

# Dossier artistique

Quizás PRÉSENTE

En collaboration avec l'ASBL *La Rue*

## BENCONEN ON BELDAVIA

EXPÉRIENCE IMMERSIVE



Une création de :

Damien Delanoë

Hubert Fiasse

Michel Bystranowski

Valérie Druart

Vincent Vanderbeeken

Cap Creations

Florine Brennet

Lors du festival

ARTS  
& ALPHA

DU 6 AU 11 JUIN 2023

à la Maison des Cultures et de la Cohésion Sociale de Molenbeek

Infos : [beldavia@quizas.org](mailto:beldavia@quizas.org) | [www.Quizas.org](http://www.Quizas.org)

Réservation conseillée via le site du Festival Arts & Alpha (à pd mi-avril 2023)

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles, de la Région de Bruxelles-Capitale, de la Direction equal.brussels et de la Commission communautaire française



# Dossier artistique

Rédigé en décembre 2022

Mis à jour avril 2023

## Benconen on Beldavia

### Synopsis

"Benconen on Beldavia"

Une expérience immersive, interactive et mobile à destination des espaces culturels.

Lors de l'expérience, les visiteurs sont plongés dans la peau d'un migrant qui doit trouver un logement décent et abordable pour lui et sa famille alors qu'il ne comprend pas la langue et le fonctionnement d'un nouveau pays, inventé pour l'occasion, la "Beldavie".

Ce pays imaginaire est similaire à la Belgique d'un point de vue institutionnel, mais il diffère par la langue, l'écriture, et les us et coutumes volontairement incompréhensibles pour le visiteur.

Ainsi commence le parcours du combattant.

\*

## **Processus de création et partenariats**

Pour la réalisation de l'expérience immersive "Benconen on Beldavia", Quizas a contacté Lire et Ecrire. De là est née l'idée d'un partenariat avec l'ASBL La Rue, afin d'y proposer des ateliers avec les apprenants en alphabétisation, directement confrontés à ces problèmes, pour récolter leurs témoignages et créer ensemble la Beldavie.

Ces apprenants ont donc largement inspiré l'écriture de notre scénario.

Ensemble, nous avons imaginé la "Beldavie", où les difficultés rencontrées sont directement inspirées par ce qui se passe à Bruxelles, et en particulier à Molenbeek.

Nous avançons dans le projet avec des formateurs en alphabétisation, qui sont aujourd'hui en première ligne d'accompagnement de ce public fragilisé, les accompagnant dans diverses situations.

Pour mener à bien ce projet, Quizas a fait appel à six artistes aux disciplines artistiques complémentaires pour mettre en scène cette exposition immersive qui utilisera des processus d'art numérique, de la vidéo, de l'illustration, de la construction de décors, des sons et lumières...

## **Mise en scène - WORK IN PROGRESS**

Au départ de l'expérience immersive, le visiteur se fait attribuer un personnage, qui se rapprochera le plus possible de sa propre réalité (âge, prénom, métier, ...), mais il sera d'office placé dans une situation de fuite de la Belgique. Nous sommes en 2029 et la Belgique va mal.

