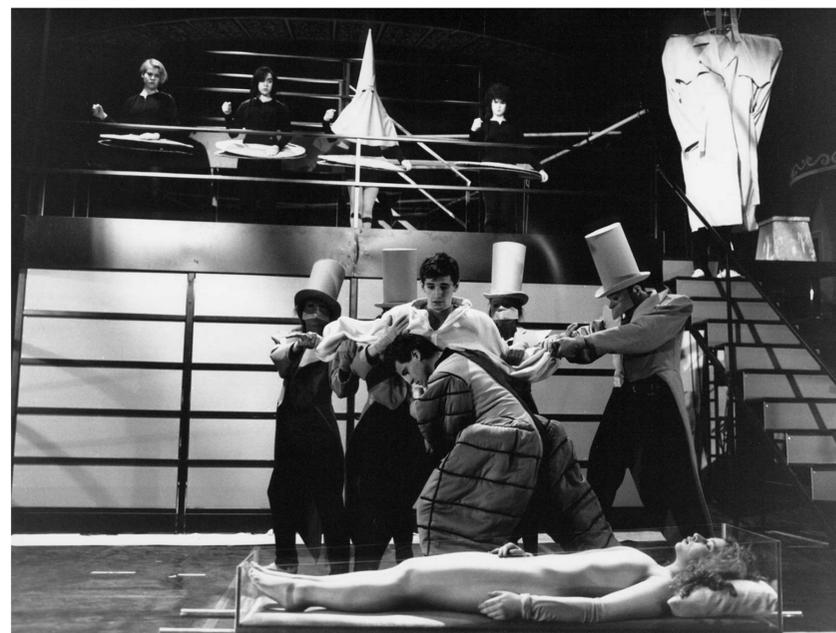


Imagen: 21. S. XX. Création Collective

également un impact sur leur vie quotidienne : le collectif, l'autodétermination, la communauté, la spontanéité, l'égalité, la participation, le jeu, la créativité, l'indépendance, la libération sexuelle, la collectivisation des rôles et des tâches, le rejet du profit économique, le rejet de la violence, etc. En musique, l'union des sons polyphoniques et de la cinématographie a donné un tour à la mise en scène des œuvres musicales, l'opéra a également été réinventé pour sortir du classique. C'est ainsi qu'est née la musique contemporaine, avec une grande diversité de genres, qu'ont émergé les sons électroniques, qui ont permis une libre expérimentation de l'art sonore. Tout cela a ajouté à l'espace scénique une étude de l'acoustique des salles, qui a atteint sa splendeur au 21^e siècle. Le nouveau ballet devient l'illustration de la musique, il nous rappelle la poésie. Il se crée lui-même et crée un nouveau type de



Image: 22. Concertgebouw Hall Amsterdam.

scènes à travers lui. Et il ne fait pas tout cela tout seul, il fait appel à des artistes, des peintres, des couturières et avec eux, il cherche à produire un espace éphémère pour exprimer les émotions les plus profondes. La capacité d'expression de la danse va également changer radicalement avec l'apparition continue de nouvelles technologies et de systèmes multimédias. L'éclairage est un élément clé qui joue directement avec la scénographie et les interprètes.

La danse moderne est née du besoin de liberté des danseurs et de leurs mouvements. A l'opposé du ballet, avec

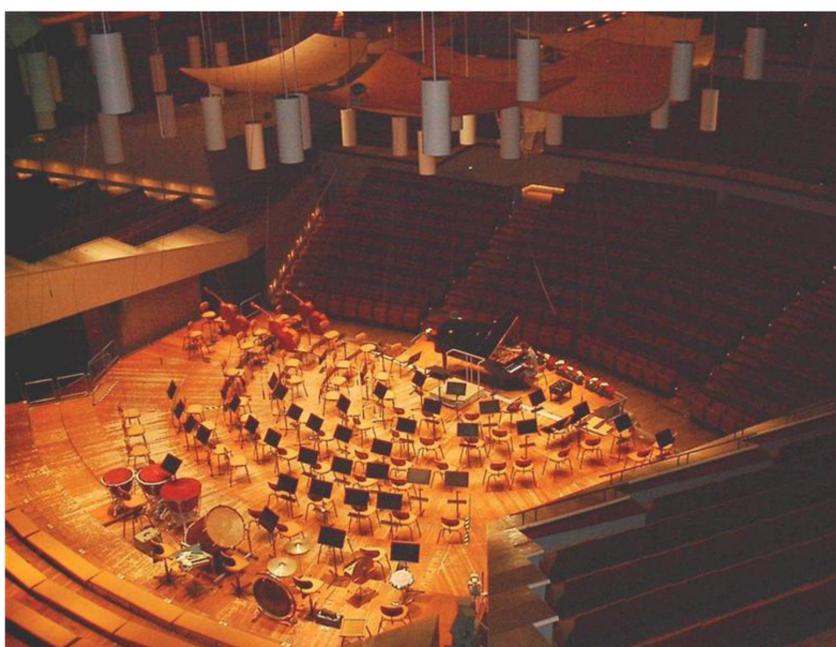


Image: 23. Philharmonie, Berlin



Imagen: 24. S.XX, Opéra.

ses règles, apparaît ce type de danse qui veut avoir ses propres règles, celles de chaque chorégraphe, de chaque danseur. Afin d'avoir la possibilité de créer de nouvelles formes, de nouveaux spectacles et de nouvelles scénographies. Ces mouvements veulent de nouveaux espaces, et ils veulent jouer avec eux. Ils cherchent à fusionner ou à contraster avec eux, à entrer ou à sortir, à sauter ou à passer en dessous. Mais dans tous ces cas, ils ont besoin de porter la relation interprète-scénographie à son expression maximale. La danse se détache de la musique et du thème et fuit la perspective classique et l'espace scénique fixe. Laissant de côté les représentations religieuses et ayant en main diverses technologies, l'espace scénique se transforme en un lieu où convergent de nombreuses disciplines et techniques artistiques. La créativité et l'adaptation du site pour générer des sensations, des concepts ou des métaphores seront la clé dans le monde d'aujourd'hui où ce qui est recherché est d'être original. Les courants et les œuvres sont multiples, il y a de la

place pour tout type de scénographie, de la plus subtile à la plus élaborée. L'important est de comprendre la mise en scène et ses besoins pour raconter des scénarios et réaliser le spectacle.



Image: 25. Vidéo-danse. Le chambre. 1988



Image: 26. Danse S.XX. Pulcinella.

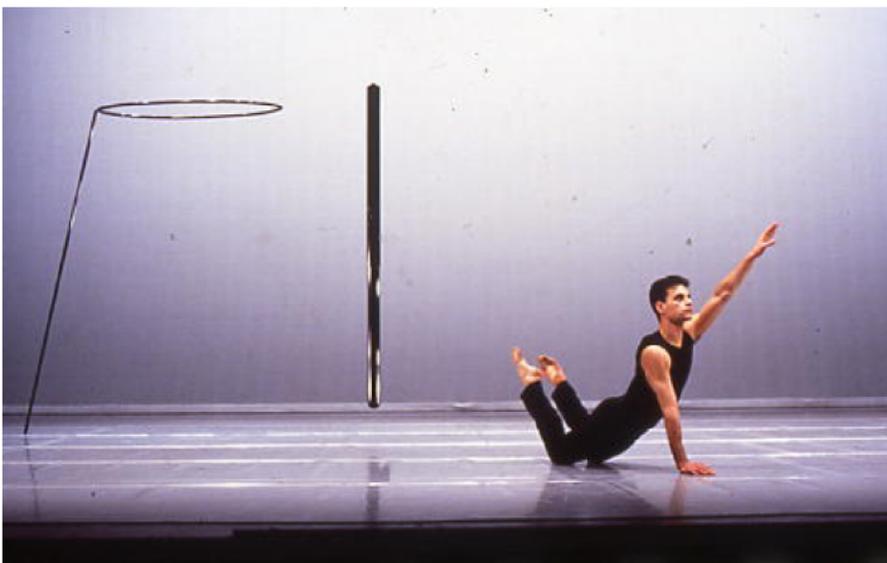


Image: 27. Danse S.XX. Soda Lake.

5.8 LA MISE EN SCÈNE ET L'ÈRE NUMÉRIQUE

Littéralement, la mise en scène désigne la composition de la scène ou du plan (au cinéma et à la télévision), c'est-à-dire l'emplacement sur la scène ou dans le cadre (au cinéma et à la télévision) de chaque élément et de chaque interprète, ainsi que les mouvements que les acteurs effectuent sur la scène ou dans le cadre. Il est utilisé aujourd'hui pour désigner le fait que tout ce qui apparaît à l'image est soumis à la volonté du réalisateur ou du metteur en scène. Selon cette définition, la mise en scène désigne la conjonction des éléments qui composent l'image, à savoir : 1. le décor ; 2. les costumes et la caractérisation ; 3. le jeu ; 4. le son. Ces éléments sont utilisés pour créer l'illusion de lieux, d'époques et de personnages différents, ou pour souligner une qualité particulière du spectacle et le différencier de l'expérience quotidienne. Il existe des bâtiments créés à cette fin, tels que des théâtres, des salles de concert et différents espaces pour créer des scènes

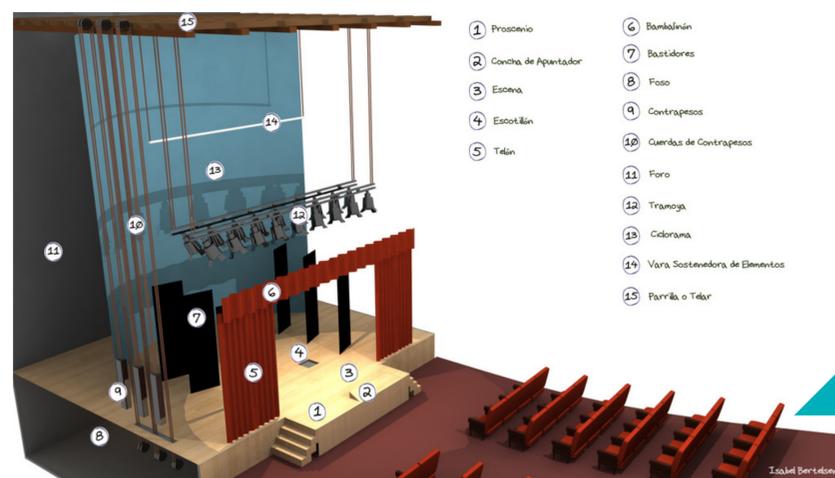


Image: 28. Schéma de la mise en scène

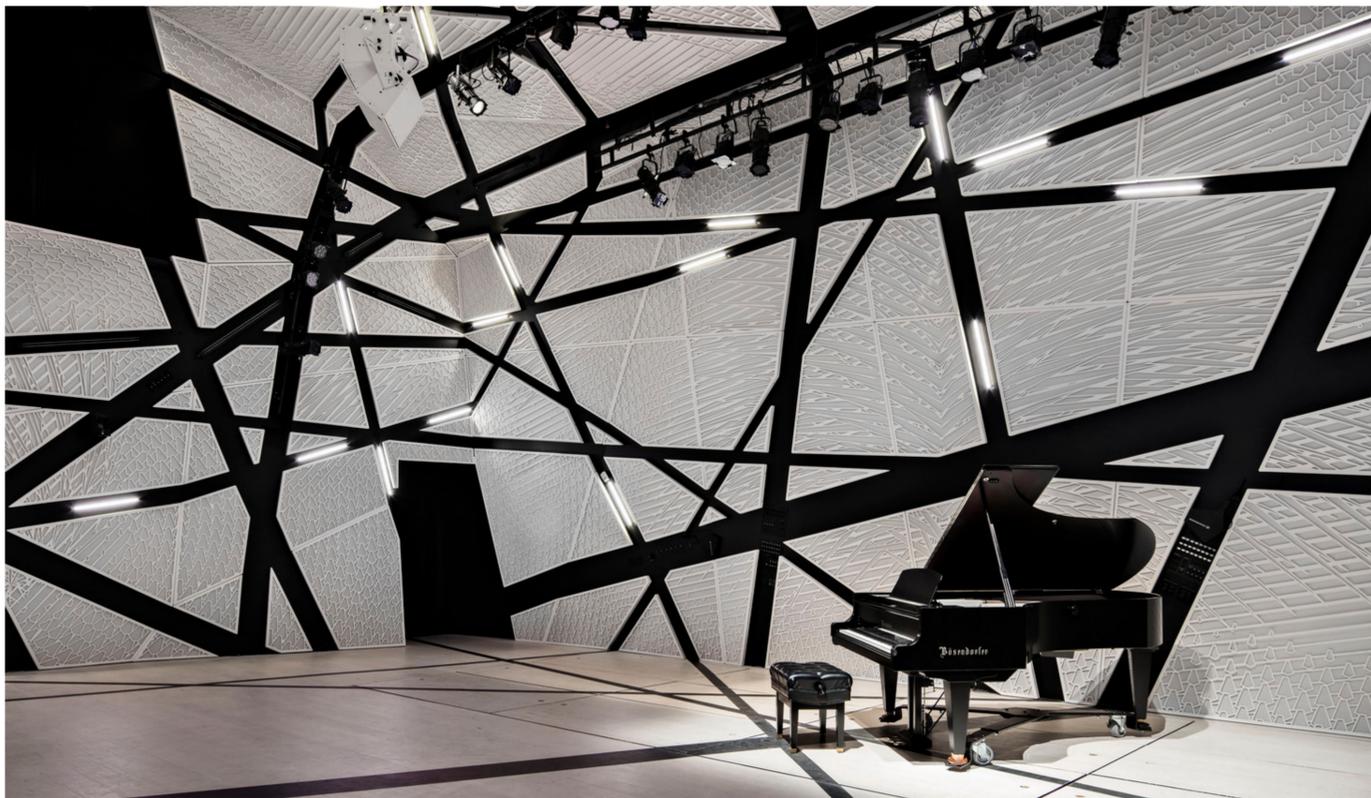


Image: 29. Salle de concert S.XXI



Image: 30. Mise en scène de la danse S.XXI

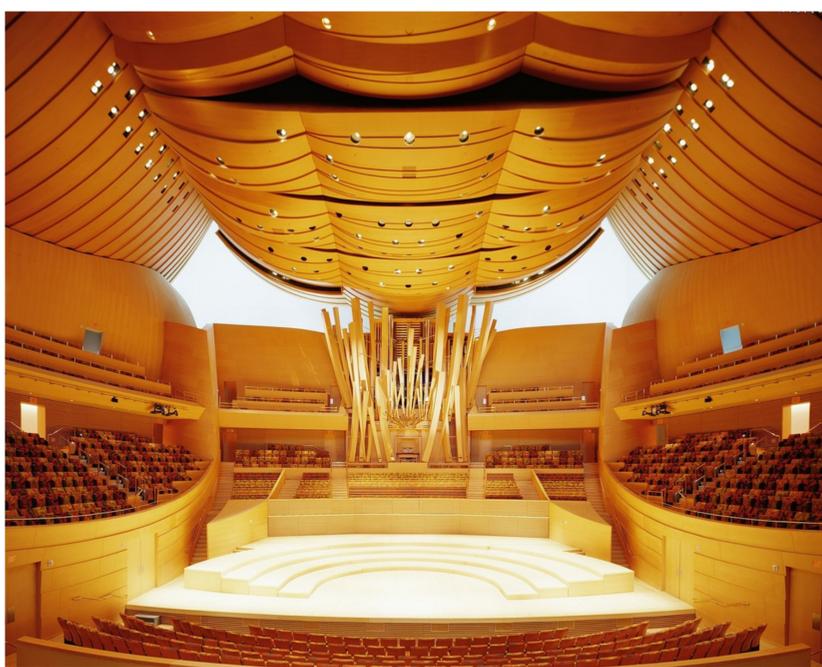


Image: 31. Salle de concert 2013

artistiques. Dans le diagramme suivant, vous pouvez voir chaque partie d'une mise en scène dans ces lieux spécifiques. Ce qui précède ne parle que d'une forme scénique, d'une mise en scène dans des bâtiments construits à cet effet, de pièces de théâtre, de danse et de musique. Mais l'éventail des possibilités est aujourd'hui beaucoup plus large. Avec la diversité des publics, des milieux sociaux, des écritures artistiques, les scènes occupent des lieux différents, plus publics, plus privés, on trouve ainsi des petites salles pour un petit groupe de personnes, ainsi que l'espace public intervenu comme une scène. Depuis quelque temps, l'utilisation des places, des rues et des parcs est une option pour les performances artistiques de toutes sortes, créant des scènes éphémères, parfois très complexes et extraordinaires, d'autres fois simples et quotidiennes. Le street art est en plein





Image: 32. Théâtre de rue

essor à cette époque où une communauté d'artistes utilise l'espace public pour exprimer ses idées et sa magie. Tout art est politique, même si l'artiste ne prétend pas l'être. L'art ouvre les têtes, l'art enseigne, l'art est agréable, l'art donne du plaisir.

Dans le monde de l'art vivant, il y a aussi les disciplines du cirque, où différents artistes aux compétences physiques, à l'acrobatie, à l'illusionnisme, au clown, au théâtre, à la musique, mettent en scène différentes scènes, sur de grands plateaux et des scènes, comme dans la rue.



Image: 33. Espace public. Statue vivante.



Image: 34. Cirque du Soleil.

de 3 000 ans. En Europe, ils ont pris le nom de cirque au Moyen-Âge et se développent encore aujourd'hui grâce à d'immenses infrastructures. Les arts du spectacle contemporains favorisent l'intermédialité, l'hybridation et le dialogue entre de multiples médias et langues.

Image: 35. Cirque de rue

Avec l'expansion de la technologie numérique, les arts vivants connaissent de nouvelles possibilités. L'image et le son numériques, la téléprésence et la connexion internet, la variété des écrans et des projections et autres dispositifs audiovisuels élargissent les possibilités artistiques de la mise en scène.



Cette numérisation de l'espace génère une conception spatiale qui diffère des pratiques théâtrales antérieures. Si cette technification audiovisuelle de la scène se produisait déjà avec les technologies analogiques, le support numérique dépasse et élargit ses possibilités en permettant la génération d'images en temps réel, télématiques, interactives et interactives.

Il permet de générer des images en temps réel, télématiques, interactives, de faciliter les résolutions multiples et des qualités d'images plus accessibles à la fois pour les spectateurs et pour les spectateurs. et des qualités d'image plus accessibles en termes de coût et de production.

Une autre des grandes caractéristiques du numérique est la création de nouveaux imaginaires, la création d'un nouvel univers numérique, sans référence ni trace dans le réel, tout un univers généré artificiellement.

Lorsque les deux spatialités, l'espace virtuel et l'espace physique, coopèrent et convergent, le phénomène d'hybridation se produit.

Le phénomène d'hybridation se produit et conduit à la production d'un nouvel espace entre le virtuel et le physique.

Il s'agit d'un espace situé entre le virtuel et le physique. Il s'agit d'un espace qui se situe entre deux textures, entre deux univers, et qui offre un nouveau lieu que Bay-Cheng (2010) appelle un espace intermédiaire.

Cette scène de l'entre-deux soulève la possibilité d'une mutation de l'espace traditionnel, principalement en raison de la capacité à rompre avec l'idée d'unité spatiale où les sujets participants (performeur, public) sont présents dans un même lieu. Cette transformation est peut-être, avec celle du corps, celle qui a le plus naturellement connu une plus grande capacité à faire muter les valeurs ontologiques des arts vivants. En d'autres termes, la technologie permet la construction, l'intégration et la conceptualisation d'un espace virtuel dans les arts vivants, ainsi que la notion de corps virtuel.

elle permet la notion de corps virtuel, non présent.

VIDEOS:

<https://www.yellowtrace.com.au/pixel-dance-meets-digital-projection/>

<https://youtu.be/zBm3mJiJzh8>

<https://www.yellowtrace.com.au/pixel-dance-meets-digital-projection/>

<https://youtu.be/zBm3mJiJzh8>



Image: 36. Mise en scène du Teatro Madrid.



Image: 37. Mise en scène multimedia 2010. Milan

Aujourd'hui, il est possible de créer librement des espaces scéniques, des ressources numériques, des matériaux pour les costumes et les décors, ainsi que des conceptions sonores et lumineuses extravagantes qui font du spectacle un voyage surréaliste, générant différentes sensations chez les spectateurs. Ces œuvres présentent une grande production avant le moment du spectacle, les interprètes, les costumiers, les musiciens, les scénographes, le personnel technique, le son et l'éclairage créent ensemble une mise en scène. Les manifestations artistiques sont également présentées dans des lieux plus quotidiens et plus simples, tels qu'un café avec une petite scène, une place, etc. L'art n'a pas de limites et trouve toujours un moyen d'être vu et entendu. Les moyens pour y parvenir sont désormais à la disposition de tous ceux qui veulent entrer dans le monde de la magie vivante.

5.9 CONCLUSION

L'espace scénique est le lieu où tout converge. Les arts vivants, la musique, la danse et le théâtre s'unissent pour réaliser des événements d'une manifestation unique qui ne dure pas dans le temps, mais qui est éphémère, le dessin, la peinture, la sculpture, le son, l'éclairage et l'espace architectural qui les contient, public ou privé, large ou limité, magnifique ou pauvre, s'ajoutent au spectacle. On peut dire que dans l'espace scénique, on recrée des idées, on raconte des histoires, on récite des vers, on monte des drames, enfin on conjugue les émotions et les corps pour créer quelque chose d'unique dans un lieu déterminé.

Au début de l'histoire, les rituels étaient considérés comme un unisson d'énergies invoquant les déesses, il n'y avait pas de distinction entre l'interprète et l'observateur, mais au fil du temps, ce fossé s'est creusé et la distinction entre la scène et les spectateurs est devenue plus claire. Les avant-gardes ont tracé différents liens, riches de différentes interactions entre les deux parties.

Aujourd'hui, on peut être spectateur et artiste sur la même scène. La relation entre la scène et l'architecture, la capacité de la première à influencer la seconde et vice-versa, est également importante. Ce lien peut conduire à la fois à la création d'un espace abstrait dans lequel la

performance se détache d'une scénographie, et à la fusion des deux.

Les possibilités de création sont infinies, aujourd'hui une boîte noire ou un carré peuvent être utilisés pour créer un espace scénique très diversifié qui contribue au scénario et aux artistes. En bref, celui qui est chargé de penser l'espace scénique doit créer les conditions nécessaires pour que l'artiste danse, chante, joue ou joue de son instrument comme il l'entend, et que le spectateur profite du spectacle dans le confort et dans un espace qui lui permet de se concentrer sur la scène et d'oublier tout ce qui l'entoure.

