REGARDS SUR LES

musées

























LE SOIR



5 musées bruxellois à découvrir en famille!

Envie d'inspiration pour vos sorties avec vos enfants? A Bruxelles, nombreux sont les musées taillés pour eux, des endroits où s'émerveiller, toucher, manipuler, grimper, faire du bruit et s'amuser! Découvrez notre sélection.

1. MUSÉE DES ENFANTS

Situé au cœur d'un parc charmant, ce musée ixellois est 100% dédié aux enfants. Au programme, manipulation et exploration mais aussi découverte grâce aux salles dédiées à des thèmes tels que l'entraide, l'amitié ou encore la diversité culturelle... De quoi éveiller les petits et les grands aux sujets qui les touchent de près. Ici, on peut littéralement toucher à tout, la découverte se fait en utilisant ses 5 sens! Un musée idéal pour les 5-12 ans où on ne s'ennuie jamais.

www.museedesenfants.be Rue du Bourgmestre 15, 1050 Ixelles

2. EXPERIENCE BRUSSELS

Vos enfants connaissent-ils vraiment Bruxelles ? Cette exposition vous offre un regard nouveau sur la Région de Bruxelles, son histoire, son patrimoine et ses habitants ! Explorez les différents univers de l'exposition de façon originale et interactive grâce aux livrets éducatifs. Une belle opportunité pour vous (promis, on ne leur dira rien!) et pour vos enfants de découvrir Bruxelles autrement au travers de défis, énigmes et quiz. Une vraie expérience pour (re)découvrir notre Capitale!

www.experience.brussels Rue Royale 2-4, 1000 Bruxelles



3. COUDENBERG

Autrefois, l'impressionnant **Palais** du Coudenberg dominait la ville de Bruxelles. Mais au 18ème siècle, un terrible incendie le détruisit à jamais. Aujourd'hui les vestiges de ce palais forment un site archéologique mystérieux constitué d'un réseau de salles et de passages souterrains à 2 pas du centreville. C'est par le biais d'un véritable jeu de piste que vos enfants sont invités à le découvrir. Pour les aider dans leur quête, ils recevront un sac à dos contenant tout le matériel nécessaire (carte au trésor. déquisement, puzzle, lampe de poche...). www.coudenberg.brussels

Place des Palais 7, 1000 Bruxelles

4. TRAIN WORLD

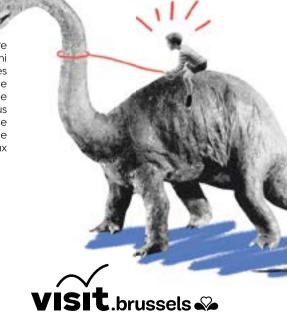
Le Musée du train a tout pour séduire les plus jeunes ! Promenez-vous parmi les locomotives, prenez place dans des trains centenaires, visitez une maison de chemin de fer et traversez un véritable pont ferroviaire. Vous pourrez même vous essayer à la conduite d'un train! Impossible de rester indifférent à la scénographie de ce musée passionnant et à ses nombreux contenus interactifs et multimédias.

www.trainworld.be Place Princesse Elisabeth 5, 1030 Schaerbeek

5. MUSÉE DES SCIENCES NATURELLES

Un incontournable pour les fans de dinosaures et d'animaux, mais pas que! Redécouvrez aussi notre Terre, grouillante de vie, dans une approche à la fois esthétique et scientifique de la biodiversité dans la Galerie Planète Vivante. Apprenez-en plus sur notre évolution et sur le fonctionnement de notre corps dans la Galerie de l'Homme. Remontez le temps dans la Galerie de l'Évolution. Et surtout, gardez un œil sur l'offre d'animations du service éducatif! Parcours ludique, ateliers créatifs, visites guidées adaptées, de quoi satisfaire tous les petits curieux (qu'importe leur âge).

www.naturalsciences.be Rue Vautier, 29, 1000 Bruxelles





Pensez à la Brussels Card, 49 musées gratuits et des réductions sur toute une série d'attractions!

ÉDITO SOMMAIRE

On ne paie pas! On ne paie pas!



IACOUES REMACLE ADMINISTRATEUR-DÉLÉGUÉ ARTS & PURLICS

En m'attardant quelque peu à la librairie d'un théâtre bruxellois, je retombe sur le texte de Dario Fo, *On ne paie pas! On ne paie pas!*, un des premiers spectacles de théâtre que l'avais vu à la défunte Fête du Drapeau Rouge à Bruxelles fin des années 70. Dans cette fresque burlesque et satirique, le prix Nobel de Littérature 1997 décrit des luttes sociales pour lutter contre la hausse des prix. Au supermarché, les femmes décident de ne plus payer leurs achats. À l'usine, les ouvriers quittent la cantine sans paver. Dans ce monde « de salauds, de fripouilles et de dupes », on mène une vie de chien. D'ailleurs on en vient même à manger leur pâtée...

J'ai lu avec passion cet opuscule réécrit en 2008 sous l'influence de l'évolution de la vie politique italienne, notamment de l'exercice du pouvoir par Silvio Berlusconi. Il m'a immédiatement fait penser à notre situation actuelle : une hausse des prix hallucinante qui met tout le monde en danger au bénéfice de quelques oligopoles faisant commerce de l'énergie. Et si ne pas payer était la solution radicale pour les infléchir comme le propose le mouvement britannique Don't Pay qui appelle les Anglais à ne pas payer leurs factures énergétiques. Ces grands groupes pourraient-ils résister longtemps à une grève générale du paiement de leurs factures ? La question mérite d'être

Une autre hausse de prix qui nous concerne, vous chers lecteurs, et moimême : celle du papier. Combinée avec la baisse des revenus publicitaires, la question se pose : cette neuvième édition sera-t-elle la dernière ? On ne le saura que l'année prochaine. On regretterait de ne plus pouvoir refléter la vie des musées et de leurs initiatives comme celles mettant l'accent sur la lutte contre la pauvreté. Christine Mahy nous rappelle avec finesse que le prix n'est pas la seule barrière à la découverte des musées. Mais l'avoir fait tomber est une des vertus de la gratuité des musées le premier dimanche du mois. On ne paie pas! On ne paie pas! Quoi, c'est permis? Profitons-en!

Bonne lecture et bonnes visites.



4-6 REGARDS CITOYENS

Musée-citoven : le plaisir d'abord !

► 8-9 REGARD DE FLANDRE

À fleur de Pauw

11 REGARD SUR UNE INITIATIVE

Centre Albert Marinus: une expertise

reconnue par l'Unesco



Repenser le musée pour que l'art parle aux sens

16-17 REGARDS INDISCRETS

Si on faisait sortir les collections de leur réserve ?