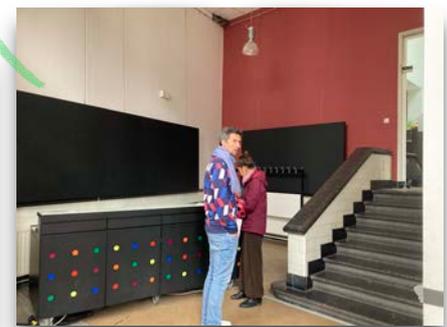
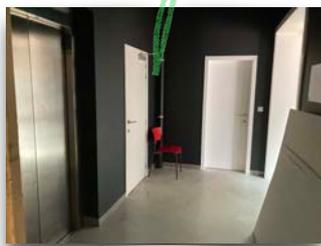
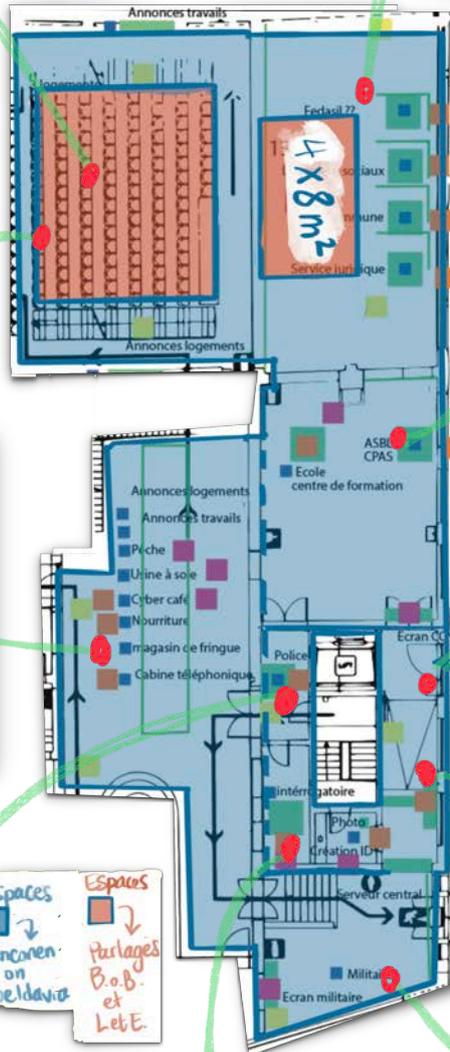
Il devra traverser une dizaine de « pièces/zones » qui représentent différents lieux-clés souvent parcourus par des personnes en situation de migration en recherche d'un logement décent et abordable.  
(Voir plan des pièces plus bas)

Pour savoir ce qu'il doit faire, le visiteur sera en possession d'un faux passeport muni d'une puce, qu'il devra scanner à divers endroits indiqués, pour pouvoir effectuer des choix stratégiques (ou pas), s'orienter et accomplir des missions au fur et à mesure des étapes qu'il traverse.

Le parcours jongle régulièrement entre l'incompréhension des pratiques beldaviennes et des références à la réalité institutionnelle belge.

Les pièces, représentant divers lieux, sont décorées par des grandes bâches trompe l'œil, des mannequins robots dans des guichets, des scans RFID et des indices à découvrir sur divers supports : vidéos, sons, illustrations, photos, tableaux explicatifs, accessoires divers.

## Plans, éléments de scénographie à la MCCA



## Parcours

- Voyage : Arrivée en beldavie : vision de la situation catastrophique en Belgique en 2027 : écran type CNN
- Frontière Beldavienne : portique - accueil - passeport
- Centre militaire
- La Beldavie : métiers, ruelles, plage culture, etc.
- Salle d'attente pour l'administration
- Guichets
- Couloir d'annonces de biens à louer
- Appartements
- Bureau Interrogatoire
- Classe de cours de beldavien/ centre de formation
- hall d'immeuble (ex : courrier perdu. Insalubrité, ..)



## Exemple d'Affiches en « beldavien »



## Exemple de décor en bâche



## **Expérience itinérante (WORK IN PROGRESS)**

L'exposition immersive est itinérante et peut s'adapter à différents lieux d'exposition. Un minimum de 300 m<sup>2</sup> est idéalement nécessaire afin de pouvoir installer l'entièreté du parcours.

Grâce aux Mod's de MCB, nous pouvons nous adapter à d'autres espaces, ce qui est essentiel pour les futures expériences immersives.

Nous allons utiliser l'impression sur bâches, fixées sur les parois fabriquées avec les Mod's, afin de créer des décors en trompe l'œil que nous pouvons facilement monter et démonter.

Une grande partie de l'installation réside également sur des supports numériques.  
La location de matériel numérique et immobilier est privilégiée sur son achat.

Nous limitons au maximum les accessoires permanents, privilégiant les créations des apprenants (costumes, masques), et les affiches-indices/témoignages/ambiances.

### **Mod's**



## **Fiche technique**

### **Durée et caractéristiques**

Le parcours complet dure en moyenne 40 minutes.

Un groupe de 30 personnes maximum peut démarrer l'expérience toutes les 30 min. Soit un maximum de 60 personnes/1h d'ouverture.

Le parcours peut être ouvert maximum 8h d'affilée.