Il en va autrement dans la rue, lorsque l'art tente de transgresser le quotidien pour plonger les passants dans quelques secondes de magie. Le pouvoir de l'espace public en tant que scène est d'avoir un lien direct avec les spectateurs où se met en place une interaction qui influence les deux parties.

De même que tout converge dans l'espace scénique, les idées sociopolitiques et religieuses s'en mêlent et transforment l'histoire en quelque chose de séparatiste en termes de classes, de sexes et de capacités. Le défi est d'être capable d'avoir notre propre vision qui génère

l'inclusion de tous les secteurs de la société à l'intérieur comme à l'extérieur de la scène, le monde a besoin d'une plus grande ouverture aux nouvelles idées qui contemplent les minorités où les voix sont habituellement réduites au silence.

Le monde a besoin d'une plus grande ouverture à de nouvelles idées qui prennent en compte les minorités dont les voix sont généralement réduites au silence. Nous quittons l'agitation de nous repenser à partir d'où et comment nous voulons raconter des histoires et faire de la magie, les outils sont disponibles.





6. CONCEPTION ET PLANIFICATION DU PROJET

6.1 OBJECTIF ET CHAMP D'APPLICATION

L'objectif de cette procédure est de définir les modalités et les responsabilités inhérentes à la gestion du processus de conception et de développement du service d'accueil des artistes individuels et des collectifs artistiques dans les espaces sociaux, afin de garantir que les activités sont développées de manière à assurer la réalisation des objectifs de durabilité des actions artistiques et sociales.

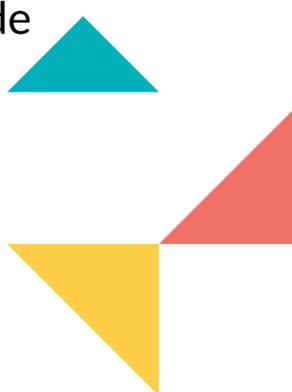
La conception de la structure du service a pour principal objectif de définir les processus opérationnels liés à l'exécution du service et consiste à définir les caractéristiques du service et du processus de mise en œuvre, les procédures et les spécifications de livraison et de contrôle. Les résultats d'une telle conception sont basés sur une documentation montrant les méthodes de gestion de tous les processus liés à la fourniture du service. La conception du service fait l'objet d'une validation telle que définie plus loin dans la procédure.

La planification exécutive représente une phase essentielle du processus de prestation de services primaires. Elle est étroitement liée à la planification, à la mise en œuvre et au suivi des activités menées. Par conséquent, cette procédure s'applique exclusivement aux méthodes de gestion et de contrôle du processus de conception de la structure de service ART NO STOP. La responsabilité première de la mise en œuvre de cette procédure incombe au représentant légal de l'organisation qui décide de l'adopter, donnant ainsi vie à la possibilité de garantir la durabilité des projets sociaux et artistiques.

6.2 TERMES ET DÉFINITIONS

Conception et développement: un ensemble de processus qui transforme les exigences en caractéristiques spécifiques ou en spécifications d'un produit, d'un processus ou d'un système.

Révision: activité menée pour vérifier la pertinence, l'adéquation et l'efficacité de quelque chose en vue d'atteindre les objectifs fixés.



Vérification: confirmation, étayée par des preuves objectives, de la conformité aux exigences spécifiées.

Validation: confirmation, étayée par des preuves objectives, que les exigences liées à une utilisation ou une application spécifique prévue ont été satisfaites.

6.3 CRITÈRES OPÉRATIONNELS

L'importance de la planification et de la maîtrise de la conception et du développement du service est fondamentale car cette phase détermine les caractéristiques essentielles du service, la manière dont il est fourni et donc les résultats attendus en termes de performance et d'économie.

Les éléments clés de la gestion du processus de conception et de développement des services dans des conditions contrôlées sont les suivants :

- l'identification et la définition des exigences fondamentales du service pour répondre aux besoins exprimés et implicites de l'organisation d'accueil et de l'artiste ou du groupe accepté
- la définition des phases opérationnelles et de contrôle du processus de conception et de développement, y compris les moments de revues interfonctionnelles, de vérification des résultats et de validation

- la définition des responsabilités pour l'exécution de chaque activité et des interfaces correspondantes
- l'analyse des exigences obligatoires applicables imposées par les prescriptions législatives et toute autre contrainte susceptible d'affecter les modalités de la prestation de services
- la gestion du changement dans les projets.

6.3.1 PROCESSUS DE CONCEPTION - ORGANIGRAMME

Les méthodes de planification et de contrôle de la conception sont présentées dans l'organigramme suivant, qui montre les étapes du processus, et dans la partie descriptive qui suit, qui définit les activités opérationnelles, les responsabilités et les documents de référence et d'enregistrement.



6.3.2 LANCER LES ACTIVITÉS DE CONCEPTION

Comme indiqué dans l'introduction, la planification peut associer l'activation du service ART NO STOP à une modification substantielle du service déjà entamé.

Dans ce dernier cas, la nécessité d'une modification peut résulter de besoins internes de l'organisation d'accueil, de demandes d'artistes/collectifs ou de changements dans la législation en vigueur.

6.3.3 IDENTIFICATION DES DONNÉES DE BASE ET DES OBJECTIFS DU PROJET ART NO STOP

La phase préliminaire du processus de conception consiste en la définition et la révision des données de base et des objectifs du projet, en collaboration avec les ressources choisies comme composants de l'équipe de projet.

La phase préliminaire du processus de planification commence généralement par des enquêtes menées sur le territoire pour la promotion d'un nouveau service ou pour la modification substantielle d'un service existant.

Les données nécessaires à l'identification des exigences de base sont obtenues à partir d'un ou de plusieurs des éléments suivants :

- demandes explicites d'artistes/collectifs
- l'analyse des besoins de l'organisation d'accueil en matière de projets au profit de ses hôtes
- les exigences législatives et/ou réglementaires obligatoires
- tout autre document/information définissant des éléments significatifs pour la définition des exigences essentielles du service.

L'identification et l'analyse des données de base et des objectifs du projet sont documentées dans la section 1 du "Plan de projet" (Mod 01 ci-joint), dans lequel le représentant légal définit explicitement toutes les caractéristiques qui identifient pleinement le service en cours de conception, en définissant les aspects suivants :

- besoins et exigences identifiés
- type/cible de personnes hébergées
- typologie/artistes/collectifs cibles
- les ressources humaines, l'espace et le matériel nécessaires
- estimation des coûts
- exigences obligatoires, autorisations nécessaires
- l'identification des forces et des faiblesses par rapport aux objectifs stratégiques de développement de l'organisation.
- Ce dernier aspect est développé avec le personnel impliqué dans le projet en utilisant la méthode Disney.

Une fois que les données de base ont été définies et examinées, PRES, avec la participation de l'équipe de conception, procède à la planification globale des phases du projet, comme décrit dans la section suivante.

6.3.4 PLANIFICATION GLOBALE DU PROJET

La planification générale des phases du projet, documentée dans la section 2 du formulaire 01 "Plan du projet", définit l'articulation temporelle des phases du projet, depuis la phase d'étude détaillée du projet jusqu'au lancement du service et à l'évaluation d'impact qui s'ensuit.

Dans le cas d'une modification d'un service existant, certaines des étapes énumérées peuvent ne pas s'appliquer. Pour chaque phase, les responsables et les délais de mise en œuvre des activités de la phase elle-même sont établis.

6.3.5 PLANIFICATION OPÉRATIONNELLE DES ACTIVITÉS DU PROJET

Sur la base de la planification globale, le représentant légal, en collaboration avec le groupe de conception, établit, pour chaque phase du projet, les activités opérationnelles nécessaires à l'achèvement de la phase elle-même.

Cette activité de développement de la conception est documentée par la section 3 du formulaire 01 "Plan opérationnel", dans laquelle la conception est définie pour chaque phase du plan global :

- les activités opérationnelles nécessaires à l'achèvement de la phase
- les responsabilités pour la réalisation de chaque activité
- les résultats escomptés de chaque activité, ainsi que les documents produits
- les délais de mise en œuvre.

La planification opérationnelle est effectuée par le représentant légal et a lieu à différents moments, en fonction de l'avancement des phases et des résultats des activités menées.

Le plan opérationnel est signé, après accusé de réception, par les ressources impliquées dans la réalisation des activités.

6.3.6 MISE EN ŒUVRE DES ACTIVITÉS DU PROJET

En fonction de ce qui a été planifié, le développement du projet implique l'exécution des activités du projet, les contrôles, les examens et les vérifications connexes, ainsi que la préparation des documents de projet définis. Le développement des activités du projet et les progrès connexes sont documentés par l'enregistrement des activités de contrôle dans les rapports de projet (formulaire 02) et la mise à jour éventuelle de la planification de la conception globale ou opérationnelle.

Pendant toutes les phases de développement du projet, le représentant légal, ou son délégué, coordonne et supervise toutes les activités opérationnelles, jusqu'à la clôture et la validation du projet lui-même.

6.3.7 EXAMENS ET VÉRIFICATIONS DE LA CONCEPTION

Aux moments indiqués dans la phase de planification générale et aux moments ultérieur définis dans les plans opérationnels en une seule phase, les résultats obtenus font l'objet d'un examen et d'une vérification, afin de s'assurer que les données, les exigences de base et les objectifs de la conception ont été respectées.

L'objectif des examens et vérifications de la conception est d'optimiser le travail effectué et de prévenir ou de minimiser tout problème dans le développement du projet lui-même. Les méthodes d'exécution des activités d'examen et de vérification sont les suivantes.

L'examen est généralement prévu à la fin de chaque phase et/ou activité de conception.

Elle consiste en un examen objectif, documenté, systématique et critique du projet, qui permet d'identifier, d'anticiper les problèmes et les insuffisances et d'engager des actions correctives visant à assurer que le résultat final conduise aux objectifs fixés. La Revue implique toutes les fonctions, définies à un moment donné, impliquées dans les activités de planification et, le cas échéant, dans les phases de mise en œuvre et d'exécution du service planifié.

Le résultat de l'examen est formalisé par le représentant légal ou son délégué dans le rapport de projet, après avoir examiné et discuté les documents et/ou activités examinés et analysé les alternatives sur la base de l'expérience acquise dans le cadre de projets similaires ou différents et des méthodologies proposées/analysées.

Les problèmes rencontrés et/ou les décisions relatives à l'amélioration du projet sont mis en évidence de manière formelle et exhaustive dans le même rapport, ainsi que les choix effectués et les actions prévues pour leur résolution.

Les vérifications, effectuées par le représentant légal ou son délégué, avec la participation éventuelle des autres fonctions, peuvent être réalisées en même temps que les moments de révision et consistent à vérifier l'exhaustivité et l'exactitude des phases de conception soumises à vérification et des résultats correspondants, afin de garantir l'obtention des résultats établis. Par conséquent, la mise en œuvre des vérifications prévoit le contrôle de la documentation produite, des activités réalisées et l'enregistrement des activités de contrôle, des documents et/ou des activités vérifiés et des résultats correspondants dans le rapport de projet. Toutes les observations/besoins éventuels de modifications et/ou d'ajouts sont mis en évidence dans le rapport de projet et communiqués aux services concernés.

Les phases d'examen et de vérification peuvent être réalisées séparément ou conjointement, en fonction de l'objet et du niveau de détail de la conception. Dans le cas d'un examen et d'une vérification conjoints, les résultats sont consignés dans un rapport de projet unique.

6.3.8 VALIDATION DU PROJET

La validation du projet consiste à vérifier la capacité du service conçu à répondre aux exigences et aux objectifs fixés. La validation du projet, effectuée sous la responsabilité du représentant légal ou de son délégué, vise donc à vérifier que le

service a permis d'atteindre les résultats escomptés.

La validation d'un projet a généralement lieu à différents moments et de manière précise :

- une fois le projet achevé, vérifier la réponse positive de l'utilisateur cible auquel le service s'adresse.
- à court, moyen et long terme, selon les modalités et les échéances établies dans le plan de projet, en se référant à l'évaluation de l'impact sur les personnes accueillies dans l'organisation, sur l'organisation elle-même et sur les artistes/collectifs accueillis.

Les méthodes et les délais spécifiques de validation sont définis dans la phase de planification de la conception, en fonction des particularités de chaque projet, et documentés dans le plan de projet. Chaque moment de validation est consigné dans le rapport de projet, qui documente les activités réalisées, les résultats, les problèmes rencontrés et les actions d'amélioration qui en découlent. Les résultats de la validation constituent une référence importante pour les activités de conception ultérieures de services similaires.

La validation de la conception de la structure de service pour les services consolidés est, en tout état de cause, effectuée périodiquement, en même temps que l'activité de révision du système, afin de contrôler le maintien de l'efficacité des méthodes de prestation de

services prévues et de garantir leur adaptation continue aux exigences établies, en ce qui concerne les changements survenus, tels que les innovations dans les méthodologies opérationnelles, les nouvelles législations, la nécessité de qualifications plus élevées du personnel, les demandes des clients, les besoins des hôtes, etc.

6.3.9 GESTION DES CHANGEMENTS DANS LES PROJETS

Par modification du projet, on entend toute variation volontaire par rapport à un état précédemment considéré comme définitif et documenté.

Une modification peut être initiée pendant la phase de développement du projet, suite à des difficultés ou des opportunités d'amélioration rencontrées pendant la phase de mise en œuvre du service, ou suite à une demande explicite du client.

Les changements sont documentés dans le modèle 3. La nécessité des changements est examinée et évaluée afin de prendre en compte tous les effets positifs et négatifs sur le développement du projet et/ou la prestation de services. Par conséquent, avant d'être mises en œuvre, les modifications doivent être approuvées par le représentant légal, sur la base d'une vérification de la nécessité réelle de la modification, de la cohérence avec les exigences de base, de la

faisabilité technique et de l'impact économique et contractuel de la modification.

6.4 INDICATEURS DE PROCESSUS

L'efficacité du processus de conception, par rapport aux objectifs fixés, est vérifiée par l'utilisation d'indicateurs appropriés, contrôlés selon une fréquence établie. Pour chaque objectif fixé, les méthodes et les délais de réalisation sont également définis et des indicateurs de suivi appropriés sont identifiés.

6.5 DOCUMENTATION

CODE	TITRE	STOCKAGE	
		Responsable	Durée de l'accord
Formulaire 01	Plan du projet	représentant légal	3 ans
Formulaire 02	Rapports de projet	représentant légal	3 ans
Modèle 03	Modifications du projet	représentant légal	3 ans

	PLAN DU PROJET ART NO STOP	N. _____ Page _____ de _____
--	---	---------------------------------

SECTION 1	IDENTIFICATION DES BESOINS / DONNÉES DE BASE
------------------	---

Projet/Service ART NO STOP	<input type="checkbox"/> NOUVEAU SERVICE <input type="checkbox"/> MODIFICATION DU SERVICE EXISTANT
Proposé par:	

IDÉE/OBJECTIFS DU PROJET	COMPOSITION DU GROUPE DE CONCEPTION	
	Nom et prénom	Rôle

LES BESOINS ET LES NÉCESSITÉS IDENTIFIÉS DANS L'ORGANISATION ET DANS LE TERRITOIRE

TYPE / CIBLE DE PERSONNES DANS LA ZONE DÉFAVORISÉE À IMPLIQUER

TYPE DE PROJETS ARTISTIQUES À ACCUEILLIR

	PLAN DU PROJET ART NO STOP	N. _____ Page _____ de _____
--	---	---------------------------------

RESSOURCES HUMAINES REQUISES (internes - externes)

--

RESSOURCES STRUCTURELLES REQUISES (internes-externes)

--

LES RESSOURCES MATÉRIELLES NÉCESSAIRES

--

ESTIMATIONS DES COÛTS

--

EXIGENCES OBLIGATOIRES / AUTORISATIONS NÉCESSAIRES

--

AUTRES ASPECTS PERTINENTS

--

	PLAN DU PROJET ART NO STOP	N. _____ Page _____ de _____
--	---	---------------------------------

ANALYSE DE PROJET SELON LA MÉTHODE DISNEY

LE RÊVE	QUESTIONS D'ACTUALITÉ	QUESTIONS CRITIQUES

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE / NOTES

Signature des représentants légaux de l'organisation _____ Date _____

SEC 2	PROGRAMME GÉNÉRAL
--------------	--------------------------

PHASE	PERSONNE(S) RESPONSABLE(S)	OCCASIONS							
Cartographie des besoins par rapport au service conçu									
Définition du budget économique pour vérifier la viabilité du service dans le temps.									
Examen des données de base									
Préparation du projet exécutif									
Examen et vérification du projet									
Allocation de fonds pour l'exécution du service									
Mise en œuvre des services									
Acquisition des autorisations nécessaires									
Validation									
Création d'outils publicitaires pour le service (site web, charte du service, brochures)									
la publicité du service									
Activation du service									
Validation									
Analyse d'impact									

Signature des représentants légaux de l'organisation _____ Date _____

	PLAN DU PROJET ART NO STOP	N. _____ Page _____ de _____
--	---	---------------------------------

SEC 3	PLAN OPÉRATIONNEL
--------------	--------------------------

PHASE DU PROJET	RESSOURCES IMPLIQUÉES

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ	RESPONSABLE	RÉSULTATS ATTENDUS / DOCUMENTS À PRODUIRE	TEMPS

Signature des représentants légaux de l'organisation _____ Date _____

RAPPORT DE PROJET		
--------------------------	--	--

Projet/Service : ART NO STOP
--

PHASE	RESSOURCES IMPLIQUÉES

TYPE D'ACTIVITÉ	
RAPPORT DE PHASE/D'ACTIVITÉ <input type="checkbox"/>	VALIDATION <input type="checkbox"/>
RÉVISION <input type="checkbox"/>	MODIFICATION <input type="checkbox"/>
VERIFICATION <input type="checkbox"/>	AUTRES <input type="checkbox"/> _____

ACTIVITÉS RÉALISÉES / THÈMES COUVERTS
--

--

PROBLÈMES RENCONTRÉS / PROPOSITIONS D'AMÉLIORATION / ACTIONS PROPOSÉES

--

ANNEXES :

	Signature PRES _____
	Date _____

RÉSULTAT <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> NOT OK	NOTES :
--	---------

SIGNATURE LÉGALE DU REPRÉSENTANT OU DE SON MANDATAIRE _____
DATE _____

	MODIFICATIONS DE PROJET	
--	--------------------------------	--

Projet/Service : ART NO STOP
--

DESCRIPTION DE LA MODIFICATION

MOTIFS DE LA MODIFICATION

DOCUMENTS JOINTS

L'ÉVALUATION DE LA MODIFICATION DEMANDÉE ET DE SES RÉSULTATS

LA PLANIFICATION DES ACTIONS À METTRE EN ŒUVRE

NOUVEAU PLAN DE PROJET REQUIS: <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	NUMÉRO DE RÉFÉRENCE DU PLAN DE PROJET: _____ DE _____
--	---

SIGNATURE LÉGALE DU REPRÉSENTANT OU DE SON MANDATAIRE _____
DATE _____

ANNEXE 1 - CONTRAT DE RÉSIDENCE DE CRÉATION

Pour les activités de RÉSIDENCE CRÉATIVE des artistes/entreprises dans les pays suivants:

Accord entre l'entité ou les personnes :

Nom de l'organisme d'accueil (ci-après dénommé "l'organisme d'accueil") :

ADRESSE

Numéro d'identité (REA)

Représentant légal :

Nome : _____

Identité (carte d'identité, passeport) _____

Nom de l'organisation/collectif artistique (ci-après dénommé "artiste/collectif"):

ANNEXE 1 - CONTRAT DE RÉSIDENCE DE CRÉATION

ADRESSE:

Numéro d'identité (REA):

Représentant légal :

Nom prénom : _____

Identité (carte d'identité, passeport) _____

Cet accord définit les modalités d'accueil de la résidence de création, en définissant clairement dans cet accord tous les aspects liés aux services offerts, aux différentes opportunités et aux droits de création.

La résidence de création se déroulera à l'adresse _____ à _____.

L'artiste/collectif choisit l'une des trois options suivantes, que l'hôte accepte.

OPTION 1

CRÉATION AUTONOME

L'artiste/l'entreprise bénéficiera des services suivants :

L'artiste/l'entreprise utilisera les espaces _____.

Jours : de _____ à _____

heures d'ouverture : de _____ à _____

L'artiste/la compagnie utilisera les espaces de la réception _____

jours : de _____ à _____

heures d'ouverture : de _____ à _____

l'utilisation des espaces pour _____ euros pour la période définie ;

Conseil en gestion _____ euros par heure ;

Assistance technique par heure _____ euros ;

- nuitée à _____ dans des chambres partagées à un tarif journalier de _____ euros par chambre (____ lits) avec _____ salle de bain;

Petit-déjeuner italien (lait, café, biscuits, pain, confiture) pour _____ euros par jour. Veuillez noter que dans un souci de durabilité économique, sociale et environnementale, l'hôte privilégie l'utilisation d'aliments donnés pour l'élimination.

Déjeuner (1 plat ; 1 accompagnement ; fruit ; café) _____ euro par jour

Dîner (1 plat ; 1 accompagnement ; fruit ; café) _____ euros par jour

Les frais seront payés par virement bancaire

_____ IBAN _____, by _____

L'artiste/collectif n'encourt aucun coût puisqu'il opte pour la formule de la durabilité sociale et économique mutuelle, offrant gratuitement les activités suivantes en échange des espaces offerts par l'hôte.

Ateliers gratuits sur _____ pour un certain nombre d'heures _____, dont les dates seront convenues avec le coordinateur communautaire en fonction de la disponibilité des personnes hébergées.

_____ spectacles dont les recettes seront reversées à l'hébergeur pour la pérennité économique de ses actions.

Les droits d'auteur appartiennent à l'artiste ou à l'entreprise.

OPTION 2

CO-CRÉATION

L'institution d'accueil met gratuitement à disposition les espaces de la coopérative sociale Ten Rock.

Tous les coûts liés à l'hébergement/aux repas et à l'assistance technique/à la direction seront partagés à parts égales entre l'artiste/le collectif et l'organisation d'accueil ;

Les droits d'auteur seront partagés.

L'organisation hôte mettra gratuitement des espaces à disposition à partir de

_____ de _____ à _____ aux jours et heures suivants :

Tous les coûts liés à l'hébergement, à l'embarquement et à l'assistance technique sont partagés à parts égales entre l'artiste/le collectif et l'organisation d'accueil ;

Les droits d'auteur sont partagés.