18-20 REGARDS CROISÉS JEU VIDÉO & MUSÉES Expos. ieux vidéo admis

22-23 REGARDS CROISÉS JEU VIDÉO & MUSÉES

Ceci n'est pas une expo

26-27 REGARDS CROISÉS JEU VIDÉO & MUSÉES Loin de la visite à papa

28 REGARDS FÉMININS

Des musées féministes ?

30-31 REGARDS PROSPECTIFS

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

32-33 REGARDS NEUFS

Quand l'école se fait dans la salle de musée

34 REGARD SUR UNE INITIATIVE

Toys Museum: un voyage dans les

souvenirs d'enfance

36-37 REGARD SUR L'EXIL

Je vous salue Marie

38-39 REGARDS LUDIQUES

Videomuz. Les musées jouent le jeu!

40-41 REGARD MILITANT

Musées et pauvreté : au-delà des

42 REGARDS SUR LA COMMUNICATION CULTURELLE Comm' comme (post)-covid

43 REGARD SUR UNE INITIATIVE

Aboriginal Signature : une galerie à visiter comme un musée

45 REGARD LUDIQUE

KAJ-Signo : le jeu de société qui fait le lien entre musées et émotions

46-47 REGARDS SUR LA GRATUITÉ

Il y a toujours quelque chose à fêter avec la gratuité!

◆ 48-51 LE GUIDE EN REGARD

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











le plaisir d'abord!

Et si nous allions au musée pour autre chose que visiter? Longtemps cantonné à la conservation du patrimoine et à l'éducation du public, le musée voit ses missions se diversifier. Au centre des préoccupations, l'idée de délectation... Et pour cause : dans une société largement conditionnée par le divertissement, le plaisir est devenu un enjeu majeur.

Avril 2019. Le décret muséal adopté en Fédération Wallonie-Bruxelles, aligné sur la réforme française qui redéfinissait — un peu plus tôt — les contours du musée au XXIII siècle, introduit l'idée d'un musée-citoyen. Un musée faisant rimer conservation et éducation avec délectation. Ce dernier objectif — terme au charme désuet — attire irrésistiblement notre attention. Peut-on si facilement marier l'apprentissage et l'enchantement? Deux missions longtemps mises en concurrence. Seule certitude : la délectation, synonyme de plaisir sensible ou d'ordre intellectuel que l'on savoure pleinement, passe à présent au premier plan.

Par tous les moyens, les musées tentent de diversifier leur « porte d'entrée », en proposant des activités créatives, sportives, philosophiques... L'objectif est clairement avoué : faire du musée un lieu de vie, de rencontres et d'expériences... où prime le plaisir! Un lieu que l'on fréquente très régulièrement (plusieurs fois par mois, peut-être même plusieurs fois par semaine). Julien Devos, directeur du service des musées et du patrimoine culturel de la province de Namur, en est le premier convaincu : « Nous ne pouvons envisager qu'un visiteur ne revienne régulièrement au musée qu'à une seule condition : que

son expérience au sein du musée soit un moment de pur plaisir. » C'est dans ce contexte, et dans le discours de Julien Devos, que nous entendons pour la première fois l'expression « musée-citoyen ». Soit un musée plus inclusif que jamais dans lequel le visiteur se sent chez lui (ou aussi bien que chez lui). Dès lors s'impose la nécessité de déconstruire une idée bien enracinée : « On vient au musée uniquement pour visiter. » Faux! Dans la perspective du musée-citoyen, la visite et la rencontre avec les objets deviendraient presque secondaires. Au centre de toutes les attentions? Le public et son plaisir. Un nouveau positionnement qui change le musée en un havre de convivialité, un lieu de rendez-vous offrant une programmation largement diversifiée. Un endroit auquel les « utilisateurs » s'attachent dès leur plus jeune âge.

Avec enthousiasme, Julien Devos partage son avis sur la question : «Nous ne sommes plus à l'époque où le rôle des musées se limitait à conserver, à organiser des visites guidées et à éduquer le public. Le musée d'aujourd'hui se veut un musée-citoyen. Un musée inclusif dans lequel chacun trouve sa place, du public le plus avisé au plus fragilisé. En pratique, les musées ont été amenés à changer leur angle de vue. Ce n'est plus l'obiet aui est au





REGARDS CITOYENS

centre de toutes les attentions, mais bien le visiteur. Le musée remplit dès lors sa mission de service public en se mettant véritablement au service du public. Mais comment attirer les visiteurs? En faisant du musée un lieu de vie aui répond ou reflète certaines de leurs préoccupations actuelles! La question du bien-être et du développement personnel est centrale? Organisons, avec un encadrement tout particulier, des séances de méditation, de sophrologie ou de mindfullness au sein du musée. D'autres personnes sont en demande de rencontres et d'interactions avec autrui? Proposons des ateliers créatifs créant du lien entre les participants. C'est en créant des réponses aux préoccupations des visiteurs que le musée parvient à entrer en interaction, dans un rapport authentique, avec son public. Cela demande un effort de la part des musées : tous doivent se diversifier en explorant d'autres types d'activités. Cela demande également d'établir des contacts avec les visiteurs avant, pendant et après leurs visites au musée pour nourrir et conserver le lien établi. »

Parmi les raisons de cette évolution, Julien Devos pointe, entre autres, l'arrivée et l'accessibilité d'internet. Jadis, le musée était un lieu d'éducation. Internet a changé la donne : la toile offre une mine d'informations de nature encyclopédique, disponible en permanence et accessible au plus grand nombre. Cela conduit nécessairement les musées à se renouveler. Rivalisant de créativité, ils proposent un tas d'expériences qui sortent du cadre.

LE BIEN-ÊTRE. NOUVEL ENJEU DU MUSÉE?

Prenez une grande inspiration. Ouvrez vos chakras. Profitez, vous êtes au musée. Dans une ambiance à la fois propice à la contemplation et insolite, loin de la cohue et du tumulte quotidien, de nombreux musées se sont lancés dans la programmation d'activités d'un autre genre. Yoga, sophrologie et méditation ont fait leur entrée au musée! Il est alors question de prendre le temps, de contempler, de se connecter à soi et à son environnement — œuvres ou autres participants — pour approcher l'art autrement.