### **temps de montage et démontage**

L'expérience immersive peut-être montée en deux jours :

Un jour à 7 : 4 personnes pour apporter et monter le décor + 3 personnes pour le montage son-lumière-technologie

Un jour à 4 : 2 pour montage décor + 2 tester, vérifier les installations .

Le démontage peut se faire à 6 en un jour.

### **Présences des techniciens**

Une demie heure avant et après l'ouverture, une personne de notre équipe allume et éteint l'électronique, range et prépare les différentes salles.

Le scénographe ou tout autre technicien de l'équipe est joignable/disponible pour assurer le bon fonctionnement de l'électronique.

### **Présences des artistes**

Lors de l'expérience, deux à trois comédiens interagissent avec les visiteurs et vérifient le bon fonctionnement de l'expérience.

### **Présence du Lieu d'accueil**

Une personne de l'équipe régie du lieu d'accueil est idéale pour au moins un jour de montage.

Une personne pour l'accueil des visiteurs, la distribution et récupération de passeport est idéale pour le bon déroulement de l'expérience.

## **Calendrier à la MCCA pour Arts et Alpha 2023**

Pour l'inauguration de l'expérience immersive, la MCCA (Maison des Cultures et de la Cohésion Sociale de Molenbeek) nous accueille dans leurs bâtiments dans le cadre du festival Arts et Alpha du 6 au 11 juin 2023.

Le dimanche 4 juin et lundi 5 juin 2023: Montage

Ouverture Du **06/06/2023 au 11/06/2023, aux horaires suivants :**

Exposition accessible en visite libre le 06 juin de 13 à 18h, vernissage de 18 à 21h.  
du mercredi 7 au dimanche 11 juin de 10h à 12h et de 13h30 à 18h.  
Nocturne vendredi 09 juin de 18 à 21h

L'immersion dans l'exposition démarre avec un groupe toutes les 30 minutes.  
Réservation conseillée : Via le site du Festival Arts & Alpha (à partir de la mi-avril)  
Contact: [benconenbeldavia@gmail.com](mailto:benconenbeldavia@gmail.com)

Le lundi 12 juin et mardi 13 juin 2023 : démontage

## **public visé**

Notre exposition est adaptée à tout type de public, idéalement à partir de 14 ans.

Le contenu de l'exposition sera traduit en Fr/Nl

Nous souhaitons accueillir :

- Toute personne scolarisée qui ne connaît pas ou peu la problématique de mal logement des personnes non francophones ou analphabètes, afin de les sensibiliser aux inégalités sociales qu'ils et elles vivent;
- Les représentants des institutions locales (la commune, la région, les responsables du CQD...) qui auront l'occasion d'entendre certaines revendications sous un nouvel angle de vue.
- Et bien sur toute personne désireuse de vivre l'expérience immersive de la Beldavie.

Nous limitons le texte écrit au strict minimum, en favorisant l'accès à l'information via une mise en scène et un récit plutôt visuels, sonores et sensoriels. Pour autant, certains passages nécessiteront tout de même de la lecture et un peu d'écriture.

Pour le public non scolarisé, de langue étrangère et/ou en début d'alphabétisation, l'accompagnement par un interprète ou formateur est donc indispensable.

## **Les actions possibles autour du spectacle**

Voici une liste non-exhaustives des possibilités d'actions pour les structures d'accueil de l'expérience immersive :

- Accueillir d'autres associations pour parler du sujet : tables rondes, conférences, documentation, etc.
- Préparer des ateliers en amont pour récolter des témoignages supplémentaires visibles à la sortie de l'expérience
- Vente d'ouvrages traitant du sujet
- Etc.

Un dossier pédagogique est actuellement prévu pour les accompagnateurs et formateurs des groupes d'apprenants en alphabétisation

## L'équipe-Biographies

### **Les six artistes :**

**Hubert Fiasse** : Producteur, réalisateur, monteur ( [www.quizas.org](http://www.quizas.org) )

En 2003 il obtient son graduat en technique cinématographique. Il travaille en tant que caméraman et monteur pour des télévisions belges, espagnoles, portugaises ainsi que pour la commission européenne. Parallèlement, il crée Quizas production en 2005 qui se spécialise dans la production, réalisation, cadrage et montage de documentaires.

