



Un outil pédagogique pour découvrir les droits culturels

LA CULTURE,
une question de point de vue

MATÉRIEL REQUIS

Un dé, 30 cartes

TAILLE DU GROUPE

De 4 à 16 personnes

DURÉE DE L'ANIMATION

1 à 2 heures

OBJECTIFS GÉNÉRAUX



Encourager le dialogue et le positionnement autour de différents points de vue sur la culture



Discuter et faire voyager l'imaginaire

INTRODUCTION

Comment amorcer une réflexion collective sur notre rapport à la culture, à l'art et plus largement à l'action collective et citoyenne en prenant les Droits culturels comme ligne de mire ?

Ce jeu est composé de 30 cartes, dont 10 cartes **Citations recto/verso** qui reprennent des citations d'auteur.ices, 10 cartes **D'accord, pas d'accord** qui reprennent des phrases volontairement polarisantes et 10 cartes **Si la culture était...** qui se présentent sous la forme d'un portrait chinois.

Le jeu se joue en groupe et invite chacun.e à échanger et débattre sur la façon dont la culture joue un rôle dans nos vies.

¹ N'hésitez pas à chercher et ajouter des citations d'auteur.es d'horizons différents afin de diversifier les propositions



Cette animation fait appel à la subjectivité de chacun.e. L'animation comporte des temps de réflexion individuelle et des moments de partage en grand groupe.

Avant chaque animation, il est utile de rappeler quelques règles² :

-  Chacun.e parle en « je » ;
-  Le droit à rester en retrait : si une question déplaît, ou que l'activité met mal à l'aise un.e participant.e, il ou elle a le droit de ne pas y participer sans donner d'explication ;
-  La confidentialité : ce qui se partage dans le groupe, reste dans le groupe ;
-  L'écoute active et le respect du dialogue ;
-  Être attentif.ve à donner la parole à tout le monde et soutenir les personnes moins à l'aise avec la prise de parole ;
-  Ne pas interrompre ;
-  Bienveillance et non jugement ;
-  Ne pas s'exprimer à la place de l'autre ;

Avant de débiter l'animation, n'hésitez pas à faire un tour de météo intérieure (un mot par exemple : plutôt soleil, plutôt nuage, plutôt pluie ou neige ... ?) pour prendre la température du groupe.

Pour chaque catégorie de cartes, le ou la maître.sse du jeu explique les règles.

² Eventuellement à co-construire avec le groupe

Citations

Avant de commencer l'animation, l'animateur.ice peut choisir de retirer, ou d'ajouter des citations en fonction du profil du groupe de participant.e.s. Le joueur ou la joueuse pioche une carte et la lit à voix haute au reste du groupe. Le groupe est ensuite invité à discuter du texte lu :

-  Comment le comprend-on ?
-  Deviner son époque, l'origine géographique, sociale, ou toute autre caractéristique identitaire de son auteur.e, ...
Le ou la maître.sse du jeu peut donner des indices avant de découvrir la notice au verso.

Variante :

Utilisation sous forme de **Ligne du temps**. Cet ensemble de cartes peut être utilisé seul. Le maître du jeu pose une carte initiale au centre d'une table. Chaque participant.e tire ensuite une carte et vient la poser à gauche ou à droite de cette dernière, s'il estime que la citation écrite date de, respectivement, avant, ou après celle de la carte initiale.

Une fois posée, le joueur ou la joueuse retourne sa carte afin de vérifier que la date correspond bien à la position qu'elle occupe. En fonction de la réponse, la carte est ensuite repositionnée ou laissée en place. L'animateur.ice peut en profiter, s'il ou elle se sent à l'aise de le faire, pour donner un peu d'explication sur chaque citation.

D'accord, pas d'accord

Le joueur ou la joueuse pioche une carte et la lit à voix haute au reste du groupe.

A tour de rôle, chacun.e énonce un argument : une fois sur deux, un argument en accord et une fois sur deux en désaccord.

Variantes

Cet ensemble de cartes peut être utilisé seul. Chacun.e argumente son avis sur un post-it par un mot ou un dessin par post-it et remet le(s) post-it au centre de la table ou sur un tableau. Chacun.e regarde les mots/dessins, peut poser des questions sur un mot qui a attiré son œil, exprimer un mot ou une idée manquante.

Toutes les techniques du débat d'argumentation peuvent être utilisées (ce qui demande d'être particulièrement vigilant.e quant à la circulation de la parole et au cadre non jugeant).

Exemples :

Débat mouvant : le groupe est debout. Une ligne sépare les d'accord/pas d'accord et chacun.e est invité après lecture d'une phrase par l'animateur.ice à se placer d'un côté ou de l'autre (avec la possibilité d'utiliser l'espace pour nuancer).

Les deux camps sont invités à exprimer leurs arguments individuellement. Il est possible de changer d'avis au gré des arguments et donc changer de côté ou en tout cas de place dans l'espace.

Frasbee : en groupe complet ou en sous-groupe selon le nombre. Chaque groupe lit les phrases et doit s'accorder sur 2 phrases qu'il accepte et 2 qu'il rejette, puis chaque groupe coconstruit ses arguments. Mise en commun si le groupe a été divisé pour encore faire évoluer la réflexion.

Si la culture était...

Le joueur ou la joueuse pioche une carte et la lit à voix haute au reste du groupe. Chaque joueur.euse autour de la table donne une réponse à voix haute.