En 2015, en marge de l'exposition de six toiles monumentales signées Gao Xingjian, les Musées royaux des beaux-arts de Belgique encouragegient le public à redécouvrir le musée en tant au'espace voué à la contemplation. Tous les vendredis midi s'v tengient des ségnces de voga. Une initiative aui répondait merveilleusement à la nature de la production de Gao Xingjian, démarche plastique à la croisée de la rêverie, de la relaxation et de l'éveil spirituel. Pour les participants, ces sessions sont une occasion unique de se poser dans un cadre magique, de regarder les œuvres avec une attention ouverte, d'être présent à ses sensations, à ses pensées, à ses émotions... Le succès fut tel que, dès qu'une exposition temporaire s'y prête, les MRBAB réitèrent volontiers l'expérience. Le Musée L (Louvain-la-Neuve) et l'Espace muséal d'Andenne ont également inscrit les cours de yoga à leur calendrier. Du côté de La Louvière, c'est le Centre de la gravure et de l'image imprimée qui propose des séances de relaxation et de méditation. Ces sessions viennent compléter le programme d'activités en marge de l'exposition d'un des plus grands artistes de la région, Pol Bury. Le prochain cycle est prévu en janvier. Une sophrologue conduira les participants vers une expérience muséale inédite. D'autres musées rêvent de



pouvoir programmer des séances de yoga. Nathanaël Thiry, responsable de la communication au Centre de la céramique Keramis (La Louvière) aimerait lui aussi proposer des cours en présence de ces fours-bouteilles exceptionnels et chargés d'histoire.

Se souciant du bien-être des participants, le yoga et la méditation en pleine conscience retiennent indéniablement l'attention des musées. Fondatrice de l'Institut Mindfullness à Bruxelles, Marjan Abadie fait figure de précurseure en la matière. Le principe même de la méditation en pleine conscience est de devenir conscient de l'expérience que nous sommes en train de vivre. Respirer. Manger. Et pourquoi pas, contempler une œuvre dans un musée. De l'avis de tous, les avantages sont immédiats : lâcher-prise, réduction du stress, sensation de légèreté. Appliquée au musée, cette expérience se veut très sensorielle, plus émotionnelle et intuitive, et permet de se sentir au plus près de l'œuvre. Cet exercice amène le visiteur à observer l'œuvre autrement, à s'en imprégner pendant une trentaine de minutes... Bien loin des trente secondes traditionnelles. Une approche immersive, sensorielle et innovante de l'art.

DES RENDEZ-VOUS PARTICIPATIFS

En mai dernier, les Musées royaux des beaux-arts de Belgique inauguraient le calendrier de performances publiques intitulé Let's Dance and Sing at the Museum. Soit une œuvre collective imaginée par la chorégraphe Marie Martinez spécifiquement pour les MRBAB, développée et interprétée par cinq artistes professionnels et trente-cinq citoyens, en danse contemporaine. Objectifs? Mettre en lien des artistes professionnels et des citoyens, tout en créant du dialogue avec les collections. À Namur, Le Delta embraye le pas! Tous les mardis soirs, la structure propose un cours de danse animé par une danseuse et chorégraphe professionnelle. À chaque séance, l'exploration d'un style: du hip-hop au cabaret en passant par la danse contemporaine, le disco, l'afro, le swing...

Installés de longue date dans les musées, les ateliers créatifs font toujours salle comble. Le Centre de la céramique Keramis et l'Espace muséal d'Andenne jouent la carte du transgénérationnel en proposant des activités destinées à toute la famille. Celles-ci s'appuient sur l'entraide et la créativité des grandes et des petites mains. À La Louvière, chaque atelier débute par une rapide

visite de l'exposition à laquelle il se rattache. L'idée? Permettre à tout un chacun de découvrir la céramique en créant une œuvre collective. Dans le cas d'un service de table, chaque membre de la famille façonne une pièce. Le Centre de la gravure et de l'image imprimée programme également des rendez-vous réguliers. Deux vendredis par mois, débutants et initiés sont invités à venir découvrir et pratiquer la gravure, l'estampe et la typographie. Dans une ambiance conviviale, les participants bénéficient d'une aide technique et de conseils. Témoignage du succès de ces ateliers ouverts, quatre habitués ont été invités, durant l'été dernier, à présenter leur travail aux cimaises de l'institution. Une petite consécration...

MISER SUR LA RÉGULARITÉ

Pour fidéliser leur public, les musées ont rapidement compris qu'ils devaient miser sur la régularité et la récurrence des activités. Comment ? En organisant des cycles conduisant le visiteur, chaque semaine, au musée. À Bruxelles, un jeudi sur deux, les Musées royaux des beaux-arts de Belgique accueillent l'association Les Midis du Cinéma. À l'affiche, un film sur l'art en rapport avec l'actualité artistique. Fin octobre, le regard d'Isabelle de Borchgrave se posera sur l'œuvre de Frida Kahlo, splendide prétexte à la diffusion d'un film sur la passion dévorante qui anima l'icône mexicaine et Diego Rivera. En novembre, deux films sur Picasso répondront à l'exposition temporaire sur le Catalan...

Parmi les dernières initiatives en date, notons encore la très originale idée du Delta à Namur. L'institution a développé un jeu de piste à l'image des escape games. Le centre se change en un espace de défis dans lequel il faut surveiller le chronomètre, déjouer les pièges, élucider les énigmes... Une activité bien loin de l'image surannée de certains musées. Modèle de dynamisme, le TreM.a — Musée des arts anciens planche également sur des activités philo. Dans le cadre de visites traitant du genre, les espaces proposeront des fiches didactiques permettant d'enclencher des débats plus philosophiques à partir des œuvres présentées. En relation avec l'œuvre sulfureuse de Félicien Rops, des questions qui abordent les notions de désir, de pulsion... Thèmes assurément inspirants.

GWENNAËLLE GRIBAUMONT







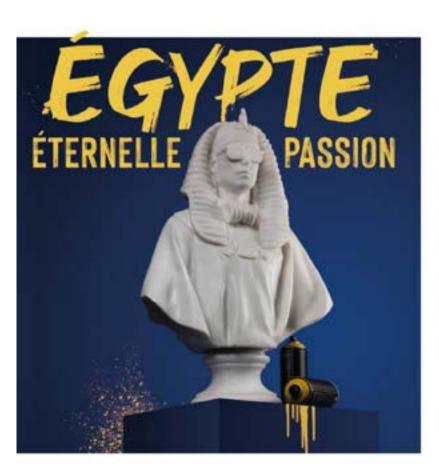




SIEMENS



Infos & tickets: trainworld.be



LE DOMAINE DE MARIEMONT, UN VOYAGE ENTREART, CULTURE ET NATURE

Depuis 2.000 ans, l'Égypte passionne ! Mais pourquoi? La nouvelle exposition du Domaine et Musée royal de Mariemont explore la fascination exercée par l'Égypte ancienne. Le visiteur n'y trouvera donc pas des antiquités égyptiennes... Mais des objets qui reflètent les fantasmes générés par la terre des Pharaons au travers du temps!

L'exposition « Égypte. Éternelle passion » ouvre du 24 septembre 2022 au 16 avril 2023!

Information & programmation sur www.musee-mariemont.be







À fleur de Pauw

Acteur bien sûr, écrivain, metteur en scène, réalisateur, ce Brabançon flamand, aventureux bilingue, pote d'Arno, porte un regard vivant et vibrant sur l'univers des musées et de la culture.