OPTION 3

TENROCK CREATION

L'Organisation d'accueil mettra gratuitement à disposition les espaces de la coopérative sociale _____ de _____ à _____ aux jours et heures suivants :

L'organisation d'accueil prend en charge les frais d'assistance technique, de direction, de pension et d'hébergement pour la résidence de création.

L'artiste/collectif collaborera gratuitement au processus de création, en se réservant le droit de premier refus dans l'appel à propositions pour une période de trois ans.

Les droits d'auteur seront détenus par la coopérative sociale Ten Rock.

Le coordinateur du projet, désigné par l'organisation, est

GABRIELE CAGNAZZO, directrice artistique du TenRock Circus Théâtre Chapiteau

Lecture confirmée et signée à _____, sur _____.

Signature de l'entité d'accueil

Signature de l'artiste/du collectif



7. PLANIFIER LA PRODUCTION D'UN ÉVÉNEMENT

NOTE PRÉLIMINAIRE

De nombreux points sont à prendre en compte lors de la planification et de la réalisation d'un événement, que nous avons systématiquement répertoriés ci-dessous.

Pourquoi et qu'est-ce qui est si particulier dans la planification et la production d'un événement ? Il faut savoir qu'avec un événement, on sort de son cadre personnel et privé. C'est déjà le cas lors d'une action de rue. Chacun d'entre nous a un espace personnel dont il a besoin pour son bien-être, sa sécurité et son expression privée. Cela signifie qu'il faut limiter certains mouvements, certains volumes et certaines activités à une échelle plus petite que dans une salle de sport, par exemple. Prenons l'exemple d'un artiste de rue qui joue de la musique dans la rue, c'est-à-dire dans l'espace public. Il est plus bruyant et plus présent que quelqu'un qui n'écoute de la musique qu'avec des écouteurs et qui marche dans la rue.

Par conséquent, si l'on quitte cette sphère purement privée, il faut tenir compte et être conscient des limites autorisées, appropriées et acceptées dans l'espace culturel concerné.

Certaines de ces limites sont définies légalement, d'autres sont basées sur les conventions d'une société. Dans une société, il peut être permis de s'adresser directement aux gens et de les regarder dans les yeux, alors que dans d'autres, cela serait mal vu et inapproprié.

Si vous souhaitez proposer un événement au public et l'organiser dans nos propres salles, d'autres questions se posent. Ce sont avant tout des étrangers, le public, que nous invitons et pour lesquels nous prenons la responsabilité de veiller à ce qu'il ne leur arrive rien dans nos salles et lors de notre événement. Qu'ils y soient en sécurité. Que même en cas d'accident, comme un incendie ou du vent, ils puissent quitter nos salles en toute sécurité.

C'est pourquoi nous disposons d'un grand nombre de règles qui sont le fruit de nombreuses années d'expérience et de problèmes. Certaines d'entre elles peuvent être considérées comme excessives ou exagérées, mais il y a toujours une raison pour laquelle ces règles sont apparues. C'est pourquoi il est souvent nécessaire d'enregistrer publiquement certains faits auprès des autorités compétentes et des institutions de régulation, qui exigent certains aspects



fondamentaux : qui est responsable, qui est l'organisateur, qui est le responsable et qui est chargé de la sécurité ?

Cela commence généralement par la publication d'un dépliant ou d'une affiche, qui doit indiquer "qui est responsable de la publication". Il en va de même pour les médias en ligne et les sites web. Afin de traiter de manière structurée ces questions nombreuses et très diverses, nous avons établi une liste systématique, qui est présentée et expliquée ci-dessous.

DESCRIPTION DES EMPLOIS

Il y a les professions de technicien et de gestionnaire d'événements, qui ne s'occupent que de la réalisation d'événements et connaissent de nombreux détails qui surviennent toujours lors d'un événement. Cela va des connexions électriques et de l'éclairage aux voies d'évacuation, en passant par l'organisation du contrôle du nombre de spectateurs. Les exigences de la législation alimentaire peuvent également jouer un rôle.

ASSISTANT EN GESTION D'ÉVÉNEMENTS

Comme les gestionnaires d'événements, les assistants en gestion d'événements sont responsables de l'exécution complète d'un événement, y compris de la planification financière qui fonctionne. Bien entendu, il existe également des "spécialisations" dans ce domaine et de nombreux professionnels se sont spécialisés dans les foires, les mariages ou les marchés, par exemple.

7.1 CONCEPT ANALYSÉ DE LA SITUATION

Quelle est l'idée de l'événement ? Pour élaborer un concept d'événement, il est important d'examiner la situation actuelle : quelle est la situation actuelle, quels sont les problèmes, quels sont les points à optimiser ? Plus l'analyse de la situation est approfondie, plus l'événement sera réussi, car il sera adapté de manière optimale au groupe cible et à la situation. Dans le cas d'événements non réussis, il se peut que l'on ait planifié quelque chose qui n'a pas de fondement, qui n'est pas nécessaire et qui a été conçu et créé complètement hors contexte. De nombreux événements sont toujours planifiés de la même manière en raison de la tradition, du succès ou des circonstances. Cependant, il peut aussi être judicieux et efficace d'emprunter des voies totalement nouvelles lors d'un événement et de mettre en œuvre quelque chose qui n'a jamais été fait auparavant afin de créer une expérience unique pour le public et les visiteurs.



OBJECTIFS

Quels sont les objectifs et les résultats attendus de l'événement ?

Il existe une distinction entre les objectifs grossiers et les objectifs fins. Une fois que les objectifs sont clairs, l'événement peut être planifié. De cette manière, l'événement acquiert également une valeur et un sens. Sinon, il s'agit d'un événement vide de sens qui n'a aucun impact et aucune valeur pour la société.

FIXATION DES OBJECTIFS

Comment puis-je atteindre les objectifs ?

Une fois les objectifs fixés, je peux réfléchir à la meilleure façon de les atteindre et planifier en conséquence. En général, il est important de suivre la séquence suivante : analyse de la situation, objectifs, planification.

7.1.1 MISE EN ŒUVRE DU CONCEPT DE CALENDRIER

Pour que l'événement soit couronné de succès, il est nécessaire d'établir un calendrier précis. Il est conseillé de toujours vérifier les horaires pour s'assurer qu'ils sont à jour. La fixation d'échéances permet de respecter le calendrier. Un calendrier répertorie toutes les activités, tâches, rendez-vous et procédures avec leurs heures de début et de fin respectives. Vous avez ainsi une vue d'ensemble de la durée des différents projets.

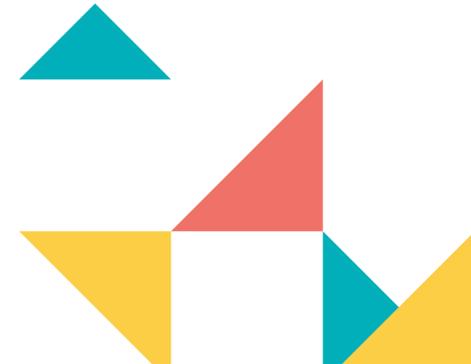
Le calendrier doit être communiqué à toutes les personnes concernées et vérifié. Les responsabilités respectives sont également notées ici, c'est-à-dire que toutes les personnes impliquées dans l'événement sont affectées ou désignées comme responsables dans le programme en fonction de leurs ressources.

Il existe un calendrier approximatif, mais il peut également être utile d'établir un plan quotidien pour chaque cas et de travailler de la manière la plus efficace possible, sans se perdre dans des détails inutiles.

7.2 FINANCEMENT- COMMENT FINANCER L'ÉVÉNEMENT

7.2.1 PLANIFICATION BUDGÉTAIRE

Il est nécessaire d'examiner ce qui est nécessaire pour réaliser le projet. Il est important de faire la distinction entre les coûts fixes et les coûts variables. En général, il est important d'estimer trop et pas trop peu, sinon la réalisation du projet pourrait être compromise si le budget n'est pas suffisant. Pour les coûts qui ne sont pas encore tout à fait clairs, estimez-les généreusement et prévoyez dans tous les cas 10 à 20 % du budget total pour les impondérables.



7.2.2 COÛTS FIXES

Les coûts fixes sont des coûts qui sont certains de se produire chaque mois. Ces coûts peuvent être budgétisés avec certitude et ne changeront pas à court terme. Si plusieurs projets ou événements sont réalisés au cours d'une année, un pourcentage des coûts fixes doit être inclus dans le calcul. Les coûts fixes possibles sont, par exemple, le personnel, le loyer, le téléphone, l'internet, la voiture.

7.2.3 COÛTS VARIABLES

Les coûts variables sont des coûts qui peuvent varier d'un événement à l'autre. Par exemple, le personnel, la publicité, le matériel, le transport, l'hébergement, la restauration.

7.2.4 POSSIBILITÉS DE FINANCEMENT

Pour financer un événement, il faut élaborer un concept financier. Il est possible de financer un événement à l'aide d'une seule composante ou d'une combinaison de financements. Si l'une des composantes n'est pas suffisante pour la réalisation de l'événement, une alternative doit toujours être prévue.

FINANCEMENT

Il existe un large éventail de possibilités de financement privé et public, qui peuvent être sélectionnées en fonction du type et du thème de l'événement.

Dans la plupart des cas, un concept doit être soumis dans un certain délai.

DONS

Le financement par les dons est possible, mais il s'agit toujours d'une question incertaine, car il n'est jamais possible de savoir exactement si les dons seront suffisants. Dans le cas d'un financement par des dons, le crowdfunding peut être lancé, par exemple, à l'approche de l'événement. Vous pouvez ainsi prévoir ce qui sera disponible. Si les dons ne sont recueillis que pendant ou après l'événement, ils ne peuvent pas être inclus dans la planification du budget ou ne peuvent être utilisés que pour des extras.

PARRAINAGE

En fonction de l'événement, il peut être avantageux pour les deux parties de travailler avec des sponsors.

Lors de la recherche de sponsors, il est préférable d'examiner qui pourrait bénéficier d'une éventuelle coopération, car cela crée une situation gagnant-gagnant. Avec le parrainage, les deux parties bénéficient de la coopération. Le partenaire sponsor fournit de l'argent, du matériel ou un lieu pour l'événement et reçoit quelque chose en retour, généralement sous forme de publicité. Il est ainsi possible de promouvoir le produit du partenaire sponsor ou de placer une publicité de manière sélective. Il existe également le parrainage sans contrepartie.



RECETTES DES RESSOURCES PROPRES

La location et le matériel, en particulier, peuvent très bien être financés par des fonds propres ou, si nécessaire, par des réserves provenant d'événements antérieurs.

RÉSERVATIONS

Il est conseillé de faire des réserves pour chaque événement, car des imprévus peuvent toujours survenir, le budget n'est pas suffisant, des achats supplémentaires sont nécessaires.

S'il n'est pas nécessaire pour les urgences, un bonus supplémentaire en espèces ne fait pas de mal non plus.

FINANCEMENT PAR LE BIAIS D'ACOMPTES OU DE CONTRIBUTIONS

Cela peut être fait, mais ce n'est pas obligatoire. Là encore, il est important de choisir le bon montant, ni trop, ni trop peu, sous peine de perdre de la valeur. Dans le calcul, il est utile d'indiquer le nombre minimum de recettes, c'est-à-dire le nombre à partir duquel l'événement se produira. Incluez le montant maximum dans le calcul si vous êtes sûr à 100 % que les recettes arriveront.

DATE DE FIN DE STOCK

Il s'agit d'une date très importante,

surtout dans les périodes difficiles. C'est à cette date que l'on décide si l'événement peut avoir lieu parce que le financement est assuré ou si le financement n'est pas suffisant pour la réalisation de l'ensemble du projet.

7.3 PROGRAMME

Lors de la planification du programme, de nombreux éléments doivent être pris en compte et le bon dosage doit être trouvé. Il ne faut ni trop, ni trop peu, éviter les programmes qui se chevauchent ou, si nécessaire, les planifier spécifiquement. Le programme doit être attrayant et varié et satisfaire les visiteurs. Les heures de discours ne conviennent pas à tout le monde, même si l'on est intéressé par le sujet.

Il est souvent préférable de créer un programme avec différents genres, c'est-à-dire pas seulement de la musique, mais aussi quelque chose pour les yeux. En général, on se souvient mieux de l'événement s'il fait appel à plusieurs sens.

7.3.2 CALENDRIER DE L'ÉVÉNEMENT

Il est conseillé d'établir un calendrier du programme pour avoir une vue d'ensemble. Il peut également comprendre un plan d'organisation indiquant ce qui est nécessaire pour chaque point du programme, à quel moment et qui en est responsable. Il est également important de prévoir un



petit coussin pour l'avenir et le futur, car des retards ou des annulations sont toujours possibles. Il est donc toujours conseillé de conserver une certaine flexibilité. N'oubliez pas de planifier le temps de montage et de démontage en conséquence et d'en discuter avec le lieu, sinon vous risquez d'avoir des surprises désagréables.

7.4 LOCALISATION

Quel est le lieu le plus approprié pour l'événement et l'infrastructure nécessaire est-elle disponible? Pour les événements en plein air et les conditions météorologiques incertaines, une alternative appropriée doit toujours être envisagée. Lors du choix d'un lieu, il est également important de se demander si les exigences respectives peuvent y être satisfaites. Cela concerne des questions telles que la sécurité, le nombre maximum de personnes. Outre les conditions pratiques, le lieu doit s'adapter esthétiquement à l'événement et offrir une ambiance appropriée. Cela ne peut être corrigé qu'au prix d'efforts considérables en matière de décoration, etc.

De nombreux critères peuvent contribuer à la sélection d'un lieu. Est-il possible d'organiser une version intérieure et une version extérieure? Y a-t-il suffisamment de places de parking? Y a-t-il suffisamment de toilettes disponibles?

Le nombre de visiteurs prévu peut-il être accueilli? Est-il possible de mettre en place le service de restauration souhaité? Sera-t-il nécessaire de louer du matériel tel que des chaises, de la vaisselle ou des toilettes?

7.5 EQUIPEMENT

L'équipe se compose très probablement d'une équipe fixe qui s'occupe de l'organisation principale et de collaborateurs indépendants supplémentaires qui peuvent être engagés pour des sujets spécifiques.

En général, il est important - comme dans toute équipe - de traiter tous les employés avec respect, quelle que soit leur position. Une bonne ambiance au sein de l'équipe a un effet considérable sur l'environnement de travail et donc sur le résultat du travail. Vous devez essayer de créer un environnement et des conditions attrayants pour l'équipe, car chacun appréciera d'y travailler et s'engagera dans le projet en conséquence.

La communication au sein de l'équipe est également particulièrement importante : elle doit toujours être ouverte, honnête, appréciative et, idéalement, basée sur la collaboration.

La qualité et le succès de l'événement dépendent de la coopération au sein de l'équipe.

Pendant l'événement, il est judicieux de désigner un responsable pour les tâches respectives, de sorte que quelqu'un soit



chargé du programme, organise et supervise la restauration, s'occupe des artistes, coordonne le montage et le démontage, etc.

7.5.1. ÉQUIPEMENTS FIXES

Dans une équipe fixe, il est conseillé de répartir les responsabilités, et donc aussi les responsabilités du personnel, dans les domaines suivants : gestion du personnel, finances, programme, marketing et communication, affaires sociales et matériel. Il est judicieux de disposer d'une plateforme de travail commune en ligne pour un accès rapide aux informations importantes. Dans le même temps, un échange personnel est également important, car il permet de rattraper le retard et, en même temps, d'être inspiré ou d'apporter des commentaires et des ajouts supplémentaires. Des réunions hebdomadaires régulières peuvent être organisées à cette fin. Si cela n'est pas possible d'un point de vue logistique, des outils en ligne pour les réunions peuvent également être envisagés.

7.5.2 TRAVAILLEURS INDÉPENDANTS

Les bénévoles constituent un soutien et un atout très importants pour un projet. Ils décident d'assumer la tâche sur une base volontaire et s'engagent donc souvent à fond. Il est donc particulièrement important de les traiter

avec estime et respect. Dans la mesure du possible, ils doivent également être utilisés en fonction de leurs intérêts et de leurs capacités.

7.5.3 BÉNÉVOLES ET ASSISTANTS

Les bénévoles constituent un soutien et un atout très importants pour un projet. Ils décident d'assumer la tâche sur une base volontaire et s'engagent donc souvent à fond. Il est donc particulièrement important de les traiter avec estime et respect. Dans la mesure du possible, ils doivent également être utilisés en fonction de leurs intérêts et de leurs capacités.

aprecio y respeto. En la medida de lo posible, también deben utilizarse en función de sus intereses y capacidades.

7.6 GROUPE CIBLE

À qui s'adresse l'événement ?

Il est important de connaître clairement le groupe cible afin de pouvoir adapter les événements à ses besoins. Un événement destiné aux enfants n'a pas les mêmes besoins qu'un événement destiné aux étudiants. Cela commence par la restauration et le programme d'accompagnement et se termine par la publicité et l'annonce du programme. Il s'agit de trouver des canaux publicitaires adaptés au groupe cible. Pour les jeunes adultes, il s'agira principalement d'Internet, tandis que pour les adultes plus âgés, la publicité dans les journaux sera probablement plus efficace.





7.7 RESTAURATION

La restauration est un facteur clé de la réussite d'un événement.

Là encore, le groupe cible déterminera le choix de la restauration. Il est également important de déterminer si la restauration est incluse dans l'offre ou si elle est proposée à la vente. Les recettes peuvent également faire partie du budget ; dans ce cas, il est important de procéder à une estimation réaliste, faute de quoi tout le plan financier risque de s'effondrer.

Lors de la planification du budget, les recettes et les dépenses réelles sont ajoutées et peuvent servir de base à un événement similaire à venir.

C'est souvent un grand soulagement de planifier l'événement suivant à la fin d'un événement. Par exemple, vous pouvez faire des réservations immédiatement et vous en servir comme base pour les négociations financières avec les fournisseurs. L'événement suivant prend généralement beaucoup moins de temps que le premier.

7.8 DROITS ET OBLIGATIONS

7.8.1 ASSURANCE

Une assurance appropriée doit être

souscrite pour chaque événement, qu'il soit fermé ou ouvert. Les tarifs et les conditions dépendent du nombre de visiteurs et de la situation du lieu.

7.8.2 PERMIS

Toutes les manifestations sont soumises à autorisation et doivent être enregistrées auprès des autorités et bureaux compétents avant la manifestation. Aucune déclaration contraignante ne peut être faite à cet égard, car cela varie d'une région à l'autre et dépend de nombreux facteurs.

7.8.3 GEM ET KSK

Gema - L'utilisation publique de musique est payante. L'utilisation prévue de musique doit être enregistrée auprès de la GEMA avant l'événement. Il existe différents tarifs pour cette utilisation. Les organisations faïtières ont souvent négocié des tarifs spéciaux pour leurs associations membres. Il est conseillé de contacter votre association faïtière ou la GEMA directement pour connaître le tarif approprié.

En Allemagne, une redevance est également prélevée auprès de la Künstlersozialkasse. Il s'agit d'une division du Fonds fédéral et de l'assurance accidents des chemins de fer. En appliquant la loi sur la sécurité sociale des artistes (KSVG), elle veille à ce que les artistes et publicistes indépendants



bénéficient d'une protection dans le système légal de sécurité sociale similaire à celle des travailleurs salariés.

Les sociétés privées, les entreprises publiques, les institutions, les associations enregistrées, y compris les associations sans but lucratif, et d'autres associations de personnes qui ne commandent pas seulement occasionnellement des travaux peuvent être tenues de payer la redevance.

La Künstlersozialkasse considère qu'il s'agit d'une commande occasionnelle lorsque la somme totale des honoraires versés au cours d'une année civile n'excède pas 450 euros.

Si le nombre de manifestations est déterminant pour l'obligation de cotiser conformément à la clause générale, il n'y a obligation de cotiser que si plus de trois manifestations sont organisées et que la somme totale de toutes les cotisations versées dépasse 450 EUR au cours d'une année.

7.8.4 CORONNE

En raison de la pandémie de Corona, des exigences supplémentaires sont apparues qui concernent, par exemple, les distances entre les spectateurs ou les contrôles à l'entrée. Tout cela ne facilite pas les choses et une liste de contrôle est donc utile dans tous les cas pour faciliter les choses.

7.8.5 ART DE LA RUE

Pour le cas particulier d'un artiste de rue avec un spectacle de rue, deux pistes supplémentaires. Selon le lieu et la municipalité, il peut être nécessaire d'obtenir une autorisation. Même l'artiste de rue qui se tient avec une guitare au bord de la route dans une zone piétonne n'est pas dispensé des exigences organisationnelles de base. Il est également nécessaire de savoir si l'on se tient devant la vitrine d'un magasin et si le propriétaire est d'accord. L'organisation d'un artiste de rue dépend également de la manière dont il collecte des fonds, qu'il s'agisse de l'étui de la guitare, d'un chapeau ou d'une petite boîte qu'il offre au public. Que ce soit à grande ou à petite échelle. Il est important de se poser certaines questions à l'avance et de les organiser, car c'est alors que l'essentiel, c'est-à-dire notre événement, ce que nous voulons montrer, est au centre de l'attention et que nous pouvons être sûrs que tout se passera bien.

7.9 LISTE DE CONTRÔLE

Les points à prendre en considération sont nombreux et il est donc très utile d'établir une liste de contrôle personnelle afin de n'oublier aucun point.

La validité de la liste de contrôle doit toujours être vérifiée et complétée si

nécessaire. Dans le même temps, des délais peuvent être fixés et des responsabilités attribuées. La liste de contrôle peut également servir de base pour l'événement suivant.

En particulier dans le cas d'événements de grande envergure, il est important de procéder de manière structurée et planifiée, sous peine de manquer des dates et des échéances importantes.

7.10 APRÈS L'ÉVÉNEMENT

Après l'événement, c'est avant l'événement. Il est donc important de consacrer beaucoup de temps à la déconstruction et à l'évaluation de l'événement.

La liste de contrôle personnelle doit être passée en revue et complétée par les points importants.





8. MARKETING ET COMMUNICATION

8.1 MARKETING - UNE DÉLIMITATION

Le terme marketing" trouve son origine dans le domaine des entreprises commerciales. Il décrit les activités de commercialisation des produits et des services. Il s'agit de les proposer à la vente de manière à ce que les acheteurs perçoivent cette offre comme désirable et appétissante, ou en d'autres termes, il s'agit de présenter les produits de manière à susciter des désirs ou à accroître les besoins.