DÉBRIEFING

- Y-a-t-il des citations qui vous ont marquées ?
- Certains mots vous ont-ils surpris, interloqués ?
- Comment avez-vous vécu l'animation ?

Propositions supplémentaires

Le groupe peut être invité, en groupe complet ou en sous-groupes selon le nombre, à :

-  créer ses propres citations/slogans (une manière de revendiquer des droits culturels)
-  faire des liens avec d'autres sources, d'autres textes qui pourraient faire écho au texte lu (selon le groupe avec lequel on travaille)

A discuter...

Démocratie culturelle (participation à la vie culturelle) et démocratisation culturelle (accès à la culture)

« Toute personne a le droit de prendre part librement à la vie culturelle de la communauté, de jouir des arts et de participer au progrès scientifique et aux bienfaits qui en résultent. »

Article 27 de la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme

SAVIEZ-VOUS QUE...

En Belgique, le décret des centres culturels de 2013 fait explicitement référence aux droits culturels et propose six grandes catégories de droits qui sont autant de balises pour penser une action, ainsi qu'une pratique :

A

droit à la liberté artistique, entendue comme la liberté de s'exprimer de manière créative, de diffuser ses créations et de les promouvoir.

B

le droit au maintien, au développement et à la promotion des patrimoines et des cultures.

C

droit à l'accès à la culture et à l'information en matière culturelle, comme l'accès notamment économique, physique, géographique, temporel, symbolique ou intellectuel.

D

droit à la participation à la culture, entendue comme la participation active à la vie culturelle et aux pratiques culturelles.

E

droit à la liberté de choix de ses appartenances et référents culturels.

F

droit de participer à l'élaboration et à la mise en œuvre des politiques et programmes, et à la prise de décisions particulières en matière culturelle.

CONTEXTE D'ÉLABORATION DE L'OUTIL

Proposition pour aborder un ou plusieurs droits culturels : partir de l'expérience des participant.e.s ou de la sienne, d'un récit qui illustre une situation dans laquelle vous(ou un.e participant.e) avez été privé.e d'un droit ou au contraire pu exercer ce droit. Aborder les droits, c'est en effet aborder les discriminations, et faire du droit un outil pour agir contre celles-ci.

Culture alternative & contreculture

A la fin des années 60, le terme contre-culture est associé au mouvement hippie, ainsi qu'à la Beat Generation. Les hippies créent un environnement culturel alternatif au modèle dominé par les grandes industries du loisir. Ils y mêlent musique, drogue, littérature et mode de vie afin de proposer une alternative aux modes de vie dominants de la société capitaliste incarnée par leurs parents.

Intersectionnalité des luttes

« L'intersectionnalité est un outil qui met en lumière la complexité qui résulte de l'imbrication de divers rapports de pouvoir (racisme, sexisme, queerophobie, âgisme, validisme, ...) vécus par une personne. »

Fin 2020, un premier module de formation à l'approche des droits culturels a été mis en place à La Concertation asbl, en collaboration avec Paul Biot (Fédération de Théâtre Action), Marie Camoin (Article 27) et Mathias Mellaerts (Fondation Marcel Hicter). Lors de ces rencontres, plusieurs participant.e.s ont émis le souhait de poursuivre les échanges autour des freins et des leviers à l'application des droits culturels dans le travail quotidien d'animateur.ice, de médiateur.ice, de chargé.e de projet, ou de direction.

En effet cette question émerge à la fois d'une éthique professionnelle et personnelle d'engagement dans la démarche, mais également du cadre établi par le pouvoir politique à travers le décret de reconnaissance des centres culturels, qui définit les droits culturels.

Nous nous sommes donc retrouvé.e.s à treize pendant sept demi-journées pour explorer cette question : En quoi ce que je fais et la façon dont j'agis participent à la réalisation des droits culturels ?

³ *Les Mots du contre-pouvoir, ouvrage collectif coordonné par le Libre et Corps écrits, 2021*

³ *Lapo Bettarini (La Concertation), Virginie Cordier (La Vénérie), Edith Grandjean (Wolubilis), Aliette Griz (Midis de la Poésie), Thibault Janmart (La Vénérie), Hélène Janssens (Archipel19), Lara Lalman (La Concertation), Amélie Michaud (Maison de la Création), Laetitia Rasschaert (La Vénérie), Olivier Roisin (Mouvance), Antoine Schwartz (Maison de la Création), Paul Biot (Fédération de Théâtre Action), Mathias Mellaerts (Fondation Marcel Hicter),*

Colophon

La Concertation – Action Culturelle Bruxelloise est un réseau d’associations bruxelloises. Ses membres échangent des pratiques et mènent des actions communes dans le but de renforcer les droits culturels de toutes et tous.

L’Association Marcel Hicter est une organisation reconnue d’éducation permanente. Au travers de formations, de mises en réseau de professionnels et de projets de coopération culturelle qu’elle conçoit et met en oeuvre, elle contribue à la sensibilisation et à la promotion de la démocratie culturelle en Fédération Wallonie-Bruxelles et à l’international.

Les Midis de la Poésie sont de véritables occasions d’aborder sous un angle original des thématiques qui traversent notre époque et la littérature. Ce sont aussi une maison d’édition, un fonds de poésie et des projets de médiation poétique.

Conçu, rédigé et mis en page à Bruxelles, 2021.

Mise en page et illustrations : Elisabeth Leroy.

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