Il a ce genre de voix au'on gime, comme remontée du fond des âges, grave, amicale, avant bourlingué et vécu au naturel. Et puis, excuse my french, cet Anversois depuis un bout de temps porte aussi cette queule qui a déjà beaucoup voyagé depuis une naissance à Asse. Brabant flamand, le 15 mars 1952. « À peu près à 17 kilomètres de Bruxelles (...), à la limite du Pajottenland, mot qui va bien dans la bouche. D'ailleurs un drôle de nom qui a du mal à établir ses origines, cela pourrait faire référence aux gens de la terre, mais aussi à ceux qui aiment leur pays, des patriotes. Mon père aimait la peinture et il y avait toujours de l'art à la maison : il collait des reproductions de toiles sur des blocs en bois ». Avec papa De Pauw, entré modestement comme employé à la CGER pour ensuite en gravir les échelons, le musée n'est pas une offre d'emblée. Alors le jeune Josse, en vacances, visite les châteaux de la Loire et puis tombe sur un « drôle de vieux monsieur dans mon village de Asse ».

Josse bouffe une respiration et puis détaille le profil de cet artiste amateur, Manke Fiel, dont la production n'est pas sans rappeler celle du Facteur Cheval. Josse : «Ce monsieur construisait tout le temps diverses choses, des obiets, décors, avec aussi des constructions particulières pour les enfants que nous étions. Quand on cassait une assiette, les parents nous disaient d'aller amener les débris chez lui, parce au'il en ferait des mosaïaues (rires). Plus tard dans ma vie, en tournée, dans les moments libres. j'ai toujours cherché s'il n'y avait pas, dans le coin où j'étais, une collection d'art brut, comme à Lausanne (la collection Dubuffet) ou à Gand, où le Musée du docteur Guislain exprime une manière artistique. Celle qui n'a pas eu forcément de formation dans le domaine ». Cette carte d'identité culturelle qui s'avance est donc celle d'un diplômé du Conservatoire de Bruxelles, du « jeu inspirant de Manke Fiel qui avait un côté féérique ». Et constitue aussi une possible indication du parcours de Josse. Entre hasard underground et contact grand public. Difficile donc de ne pas parler de Radeis, troupe de quatre acteurs, dont Josse, qui va passer des performances en rue aux scènes de théâtre internationales. De Los Angeles à Hong Kong. Sur le net ou YouTube, on peut voir Josse et ses potes, en calecons chamarrés (...), dans des positions d'aviateurs sans avion. Ou dans une chorégraphie, la plupart du temps sans parole

aucune. C'est drôle, bizarroïde et totalement original. Sans oublier les films où Josse (ap)paraît. Que ce soit dans Toto le héros ou dans cette autre production francophone remarquée, Just Friends de Marc-Henri Wajnberg. Trouvant aussi via le cinéma et les cafés de la rue Dansaert, son autre famille naturelle, une substance artistique des provinciaux flamands venus à Bruxelles. Arno évidemment, mais aussi ses autres potes que sont Marc Didden, Jan Decorte ou encore Dominique Deruddere, réalisateur limbourgeois avec lequel Josse tourne plusieurs films, dont les excellents Crazy Love et Wait Until Spring, Bandini.

PLAISIR DE SE PERDRE

Mais donc, Josse, quelle est ta connexion à l'univers des musées? « Avec Radeis, on faisait dans l'absurde, tout en voulant poser des questions. Je sortais d'un conservatoire, mais je n'avais pas envie de faire tout ce parcours hiérarchique classique où tu pars de zéro, au KVS ou ailleurs. On avait envie d'explorer, d'exploser, de visualiser un humour belge, sans doute pas étranger à celui de Broodthaers ou Magritte. En fait, la seule chose qui m'intéresse vraiment, c'est le live. Que ce soit du théâtre, de la danse, de la performance, des concerts. L'énergie de groupe me stimule. A contrario, le musée, ce sont des rencontres en silence. Parfois, cela fait plaisir de se perdre dans les couloirs et, au détour d'une salle, d'avoir une peinture ou une sculpture aui fait boum dans ta tête. Ca me parle. Et puis, si cela me plaît, cela déclenche une chaîne. Je vais aller chercher d'autres travaux de la même personne, connaître son traiet, découvrir sa production au fil du temps ». Alors, Josse De Pauw, acteur de scène et de beaucoup d'autres choses, nourrit-il son premier terrain fertile — le live théâtral d'abord — d'expériences muséales? « Ce sont des expériences vraiment différentes, mais certains moments au musée m'ont inspiré pour la scène, oui. Comme quand j'ai vu à Paris le travail de Giacometti jeune, par exemple Le Palais à 4 heures du matin apparaissait comme une sorte de maquette bizarre, qui ressemblait fortement à du théâtre. Mais souvent, le contact entre les arts, c'est comme écrire une lettre à quelqu'un. Cela peut être violent ou furieux, mais, en principe, cela reste poli (sourire). Quand je vais au musée, c'est souvent par l'occasion donnée en tournée ».

L'ESPACE. LE VIDE

Josse avait initialement proposé de se rencontrer au Wiels. la large bâtisse forestoise. Pour des raisons xyz, cela n'a pas été possible. Mais pourquoi cet intérêt pour un endroit faisant à la fois appel à la mémoire passée d'un Bruxelles classique — la brasserie, la bière — et proposant des expos contemporaines marquées? « J'aime bien l'idée que l'on récupère un bâtiment ayant eu une fonction complètement différente de l'actuelle, pour l'art. C'est-àdire que cela tranche complètement avec les musées de ma jeunesse, qui étaient presque des églises, des cathédrales, qui constituaient quand même une barrière. Là, les musées actuels délaissent cette impression et me mettent plus à l'aise ». Visiteur, client, amateur éclairé de musées, Josse distingue aussi son attrait pour l'environnement proposé et puis l'expo du moment. Josse : « en principe, je vais dans un endroit pour l'expo, plus que pour le bâtiment. Mais je dois dire que le lieu peut m'intimider : ainsi, cela m'a pris beaucoup beaucoup de temps pour me sentir à l'aise à La Monnaie, comme spectateur, j'avais l'impression de ne pas forcément être à ma place. Un autre monde auquel je ne sentais pas appartenir... le type qui prend mon ticket est mieux habillé que moi (il rigole) ». D'où le goût pour Josse d'aller voir des expos et autres dans ce au'il définit comme des lieux improvisés, industriels, squats, Alors, Josse est bien conscient que les choses changent, « que La Monnaie ne doit pas disparaître hein, j'ai beaucoup aimé l'opéra de Kris Defoort », mais il aime aussi ces autres lieux « moins hiérarchisés ». Si on lui pose la guestion des musées en Belgique — Bruxelles, Flandre, Wallonie — Josse sort une carte de ses préférences : celle déjà citée de l'art outsider du Musée Guislain à Gand. Et puis, l'attrait de cette petite perle qu'est le Dhondt-Dhaenens, musée installé dans la très chic bourgade de Laethem-Saint-Martin, en Flandre-Orientale. Alors, un conseil final au lecteur, artiste en devenir ou pas? « Je crois que le secret, c'est de ne pas avoir peur. Si tu as quelque chose en tête, il faut le faire, c'est tout. Peut-être il y aura un public ou pas. J'ai aussi reconnu cela chez Arno, il se jetait dans les choses. Après un certain temps, on finit par trouver sa place dans sa propre tête »...