Il s'agit d'un concept de gestion orienté vers le marché qui, au XXI^e siècle, vise à exploiter et à gérer les besoins et les attentes des clients. Cela se traduit par des promesses groupées, comme le fait de n'être satisfait qu'avec un certain produit (voiture, téléphone portable, produits cosmétiques).

Dans le même temps, la compréhension par le marketing de la manière d'influencer la décision d'achat se développe davantage dans une conception qui identifie déjà les besoins

potentiels grâce à la recherche psychologique et à l'étude de marché au cours du développement du produit. À partir de là, les achats, la production, la gestion et les ressources humaines sont développés.

Le marketing est donc un concept issu de l'économie et des relations économiques avec les gens. Il n'est donc pas directement applicable aux projets sociaux et artistiques qui ont une base non commerciale. Au contraire, dans sa forme actuelle, il contredit la motivation de l'engagement social et du travail artistique.

Pour les institutions et les acteurs visés par ce projet et ce manuel, il ne s'agit pas d'augmenter les ventes ou le chiffre d'affaires comme une fin en soi. Il ne s'agit pas d'un profit économique ou de l'éveil ou de l'augmentation de besoins et d'intérêts. C'est pourquoi il est important de faire la différence, car l'aspect de la pensée économique influence manifestement la pensée et le comportement sociaux en plaçant les relations des acteurs sous l'aspect de la rentabilité. Les gens agissent



différemment envers les autres lorsqu'ils se considèrent comme des "clients" ou lorsqu'ils se considèrent comme des prestataires de services.

La désignation entre les institutions sociales et leurs groupes cibles ne peut être qualifiée de "clients". Même dans le cas des acteurs artistiques et culturels, les relations sont basées sur le volontariat, offrant quelque chose sans exiger de valeur directe ou équivalente en retour. Les artistes de rue qui proposent de la musique et demandent un don en sont un exemple. Ce type d'activité a le caractère d'une communauté amicale et sociale, du volontariat et de la liberté. Il s'agit d'une offre d'aide et de soutien aux institutions sociales et d'une invitation à participer à une extension du monde quotidien par des moyens artistiques, aux institutions culturelles.

Toutefois, cet idéalisme ne dispense pas les institutions d'agir économiquement. Même un musicien de rue peut, par exemple, vendre un CD de sa musique. C'est donc une tâche sociale que de soutenir les institutions sociales et culturelles avec des fonds publics et privés afin d'équilibrer la différence entre les efforts, les coûts et les revenus. C'est pourquoi l'ampleur de ce soutien est toujours une expression de la richesse et de l'estime sociale.

Que signifient ces aspects pour le "marketing" des institutions sociales et culturelles et pour l'engagement ? La meilleure façon de comprendre le terme "marketing" est de le réduire au concept d'information et d'autopromotion. Ce type de relations publiques est une forme légère de publicité. Il s'agit de se positionner visiblement sur le marché et d'attirer l'attention. En résumé, il s'agit de faire le bien et d'en parler.

Mais pour obtenir cette attention et cette perception, il est également important de connaître les règles et les attentes afin de se présenter de manière équitable entre l'offre commerciale et l'offre professionnelle. Après tout, l'apparence est une image du professionnalisme et une expression du sérieux. Ces deux éléments sont importants pour instaurer la confiance.

8.2 PRÉSENTATION PROFESSIONNELLE DE SOI

Les activités sociales et artistiques ne doivent pas présenter leurs propres activités de manière professionnelle, car elles sont motivées par d'autres raisons. Le caractère de don et de réception



volontaires doit être maintenu et non dévalorisé par des aspects économiques tels que le chiffre d'affaires, le profit et la rentabilité. Ainsi, les institutions sociales et artistiques respectives éprouvent des difficultés à se présenter et à présenter leur travail tout en évitant la publicité de déclarations exagérées avec des promesses ou des représentations séduisantes.

Il s'agit plutôt de fournir des informations sur les offres, les activités et les effets. Il s'agit également de s'adresser au groupe cible des sympathisants et des sponsors potentiels. En effet, ce sont également les soutiens et les aides privés qui rendent possible le travail indépendant. Il s'agit du soutien financier, mais aussi des bénévoles.

De nombreuses institutions considèrent qu'il n'est pas approprié de faire référence aux dons à de nombreux endroits de leur site web. Mais c'est quelque chose qui peut être fait dans une certaine mesure aujourd'hui, parce que les habitudes d'affichage ont tellement changé entre-temps que nous sommes habitués à recevoir constamment des publicités sur d'autres sites web. On les bloque et on se concentre sur le contenu. Aujourd'hui, lorsque vous produisez votre propre contenu, vous remarquez surtout ces superpositions.

8.3 PROFESSIONNEL - AUSSI UN ART

Combiner efficacement le marketing social et les messages est un défi majeur : comment communiquer sur les problèmes de fuite, de faim, de privation ou de besoin alors que la publicité commerciale dépeint la beauté, la richesse et la prospérité ?

C'est possible, mais cela nécessite une bonne idée et une bonne mise en œuvre. La coopération entre les agences, les universités et d'autres établissements d'enseignement, où les étudiants se consacrent aussi consciemment à cette tâche spéciale de soutien aux institutions sociales et culturelles, est une astuce pour y parvenir. Ils relèvent ces défis particuliers afin de générer une approche sensible aux problèmes, d'une part, et les offres nécessaires, d'autre part. Des exemples convaincants en découlent. Si l'on considère les grandes institutions du secteur social, on se rend vite compte du niveau élevé auquel elles travaillent. En fin de compte, cette application s'avère également payante. D'une part, dans la construction de l'image des institutions respectives et, d'autre part, dans l'identification des sponsors et des mécènes avec les institutions ou les centres culturels.



Une présentation convaincante de soi n'est pas un luxe, mais une nécessité. Même les petites institutions et initiatives sont en concurrence avec les grandes institutions établies pour attirer l'attention et être perçues. Par conséquent, il existe une attente quant aux informations qui devraient être disponibles. C'est le cas des sites web, des offres d'information, mais aussi de la présentation transparente de la situation financière.

Les plateformes de médias sociaux ont contribué à rendre cette évolution très facile à suivre au cours des 20 dernières années. Prenons l'exemple de l'Allemagne. Une fondation soutenue par l'État y a été créée en 2020. Avant de passer à l'action, une campagne de marketing professionnelle a été menée pour faire connaître l'offre de financement de la fondation. Cette campagne s'est déroulée principalement sur les médias sociaux. Le succès a été tel qu'au lieu des 200 demandes de financement attendues, il y en a eu plus de 12 000 au final.

On peut donc aller au-delà de la marque, mais on peut aussi apprendre comment ces campagnes fonctionnent si elles reflètent de manière convaincante le cœur de l'initiative, l'institution sociale et culturelle. En effet, il y a une surcharge d'informations dans notre société, et il serait donc difficile pour ceux qui sont intéressés par la participation, l'implication ou le soutien de connaître les bonnes institutions. Dans ce sens, on peut

également parler de marketing, qui se réfère à la transmission d'informations, à l'offre d'informations et, bien sûr, à la présentation de sa propre histoire.

8.4 COMMUNICATION

Au début de toute communication se pose la question des participants : qui va parler, qui va écouter ou lire, et s'agit-il d'un dialogue ou d'un monologue ? Pour les différentes institutions, il existe différents groupes cibles avec lesquels on souhaite entrer en contact et dialoguer. La différence est importante si vous voulez communiquer avec ceux qui vous sont chers, ceux que vous voulez aider ou ceux que vous voulez soutenir.

Ou bien vous détournez-vous de cette voie ? Ceux que vous voulez convaincre de vous soutenir et de vous promouvoir. En ce sens, la communication se divise en au moins deux groupes, en particulier dans les institutions sociales et culturelles. Il y a d'une part la communication interne avec l'équipe, le personnel et les collaborateurs.

Tout cela n'est pas simple, mais très complexe. Cela se traduit, par exemple, par des exigences différentes en matière de canaux de communication. Certains sont touchés directement par les services de messagerie, le courrier électronique, les bulletins d'information ou les articles



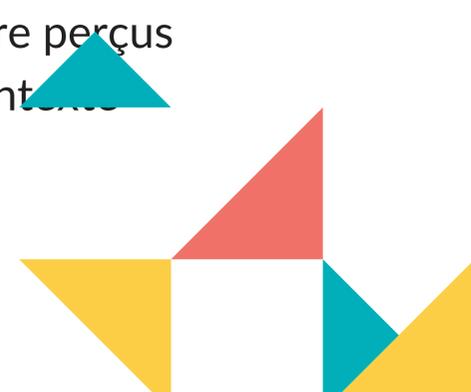
de blog. D'autres s'adressent aux médias officiels, aux journaux ou aux événements et conférences.

Afin d'avoir une image commune dans tous les médias, il est essentiel de décider d'une déclaration graphique claire, simple et conviviale. Un logo et un slogan constituent le début d'une présentation de soi qui forme l'identité. Idéalement, cela devrait inclure la palette de couleurs, la police de caractères et le motif, ainsi que l'utilisation de différents termes pour se décrire et décrire ses interlocuteurs. Pour répondre à ces définitions et à ces questions, il est souvent nécessaire de disposer d'une structure organisationnelle solide, consolidée au point de pouvoir représenter ses propres caractéristiques. Cela semble simple, mais dans la pratique, il s'agit d'un processus plus long, en particulier lorsque les institutions débutent et souhaitent déjà se présenter publiquement, mais qu'elles sont encore en train de développer leur propre format. Mais c'est précisément à cette fin que les questions susmentionnées sont très importantes, ce que l'on peut également découvrir dans les formats de modération ludiques. À quelle couleur les membres de l'équipe associent-ils leur organisation, à quels chiffres, symboles, animaux ou autres associations ? Vous pouvez également tester cela dans le cadre d'une petite enquête, par exemple auprès d'amis et de connaissances, et vérifier si les représentations choisies donnent l'impression souhaitée.

Il s'agit d'un effort et d'un processus de travail qu'il faut gérer. Compte tenu des nombreuses tâches quotidiennes et du peu de personnel et de temps disponible, des rendez-vous supplémentaires doivent être pris à cet effet. Il n'est pas facile de déléguer cette tâche à un graphiste ou à une agence, car ils ont également besoin d'informations sur ce qu'ils doivent concevoir. Il est donc indispensable de se mettre d'accord en équipe et au niveau de la direction. L'élaboration des caractéristiques de l'identité visuelle, graphique et multimédia d'Aalen peut certainement être déléguée. Il existe des plateformes en ligne sur lesquelles des concours peuvent être organisés, qui fournissent ensuite des suggestions avec des informations appropriées, allant souvent au-delà de ce que l'on a soi-même à l'esprit. Un exemple est <https://en.99designs.it/>.

Une autre option consiste à travailler avec le personnel responsable de la conception visuelle au sein de l'organisation.

Les premiers problèmes se posent rapidement lors de l'utilisation de textes ou de lettres dans un logo : le logo doit-il être compréhensible uniquement dans la langue locale, ou également dans d'autres langues et éventuellement avec d'autres polices de caractères ? Développez-vous différentes représentations de logos ? La question de la coloration ou le choix d'un symbole animalier peuvent être perçus très différemment dans un contexte interculturel.



8.5 COMPRÉHENSION INTERCULTURELLE

Cela signifie qu'avant de commencer à commercialiser et à communiquer, il y a beaucoup à faire. Cela peut sembler fastidieux et chronophage, mais il s'agit d'une base essentielle pour une communication durable et à long terme. Il vaut la peine d'y consacrer le temps et les efforts nécessaires, car après tout, c'est ainsi que vous vous présenterez. Quel que soit le développement, on se rend souvent compte que "moins c'est plus" et "laissez faire". En effet, plus les caractéristiques utilisées sont simples et réduites, plus il est facile de comprendre et de communiquer entre les cultures.

8.6 MARQUAGE

En principe, une marque est développée et doit servir de reconnaissance. Il est également souhaitable que les événements et les projets développent leurs propres représentations visuelles. Il peut s'agir du logo et du slogan d'un festival, du symbole d'ateliers et de formations ou de titres significatifs. La dénomination des événements ne concerne pas seulement l'événement, mais aussi, idéalement, les possibilités de demande de financement. Les organismes publics ou institutions concernés parleront alors également du projet sous le nom de XXX. Si ce nom est bon en soi, il

suscite automatiquement plus d'incompréhension et de sympathie que si le titre est "XChange 35". Car il s'agit également d'un niveau de communication que vous aurez avec les organismes publics et l'administration. Ils doivent également comprendre le problème et le sujet. Et là encore, moins c'est mieux.

8.7 UNE BOÎTE À OUTILS POUR LA COMMUNICATION

Pour une bonne communication, les outils et les éléments suivants doivent faire partie de la boîte à outils de la communication :

- conception visuelle : logo et présentation
- titre et, le cas échéant, sous-titre descriptif
- coordonnées simples : courriel, téléphone, site web, réseaux sociaux
- Le domaine et l'adresse électronique doivent déjà refléter le thème et le contenu.

8.8 DOMAINE

Les sites web constituent une plate-forme importante pour la communication externe. Le nom de domaine joue donc un rôle crucial, puisqu'il sera visible par le public et qu'il doit également se présenter sous une forme qui dépasse les frontières culturelles.



8.9 TIRER PARTI DE LA VARIÉTÉ DES TERMINAISONS DE DOMAINE

Aujourd'hui, il existe de nombreuses possibilités de choisir un nom de domaine adapté à l'organisation et à l'institution. Grâce aux nombreuses terminaisons de domaine, vous pouvez même choisir des noms qui sont déjà occupés par le domaine standard.

Toutefois, il est important d'effectuer des recherches adéquates au préalable afin d'obtenir les résultats les plus clairs possibles lors d'une recherche sur Internet. E-mail : plus qu'un simple nom Il est important de se rappeler que les noms dans différentes langues sont faciles à écrire. Le courrier électronique correspondant doit être simple et intelligible, et suivre l'usage courant, par exemple: info@, Post@, Office@, Press@. C'est un bon moyen de délimiter les adresses ou les responsabilités des départements. À cette fin, en fonction du projet, des noms de projet peuvent également être attribués en tant qu'e-mails et ceux-ci peuvent être configurés en tant que mail collectif pour la sauvegarde et le transfert aux membres de l'équipe.

Les adresses électroniques personnelles des employés suivent généralement la

Il existe toutefois des différences entre les pays. Toutefois, sur les sites web des institutions, il est très facile de savoir comment cela est utilisé dans les pays respectifs. Cela fait également partie de l'apparence professionnelle. Les adresses électroniques de fournisseurs gratuits tels que @gmail.co, @Hotmail.com ou @web.de sont faciles à créer, mais donnent toujours une impression de confidentialité. dès qu'il s'agit d'une apparence officielle, elles doivent être évitées.

La mise en place de courriels personnels au sein d'une organisation facilite également le contrôle du trafic de courriels après le départ d'un employé.

8.10 SIGNATURES ET FORMATS DES COURRIELS

Les communications électroniques par courrier électronique devraient toujours comporter des signatures avec l'adresse de l'institution et d'autres détails de la communication. Les logos ou les images ne sont pas toujours utiles, ou ne peuvent pas l'être, car tout le monde ne dispose pas d'un accès rapide à l'internet ou ne reçoit les courriels que sous forme de messages textuels. Il est donc judicieux de rédiger les textes des communications par courrier électronique de manière à ce



qu'ils fonctionnent comme de simples messages textuels. Cela limite considérablement les possibilités de mise en forme, de sorte que les textes ne peuvent être structurés et conçus qu'à l'aide de lettres majuscules ou de caractères spéciaux (+++++, ----, #####, *****).

8.11 LAISSEZ LES IMAGES PARLER!

Mais comment bien communiquer ? Il n'y a rien de plus intéressant que les récits du terrain et des personnes qui se cachent derrière les institutions et les installations. Ce récit est l'un des moyens les plus efficaces de parler de ses propres motivations, objectifs et désirs. Il fait partie du cœur du message et de l'activité, par les gens pour les gens dans les institutions sociales et culturelles. Les rapports personnels, les expériences, les histoires sont ce qui, sous forme d'images, de textes ou de vidéos, permet de mettre en évidence les thèmes et les contenus. Les images sont donc l'un des outils de marketing les plus importants. Cela nécessite un choix sélectif, un langage visuel et une photographie. Les images communiquent au-delà des barrières linguistiques. Elles touchent les émotions. Elles peuvent aussi irriter et, dans le contexte d'un titre d'image ou d'une légende, provoquer des réactions. En outre, les images sont polyvalentes et

peuvent être utilisées pour de courtes impressions, en particulier sur les médias sociaux. Avec une durée d'attention de quelques secondes sur les plateformes en ligne, ce sont les images qui peuvent faire l'affaire. Les clips vidéo arrivent en deuxième position en termes d'efficacité. Ils permettent de faire passer des messages, d'échanger des impressions et des points de vue.

Il existe de nombreuses options de sensibilisation. Certaines consistent à prendre l'initiative via les médias sociaux, les bulletins d'information des sites web et les publications. Le partage par le biais des services de messagerie est également facile. Enfin, chaque institution peut agir de son côté.

Vous pouvez le gérer vous-même, mais vous devez être conscient que cela nécessite également une personne responsable dans l'équipe qui peut s'en occuper en permanence. Lorsque vous démarrez une activité médiatique, il y a une attente de continuité. C'est l'une des bases les plus importantes pour une présentation réussie dans l'esprit du public.

8.12 CONTACTS AVEC LA PRESSE

Un autre aspect important est l'accès aux médias publics. Il s'agit de la presse écrite,



de la radio et de la télévision. Bien entendu, l'accès à ces médias est difficile. Les médias ne parlent des organisations et des institutions que lorsqu'il y a quelque chose de passionnant et d'intéressant à rapporter, lorsque quelque chose peut être vu. Cela ne se fait pas tout seul, mais nécessite un travail préparatoire spécifique. Une personne au sein d'une institution doit être responsable de ce travail de presse et de relations publiques. Cette personne doit être familiarisée avec les pratiques de la presse, les personnes de contact doivent être connues personnellement, la confiance doit être établie et le dialogue personnel doit être recherché. Il est alors possible de faire publier des rapports, des articles et des interviews. Il est préférable d'inviter quelqu'un de manière spécifique et personnelle. Ces rapports et leur impact peuvent également être mesurés grâce à des enquêtes menées auprès des utilisateurs de sites web ou de publications.

Pour montrer encore une fois la différence avec le marketing, l'indication qu'ici on chercherait spécifiquement des mots-clés et des groupes cibles efficaces afin d'adapter, de produire et d'optimiser la publicité et l'offre pour elle. Pour les institutions et les organisations, ainsi que pour les artistes, il suffit souvent de vérifier la perception du public à l'aide de leurs propres enquêtes. Car le marketing social, c'est aussi formuler des messages de manière à ce qu'ils soient reçus par le

public, et que le message et le contenu soient compris. Il faut être conscient que sa propre perception est toujours différente de celle du monde extérieur.

8.13 STRATÉGIE ET PREMIÈRES ÉTAPES

Professionnalisation: même un petit début a un impact. Les agences existent pour optimiser la professionnalisation et l'expansion de ces services. Cependant, la plupart des institutions sociales n'ont pas les moyens. Toutefois, la plupart des institutions sociales ne disposent pas des moyens financiers nécessaires pour les financer.

Les institutions sociales n'ont pas les moyens financiers de les financer. Mais dans un premier temps, il est nécessaire d'affecter une personne de l'équipe ou de l'association à la mise en œuvre du projet. Mais dans un premier temps, il est nécessaire de confier cette tâche à un membre de l'équipe ou à une personne extérieure, au moins temporairement. externe, au moins temporairement, pour le faire. En particulier, l'établissement d'une communication et de contacts est particulièrement payant à long terme. Dans les projets, il est également possible d'inclure le travail de presse directement dans le budget.



8.14 IDENTITÉ - PERFORMANCE

L'importance de nommer le projet et les activités, l'adresse web, l'adresse électronique et le logo a déjà été mentionnée. Vous pouvez vous occuper vous-même de ces éléments de base. Au début surtout, le leadership, les brainstormers et les contributeurs sont souvent limités à quelques personnes, de sorte qu'il est facile de communiquer et de coordonner. Il est important d'inclure le point de vue de l'extérieur. Pour ce faire, demandez à vos amis et connaissances comment fonctionnent leurs bases respectives, ce qu'ils disent aux autres.

8.15 STRATÉGIE : ÉLABORATION D'UNE FEUILLE DE ROUTE

Il est donc possible d'établir une feuille de route générale pour les éléments de base. Dans la plupart des cas, elle commencera par la conception de la première présence sur le web. Ici, tous les éléments sont déjà nécessaires et peuvent être testés.

Dès qu'il apparaît en public, par exemple avec un premier événement, un premier communiqué de presse et une invitation, les choses deviennent sérieuses.

Là aussi, il existe des outils et des offres qui permettent de faire les premiers pas

gratuitement ou à moindre coût. La production de boutons et de T-shirts avec un logo sont également des possibilités simples et créatrices d'identité.

Par exemple, www.canva.com offre une plateforme gratuite pour créer son propre matériel. Mais là encore, il est important d'obtenir de l'aide et des conseils pour que l'identité visuelle ne soit pas seulement créée à partir de modèles, mais qu'elle puisse trouver sa propre identité qui corresponde à sa propre compréhension. Les modèles, les logos et les images peuvent ensuite être importés dans la plateforme et utilisés avec le logiciel pour l'aspect et la convivialité. D'autres modèles et offres de conception de sites web et de matériel graphique sont également utiles. Par exemple, la plateforme de paiement Envato elements propose une variété de modèles de haute qualité. Si l'organisation sociale est reconnue comme une organisation à but non lucratif, de nombreux fournisseurs proposent également des tarifs réduits aux utilisateurs.

8.16 LE PREMIER LANCEMENT PUBLIC

Comment le processus commence-t-il ? En règle générale, la publication du premier site web, du compte de médias

sociaux peut déjà être l'occasion d'un premier communiqué de presse. Tous les éléments entrent alors en jeu. Peut-être existe-t-il également un scénario dans lequel il peut être présenté ?

Que pourrait être un tel kickstarter pour un artiste ou un groupe de rue ? Il s'agirait d'un petit dépliant, d'un bouton, d'un autocollant ou simplement d'une carte postale attrayante avec l'adresse web et les médias sociaux. Ou encore un court enregistrement vidéo et des photos publiées.