**Vincent Vanderbeeken** : directeur artistique, metteur en scène, comédien et animateur

Issu du conservatoire Royal de Bruxelles, premier prix en art dramatique, Vincent Vanderbeeken est comédien et metteur en scène depuis 2004. Il est également improvisateur, formateur en art oratoire et fondateur de l'école des arts de la scène KMeo. Son talent s'exprime tout particulièrement dans l'art de rendre très concrets, visuels et palpables, des pensées, des idées ou des ressentis abstraits.

**Pit Cap** : Scénographe spécialisé dans la conception et la réalisation d'escape game et de jeux immersifs sur mesure ( [www.capcreations.be](http://www.capcreations.be) )

Scénographe, Pit Cap travaille sur la décoration de festivals en tout genre (Namur en mai, Tomorrowland...). Depuis quatre ans, il s'est spécialisé dans la conception d'escape game. En passant par l'écriture, les décors, la création des jeux jusqu'aux effets spéciaux, il est passé expert en immersion et interaction visuelle (design 3D, montage vidéo, mapping)

**Valérie Druart** : Illustratrice, coordinatrice et animatrice

Avec plus de dix ans de formation en illustration, dessin et bande dessinée, à l'Académie des Arts de Braine l'Alleud puis de Bruxelles, Valérie Druart illustre des histoires fictives ou réelles, avec ses crayons ou sa tablette. Elle a auto-édité sa première BD en 2021, réalisé des animations, co-édité le fanzine Chock a Block pendant quatre années et continue de partager ses illustrations sur les réseaux sociaux. Elle travaille actuellement sur un guide illustré sur le thème des émotions.

**Damien Delanoë** : Scénariste, réalisateur, monteur

Titulaire d'une maîtrise en cinéma et d'une formation en scénario, Damien a une grande expérience dans l'écriture et la réalisation de contenus : courts-métrages, séries TV, reportages, émissions RTBF (C'est cult, Santé Bonjour !,...). Il a également mis en scène les séquences "happenings" (surprises ou défis à effectuer par les candidats) pour le jeu télévisé "Les Associés" de la RTBF.

**Michel Bystranowski**: Ingénieur du son, développeur web, programmeur

Diplômé en mathématiques appliquées à l'école polytechnique fédérale de Lausanne et d'un bachelor en son à l'IAD de Louvain-La-Neuve, Michel Bystranowski travaille comme ingénieur du son et comme programmeur spécialisé dans le développement de logiciels audio. Il a une grande expérience dans la prise de son, le montage et le mixage de films documentaires et de fictions radiophoniques, en studio et live.

## Quizas ASBL

Quizas ASBL produit et réalise depuis plus de 15 ans des courts et longs documentaires audio-visuels dans lesquels l'humain en société reste le thème principal.

Elle a travaillé avec des ateliers de production en éducation permanente et en cohésion sociale comme le GSARA ou l'ASBL Graphoui.

Elle a participé à la réalisation de "Un homme libre", qui comprend des capsules vidéos et un carnet pédagogique de sensibilisation sur les sujets liés au racisme, à la religion et à la citoyenneté, à destination des écoles secondaires.

Elle travaille en ce moment avec l'ASBL « Comme un lundi » sur le montage de capsules vidéo qui traitent les sujets "Accueil Temps Libre" et « familles d'accueil ».

Quizas ASBL a régulièrement réalisé des vidéos pour OXFAM, SOS FAIM, le CTB (annoncer la couleur), GREEN BELGIUM,...



Présente

# Benconen on Beldavia

Expérience immersive

**Du 6 au 11 juin 2023**

**à la MCCS**

**dans le cadre du festival Arts et Alpha**

Info : [beldavia@quizas.org](mailto:beldavia@quizas.org)

Presse et communication : [beldavia.communication@quizas.org](mailto:beldavia.communication@quizas.org)

Réservations: [festival Arts et Alpha](#)

Rejoignez-nous sur [Facebook](#) et

[Instagram](#) : Benconen on Beldavia

[www.quizas.org](http://www.quizas.org)

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles, de la Région de Bruxelles-Capitale, de la Direction equal.brussels et de la Commission communautaire française



*La Rue*