PHILIPPE CORNET











Centre Albert Marinus: une expertise reconnue par l'Unesco

Fondé en 1980, le Centre Albert Marinus est spécialisé dans l'étude du patrimoine immatériel. Une expertise officiellement reconnue par l'Unesco depuis 2016. Une belle récompense pour cette dynamique petite structure dont les expositions et catalogues sont minutieusement préparés.

Dans une rue perdue, en lisière du parc de Roodebeek, on trouve le musée de Woluwe. L'édifice atypique, avec ses pignons à redents, s'inspire de l'architecture frisonne (Pays-Bas). Construits dès 1886, les lieux abritaient initialement la maison de campagne d'Émile Devos, un entrepreneur bruxellois aui habitait le centre-ville de Bruxelles. Au fil du temps, et probablement de la fortune de son propriétaire. la demeure sera agrandie à plusieurs reprises.

En 1945, la veuve de l'entrepreneur cède la maison à la commune de Woluwe-Saint-Lambert à condition d'v abriter un musée. Depuis 1950, le bâtiment accueille diverses activités culturelles : expositions, conférences, petits concerts...

EXPOSITIONS À THÈME

En 1979, la commune reçoit en dotation la bibliothèque dédiée au patrimoine culturel immatériel constituée par Albert Marinus (1886-1979). Sociologue et humaniste, il est notamment à l'origine de la reconstitution de l'Ommegang en 1930 (afin de célébrer les 100 ans de l'indépendance de la Belgique).

Pour rendre ce fonds accessible au public, le Centre Albert Marinus est implanté au musée de Woluwe en 1980. Un centre de documentation dédié au patrimoine immatériel,

unique en Belgique, y est développé. Son équipe collabore à des recherches et mène des études sur le patrimoine intangible. Son expertise en la matière a d'ailleurs été reconnue officiellement par l'Unesco depuis 2016 (et récemment reconduite jusqu'en 2025).

« ON NE COMPTE PAS LES HEURES!»

Le Centre Albert Marinus organise également des expositions, mêlant culture et ethnologie, sur des thématiques très variées telles que les chaussures, le diable, le temps, le chamanisme, les masaues... Il édite. chaque fois, un catalogue qui fait office de référence dans le domaine traité.

Alors que l'exposition « Projet Ommegang » s'achève, la petite équipe du Centre Albert Marinus s'active déjà sur celle du printemps 2023 qui sera consacrée aux techniques des métiers d'art dans le design.

« C'est un travail énorme qui demande plus d'un an et demi de préparation », souligne Jean-Marc De Pelsemaeker, chargé de mission et directeur artistique depuis 24 ans. « Il faut effectuer des recherches sur le sujet, visiter d'autres musées pour développer des collaborations, contacter les collectionneurs... Il y a aussi le catalogue à réaliser. On travaille sans compter les heures...»

NOUVELLE DIRECTRICE

En janvier 2022, Cécile Arnould a succédé à Jean-Paul Heerbrant (pensionné mais continuant des missions de conseiller scientifique) à la tête du musée. « Après avoir œuvré dans le milieu culturel, tenu une galerie d'art dans le quartier européen, je me suis occupée de la communication de la commune », précise cette licenciée en journalisme. communication et en histoire de l'art. « Cela faisait longtemps que je voulais revenir à la culture. Le Centre Albert Marinus allie culture, patrimoine et histoire; c'est très intéressant. Ce travail me motive d'autant plus que je connais l'équipe en place et sa grande expertise. Le centre Marinus édite aussi un feuillet trimestriel, dans leauel nous présentons, entre autres, les personnes aui s'investissent pour la sauveaarde du patrimoine culturel immatériel, ce sont toujours des rencontres passionnantes! »

Le musée est ouvert lors des expositions. Son centre de documentation est, lui, accessible toute l'année au public (sur rendez-vous) du mardi au vendredi, de 9 h à 16 h 30.

ILILIEN SEMNINCKX

Centre Albert Marinus ASBL Musée de Woluwe 40 rue de la Charrette, 1200 Bruxelles T. 02.762.62.11

E. centremarinus@woluwe1200.be www.albertmarinus.org

Repenser le musée pour



© TEMPORA - ARNAUD NAZARE AGA

que l'art parle aux sens



À l'instar des arts qui sont de plus en plus multidisciplinaires, les musées et les expositions font désormais la part belle au mélange des genres. Installations vidéo, bandes-son qui ponctuent un parcours d'expo, installations lumineuses, performances, ateliers créatifs et expériences immersives, il y en a pour tous les goûts. Les musées rivalisent d'inventivité pour attirer les foules et privilégient désormais l'expérience sensorielle à l'aspect purement pédagogique.

Fin 1994, une expo faisait l'événement : c'était « J'avais vingt ans en 45 », au Musée de l'armée à Bruxelles. Au total, 750 000 entrées. Un record. Une expo phénomène qui révolutionnait la scénographie classique en multipliant les reconstitutions de pièces, de rues, de magasins, donnant l'impression au visiteur d'entrer dans autant de décors que de thématiques, sans oublier les bandes sonores, les extraits de films, les photos et les objets, présentés tout au long d'un parcours qui tenait en haleine du début à la fin. On était loin des objets alignés derrière une vitrine ou des toiles suspendues aux cimaises des expositions d'antan. Aujourd'hui, les expos recourant aux procédés scénographiques multiples et dynamiques sont légion. Et depuis peu, ce sont les expériences immersives autour de peintres célèbres, comme Vincent Van Goah, Frida Khalo ou Claude Monet, aui font courir les foules.

L'EXPÉRIENCE IMMERSIVE POUR ELLE-MÊME N'EST PAS UNE EXPO!