8.17 LE TRAVAIL PRÉPARATOIRE : UNE OPPORTUNITÉ

Une chose est sûre : lorsque vous entrez dans l'arène publique, vous devez être sur le qui-vive. Il n'y a rien de plus tragique qu'un site web, un blog ou un compte obsolète où rien ne se passe. D'un autre côté, vous pouvez aussi préparer des choses pour créer un stock en vue d'une publication ultérieure. Stocker. Pour ce faire, il suffit de se pencher sur les projets précédents. Sur les plateformes comme WordPress, vous pouvez également programmer la publication et planifier à l'avance.

8.18 PAS DE FIN EN VUE

L'autopromotion et les présentations initiales sont toujours un prélude, qui doit également être revu et mis à jour à plusieurs reprises. La communication n'est pas seulement dynamique, mais, comme une plante, elle pousse si on en prend soin. En particulier avec Internet, les traces de la communication et du marketing social resteront visibles. Il n'y a donc pas de fin, il y a toujours une prochaine fois. Pour cela, vous avez besoin d'une bonne équipe pour maintenir le cap. En fin de compte, c'est l'histoire, qu'il s'agisse de l'histoire d'une institution ou d'un artiste. D'une part, il est beaucoup plus facile aujourd'hui de produire du matériel et de le mettre à disposition ; d'autre part, la vitesse à laquelle l'information circule et son abondance signifient qu'une attention constante est nécessaire. Il ne s'agit pas d'un sujet que l'on peut simplement traiter après coup. C'est pourquoi le rôle et les tâches doivent être confiés à un stade précoce à un membre de l'équipe qui les supervise et les coordonne de manière responsable et continue.



9. GENRE ET DIVERSITÉ SUR LES ARTS

Le spectacle vivant est l'un des secteurs où l'écart entre les hommes et les femmes est le plus important en Europe, tant au niveau des postes à responsabilité que de la création, avec une différence de 80 % d'hommes contre 20 % de femmes. Bien que les femmes soient présentes sur scène, la gestion et la direction sont principalement entre les mains des hommes. Il convient de noter que c'est la première année (2023) au cours de laquelle une réalisatrice est parvenue à récolter 1 milliard de dollars au box-office (Greta Gerwig, femme, avec "Barbie"). Ces informations nous incitent à nous interroger sur le système sociopolitique et l'histoire de l'humanité en ce qui concerne la différence de droits et d'opportunités entre les hommes et les femmes, ainsi qu'entre les hommes et les personnes transgenres. La diversité dans les milieux artistiques n'est pas équilibrée et se construit depuis des siècles, à partir du moment où les femmes étaient considérées comme une race inférieure à celle des hommes au Moyen-Âge. Cette inégalité dans l'histoire était également visible dans les différentes classes sociales qu'elles occupaient, nobles, religieuses ou paysannes. Moins de ressources signifiait moins de possibilités d'avoir une voix et

d'être entendues. La religion catholique avait beaucoup de pouvoir sur la vision des femmes, simplement en raison de la différence biologique. Après la Révolution française, on constate certaines évolutions de la pensée qui permettent aux femmes de prendre leur place dans le nouvel État libéral. Ainsi, on favorise l'émergence de lieux de rencontre, salons, tavernes ou cafés, c'est-à-dire de nouvelles sphères de relations humaines où hommes et femmes peuvent se rencontrer sur un pied d'égalité intellectuelle, des espaces de contrats et d'affaires, mais surtout des lieux de discussions politiques, esthétiques, philosophiques, etc. C'est ainsi qu'est né le mouvement féministe dans toute l'Europe. C'est ainsi qu'est né le mouvement féministe dans toute l'Europe et que s'ouvrent les portes des arts du spectacle aux femmes, avec leurs idées et leurs interprétations. Dans la diversité des genres artistiques, un nouveau style appelé "Performance" est apparu au cours du 19e siècle et nous le montrerons avec des femmes artistes qui ont brisé les limites de l'art, générant une nouvelle vision des femmes et de l'espace scénique. La performance est une forme d'art visuel basée sur



l'expérimentation, qui cherche à transcender la frontière entre le sujet et l'objet. L'une de ces artistes est Marina Abramovic qui, dans l'une de ses performances, a offert son corps au public, accompagné de 72 instruments différents (un crayon, une rose, un appareil photo, des couteaux, du parfum, des chaînes, un pistolet chargé, etc.) L'action consistait à se placer devant le public et à s'offrir à lui, assise, afin que les différents individus puissent décider de ce qu'ils allaient faire d'elle, de ce qu'ils allaient dire, de comment ils allaient agir... L'attitude de l'artiste était totalement passive, son visage impassible, mais au bout de six heures, elle se levait de son siège et s'avancait vers le public. C'est ainsi que se termine la performance. Elle devait être une réflexion sur la confiance et le contrat social, mais elle s'est transformée en une confirmation de la tendance naturelle de l'homme à la cruauté et à la violence. Les visiteurs ont



Image: 38 Performance Marina Abramovic



Image: 39 Performance Marina Abramovic



Image: 40 Performance Marina Abramovic



Image: 41 Performance Marina Abramovic

fini par lui couper ses vêtements, lui planter des épines de roses dans l'estomac et quelqu'un a même pointé un pistolet sur sa tête.

"Sentivo di dover lottare per la mia musica, perché voglio che le donne indirizzino le loro menti verso lavori grandi e difficili, anziché continuare ad abbracciare la riva temendo di avventurarsi in mare aperto."

Ethel Smyth (1858-1944)

"Je sens que je dois me battre pour ma musique, car je veux que les femmes se tournent vers des travaux importants et difficiles, au lieu de continuer à se blottir contre le rivage de peur de prendre la mer".

Ethel Smyth (1858-1944)

Depuis l'Antiquité et jusqu'à la fin du XXe siècle, le rôle des femmes dans le domaine musical se limitait à faire partie de

l'ornementation familiale, permettant à certaines jeunes filles de la société de prendre des leçons de piano ou de chant et de se réjouir de leur interprétation lors de certaines réunions de famille ; dans le cas de celles qui excellaient dans leurs études ou dans leurs capacités intellectuelles, elles n'étaient pas autorisées à montrer en public leur qualité d'interprète ou de compositrice, étant reléguées à la sphère privée. Pour l'industrie musicale, l'égalité des conditions et des chances pour les femmes reste une tâche en suspens. Comme dans le reste des arts, les femmes de la musique se battent pour ouvrir des voies où les inégalités entre les sexes sont encore plus visibles. "De plus en plus de femmes se distinguent dans toutes les catégories de l'industrie. C'est un moment très spécial pour nous. Nous allons non seulement dans la bonne direction, mais aussi dans une direction qui aurait dû être



Image 42: Femmes dans la musique classique.



Image 43: Mise en scène musicale. Bjork.

prise depuis longtemps. On n'est plus plus ou moins respecté parce qu'on est un homme ou une femme, mais pour son travail et son art, sans distinction de sexe ou de couleur. Le travail et les efforts des femmes guerrières de cette industrie parlent pour nous tous et c'est une source d'inspiration", a déclaré Elena Rose, chanteuse et compositrice.



Image 44: Queer Scene. Samantha Hudson.

Dans cette inégalité, il n'y a pas que des femmes, mais aussi toute la diversité des genres visible aujourd'hui. Il s'agit de transcender l'idée de genre, de ne pas se limiter au féminin/femme ou au masculin/homme, mais d'offrir un éventail de possibilités de se sentir identifié. Il existe une théorie appelée queer qui reflète la transgression de l'hétérosexualité hégémonique, qui rejette également la classification du genre et du statut sérologique et qui promeut l'expérimentation de la sexualité, à partir de son propre corps et avec son propre corps. Cette théorie présente également sur scène des différences et des particularités qui la rendent unique et originale, le corps étant l'outil de visibilité dans une société qui juge et discrimine. Il existe de nombreuses années d'histoire cachée de grandes femmes et de

dissidentes dans le domaine artistique qui ont apporté une contribution substantielle à tout ce qui constitue l'espace scénique. Petit à petit, les noms de ces femmes, qui se cachaient derrière la signature d'un homme ou qui étaient l'épouse de quelqu'un, sont révélés. Aujourd'hui, la lutte consiste à rendre leur présence visible dans chacun des domaines artistiques afin de se rapprocher de plus en plus de l'égalité pour le simple fait d'être des personnes. La scène est aussi un espace de lutte où l'on peut rapprocher le monde de ces problèmes sociopolitiques qui concernent l'ensemble de la société.

9.1 INTRODUCTION

Cette introduction à un certain nombre de femmes artistes à succès n'a pas pour but d'être exhaustive dans les informations fournies. L'idée est plutôt de donner divers exemples de motifs, de l'inspiration de l'œuvre, des matériaux et des supports utilisés. Bon nombre des femmes citées en exemple sont animées par un sentiment de frustration, par exemple face aux inégalités, au racisme et aux problèmes relationnels. Quelques-unes, cependant, sont principalement motivées par le plaisir de donner forme à leurs idées. Les différents matériaux utilisés, par exemple l'assemblage, peuvent ouvrir un monde de possibilités pour les artistes en herbe disposant de peu de ressources.

La photographie, la vidéo et la danse sont également des arts qui peuvent aujourd'hui être pratiqués sans beaucoup d'argent. Nous espérons qu'il en résulte une recherche plus approfondie (Google) et une plus grande créativité de la part du groupe cible.

9.2 ARTEMISIA GENTILESCHI

- **Artemisia Gentileschi** (1593-1653) était une peintre baroque italienne.
- Gentileschi est considérée comme l'une des artistes les plus remarquables du XVIIe siècle. Elle a commencé à produire des œuvres professionnelles à l'âge de quinze ans.



Image 45:

- De nombreuses peintures de Gentileschi représentent des femmes issues de mythes, d'allégories et de la Bible, notamment des victimes, des suicidées et des guerrières.
- Ses réalisations en tant qu'artiste ont longtemps été éclipsées par l'histoire d'Agostino Tassi qui l'a violée dans sa jeunesse et par sa participation au procès de son violeur, mais elle est finalement devenue la première femme à devenir membre de l'Académie de dessin de Florence et a eu une clientèle internationale.

- contenu de la réalité par des liens avec des intuitions ou des idées, plutôt que de reproduire visuellement le naturel.
- Maar quitte Paris, seule, pour Barcelone puis Londres, où elle photographie les effets de la dépression économique qui suit le krach de Wall Street en 1929 aux États-Unis.
- En 1936, il participe aux "Participates in Fantastic Art", Dada, Surrealism, au MoMA de New York.

9.3 DORA MAAR

- **Henriette Theodora Markovitch** (1907 -1997), connue sous le nom de **Dora Maar**, était une photographe, peintre et poète française[2].
- En tant que compagne de Pablo Picasso, Maar a été représentée dans un certain nombre de ses tableaux, notamment le Portrait de Dora Maar et Dora Maar dans la salle de conversation.
- Dans les années 1930, alors qu'il travaille dans la publicité et la photographie de mode, l'influence du surréalisme se fait sentir dans son travail par l'utilisation intensive de miroirs et d'ombres contrastées. Il estime que l'art doit représenter le



Image 46:



Image 47:

9.4 MARTHA GRAHAM

- Martha Graham (1894 - 1991) était une danseuse et chorégraphe moderne américaine. Son style, la technique Graham, a remodelé la danse américaine et est toujours enseigné dans le monde entier.
- Graham a dansé et enseigné pendant plus de soixante-dix ans. Elle a été la première danseuse à se produire à la Maison Blanche.
- Composée de mouvements sobres et précis, les danseurs étant habillés de manière peu élégante, la pièce se concentre sur le thème du rejet, un thème qui reviendra dans d'autres œuvres de Graham à l'avenir.

- Fondée en 1926 (la même année que la compagnie de danse professionnelle de Graham), la Martha Graham School est la plus ancienne école de danse des États-Unis.

9.5 GRANDMA MOSES

- Anna Mary Robertson Moses (1860-1961), ou Grandma Moses, était une artiste populaire américaine.
- Il a commencé à peindre sérieusement à l'âge de 78 ans et constitue un exemple exceptionnel de nouvelle carrière artistique réussie à un âge avancé.

- Elle est devenue célèbre pour ses peintures nostalgiques décrivant la vie rurale américaine.
- Comme elle n'a jamais reçu d'éducation artistique, son style est plutôt simple. Elle représente des scènes par des motifs de broderie au point de croix plat et utilise des couleurs vives.
- Les paysages sont souvent peuplés de personnages, de chevaux et de végétation.
- L'artiste a réalisé environ 2 000 peintures avant de mourir à l'âge de 101 ans.
- Ses œuvres figurent dans les collections du Metropolitan Museum of Art (N.Y.), entre autres.
- Los paisajes suelen estar repletos de figuras, caballos y vegetación.
- La artista produjo alrededor de 2.000 pinturas antes de su muerte a los 101 años.
- Su obra se encuentra en las colecciones de a.o. El Museo Metropolitano de Arte (N.Y.)

9.6 NIKKI DE SAINT PHALLE

- Niki de Saint Phalle (1930-2002) était une sculptrice, peintre, cinéaste et auteur de livres illustrés à la main. Largement reconnue comme l'une des rares femmes sculptrices monumentales, Mme de Saint Phalle était également connue pour son engagement social et son travail.



Image 48:

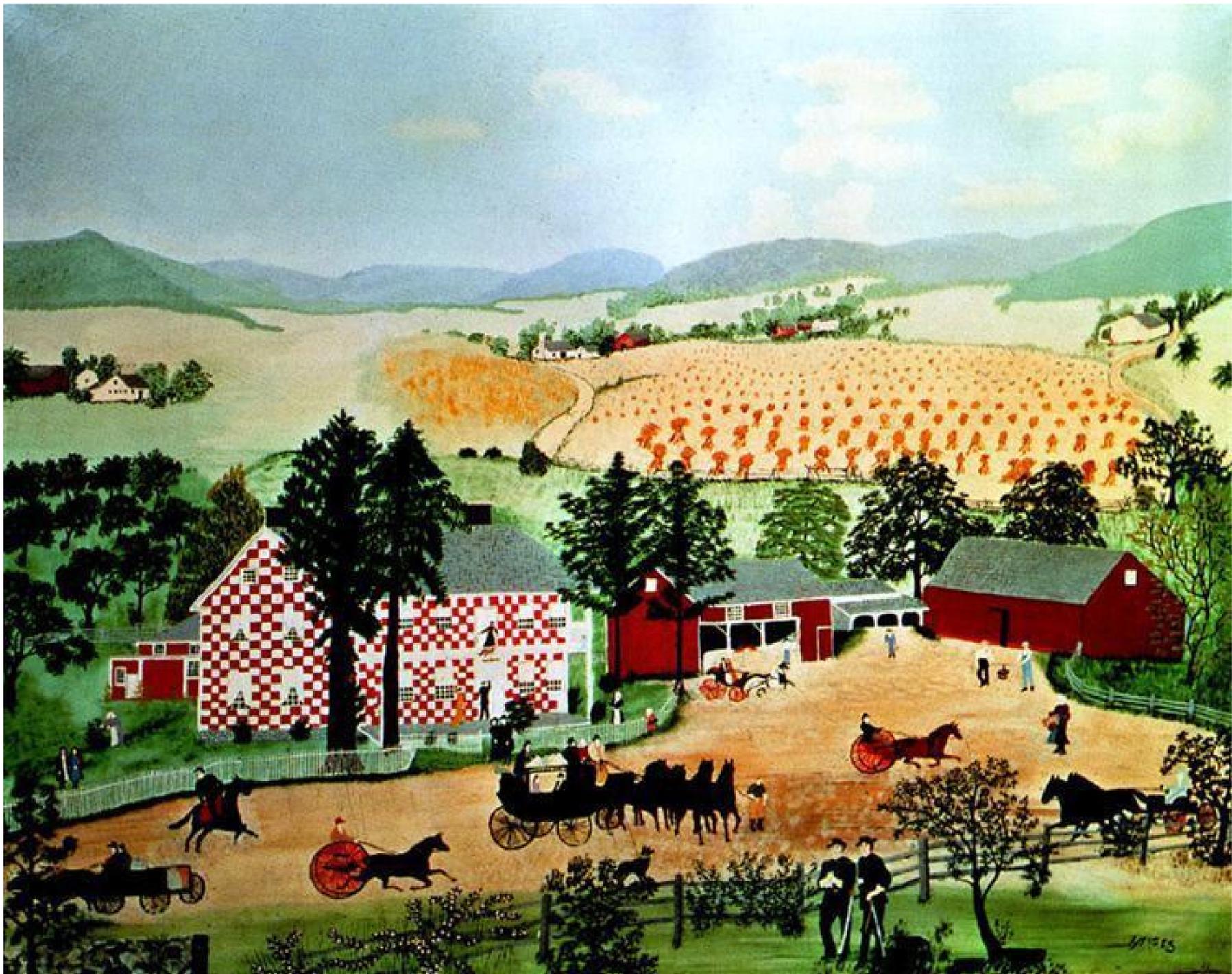


Image 49:

- Elle a été remarquée dans le monde entier pour ses Assemblages violents et furieux, réalisés à l'aide de fusils. Ceux-ci ont évolué vers des sculptures d'ananas, gaies, fantaisistes, colorées et à grande échelle, représentant des animaux, des monstres et des figures féminines.
- Son œuvre la plus aboutie est le Jardin des Tarots, un grand jardin de sculptures contenant de nombreuses œuvres allant jusqu'à la taille d'une maison.
- Le style idiosyncrasique de Saint Phalle a été qualifié d'"art outsider" ; elle n'a pas reçu de formation artistique formelle[3], mais s'est associée librement à de nombreux autres artistes, écrivains et compositeurs contemporains.

9.7 PINA BAUSCH

- Filipina "Pina" Bausch (1940-2009) était une danseuse et chorégraphe allemande qui a contribué de manière significative à la tradition de danse néo-expressionniste connue aujourd'hui sous le nom de Tanztheater.
- L'approche de Bausch a été mise en évidence par un mélange stylisé de mouvements de danse, d'une conception sonore importante et de décors complexes.
- Elle engageait des danseurs de rang inférieur au sien pour l'assister dans l'élaboration d'une pièce, et son travail a eu une influence sur la danse moderne à partir des années 1970[5].
- Son œuvre, considérée comme une continuation des mouvements expressionnistes européens et américains, incorpore de nombreux éléments expressément dramatiques et explore souvent des thèmes liés au traumatisme, en particulier le traumatisme lié aux relations.
- Le style de Bausch a influencé des artistes tels que David Bowie, qui a conçu une partie de sa tournée Spider Glass Tour 1987 en pensant à Bausch.



Image 50:

9.8 BETYE SAAR

- Betye Saar (1926) est une artiste afro-américaine connue pour son travail d'assemblage. Saar est une conteuse visuelle et a fait partie du Black Arts Movement dans les années 1970, qui s'est attaqué aux mythes et aux stéréotypes sur la race et la féminité.
- Saar a créé The Liberation of Aunt Jemima, avec une petite boîte contenant une figure de la mère de "Aunt Jemima" brandissant un pistolet. Cet ensemble ouvertement politique exprime l'indignation de l'artiste face à la répression des Noirs aux États-Unis.
- Elle est fabriquée à partir d'objets quotidiens que Saar a collectionnés au fil des ans.

- Son sujet principal est la mère, une représentation stéréotypée et désobligeante de l'employée de maison noire.



Image 51:

9.9 MARISOL ESCOBAR

- Marisol Escobar (1930-2016), également connue sous le nom de Marisol, était une sculptrice vénézuélienne-américaine née à Paris, qui a vécu et travaillé à New York. Elle est devenue célèbre dans le monde

- entier au milieu des années 1960, mais est tombée dans une relative obscurité en l'espace d'une décennie.
- Elle est connue pour ses sculptures en bois, qui intègrent souvent des photographies, des objets trouvés et des éléments peints.
- Ses sujets comprennent une série de scènes familiales, mais aussi des portraits d'autres artistes tels que Picasso et Andy Warhol.
- On trouve un autoportrait dans presque toutes les sculptures.
- En s'incorporent dans une œuvre en tant que "façade féminine" examinée, Marisol a effectivement montré que le sujet "féminin" était capable de prendre le contrôle de sa propre représentation.



Image 52:

9.10 PAULA REGO

- Dame Paula Rego (née en 1935) est une artiste visuelle portugaise et britannique, particulièrement connue pour ses peintures et ses gravures inspirées de livres d'histoires. Le style de Rego a évolué de l'abstrait au figuratif, et elle a préféré les pastels aux huiles pendant une grande partie de sa carrière. Rego a été fortement influencée par le surréalisme.
- Son travail reflète souvent le féminisme, coloré par des thèmes folkloriques de son Portugal natal.
- Rego a consacré une grande partie de sa carrière à la défense des droits des femmes et des droits à l'avortement, ce qui explique que nombre de ses tableaux représentent des femmes fortes.
- Elle a une façon de défier le spectateur en faisant en sorte que la femme ou la jeune fille regarde directement le spectateur ou s'éloigne en agonisant ou en fermant les yeux de douleur.
- Le "nu allongé" évoque le tiraillement entre l'attrance sexuelle, l'acte sexuel et les conséquences physiques telles que la grossesse et l'accouchement. Les fausses couches qui surviennent à la suite de rapports sexuels.

Cependant, la plupart des femmes allongées sont entièrement vêtues.



Image 53:

9.11 ZANELE MUHOLI

- Zanele Muholi FRPS (né le 19 juillet 1972) est un artiste sud-africain et un activiste visuel qui travaille dans les domaines de la photographie, de la vidéo et de l'installation.
- Muholi photographie la communauté noire des lesbiennes et des transsexuels d'Afrique du Sud d'un point de vue d'initié.

- Depuis sa première œuvre, *Only Half the Picture* (2006), ses images éblouissantes, puissantes et parfois pleines d'esprit ont attiré l'attention sur une communauté qui reste exposée à d'horribles abus, discriminations et viols "curatifs".
- *Muholi* : "Nous avons perdu tant de personnes à cause de crimes de haine... on ne sait jamais si on reverra quelqu'un le lendemain".
- Elle remet en question les images stéréotypées des femmes noires et aborde les débats actuels sur la stigmatisation et les stéréotypes".



Image 54:

9.12 SHIRIN NESHAT

- Shirin Neshat (1957) est une artiste visuelle iranienne basée à New York, connue principalement pour son travail dans les domaines du cinéma, de la vidéo et de la photographie.

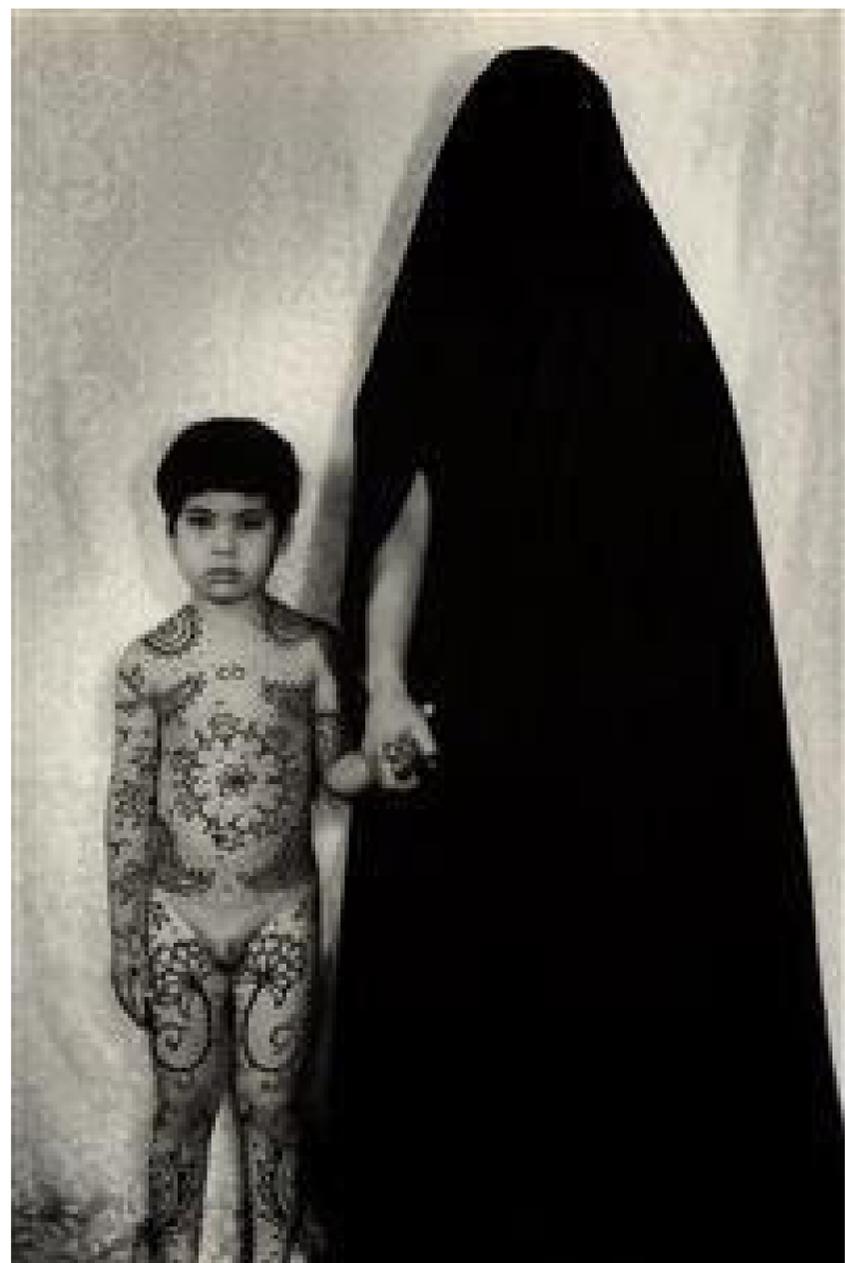


Image 55:

- Son travail artistique se concentre sur les contrastes entre l'Islam et l'Occident, la féminité et la masculinité, la vie publique et la vie privée, l'antiquité et la modernité, et sur les liens entre ces thèmes.

- La vidéo "Rapture" aborde les dimensions sociales et psychologiques de l'expérience des femmes dans les sociétés islamiques contemporaines (<https://vimeo.com/65972620>).
- L'Iran ayant porté atteinte aux droits de l'homme fondamentaux, en particulier depuis la révolution islamique, elle a déclaré qu'il s'est orienté vers la création d'œuvres d'art traitant de la tyrannie, de la dictature, de l'oppression et de l'injustice politique".

9.13 TILDA SWINTON

- Katherine Mathilda Swinton (1960) est une actrice britannique. Connue pour ses rôles dans des films indépendants et des superproductions, elle a reçu plusieurs récompenses, dont un Academy Award et un British Academy Film Award.
- Elle est connue pour son apparence androgyne.
- Dans une interview accordée à Vogue en 2012, Swinton a indiqué qu'elle s'identifie comme homosexuelle. Elle aurait déclaré : "Je suis très claire sur le fait que le queer est, pour moi en tout cas, une question de sensibilité".

En 2020, Swinton a reçu le Birtan Film Institute Fellowship Award, la plus haute distinction de l'institution, pour son "talent audacieusement éclectique et étonnant en tant qu'interprète et cinéaste, et en reconnaissance de sa grande contribution à la culture cinématographique, à l'exploitation de films indépendants et à la philanthropie".



Image 56:

9.14 PIPILOTTI RIST

- Pipilotti Elisabeth Rist (née le 21 juin 1962) est une artiste plasticienne suisse principalement connue pour ses créations d'art vidéo expérimental et d'art de l'installation[3].
- Son travail est souvent décrit comme de l'art surréaliste, intime et abstrait, et tend à se préoccuper du corps féminin.
- Les œuvres sont souvent considérées comme de l'art féministe.
- L'œuvre de Rist est connue pour ses qualités multisensorielles, avec des images projetées qui se chevauchent et qui sont fortement saturées de couleurs, combinées à des

composantes sonores qui font partie d'un environnement plus large avec des espaces où les spectateurs peuvent se reposer ou se détendre.

- Le travail de Rist transforme souvent l'architecture ou l'environnement d'une galerie en cube blanc en une expérience plus tactile, auditive et visuelle.

9.15 KARA WALKER

- Kara Andador (née en 1969) est une peintre, silhouette, graveuse, installatrice, cinéaste et enseignante contemporaine américaine qui explore la race, le genre, la sexualité, la violence et l'identité dans son travail.



Image 57:



Image 58:

- Elle est surtout connue pour ses tableaux de la taille d'une pièce, composés de silhouettes en papier découpé noir, généralement des personnages noirs sur un mur blanc, qui abordent l'histoire de l'esclavage et du racisme aux États-Unis par le biais d'une imagerie violente et dérangeante.
- La silhouette était une tradition raffinée dans l'histoire de l'art américain ; elle était souvent utilisée pour les portraits de famille et les illustrations de livres. Walker a poursuivi cette tradition du portrait, mais l'a utilisée pour créer des personnages dans un monde cauchemardesque, un monde qui révèle la brutalité du racisme et de l'inégalité aux États-Unis.

9.16 AMANDA GORMAN

- Amanda SC Gorman (1998) est une poétesse et activiste américaine. Son travail se concentre sur les questions d'oppression, de féminisme, de race et de marginalisation, ainsi que sur la diaspora africaine.
- M. Gorman a été le premier à être nommé poète lauréat national des jeunes.
- Il a publié en 2015 le recueil de poésie Aquel para quien la comida no es suficiente (Celui pour qui la nourriture ne suffit pas).
- En 2021, il a prononcé son poème "The Hill We Climb" lors de l'investiture du président américain Joe Biden.

- Elle maîtrise le "spoken word", un art de la performance poétique orale qui s'appuie principalement sur le poème et les qualités esthétiques de l'interprète.
- Son poème inaugural a été salué au niveau international et, peu après, deux de ses livres sont devenus des best-sellers.



Image 59:



10. EXERCICES

10.1 ÉCHAUFFEMENT

L'échauffement est une phase très importante du travail de groupe qui nous prépare à être présents pendant le reste de l'activité.

Sur le plan personnel, ces exercices réveillent le corps et l'esprit et nous rapprochent de l'atmosphère du groupe. Au niveau du groupe, ils ont pour but de mettre tous les participants au même niveau d'énergie, créant ainsi une harmonie qui favorise le développement des activités suivantes.

10.1.1 HI-HA

Durée : 5-10 minutes.

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Echauffement, concentration, travail d'équipe, réflexes.

Description : Tout le groupe est disposé en cercle et se tient à une faible distance les uns des autres. La première indication du coordinateur est de faire, avec le bras gauche, un mouvement de guerrier japonais, accompagné du cri "hi-ha", en direction du partenaire de droite, qui répétera le même geste, continuant ainsi la ronde. Le cri et le mouvement doivent être forts et rapides. Une fois la séquence comprise, les variations suivantes seront ajoutées une à une, en essayant de les

réaliser toutes en respectant le temps de compréhension du groupe.

- la phrase "tenir", accompagnée d'un geste avec les coudes vers le bas, les poings serrés vers le haut, en couvrant le corps, pour changer la direction de la ronde. lorsque nous changeons de direction, le bras avec lequel nous faisons hi-ha change également.
- De nouveau la phrase "hi-ha", mais maintenant le geste est de former un masque avec les mains. Après ce geste, nous sautons un partenaire, en suivant la même direction du tour.
- Crier "jump" ; le joueur suivant doit sauter en criant "hi-ha", passant ainsi le tour au joueur suivant. Crier "super-saut" ; le reste du groupe saute en criant "hi-ha". Le tour passe au joueur suivant.

Une fois que la dynamique est fluide, le jeu est éliminé, donc quiconque commet une erreur (direction des bras, geste, son, tour ou timing) quitte le tour. Le jeu se termine lorsqu'un gagnant est défini. Il peut être répété autant de fois que le coordinateur le décide.

10.1.2 JA-JE-JO

Durée : 5-10 minutes.

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : échauffement, concentration, travail d'équipe, réflexes.

Description : Tout le groupe se place en cercle, à une courte distance les uns des autres. Le premier participant commence la ronde en levant les bras au-dessus de sa tête, paumes contre paumes, tout en criant "JA" intensément et en maintenant cette position. Un instant plus tard, ses coéquipiers de droite et de gauche font un geste coordonné vers son côté pour le frapper à la poitrine (sans le toucher), toujours en joignant les paumes et les bras tendus, en criant fort "JE". Ensuite, le premier joueur baisse les bras en désignant n'importe quel autre joueur de la ronde et en criant "JO". Le joueur pointé recule avec le premier geste et crie "JA" en suivant toute la séquence. Le jeu est éliminé pour toute erreur (temps, geste, cri) et se termine lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs.

10.1.3 NINJA

Durée : 5-10 minutes.

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : échauffement, concentration, travail d'équipe, réflexes.

Description : Tous les joueurs se placent en cercle, face à face. Pour commencer, chacun dit "Ninja !" et se fige en position de ninja.

Au début du jeu, chacun doit se souvenir de l'ordre de son tour. Les tours se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre ; par conséquent, une personne doit se rappeler qui était avant et après elle. Le but du jeu est d'être le dernier ninja debout. Pour rester dans le jeu, vous ne devez permettre à personne de toucher votre main. Si quelqu'un touche votre main, il ne vous reste plus qu'une seule main, et si l'autre main est également touchée, vous êtes éliminé" et devez quitter le jeu. Chaque joueur joue à tour de rôle. Lors de son tour, un joueur peut effectuer un mouvement : un mouvement sec pour attaquer un autre joueur ou un mouvement sec pour se déplacer.

Lorsque vous attaquez, l'autre joueur n'a droit qu'à un seul mouvement pour essayer d'esquiver votre attaque, même si ce n'est pas son tour. C'est-à-dire qu'il peut réagir en éloignant son bras ou sa main, mais il doit conserver cette nouvelle position.

10.1.4 RENCONTRE ÉMOTIONNELLE

Durée : 5-10 minutes.

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : échauffement, travail d'équipe, expression, dissociation.

Description : En nous déplaçant dans l'espace, nous rencontrons une autre personne et nous nous donnons une accolade normale, nous continuons à

marcher et nous cherchons une autre personne, et ainsi de suite. Ensuite, nous ajoutons différentes variations à la même activité.

Par exemple : nous nous étreignons d'abord comme si nous retrouvions quelqu'un qui nous est cher après une longue période.

Ensuite, avec la même euphorie que si nous étions réunis avec cette personne, mais cette fois-ci, aux gestes corporels des manières, nous ajoutons un langage de mépris en disant des choses désagréables au visage de l'autre.

Et enfin, nous nous retrouvons, maintenant avec une colère exagérée, à nous dire des choses gentilles.

10.2 ÉQUIPE

Les dynamiques de groupe sont des activités collectives qui visent à favoriser l'intégration des membres d'un groupe et à renforcer la confiance entre eux. Ces activités favorisent l'apprentissage coopératif de manière ludique et, dans de nombreux cas, elles permettent d'obtenir un apprentissage significatif chez ceux qui en font l'expérience. Les avantages du travail en équipe sont les suivants :

- Amélioration de la motivation.
- Renforcer la confiance mutuelle entre les différents membres du groupe.
- Améliorer la connaissance de soi, des forces et des faiblesses de l'individu.
- Améliorer l'ambiance du groupe et la créativité de chacun.

- Encourager la communication et l'intégration.

10.2.1 JE SUIS TON MIROIR

Durée : 10-15 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe

Objectif : Travail d'équipe, expression gestuelle, rythme, attention aux détails.

Description : Assis en cercle les uns près des autres, le premier joueur crée une expression avec son visage et la passe au joueur à sa droite (les autres participants ne doivent pas regarder) qui doit faire attention aux détails. Après quelques secondes de regard mutuel, le deuxième joueur doit répéter la même expression faciale au joueur suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'expression revienne au premier joueur qui l'a créée.

Le jeu se termine lorsque tous les participants ont été les premiers à se transmettre l'expression faciale.

Ensuite, la variation du rythme est ajoutée: le premier joueur génère un rythme en utilisant n'importe quelle partie de son corps et le transmet au joueur suivant, et ainsi de suite. Cette fois, chaque joueur continue à garder le rythme tout au long du tour. À la fin du tour, le deuxième joueur ajoute un nouveau rythme et le transmet au joueur suivant, répétant toute la séquence et générant ainsi des mélodies différentes. Le jeu se termine lorsque chaque joueur est le premier de la manche à ajouter un nouveau rythme.

10.2.2 SUIVRE MA MAIN

Durée : 10-15 minutes

Nombre de participants : Groupe entier

Objectif : Renforcement de l'esprit d'équipe, réflexion, compétences en matière de leadership.

Description : Debout par deux, l'un des participants doit diriger les mouvements de son partenaire avec la paume de sa main, qui doit le suivre de près avec son visage uniquement. Ces mouvements doivent changer de manière créative dans l'espace. Le jeu est ensuite inversé, c'est-à-dire que les mouvements sont guidés par le visage de l'un des joueurs, la paume de la main du partenaire suivant.

Dans la variante suivante du jeu, c'est à nouveau la main qui mène et le visage qui suit, mais le mouvement peut être inversé entre la main gauche et la main droite. Ensuite, c'est à nouveau le visage qui dirige les mouvements et les deux mains doivent suivre.

Enfin, tout le groupe se tient en ligne devant un seul joueur, qui guide les mouvements du visage du reste du groupe avec sa main. Un à un, les participants sont ajoutés au groupe de guidage, en alternant le contrôle des mouvements, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur pour suivre les mouvements du visage.

10.2.3 PARLER AVEC LES YEUX

Durée : 15-20 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe

Objectif : Constitution d'une équipe, empathie, expression visuelle, lien avec le groupe.

Description : Nous sommes assis en cercle et le coordinateur tient une petite balle dans ses mains.

Il commence l'activité en passant la balle à son partenaire le plus proche, à droite ou à gauche, selon son choix, en le regardant dans les yeux et en prononçant son propre nom. La personne qui reçoit la balle doit répéter la même action avec le partenaire suivant, jusqu'à ce que le tour soit terminé. Après le premier tour, le coordinateur s'enquiert des sensations et des difficultés rencontrées. Il demande ensuite à ceux qui se sentent plus à l'aise de mettre davantage l'accent sur l'échange de regards. Une fois encore, les sentiments et les perceptions seront présentés à la fin de la ronde.

L'intervention suivante ajoutée à l'activité consiste à tourner le corps de 90 degrés et à faire face à son partenaire, avant de passer et de recevoir le ballon.

À chaque tour, les participants changent de place afin d'échanger le plus grand nombre possible de regards.

Enfin, celui qui ose, volontairement, peut aller au centre du cercle et procéder au même échange de regards, en suivant un à un, en cercle, tous les participants à l'activité.

10.2.4 LA COURSE

Durée : 5-10 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Renforcement de l'esprit d'équipe, confiance en soi.

Description : Nous nous mettons par deux et l'un d'entre nous doit couvrir ou fermer les yeux ; son partenaire, à son tour, le prend par le bras et commence à le faire marcher dans l'espace. L'idée est de faire cela en silence, en maintenant le dialogue et la relation de confiance toujours à travers le corps. Petit à petit, la vitesse augmente jusqu'à la course. Au bout d'un moment, les rôles sont inversés.

Pour la variante suivante, tout le groupe est aligné épaule contre épaule et, à une distance de 20 ou 30 mètres, une personne se tient seule, les yeux bandés ou fermés. Le coordinateur compte jusqu'à 3 et ce dernier joueur commence à courir, sans ouvrir les yeux, vers le reste du groupe. A un moment donné, lorsqu'il est à quelques mètres, le coordinateur lui crie de s'arrêter. Tout le groupe doit être attentif à ce que la personne qui court vers eux n'ait pas d'accident. L'un après l'autre, ceux qui se sentent à l'aise expérimentent cette situation.

10.2.5 LE CERCLE

Durée : 5-10 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Renforcement de l'esprit

d'équipe, confiance.

Description : Debout en cercle, un volontaire se bande les yeux au milieu et laisse un autre participant l'attraper par les épaules. Il ou elle le ou la pousse avec précaution en direction d'un autre participant dans le cercle, qui le ou la reçoit, et ainsi de suite. Tout au long de la dynamique, le cercle change de taille, de forme et d'emplacement des joueurs, de sorte que le joueur aux yeux bandés perd les références.

L'idée est que chacun des participants puisse passer par le milieu, afin d'expérimenter la confiance envers le groupe.

10.3 L'EXPRESSION CORPORELLE

L'expression corporelle consiste à prendre conscience de son propre schéma corporel, à en prendre progressivement conscience et à apprendre à utiliser pleinement son corps pour extérioriser ses idées et ses sentiments.

Le travail sur l'expression corporelle est important car il permet de développer des compétences telles que

- Communiquer de manière non verbale en exprimant ses idées, ses sentiments et ses émotions par le biais du langage corporel.
- Se socialiser et établir des relations positives avec les membres d'un groupe.

- Travailler en équipe.
- Développer la capacité créative.
- Apprécier son propre mouvement comme un moyen d'échapper à la tension et de la relâcher.

10.3.1 INSTRUMENT MUSICAL

Durée : 20-25 minutes

Nombre de participants : Groupe entier

Objectif : Expression corporelle, leadership, créativité, exploration.

Description : Pour cette activité, chaque participant choisit un objet dans l'espace, avec pour mission de jouer avec lui comme s'il était un enfant, afin d'expérimenter tous les sons qu'il peut produire. Ensuite, un par un, ils présentent leur exploration au groupe et, avec l'aide du coordinateur, de nouveaux sons sont découverts. Une fois qu'ils ont intériorisé les sons qu'ils peuvent produire avec l'objet, ils commencent à intégrer le son aux mouvements du corps et aux gestes : Par deux, en le montrant au reste du groupe, l'un des participants doit exécuter les mouvements corporels et les gestes qu'il souhaite, de la manière la plus créative possible, sans changements brusques ou soudains, afin que son partenaire puisse le suivre avec la musique créée avec l'objet. L'idée est que chaque mouvement et chaque son sont parfaitement liés. Soyez particulièrement attentif au fait que c'est le corps qui guide le son, et non l'inverse. Chacun doit jouer les deux rôles, celui de musicien et celui de guide du corps.

10.3.2 LE MIROIR

Durée : 10-15 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe

Objectif : Expression corporelle, leadership, coopération, créativité.

Description : Assis par deux face à face et se regardant dans les yeux, l'un des deux commence à faire des mouvements avec son corps ou des gestes avec son visage, aussi doucement et discrètement que possible, afin que son partenaire les répète comme dans un miroir. Après un temps déterminé par le coordinateur, les rôles sont inversés.

L'idée est d'être le plus créatif possible.

10.3.3 LA PLACE DE DANSE

Durée : 20-25 minutes

Nombre de participants : Groupe entier.

Objectif : Expression corporelle, leadership, coordination, créativité.

Description : Placez le groupe en trois rangées de trois personnes l'une derrière l'autre, toutes orientées dans la même direction. Pour commencer, le coordinateur se tient à l'avant et commence à improviser, avec la musique, une série de mouvements que le reste du groupe doit reproduire dans un miroir. Comme le coordinateur est le premier, il montre que les mouvements doivent être fluides, en évitant les mouvements avec des changements rapides et brusques, afin de faciliter la répétition par le groupe. Ensuite, ce sont les trois premiers de chaque rangée qui improvisent leurs

mouvements, de sorte que les autres les suivent. Lorsque le coordinateur l'ordonne, tout le monde se tourne de 90 degrés, en regardant maintenant dans une direction différente. De la même manière, ce sont les trois premiers de chaque rangée qui commandent les mouvements. L'activité se termine lorsque les 3 changements ont été effectués pour revenir à l'orientation initiale. Cette table peut être essayée avec un plus grand nombre de participants, bien que cela soit moins recommandé.

10.3.4 MARCHER AVEC DIFFÉRENTES INTENTIONS

Durée : 15-20 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Expressions corporelles, compétences de leadership, créativité, interprétation.

Description : Commencez par vous déplacer dans l'espace. En même temps, le coordinateur commence à donner des instructions pour changer les intentions des joueurs. Par exemple, marcher comme s'ils étaient pressés, comme s'ils dormaient, comme s'il faisait très chaud, comme s'il faisait très froid, comme s'ils avaient peur. Les joueurs eux-mêmes peuvent également imaginer et proposer différentes variantes.

L'idée est d'exagérer chacune des intentions en marchant.

10.4 EXPRESSION VOCALE

Le corps et la voix sont source d'identité. Tout comme l'expression corporelle, l'expression vocale est une autre ressource qui permet de travailler sur le développement de la créativité et de l'expression personnelle. L'objectif de ces activités est d'explorer la ressource de la voix, en nourrissant son expression créative, afin de la valoriser en tant qu'élément de base de la communication.