Si l'on peut se réjouir de voir un public peu familier des salles de musée se presser pour découvrir les Tournesols de Van Gogh projetés sur des murs de plusieurs mètres de haut ou plonger dans les Nymphéas de Monet, il ne s'agit pourtant pas d'« expositions ». Et pour cause : comme l'explique Xavier Roland, le directeur du Pôle muséal à Mons, il faut garder à l'esprit qu'une exposition, par définition, montre quelque chose : des objets, des œuvres d'art, des peintures. Ce qui n'est pas le cas de ces expériences immersives, proposant en réalité un grand espace vide sur les murs duquel sont projetées des images. Selon Benoît Remiche, fondateur et administrateur de Tempora, l'organisateur de grandes expositions (dont « J'avais vingt ans en 45 » et, plus près de nous, « 21 rue de la Boétie » ou « Inside Magritte », qui proposait — justement — une expérience

immersive permettant d'entrer dans l'univers du peintre), si ce genre d'événement permet à un public qui n'en est pas familier d'entrer ensuite au musée, pourquoi pas. Mais l'administrateur de Tempora met en garde : « Il y a deux dangers : celui de l'effet pour l'effet. La scénographie d'une exposition n'a du sens que si elle est au service de la thématique. Or là, il y a un risque que les effets remplacent le contenu. Il faut qu'il y ait un propos articulé. Et puis, l'autre aspect, c'est l'importance de l'objet en tant que tel. Lors de l'exposition "21 rue de la Boétie", comme Anne Sinclair nous avait prêté les toiles de sa collection, on lui avait fait des copies qu'elle a mises dans son salon en attendant de récupérer les originaux. Et ces copies ressemblent aux originaux à s'y méprendre. On pourrait dès lors s'interroger sur la pertinence de monter une exposition avec des faux (ce qui bien sûr serait précisé au public!), notamment pour des questions de prix, d'assurances, de conservation des œuvres... Mais, comme l'explique Krzysztof Pomian (1), l'œuvre agit comme une relique. La relique, c'est ce qui relie au passé, c'est la présence réelle du passé de l'objet, l'idée que l'artiste a touché la peinture. Jamais un objet virtuel ne remplacera cela. Un fac-similé même très bien réussi ne provoquera jamais la même émotion qu'un objet, même abîmé, qui aurait traversé les âges. » La magie de l'objet, qui a traversé les siècles, ou de l'œuvre d'art qui a été touchée par l'artiste reste une expérience irremplacable. Loin de la projection d'images virtuelles, aussi impressionnantes soient-elles.

LE PASSÉ MUSÉAL, ENTRE ACCUMULATION ET PROPAGANDE

Réfléchir à la façon dont on montre les collections au musée ne date pas d'aujourd'hui : alors que le musée — au sens de lieu de collection — existe dès la Renaissance,

avec le succès des cabinets de curiosités, il faut attendre la Révolution française pour au'apparaisse le premier musée public, fondé sur une valeur humaniste : il s'agit d'ouvrir le patrimoine longtemps accumulé par les nobles et les rois au public pour en faire profiter le peuple. Si l'idée est très contemporaine, elle sera vite remplacée par la façon dont les musées du XIXe siècle se feront des outils de propagandes nationalistes. D'un point de vue plus scénographique, la mode sera longtemps à l'entassement des œuvres qui ne se renouvellent guère. À tel point qu'on inventera un nouveau concept : celui de l'exposition temporaire pour y attirer à nouveau les visiteurs. Dès la fin du XIXe siècle, l'institution muséale fait d'ailleurs déjà débat, critiquée pour son manque d'audace en matière d'art, figée dans son rôle de gardienne d'un patrimoine qui n'a pas su évoluer avec son temps. Une réalité qui a perduré au XXe siècle pour certains musées. « À force de vouloir conserver et maintenir, on est arrivé à isoler les musées de la société, explique Xavier Roland, le directeur du Pôle muséal de Mons. On a oublié aue les musées sont eux-mêmes une mémoire. Cette dimension plus vivante de l'objet doit redevenir une priorité, il faut réintéarer l'objet dans la vie quotidienne. L'Icom, dirigée par l'Unesco, a entamé une redéfinition du musée car celui-ci n'est plus en phase avec la société actuelle. Et on a aujourd'hui une définition du musée beaucoup plus éclatée, celui-ci est en train de se désenclaver, et doit se reconnecter à la société. »

NE DITES PLUS « VISITE AU MUSÉE », MAIS « EXPÉRIENCE MUSÉALE »

À Mons, cette reconnexion du patrimoine au public passe par plusieurs expériences multidisciplinaires. En début d'année, un projet participatif, « Les Impertinentes », a réuni à l'Artothèque des objets du quotidien dénichés chez les citoyens montois et les a confrontés à des œuvres des collections des musées de la ville du Doudou pour interroger le rôle d'une œuvre d'art et son rapport au monde. L'expo « Identités décoloniales », au Mons Memorial Museum, s'est construite sur une série de témoignages de populations issues de générations et de migrations multiples, recueillis par le rappeur Pitcho Womba Konga, et se terminait par une fresque réalisée par HMI CNN, un artiste urbain. Et toujours

ce fil rouge : faire entrer tous les publics au musée. Mais pas seulement : « Il y a un gros enjeu sur la manière de transmettre, ajoute Xavier Roland. Le langage dominant au musée reste la tête, la parole. Or ce langage dominant ne donne accès qu'à une partie de l'œuvre. On a réalisé deux ateliers d'émergence sensible, lors de l'exposition Anto-Carte au BAM, l'un avec une photographe et professeure de yoga et l'autre avec une flûtiste chanteuse-compositrice et initiée à la thérapie sonore. Le public a appréhendé l'exposition en étant beaucoup plus connecté aux émotions qu'à l'image. On a donc fait entrer les arts vivants au musée, une autre manière de se connecter à l'œuvre d'art. Il s'agit de rendre exceptionnelle l'expérience du musée. On pose une graine... ce n'est pas pour autant éphémère.» Et la technologie dans tout ca? A-t-elle aussi un rôle à jouer au musée? « Il ne faut pas se voiler la face : le train numérique est passé en 2014/2015 dans la société et les musées sont passés à côté. En tout cas dans un premier temps. Combien de fois s'est-on retrouvé devant des dispositifs qui ne servaient à rien ou qui n'avaient aucun intérêt technologique ou scientifique? Là, on a développé le Museum Lab, un projet européen financé par des fonds qui permettent de travailler avec des start-ups pour réfléchir à des projets technologiques de façon pertinente dans les salles de musées. La technologie est aussi intéressante dans ce qu'elle apporte un plus par rapport à la réalité qu'elle peut reproduire. »

L'ART DE RENDRE L'ART ACCESSIBLE

Y a-t-il des thématiques muséales nécessitant moins de recherche scénographique? À l'Hôpital Notre Dame à la rose, fondé au XIIIe siècle, le parcours d'exposition se veut plus traditionnel. Les salles se succèdent, au gré des thématiques abordées : vie quotidienne des femmes qui ont vécu à l'hôpital, objets témoins de l'histoire de la médecine, mais aussi belles collections de peintures et de livres anciens. « C'est l'objet qui est mis en valeur en première ligne, reconnaît Raphaël Debruyne, le directeur du musée. Là, nous sommes occupés à travailler dans l'ancien réfectoire où nous proposons une projection qui montre ce qu'était la vie à l'hôpital de Notre-Dame à la rose. Mais c'est notre seul recours à la technologie. Nous mettons

surtout l'objet en avant-plan. Mais nous avons la chance d'avoir le bâtiment qui est classé, qui donne une force évocatrice qui se dégage et crée un lien entre les objets et celles qui ont vécu ici. Cette force ne nécessite pas de gros effort de scénographie ».