10.4.1 CHANTE TON NOM

Durée : 15-20 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Expression vocale, connexion au groupe, créativité, intégration.

Description : Un participant se place volontairement à 10/15 mètres du reste du groupe, qui se tient en ligne. Le volontaire commence à marcher vers le groupe et à chaque pas, il doit prononcer son nom avec un rythme et une intonation différents et créatifs. Lorsqu'il atteint le reste du groupe, il est accueilli par une accolade collective, comme pour le féliciter et lui souhaiter la bienvenue. L'activité se termine lorsque tous les participants ont effectué le parcours en chantant leur nom.

10.4.2 ÉCHAUFFEMENT VOCAL

Durée : 10 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe,

Objectif : Expression vocale, créativité, improvisation.

Description : Se placer en cercle pour s'échauffer et commencer à utiliser la voix. Commencez par bouger les épaules, puis sautez de haut en bas, secouez votre corps, faites vibrer vos lèvres.

Commencez ensuite à jouer un par un en essayant différents sons avec la voix.

Voici quelques exemples :

Son en étirant le corps

Voix aiguë

Voix grave

Voix rauque

voix de fausset

Voix nasale

Faites toutes ces voix en faisant semblant d'avoir une conversation, sans utiliser de mots, seulement des sons.

10.4.3 PAYSAGE SONORE

Durée : 15 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Expression vocale, concentration, imagination, créativité.

Description : Pour cette activité, les participants s'assoient en cercle sur le sol. Il s'agit d'imaginer un paysage proposé par le coordinateur, de fermer les yeux et de commencer progressivement à produire des sons dans ce paysage. Chaque personne doit produire un son qui, ajouté à ceux des autres participants, doit donner l'idée qu'elle est là. Essayez de ne pas tout faire en même temps, et chaque

participant peut également changer de son. Voici quelques exemples : un monde extraterrestre et une savane.

10.4.4 ORCHESTRE

Durée : 20-25 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Expression vocale, travail d'équipe, créativité, leadership.

Description : Nous nous alignons les uns près des autres pour former un orchestre de sons. A tour de rôle, un participant se porte volontaire pour être le chef d'orchestre d'un morceau de musique. Chaque musicien choisit un son qu'il peut produire avec sa voix, comme un instrument de musique, et en joue de manière à ce que le chef d'orchestre puisse le reconnaître. Le chef d'orchestre demande à chaque musicien d'écouter son son dans l'ordre. Une fois le test sonore terminé, le chef d'orchestre commence à diriger son concert, ajoutant et soustrayant des sons, les rendant plus ou moins forts, augmentant ou diminuant la fréquence ou toute autre variation qu'il peut imaginer à sa guise, jusqu'à ce que le concert soit terminé.

Au début, les sons sont créés sans instruction particulière, puis différentes et nombreuses variantes souhaitées sont présentées :

- des sons avec des voix hautes et basses parlant des langues différentes
- sons de pleurs
- Etc.

L'un après l'autre, les participants deviennent le chef d'orchestre et l'activité se termine lorsque chacun a dirigé son propre concert.

10.5 PROPRIOCEPTION

Le travail sur la proprioception par le biais d'activités ludiques permet de travailler sur la perception sensorielle de son propre corps tout en expérimentant d'autres compétences importantes pour le développement personnel et collectif, telles que l'esprit d'équipe, la confiance en soi et la collaboration.

10.5.1 TIKIWIKI

Durée: 10-15 minutes.

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectifs : Proprioception, concentration, conscience.

Description : Pour cette activité, un participant est choisi pour jouer le rôle du tiki-wiki, tandis que le reste du groupe s'aligne près d'un mur et garde les yeux fermés. Le tiki-wiki est placé à un endroit de l'espace d'où il ne peut pas bouger, reste muet et n'émet aucun son. Lorsqu'il est positionné, le coordinateur lance le jeu et les autres participants, toujours en gardant les yeux fermés et sans parler, commencent à se déplacer dans l'espace pour le trouver. Lorsqu'ils trouvent une personne, pour savoir s'il s'agit d'un tiki-wiki ou d'un joueur normal, ils doivent poser la question

suivante: "TIKI-WIKI ? Si l'autre joueur répond "TIKI-WIKI", cela signifie qu'il s'agit d'un joueur normal qui cherche également tiki-wiki. Lorsqu'un joueur trouve quelqu'un et qu'il n'y a pas de réponse, cela signifie qu'il a trouvé tiki-wiki. Dans ce cas, le joueur qui a posé la question se tient à côté de tiki-wiki, les yeux ouverts mais sans parler, et joue également le rôle de tiki-wiki. L'activité se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient trouvé tiki-wiki.

10.5.2 LABYRINTH

Durée : 15 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : proprioception, mémoire, concentration, conscience de l'espace.

Description : Pour cette activité, le coordinateur prépare un parcours avec des obstacles dans un espace défini de 3 mètres de large et 4 mètres de long. Tout objet disponible peut être utilisé pour créer les obstacles. Les participants se placent un par un devant le chemin, le regardent pendant environ 30 secondes en essayant de le mémoriser, puis ferment les yeux et commencent à marcher. Le but de l'activité est de choisir un chemin pour arriver de l'autre côté, où le coordinateur les attend pour les accueillir, sans toucher aucun obstacle et en gardant toujours les yeux fermés. L'activité se termine lorsque tous les joueurs ont terminé le parcours. Ceux qui le souhaitent peuvent répéter l'activité plusieurs fois, en essayant des chemins différents.

10.5.3 UNE RIVIÈRE PLEINE DE CROCODILES

Durée : 15 minutes 15 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Proprioception, travail d'équipe, équilibre, concentration.

Description : On forme des paires et on trouve 3 morceaux de bois ou d'autres matériaux, plus petits que la taille de nos pieds, pour travailler l'équilibre. Les joueurs sont placés à un endroit de l'espace qui représente la rive d'une rivière et on détermine à quel endroit se trouve l'autre rive. Le premier joueur commence à traverser la rivière où il y a beaucoup de crocodiles et doit donc utiliser les morceaux de bois pour éviter de tomber dans l'eau. Il place le premier morceau de bois et grimpe avec un pied, puis il place le deuxième morceau de bois et pose l'autre pied. Le deuxième joueur fait de même avec le morceau de bois restant et pose le premier pied. Pour placer le deuxième pied, le premier partenaire doit soulever un pied du morceau de bois et se tenir en équilibre sur une jambe. Le deuxième joueur peut maintenant placer les deux pieds, mais pour que le premier puisse avancer, il doit lever le pied le plus éloigné pour libérer un morceau de bois. Il garde ensuite l'équilibre et ramasse le morceau de bois, qu'il passe à son partenaire devant lui. Ce dernier place le morceau de bois un pas en avant et pose son pied, faisant ainsi avancer le chemin dans la rivière. Lorsqu'ils gardent leur équilibre, les joueurs peuvent s'entraider, l'important

étant que leurs pieds ne touchent pas l'eau. Le jeu se termine lorsqu'ils ont atteint l'autre côté de la rivière sans tomber à l'eau. Le jeu peut également se jouer par groupes de 3, et dans ce cas le bois utilisé sera de 5, ou par groupes de plus de personnes, en tenant toujours compte de cette proportion.

6. CONCENTRATION

Le développement des capacités d'attention et de concentration est fondamental pour améliorer la qualité de la participation à des activités ultérieures avec toutes sortes d'objectifs. Le jeu est un outil fondamental pour travailler ces aspects, car il permet de les maintenir pendant des périodes plus longues de manière plus divertissante et plus motivante.

10.6.1 SIMON SAYS

Durée: 10 minutes

Nombre de participants: Tout le groupe.

Objectif: Concentration, réflexion, attention.

Description: L'un des participants est Simon, il peut s'agir de son propre nom ou d'un nom de son choix. Il dirige l'action. Les autres doivent faire ce que Simon dit. Le truc est la phrase magique "Simon dit". Si Simon dit "Simon dit de sauter", les joueurs doivent sauter ou ils sont éliminés. S'il dit simplement "sauter", les joueurs ne doivent pas sauter ou ils seront

également éliminés. Essayez d'être aussi rapide et créatif que possible.

10.6.2 SÉQUENCE DE BALLES

Durée : 10 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Concentration, travail d'équipe, mémoire.

Description : Se placer en cercle, les uns près des autres. Le coordonnateur tient une balle de tennis dans ses mains et la lance à n'importe quel membre du cercle. Celui-ci doit l'attraper et la passer à un autre coéquipier et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient attrapé la balle. Dès que le dernier joueur reçoit le ballon, il doit le relancer au coordonnateur pour recommencer la ronde. Le même tour est répété deux ou trois fois jusqu'à ce que chacun se souvienne de qui il a reçu la balle et à qui il doit la lancer.

La première variante du jeu consiste alors à répéter la séquence mais à l'envers, c'est-à-dire à passer la balle à la personne qui me l'a passée et à la recevoir de la personne à qui je l'ai passée.

Une fois que le groupe est capable de réaliser cette activité avec aisance, la variante suivante est plus complexe : il s'agit de revenir à la première séquence, mais le coordonnateur ajoute maintenant d'autres balles, une à la fois. Ainsi, lorsque la séquence se trouve au milieu du tour, une nouvelle balle est mise en jeu, et ainsi de suite, deux ou trois balles supplémentaires, en fonction de la

capacité du groupe. De cette manière, le jeu devient une activité dans laquelle chaque participant doit se concentrer en permanence sur la réception de la balle du partenaire "A" et sur le lancer à "B" pour que la séquence de groupe fonctionne.

10.7 IMPROVISATION LUDIQUE ET ARTISTIQUE

Les jeux et exercices d'improvisation permettent à ceux qui les expérimentent d'utiliser leur créativité, d'améliorer leurs compétences devant un public, d'accroître leur confiance et leur concentration. Dans l'improvisation, il n'y a pas de temps pour le doute, ce qui nous fait agir sans réfléchir. En outre, nous réagissons plus rapidement et sans craindre de nous tromper. Cela nous amène donc à agir plus par impulsion que par réflexion.

10.7.1 LA PIERRE DANS LA CHAMBRE

Durée : 20 minutes

Nombre de participants : Groupe entier

Objectif : Improvisation, imagination, langage corporel, pensée illogique.

Description : Le coordonnateur présente la dynamique au groupe, puis chaque participant exécute l'activité un par un. Le coordonnateur définit un espace dans la salle qui représente une pièce d'une maison.



Au centre de cette pièce se trouve une pierre très grande et très lourde, tandis que sur l'un des murs se trouve une fenêtre beaucoup plus petite. La pierre ne passe pas par la fenêtre car elle est trop grande. Chaque joueur, en faisant appel à sa fantaisie et à sa créativité, doit trouver et agir de manière à ce que la pierre passe à travers la fenêtre. Le but du jeu est d'arrêter de penser logiquement (par exemple, ramasser la pierre, la casser, la pousser) et de trouver des solutions créatives (par exemple, dégonfler la pierre comme un ballon, mordre la pierre et la cracher par la fenêtre...). Toute la séquence doit être jouée sans parler afin que les camarades de classe puissent comprendre ce qui se passe.

Pour faciliter la compréhension de l'activité, il est recommandé que le coordinateur montre, par l'action, en quoi consiste l'activité.

10.7.2 LE BAIN IMAGINAIRE

Durée : 25 MINUTES

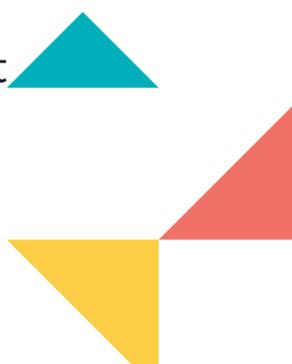
Nombre de participants : 10 personnes.

Objectif : Improvisation, prise de conscience de l'espace, concentration, mémoire, expression corporelle.

Description de l'activité : Le coordinateur présente l'activité au groupe en expliquant la situation : il s'agit d'une salle de bain imaginaire complètement vide dans une maison, avec une seule porte d'un côté du mur. L'un après l'autre, les participants doivent entrer en scène et jouer une situation de la vie quotidienne.

Le premier participant ouvre la porte, entre et la referme. Une fois à l'intérieur, le participant effectue une action en imaginant les installations sanitaires de l'espace (aller au lavabo pour se laver les mains, uriner dans les toilettes). Lorsqu'il a terminé son action, il quitte les toilettes en ouvrant la porte et en la refermant derrière lui. Le participant suivant doit entrer dans la salle de bains en passant par la porte, en se souvenant de la manière dont le partenaire précédent l'a ouverte, en se souvenant de l'endroit où se trouvaient les installations précédemment utilisées et en effectuant une nouvelle action ailleurs dans la salle de bains (par exemple, si le participant 1 entre et se lave les mains dans le lavabo en imaginant qu'il se trouve du côté gauche de la pièce, le participant 2 doit entrer par la porte et l'ouvrir dans la même direction, aller au lavabo du côté gauche de la pièce et effectuer l'action qu'il souhaite, puis utiliser les toilettes en imaginant qu'elles se trouvent de l'autre côté de la pièce. Lorsqu'il a terminé, il sort par la porte et la referme).

La séquence se poursuit jusqu'à ce que tous les participants entrent en scène, répétant les séquences précédentes et créant ainsi une salle de bain imaginaire avec tous les équipements (douche/baignoire/lavabo/toilette/machine à laver et tout ce qui est fourni pendant le jeu). Il est très important de respecter l'ordre et l'espace dans lesquels les partenaires précédents ont placé les installations et les objets de la salle de bain.



10.7.3 DÉFORMATION

Durée : 10-15 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Improvisation, pensée illogique, expression corporelle.

Description : Debout en cercle, l'animateur commence à improviser avec ses mains sur un objet quelconque, qui peut être un objet existant ou quelque chose créé entièrement par son imagination. Les participants commencent à jouer avec cet objet, le déplaçant, le déformant, le cassant ou tout ce qui leur vient à l'esprit. Après un moment de création, il passe l'objet à son voisin, qui doit le recevoir et le transformer avec son imagination, répétant ainsi le même processus créatif. L'objet tournera jusqu'à ce qu'un tour soit terminé (le tour peut être répété autant de fois que souhaité). Ensuite, dans une dynamique similaire, le coordinateur commence par réaliser une action qu'il effectue dans la vie, avec ses mains. Il peut combiner plusieurs actions dans son tour, mais toujours de manière fluide, sans interrompre le mouvement. De la même manière que précédemment, il transmet le geste à son partenaire, qui à son tour le reçoit, le transforme et le transmet au suivant, jusqu'à ce que la ronde soit terminée.

10.7.4 TROUVE D'OBJETS

Durée : 20 à 25 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Improvisation, pensée illogique, créativité, dissociation.

Description : Pour cette activité, chaque participant doit chercher n'importe quel objet dans l'espace et commencer à jouer avec, en expérimentant de nouvelles utilisations possibles. Le but de l'activité est de dissocier l'objet de son usage courant et de lui donner une autre signification (exemple : je choisis une chaussure comme objet et je l'utilise comme un téléphone portable, je l'utilise comme une assiette de nourriture, je l'utilise comme le volant d'une voiture, je l'utilise comme un bébé qui me fait des câlins, je l'utilise comme un livre). Dans un premier temps, chaque participant expérimente et joue avec son objet pendant quelques minutes en cherchant au moins 10 utilisations créatives. Ensuite, un par un, les participants montrent à leur partenaire les 5 résultats qu'ils préfèrent. L'exercice se déroule dans le silence le plus complet, chacun agissant de son côté.

10.7.5 IMPROSILLA

Durée : 15-20 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Improvisation, expression corporelle, expression vocale, coopération, créativité.

Description : Cet exercice est un duo d'improvisation : Cet exercice est un duo d'improvisation. Deux chaises sont placées dos à dos. L'un des participants s'assoit sur sa chaise face au reste du groupe (public) et son partenaire s'assoit sur l'autre chaise. Dans ce cas, c'est ce dernier qui dirige l'improvisation, en utilisant sa voix, qu'il s'agisse d'un



dialogue ou de simples sons.

8. CRÉER DES RÉCITS ET DES SCÉNARIOS

La création de récits et de scénarios est une activité qui fait appel à la créativité personnelle et collective. Son objectif est la création d'une histoire et sa communication successive par l'utilisation d'une série d'informations visuelles et sonores et par la caractérisation des personnages et du cadre.

10.8.1 L'IMAGE

Durée : 20-25 minutes

Nombre de participants : L'ensemble du groupe.

Objectif : Narration et création de scénarios, imagination, travail d'équipe, langage corporel.

Description : Tout le groupe est assis et il n'y a qu'une seule chaise sur une "scène". L'ensemble de l'activité se déroule dans le silence et sur une musique de fond variable. Le coordinateur choisit deux personnes. L'une d'entre elles, sentant ce qu'elle ressent, doit s'approcher de la chaise et se tenir à côté d'elle, figée sur une photo qui tente de raconter une histoire, un sentiment. Son partenaire doit alors entrer en scène et se joindre à la photo, en changeant ou non le sens de ce

que la première personne avait proposé. Les rôles sont ensuite échangés.

10.8.2 ÉTRANGE ROUTINE QUOTIDIENNE

Durée : 20-25 minutes.

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Narration et création de scénarios, langage corporel, travail d'équipe, créativité.

Description : Se mettre par deux. Un groupe à la fois, devant les autres, reproduit à plusieurs reprises une action de la routine quotidienne par le biais de la pantomime.

Le coordinateur propose ensuite une variante : répéter exactement la même séquence mais avec une émotion différente (par exemple, très heureux, effrayé, nerveux, gêné, pressé) ; ou avec un changement de sexe ou de nature (robot, femme, couple qui ne peut plus se tenir debout). L'idée est de jouer de la manière la plus exagérée possible. Après cette expérimentation, chaque paire prendra quelques minutes pour discuter et créer une nouvelle histoire avec 2 ou 3 variantes qu'elle propose.

10.8.3 FANFARE MUETTE

Durée : 15 minutes.

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Raconter des histoires et construire des scénarios, travailler en



en équipe, interpréter, imaginer.

Description : Pour cette activité, divisez-vous en groupes de 3 personnes. Chaque groupe doit pantomimer, devant les autres, la présentation d'un groupe musical. Ils doivent prendre le temps de réfléchir et de discuter de l'ensemble de la scène à l'avance : de quel type de groupe musical il s'agit, de chacun des instruments et de l'endroit où il se produira. La représentation devait avoir un début et une fin clairs. Le reste du groupe devait essayer de deviner le cadre scénique.

10.8.4 DISCOURS D'APRÈS-MIDI

Durée: 20 minutes

Nombre de participants: Tout le groupe.

Objectif: Création de récits et de scénarios, travail d'équipe, créativité, timing.

Description: En binôme, réfléchissez à une situation courante avec un mini-dialogue entre deux personnes (action et réaction). Imaginez la situation choisie dans un espace défini, définissez les rôles et les attitudes que chaque personnage jouera. Quelques exemples : demander l'heure dans la rue, demander où se trouve un lieu. Jouez-la d'abord avec les temps naturels, puis changez deux ou plusieurs temps : question et réponse très tardives, question et réponse rapides ou si rapides qu'elles anticipent la même question, ou intervertissez les temps dans la même séquence. Répétez plusieurs fois, puis montrez-le au reste du groupe.

10.8.5 CRÉER SON HISTOIRE

Durée : 30 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Création de récits et de scénarios, travail d'équipe, créativité, interprétation.

Description : Pour cette activité, les participants sont divisés en groupes de 5/6 personnes (ou moins si le nombre est plus petit). Le coordinateur assigne à chaque groupe une situation concrète et normale qu'il doit mettre en scène en jouant et en créant des décors dans l'espace (par exemple, un restaurant, un supermarché, une classe à l'école). Les participants discutent pendant quelques minutes de la situation qu'ils veulent jouer, des rôles, des dialogues possibles et de l'histoire. Une fois cette première phase terminée, le groupe joue sa courte pièce. Ensuite, le coordinateur leur demande de répéter exactement la même histoire, mais en changeant cette fois l'émotion (par exemple : maintenant tout le monde est déprimé, tout le monde dort...) ou en changeant la façon de parler (par exemple : parler seulement avec "bla bla bla", parler en chantant...). Le coordinateur peut également jouer une chanson et demander aux participants de suivre l'intensité et l'émotion de la musique. Vous pouvez également ajouter autant de variations que vous le souhaitez. Idéalement, chaque groupe devrait se produire 4 fois : 1 fois normalement et les 3 autres fois avec les variantes proposées par le coordinateur. Il est très important de toujours respecter les dialogues et la narration initiale.

9. EXERCICES DE CLÔTURE

Les exercices de clôture sont des exercices et des activités qui renforcent le travail effectué lors des activités précédentes et le sentiment de groupe qui a été créé parmi les participants. Il peut s'agir de dynamiques qui requièrent un niveau élevé d'énergie personnelle et collective, comme les jeux, ou de dynamiques plus calmes qui apportent détente et sérénité avant de se dire au revoir.

10.9.1 MASSAGE DE GROUPE

Durée : 10 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Détente, travail d'équipe, confiance.

Description : Les participants se divisent en groupes de 5 et se placent en cercle, face à face. À tour de rôle, une personne se place au centre et ferme les yeux. Les participants qui l'entourent commencent à la pousser doucement, accompagnés d'un autre partenaire, de sorte que le participant au centre se balance dans les bras du groupe en douceur. Après quelques minutes, les participants qui l'entourent l'attrapent par les épaules et les jambes, le soulèvent et le font osciller comme une feuille dans le vent, en l'accompagnant doucement jusqu'au sol.

10.9.2 RONDE DES MAINS

Durée : 10 minutes

Nombre de participants : Tout le groupe.

Objectif : Concentration, réflexion, travail d'équipe.

Description : Tous les participants s'agenouillent, les paumes à plat sur le sol, et passent leur main droite par-dessus la main gauche de leur partenaire.

Chacun reste ensuite les mains croisées sur le sol.

Le jeu consiste à donner un coup et à le passer au partenaire suivant en suivant le cercle des mains, d'une main à l'autre, toujours consécutivement.