Si, au premier abord, on pouvait penser que des thématiques moins «spectaculaires» comme les éditions rares, les objets anciens, la cartographie ou la numismatique se suffisent à elles-mêmes, rien n'est moins sûr. À Bruxelles, le musée de la vénérable Bibliothèque royale, qui expose sa collection de précieux manuscrits ayant appartenu aux Ducs de Bourgogne, y va de son expérience immersive pour resituer le contexte historique de ces œuvres rares au visiteur. Et Benoit Remiche de conclure : « Un parcours muséal réussi est celui qui permet de faire de la culture populaire, au sens de Jean Vilar, c'est-à-dire rendre la culture accessible au plus grand nombre. On peut partir du principe que l'intelligence, le goût du beau sont partagés, mais qu'il y a le capital social et culturel qui est réparti de manière inégalitaire. Or je concois la culture comme faisant du lien social, donnant du sens à une communauté humaine... Il y a moyen d'avoir, via un panneau, une écriture à la portée de tous. Et la scénographie peut aider à rendre sensible à un certain nombre de phénomènes. Il ne faut pas oublier que le langage muséographique n'est pas le langage scientifique. C'est un langage fait à la fois de rationnel et d'émotionnel. Le musée, pour moi, c'est un endroit d'éveil, qui met en appétit de savoir. Une expo est réussie selon moi si elle a pu décaler un peu le point de vue du visiteur, si elle a pu le rendre curieux, l'interpeller, lui permettre de se dire "ça, je n'y avais pas pensé...", lui montrer une autre facon de voir le monde. » On ne demande qu'à lui donner raison.

SABINE SCHRADER

(1) Krzysztof Pomian est l'auteur d'une série d'ouvrages sur l'histoire des collections et des musées et vient de sortir le troisième tome de Le Musée, une histoire mondiale, paru chez Gallimard.







GAGNEZ DES ENTRÉES GRATUITES

Après avoir parcouru ces pages consacrées aux musées, si vous y alliez... aux musées? On vous en propose deux en accès libre, pas seulement le 1er dimanche du mois, mais quand vous voulez et pour toute la famille.

Participez à nos deux concours pour tenter de remporter des entrées gratuites pour SparkOH! (3 Family Packs: 2 adultes et 2 enfants) et Train World! (5 Tickets Familles: 2 adultes + 3 enfants OU 1 adulte et 4 enfants). Une chance unique de découvrir (à partir du 22 octobre) la nouvelle expo Toi demain: les

métiers du futur qui fait le pari de donner le goût des métiers STEAM (science, technologie, ingénierie, art et mathématique) aux 12-16 ans et l'expo Royals & Trains consacrée aux liens particuliers entre la famille royale belge et le monde ferroviaire.

Pour ce faire, il vous suffit de scanner ces deux codes QR et de remplir les formulaires en ligne. Vos réponses sont acceptées jusqu'au 31 octobre 2022 inclus. Bonne chance!

t bonnes visites



Concours Train World



Concours SparkOh!















Si on faisait sortir les collections de leur réserve ?

Conserver, protéger, restaurer, répertorier, documenter... la fonction des réserves muséales est à la fois vaste, variée et primordiale. Généralement, une infime partie des réserves est visibles dans des expositions permanentes ou temporaires, tandis que la grande majorité des artefacts est à l'abri des regards et des risques de détériorations. Aujourd'hui, les musées développent des trésors de créativité pour valoriser leurs trésors.

50.000 œuvres des collections communales de la Ville de Mons sont conservées à l'Artothèque, inaugurée à l'occasion de Mons 2015, Capitale européenne de la culture. Les quelque 1000 m2 de l'ancienne chapelle du Couvent des Ursulines sont dédiés aux réserves des 13 sites du Pôle muséal de la Cité du Doudou. A La Louvière, Keramis et le Centre de la gravure et de l'image imprimée, deux institutions qui sont également dépositaires de collections appartenant à la Fédération Wallonie-Bruxelles, développent chacune différentes pratiques de médiation

pour permettre au public d'accéder aux œuvres sans passer par les traditionnelles expositions permanentes ou temporaires.

A la fois centre de réserve, de recherche, de restauration et d'étude du patrimoine, l'Artothèque rassemble en son sein les collections qui ne sont pas exposées de façon permanente dans les autres sites muséaux. C'est-à-dire 95% des artefacts. Seul le rez-de-chaussée de l'Artothèque est accessible au public. Une partie des réserves y est

visible au travers d'une paroi vitrée, de façon à rendre perceptible le côté hétéroclite des collections. Outre sa mission de conservation, ce lieu a également un large rôle de promotion du patrimoine montois, en le rendant accessible virtuellement à l'aide d'un dispositif multimédia tactile, mais aussi en levant une partie du voile sur les métiers « cachés » dans les musées et en expliauant le parcours de l'œuvre jusque dans la réserve. « Les tables tactiles permettent de faire sauter les frontières entre toutes les discipline — géographies, mathématiques, arts graphiques... — et de créer des ponts qu'elles rendent visibles », explique Sophie Simon, conservatrice des collections muséales. La visite virtuelle de la ville se fait via des collections aui sont juste au-dessus des visiteurs au premier étage. Et ce qu'on montre en exposition prend du sens avec l'ensemble de la collection. »

DES AMBASSADRICES IMPERTINENTES

En 2021, dans le cadre du Grand Huit #3, évènement artistique et culturel qui se déploie sur huit villages du grand Mons, le projet « Les impertinentes » du comédien et metteur en scène Giuseppe Lonobile, visait à interroger le grand public sur la question du patrimoine et offrait une autre forme de médiation. Les participants au projet étaient invités à choisir un objet ayant de la valeur pour eux



puis à sélectionner, dans les collections muséales, une ou deux œuvres en relation avec leur objet. « Les particuliers devenaient ainsi les gardiens de l'œuvre placée chez eux et cela créait un vrai partage, confie Sophie Simon. Les œuvres choisies étaient rarement prestigieuses ou n'avaient pas de valeur marchande excessive, mais pour un musée communal, service public à part entière, pouvoir remettre le patrimoine culturel à disposition du public redonne du sens à sa conservation. Cela permet de retisser le lien entre patrimoine et public sur un territoire. »

De son côté, espace d'art et de création dédié à la céramique, Keramis est érigé sur le site de l'ancienne faïencerie Boch à La Louvière. Riche de plus de 10 000 objets (céramiques, documents d'archives...), Keramis est dépositaire des collections de la Fédération Wallonie-Bruxelles, de la Société régionale d'investissement de Wallonie (SRIW) et de la Province de Hainaut. Ces collections sont complétées par des dons et des dépôts à long terme de collections privées, comme celle de la Fondation Boch Keramis, et rassemblent également des documents d'archive et des

témoignages, dans le cadre de la sauvegarde du patrimoine artistique et archivistique de l'ancienne manufacture Boch Frères Keramis.