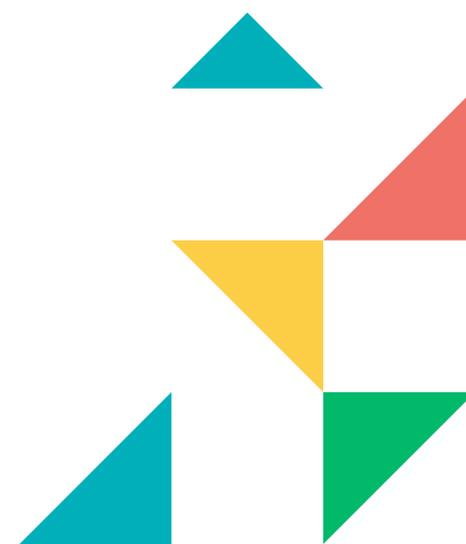
Les variantes suivantes sont présentées une à une :

Si l'on donne deux coups, on change de direction.

Si l'on pose la main avec la paume vers le haut, on saute par-dessus un joueur.

Si quelqu'un lève la main ou frappe le sol alors que ce n'est pas son tour, il doit retirer sa main. Lorsqu'un joueur n'a plus de main, il est éliminé.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a qu'un seul gagnant.



11. EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES

11.1 BELLA MARTHA (DE)



Nom du Projet

bella martha

Réclamation de Projet

Je le ferai, vous m'aidez.

Organisations dirigeantes

Martha Chofen e.V. Société pour le design social

ADRESSE

martha chofen 6

CODE ZIP

82284

Ville

Grafrath

Pays

Allemagne

Contacts

Téléphone : 0049 8193 937300

e-mail : guente@kaul-cg.de

organisations du site web :

www.marthashofen.de

projet de site

web:<https://www.bellamartha.com/>

Description des organisations

La maison d'art et d'atelier Bella Martha a été créée au milieu de l'institution sociale (maison de retraite et de soins) de Martha's Hofen. Il y a quatre studios dans cette installation : trois plus petits, loués à des artistes de la région, et le plus grand pour des événements, des cours, des manifestations et comme espace de travail. Des artistes y ont également construit leur propre petite maison. Celles-ci sont ensuite léguées à l'institution, qui s'agrandit ainsi de nouveaux locaux. Il en résulte une transition en douceur pour les résidents, qui peuvent alors bénéficier des prestations sociales correspondantes en fonction de leur état de santé. Cela va jusqu'à la prise en charge à temps plein. Il n'y a donc pas de rupture dans ce mode de vie, mais une transition entre la vie autonome et les soins sur place. De cette manière, les artistes impliqués ont également noué des contacts nombreux et variés. Ainsi, une maison de la musique a été construite et habitée par un musicien. D'autres maisons suivront. Les activités autour du petit café, qui est géré de manière indépendante, lui confèrent le caractère d'un petit village. C'est également là que se déroulent les



contacts réguliers avec les visiteurs du programme culturel. De ce fait, le village est toujours vivant et présente toujours de nouveaux thèmes.

Description des projets artistiques, des besoins, des objectifs et des activités

Description : Programme régulier combinant des résidences d'artistes, des ateliers thématiques, des expositions et des conférences.

Besoins : financement de programmes, de résidences et de matériel.

Objectifs : réunir des personnes de tous âges, en particulier les personnes âgées de la résidence et les artistes, autour de programmes culturels.

Activités : résidence d'artistes, exposition, conférences, ateliers.

Groupe cible

1. Aînés
2. Migrants
3. Visiteurs des installations

Éléments de réussite - Force

L'étroite collaboration des artistes avec l'institution sociale est programmée. La maison de retraite a été fondée par un artiste. C'est pourquoi, dès le début, une pièce a été prévue pour servir d'atelier et de lieu de coopération avec les artistes. Cette collaboration a été étendue aux résidents de la maison de retraite. Avec d'autres artistes qui s'occupent de l'espace de l'atelier, le programme a pu être étendu et élargi. Un petit café directement adjacent à l'atelier et aux espaces de travail a également joué un

rôle important. C'est là que s'opère la transition entre le lieu de rencontre sociale et le travail. Les visiteurs du café découvrent également des œuvres artistiques et participent à des événements. Des conférences sophistiquées sont régulièrement organisées. Différents orateurs présentent leurs projets, leurs idées ou leurs CV. Cela a permis d'élargir le groupe cible des visiteurs et d'en faire un élément de qualité. Cela contribue à l'acceptation et à l'appréciation du projet.

Éléments faibles - Risques

Le projet est alimenté par l'engagement personnel du groupe d'artistes, dont la plupart participent à la mise en œuvre à titre bénévole. Cependant, il est nécessaire d'obtenir un soutien financier pour les résidences et le programme des artistes. À l'heure actuelle, cela n'est possible que sur la base de projets connexes et non sous la forme d'un financement institutionnel. Cela signifie qu'il y a toujours un risque que certains projets ne soient pas financés ou qu'il n'y ait pas d'offres pour eux. Le travail bénévole ne permet pas de mettre en place des programmes permanents.



11.2 LEBENSGEMEIN -SCHAFT HÖHENBERG (DE)



**Lebensgemeinschaft
Höhenberg**

Nom du projet

Lebensgemeinschaft Höhenberg /
Communauté de vie Höhenberg

Réclamation de projet

Höhenberg - Leben in der Gemeinschaft
(la vie dans la communauté)

Organisations dirigeantes

Communauté de vie de Höhenberg

ADRESSE

Höhenberg 8

CODE ZIP

84149

Ville

Velden

Pays

Allemagne

Contacts

Téléphone:0049 8086 93130

e-mail electrónico:info@hoehenberg.de

Site web de l'organisation :

www.lebensgemeinschaft-hoehenberg.de

Description des organisations

Il y a 30 ans, un couple de mariés a acheté une ferme en ruine pour y établir une ferme biodynamique. Cette démarche, dès le départ, a apporté à Höhenberg une

qualité de vie qui nous accompagne encore aujourd'hui : ils accueillent tous ceux qui voulaient venir les voir à la ferme. Bientôt, l'idée a germé que la ferme devait devenir un village. Les impulsions biodynamiques et sociothérapeutiques ont été combinées. Le projet est et a été soutenu par de nombreux dons et subventions, de sorte que le rêve est devenu réalité et qu'un village avec de nombreux ateliers a vu le jour. Ceux-ci comprennent un atelier de sculpture, un atelier de feutrage, une fromagerie, une boulangerie, un atelier de menuiserie, une ferme et un atelier de bougies. Le projet peut être financé par la vente des produits, par des fonds de solidarité du district et par des dons.

Description des projets artistiques, des besoins, des objectifs et des activités

Description : Travail quotidien dans les ateliers et vente des produits.

Besoins : fonds du district, dons, clients

Groupe cible : personnes avec ou sans handicap intéressées par l'un des ateliers et par la vie en commun.

Activités : formation professionnelle artistique, stands de marché, commerce de café

Groupe cible

1. Personnes handicapées
2. Visiteurs/clients
3. Les personnes qui veulent vivre dans une communauté.

4. Les personnes qui souhaitent élargir leur formation artistique

Éléments de réussite - Force

À Höhenberg, les gens sont unis par la libre décision de se réunir en tant que communauté pour vivre et travailler ensemble. Tous les membres de la communauté se traitent avec dignité, respect et amour humain. La place qu'une personne - handicapée ou non - trouve ici dépend de ses besoins individuels et de ses capacités. À Höhenberg, il peut s'agir d'une place au sein d'une communauté de maisons familiales accueillant des résidents avec ou sans besoins de soins, mais aussi d'un mode de vie totalement différent, à Höhenberg ou en dehors de la ville. Les ateliers de Höhenberg sont tous situés dans le village et offrent des conditions de travail adaptées à chacun. La diversité des emplois et des conditions de vie constitue en définitive la communauté de vie de Höhenberg.

Ce mode de vie individuel et vivant englobe la vie et le travail, la vie spirituelle et culturelle, les activités de loisirs et les relations interpersonnelles personnelles : tous ces domaines s'interpénètrent. L'harmonie entre les aspects individuels, en partie divergents, en partie complémentaires, d'une vie commune crée un espace pour le développement de tous les individus.

Éléments faibles - Risques

Un risque possible est que vous deveniez, en tant qu'individu, complètement isolé de la vie sociale normale et, à un moment donné, que vous ne trouviez plus d'accès au monde réel parce que tout y est pris en charge et que vous n'avez pas à vous inquiéter de quoi que ce soit. Il existe également un risque de conflits sociaux et de désaccords liés à la cohabitation, car il n'y a pas suffisamment de distance entre les personnes.



11.3 KREATE (ES)

Nom du projet FR

KreArte

Objectif du projet

Festival des arts sociaux

Organisations dirigeantes

Fondation de l'école de la solidarité et KreArte

ADRESSE

6, avenue Moises

CODE ZIP

18330

Ville

Sierra Elvira

Pays

Espagne

Contact

Téléphone : 603312847

E-mail : festivalkrearte@gmail.com

Site web :

<http://www.festivalkrearte.com/>

Description des organisations

L'art est un espace infini d'expression, de relation et de croissance, capable de faire tomber les barrières et de donner une voix à des situations injustes.

Nous pensons que l'art représente un espace infini d'expression, de relation et de croissance, capable de faire tomber les barrières et de donner une voix aux situations injustes. C'est pourquoi nous souhaitons que le monde de l'art et du travail social dispose d'une plateforme de dialogue et d'expérimentation qui développe et consolide des méthodes innovantes et efficaces d'inclusion sociale.

La troisième édition du festival d'art social KreArTe a eu lieu à Grenade du 24 au 29 mai 2022. Il s'agit d'un festival qui vise à rendre visibles différentes pratiques artistiques en tant qu'outil d'inclusion sociale. Les invités ont animé des ateliers tout au long de la semaine en présentant des projets consolidés sur la manière dont l'art peut servir le secteur social. Ces ateliers, organisés dans toute la ville de Grenade, s'adressent aux étudiants, aux artistes, aux associations d'ONG, aux fondations, aux travailleurs sociaux et à toute personne intéressée. Toutes les personnes impliquées dans le festival ont participé à une grande parade qui rassemblera tous les résultats des ateliers.



Description des projets artistiques, des besoins, des objectifs et des activités

Description : Festival d'art. Chaque année, un événement est organisé dans la ville de Grenade. Il travaille en collaboration avec diverses institutions artistiques et sociales locales pour construire un pont qui promeut l'inclusion sociale et l'art en tant qu'outil holistique.

Besoins : financement (européen et local), artistes, espace d'atelier

Objectif : Promouvoir l'art en tant qu'outil d'intervention holistique pour l'inclusion sociale.

Activités : festivals, ateliers, conférences

groupes cibles

- migrants
- usagers de la santé mentale
- les personnes présentant une diversité fonctionnelle

Éléments de réussite - Force

Le projet est innovant ; il n'y a pas d'autre festival dans la région qui tente d'intégrer différentes disciplines dans une optique sociale.

Toutes les activités (cabaret, ateliers, défilé, etc.) sont liées dans un dialogue artistique, esthétique et paradigmatique constant, co créant un défilé final qui intègre tous les participants au festival.



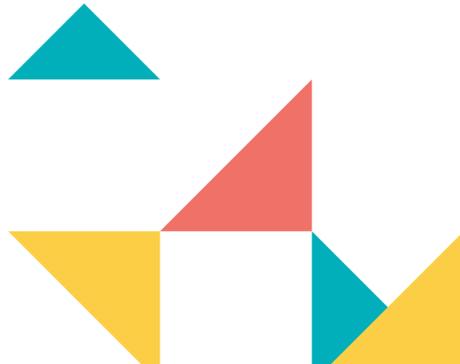


Toutes les formations et activités organisées dans le cadre du festival sont gratuites. Elles sont également accessibles à toutes les personnes, avec leurs différentes caractéristiques et le soutien dont elles ont besoin (diversité fonctionnelle, personnes souffrant de problèmes de santé mentale, personnes en situation de vulnérabilité, immigrants, etc...).

Le festival se veut un projet qui, moyennant une certaine restructuration, peut facilement être reproduit dans d'autres régions. Il s'agit également d'un projet basé sur des réseaux de solidarité, donc facile à maintenir dans le temps, même s'il implique beaucoup de travail. Trois éditions ont déjà eu lieu et un groupe de travail permanent a été mis en place.

Faiblesses - Risques

Bien que le projet soit viable à long terme, il nécessite une recherche constante de ressources pour réaliser des sauts qualitatifs à chaque édition. Sans fonds, il nous est difficile de recruter des artistes et des enseignants pour constituer une équipe pour chaque édition du festival. C'est pourquoi nous nous tournons souvent vers des projets européens, car le festival doit toujours être gratuit. Bien que les événements du festival nécessitent de nombreux mois de préparation, l'activité n'a lieu qu'un mois par an.



11.4 LA FABBRICA DEL FARÒ (IT)



Nom du projet

La Fabbrica del Farò

Réclamation de projet

Le projet vise des interventions concrètes d'innovation sociale, offrant des possibilités de formation non formelle aux adolescents, aux jeunes et aux adultes dans les zones défavorisées.

Principales organisations

Coopérative sociale Il Farò

ADRESSE

Contrada Marmorelle

CODE ZIP

72100

Ville

Brindisi

Pays

Italie

Contacts

Téléphone : 3478759660

e-mail : ilfaro.brindisi@gmail.com

Site web :

<https://www.lafabbricadelfaro.org>

Description des organisations

La coopérative sociale Il Farò est née en 2014 avec l'intention claire d'activer des projets d'innovation sociale, hybridant les communautés d'accueil avec des projets artistiques, le tourisme social et l'agriculture sociale, avec l'implication d'associations, de coopératives sociales et de citoyens actifs qui demandent spontanément à effectuer un travail bénévole. La coopérative sociale Il Farò gère une communauté résidentielle pour les femmes enceintes et les mères avec enfants, accueillant 9 femmes et 15 enfants.

Afin de garantir des possibilités de formation non formelle aux femmes prises en charge, la même coopérative a acquis en 2018 une ancienne usine désaffectée située dans la zone SIC (site d'intérêt communautaire), car elle est très proche de la réserve naturelle de Torre Guaceto, avec la ferme intention de mettre en œuvre la mission consistant à créer des opportunités et à générer des moyens de subsistance alternatifs pour les personnes prises en charge.

Depuis 2020, il héberge deux projets artistiques dans la structure, appelée "La Fabbrica del Farò", à savoir le cirque social de la coopérative sociale Tenrock et la danse contemporaine d'Alpha ZTL, deux organisations basées sur le même territoire. Le projet Art No Stop a fortement contribué à la mise en œuvre de cette bonne pratique, en fournissant des idées et des stratégies utiles pour réaliser la mission.

Description des projets artistiques, des besoins, des objectifs et des activités

Besoins : Créer des espaces pour des actions d'orientation et d'apprentissage non formel pour les personnes hébergées dans des communautés résidentielles. Hybridation des communautés d'accueil afin de s'assurer que les personnes s'ouvrent à de nouvelles expériences culturelles, professionnelles et sociales, créant ainsi des opportunités concrètes de changement de mentalité et de mode de vie.

Objectifs : Inclusion sociale

Activités : Réception de 2 projets d'art social :

- Cirque social de la coopérative sociale Tenrock
- Compagnie de danse contemporaine Alpha ZTL

La Fabbrica del Farò accueille dans ses espaces les activités menées par les deux réalités artistiques du territoire.

Le théâtre de cirque Tenrock est situé dans la zone précédant l'ancienne usine et la compagnie de danse contemporaine

Alpha ZTL exerce ses activités dans les espaces internes de la Fabbrica del Farò. Le cirque social Tenrock est actif avec des cours de cirque social, des ateliers pour les familles afin de promouvoir le retour du jeu dans la famille et la relation parent-enfant, des résidences créatives, des activités d'échange de jeunes.

La société Alpa HZTL participe au projet avec des résidences créatives et l'utilisation d'espaces pour la réalisation de projets de formation Erasmus+.

Les deux activités artistiques contribuent à l'inclusion sociale et professionnelle des personnes accueillies dans la communauté sous différents aspects :

possibilité pour les personnes résidant dans la communauté de participer gratuitement aux activités ;

possibilité pour les femmes accueillies d'être employées dans des activités soutenant les initiatives ;

l'occasion de rencontrer des personnes d'autres cultures et nationalités, loin des modes de vie des rues du quartier d'où viennent les invités de la communauté.





Cette opportunité offre la possibilité d'ouvrir son esprit à différentes options de vie.

Groupe cible

1. Femme
2. Adolescents
3. Les enfants

Éléments de réussite - Force

Les éléments suivants sont des réussites de ce travail continu sur les bonnes pratiques :

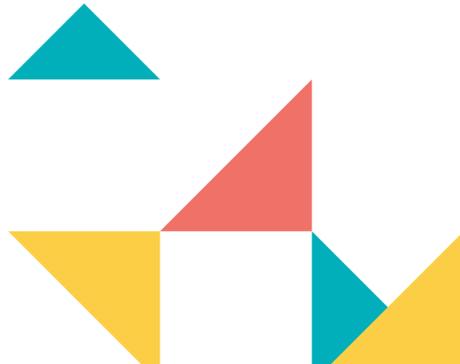
Le projet s'appuie sur les fondements théoriques de l'innovation sociale ;

- Valeur incontestable accordée à la possibilité pour l'art de contribuer fortement aux processus d'inclusion sociale ;
- la disponibilité de l'espace ;
- Réseau.

Éléments faibles - Risques

Parmi les principaux éléments de risque du projet figure la difficulté d'attribuer les rôles et les responsabilités, étant donné qu'il s'agit d'une cogestion d'espaces et d'installations.

Un autre risque est celui de la durabilité économique ; en effet, il est essentiel que les activités génèrent la durabilité économique des sites.



11.5 BOSCHPARADE FESTIVAL / PROJECT STOWAWAYS (NL)

Bosch PARADE

Nom du projet EN + NL

Festival Bosch Parade / Projet Stowaways

Réclamation du projet :

Un défilé flottant d'œuvres d'art dans l'esprit de Jheronimus Bosch

Le projet Stowaways faisait partie du festival conçu par Ed Santman.

Organisations dirigeantes :

Stichting Bosch Parade / Chef de projet spécifique Stowaways, Changes & Chances

ADRESSE

Gasthuisstraat 7B

CODE ZIP

5211 NP

Ville

's-Hertogenbosch

Pays

Les Pays-Bas

Contacts

Téléphone : +31 6 53998535

e-mail : info@changechances.com

Site web : <https://boschparade.nl>

Description des organisations

Stichting Bosch Parade est une organisation sans but lucratif.

Changes & Chances est une ONG impliquée dans plusieurs projets européens à l'intersection de l'art, de l'éducation, de la culture et de la société.

Description des projets artistiques, des besoins, des objectifs et des activités

La Bosch Parade est un événement artistique unique inspiré par les riches peintures du peintre médiéval Jheronimus Bosch (1450-1516). Le festival est organisé depuis plusieurs années, mais l'édition 2016 était spéciale car elle célébrait également le jour de la mort de Jheronimus Bosch, 500 ans plus tôt. Le festival peut être décrit comme une foire flottante colorée. Une vingtaine d'artistes sont invités à réaliser une traduction moderne d'un tableau de Jérôme Bosch. Certaines œuvres sont des œuvres poétiques et calmes. D'autres œuvres d'art sont colorées et excessives. En un peu plus d'une heure, le public des rives de la Dommel a assisté à un défilé excentrique sur l'eau. Les projets sont financés par l'organisation Bosch Parade. Cependant, de nombreux artistes doivent trouver des fonds supplémentaires pour réaliser de grandes œuvres d'art, qui ne sont pas bon marché.

Le projet des passagers clandestins, par exemple, a été inspiré par le tableau "Arche de Noé". Il pourrait être réalisé grâce à un financement supplémentaire de la Fondation européenne de la culture. Un groupe d'une dizaine d'anciens toxicomanes, trois artistes et cinq bénévoles ont travaillé pendant trois mois sur le projet.

Groupe cible

1. Chaque année, environ 25 000 personnes viennent assister au festival. Le public est principalement composé de citoyens de 's Hertogenbosch, mais des personnes de toute l'Europe viennent assister à l'événement.
2. La Bosch Parade a un fort profil social. De nombreux artistes travaillent avec diverses communautés de la ville tout en réalisant une œuvre d'art. Diverses organisations locales, ONG et leurs groupes cibles sont impliqués, des écoles aux réfugiés.
3. Dans le cadre du projet spécifique "Stowaways", Ed Santman a travaillé avec des toxicomanes et des alcooliques.

Éléments de réussite - Force

En général, les œuvres d'art du festival offrent une grande variété d'œuvres d'art inhabituelles, la plupart d'entre elles étant de grande taille.

Un projet individuel comme celui des passagers clandestins a été couronné de succès parce que, pendant les trois mois du projet, des toxicomanes et des alcooliques ont travaillé avec des bénévoles très divers vivant à Den Bosch. Cela leur a permis d'avoir une routine quotidienne et un lien avec la société, les aidant ainsi à prendre des mesures en vue de leur réintégration dans la société. Pour les personnes qui ont travaillé sur le projet, il s'agit d'une expérience très enrichissante en termes d'amélioration personnelle.

L'ensemble du festival est un succès parce qu'il offre un type d'art que l'on ne peut voir nulle part ailleurs, la plupart des œuvres étant à la fois accessibles et surprenantes.



Éléments faibles - Risques

Il est difficile de citer les points faibles de l'ensemble du festival. La formule est très forte, certaines contributions sont meilleures que d'autres et certains artistes n'ont aucune expérience de travail à une telle échelle. Bien sûr, le temps peut aussi être un problème puisqu'il s'agit d'un festival en plein air.

Travailler avec des organisations locales représente un autre défi, car tous les bons artistes ne peuvent pas gérer un projet d'une telle ampleur.

Dans le projet Polizones, le défi consistait à obtenir l'engagement du groupe cible. Au début, ils ne pouvaient pas très bien visualiser le résultat et les étapes pour y parvenir. Cependant, l'engagement s'est accru jour après jour lorsque les premiers résultats sont devenus visibles. Au total, trois mois de travail acharné dans une ancienne usine ont été nécessaires pour construire l'arche avec une équipe de plus en plus compacte.



**"CE PROJET A ÉTÉ FINANÇÉ AVEC LE SOUTIEN DE LA COMMISSION EUROPÉENNE.
CETTE PUBLICATION N'ENGAGE QUE SON AUTEUR ET LA COMMISSION N'EST PAS
RESPONSABLE DE L'USAGE QUI POURRAIT ÊTRE FAIT DES INFORMATIONS QUI Y SONT
CONTENUES.**



**ART NO STOP. LE MONDE SOCIAL AU SERVICE DE L'ART
2020-1-ES01-KA227-ADU-095851**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union