DES PARCOURS THÉMATIQUES DANS LES COLLECTIONS

« La grande salle des trois fours-bouteilles et l'atelier, où se trouve la réserve visible, sont les seuls vestiges de l'ancienne usine Boch construite à partir de 1841 et constituent le cœur du Musée, souligne Nathanaël Thiry, responsable communication. L'idée était que la réserve ouverte et scénographiée constitue une exposition permanente, mais ne soit pas figée. De prime abord, le public ne comprenait rien à l'organisation de la réserve. Aussi, nous avons créé des parcours dans les collections autour de thématiques particulières : Les femmes artistes chez Boch, le foisonnement culturel de la ville et ses collections dans le cadre des 150 de La Louvière, l'orientalisme, le végétal dans les collections... » Jusqu'au 5 mars prochain, le parcours dans les collections s'intéresse aux innovations techniques, technologiques et artistiques

qui visaient à obtenir de meilleures performances, à réduire les coûts énergétiques ou à proposer des décors attrayants. Chaque parcours s'accompagne d'un carnet qui permet d'en apprendre plus sur la thématique, mais aussi de comprendre la réserve. Des animations telles que des ateliers famille ou des balades quidées enrichissent aussi les parcours.

A quelques pas de Keramis, le Centre de la gravure et de l'image imprimée ne manque pas d'idées originale pour valoriser ses collections. Dans le cadre de l'appel à projets « Un futur pour la culture » lancé aux artistes par la Fédération Wallonie-Bruxelles, deux artistes en résidence à la joliment nommée rue des Amours ont établi des dialogues avec des œuvres dénichées dans les réserves. Delphine Deguislage a travaillé directement sur la collection dont elle a choisi des œuvres d'artistes féminines qu'elle a mises en regard de ses propres images. De son côté. Eleni Kamma, après avoir interrogé les Louviérois sur leur identité, a fait des recherches thématiques par mots-clés autour des masaues, du passé industriel de la région... Daphné Gozlan, gestionnaire des collections qui les a accompagnées dans leur travail de sélection, pense que l'expérience pourrait être rééditée.

« Traditionnellement, nos collections sont valorisées via des proiets d'expositions, des prêts d'œuvres en externe ou des locations d'expositions clé sur porte où tout est prêt. y compris les textes d'accompagnement en français et en anglais, ainsi que les supports pédagogiques : feuillets, dossiers, animations. Nous avons aussi l'opération Un mois, une estampe, où l'œuvre est présente physiquement avec des textes explicatifs pour les enfants, en français et en néerlandais, et pour les adultes, en français uniquement. Une fois par an, nous ouvrons nos réserves au public et nous expliquons leur fonctionnement. A d'autres moments, nous sortons des pièces pour les montrer à de petits groupes de 8 à 10 personnes, avec des animations Facons de faire, facons de voir. Cela crée une relation plus intimiste, sans cadre ni cartel. C'est toujours valorisant de pouvoir faire sortir les pièces pour les faire voir. »

CAROLINE DUNSKI

LE DEEPSKETCH : L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ENQUÊTRICE

Développé par l'UMons et l'institut Numediart, le Deepsketch est utilisé par le Mumons et le Musée des Beaux-Arts de Bruxelles pour permettre aux visiteurs de découvrir des œuvres d'artistes ou des objets tapis dans les réserves muséales. En esquissant quelques traits sur un écran en salle d'exposition, le visiteur peut découvrir la collection dans une approche dynamique et interactive. Dès le premier trait de dessin, la machine se met en marche et, à l'aide des algorithmes de recherche, va chercher dans sa base de données à quel objet s'identifie le croquis. La qualité est telle que certains détails de l'objet trouvé sont encore plus appréciables sur le visuel qu'en vrai.





Le 20 mars 2020, l'humanité sombrait dans une hibernation sans fin annoncée. Orchestré par le Centre culturel de Bruges, « Playtime 20.20 » échappait alors de justesse à la mise sous cloche de notre pays pour fêter une rencontre rare et nécessaire : celle de la culture et du gaming. Cette expo de créateurs indés suivait une vague d'événements similaires rénovant, depuis dix ans, la muséographie du jeu vidéo. De Londres à Paris, le Victoria and Albert Museum, le Grand Palais et la Cité de la mode et du design ont ainsi tourné le dos à la redondance de rétrospectives rétrogaming comme « Game On », « MuseoGames » ou « Video Game Story ».

«Le jeu entretient un lien clair avec la culture et la création. Nous l'avions donc choisi comme thème central de notre saison, il y a trois ans. Cette philosophie a guidé l'exposition de "Playtime 20.20", mais aussi un spectacle de danse inspiré de Tetris », se souvient Peter Devisch, programmateur au Centre culturel de Bruges. « Homo Ludens de Johan Huizinga nous a inspirés. Dans ce livre, ce philosophe et historien soutient que le jeu nourrit notamment l'innovation sociale. Car jouer permet d'expérimenter de nouvelles choses en explorant une autre réalité. »

Planté dans l'auguste Théâtre royal municipal de Bruges (153 ans!), « Playtime 20.20 » y essaimait notamment les bornes d'arcade design des frères Devillé. Ces deux gamers ébénistes anversois imaginent et assemblent d'étonnantes machines dont une Spelfabriek à la frontière du réel et de l'imaginaire. Poser des petits dés en bois sur son vaste clavier matérialise ainsi à l'écran des plateformes aidant un personnage à progresser. Clou de la visite ? Player Input transformait le squelette géant d'une baleine en support pour quatre jeux hyper minimalistes, à base de LED. Se contrôlant via un butoir de porte à ressort, Line Wobbler de Robin Baumgarten y avançait entre autres comme une aventure où l'on dirige un avatar (en forme de point) sur une longue ligne éclairée.

AU-DELÀ DE FIFA ET FORTNITE

« Nous avions visité différents événements gaming avant le festival, les écrans y étaient nombreux. Cette baleine prouve qu'au-delà de FIFA ou Fortnite, d'autres propositions ludiques existent », détaille Peter Devisch. « Au final, "Playtime 20.20" a attiré un autre public vers la programmation de notre théâtre. Cela a dépassé nos espérances. Des grands-parents avec leurs petits-enfants à des gamers purs et durs, au total nos 3000 visiteurs étaient diversifiés. On a ainsi pu montrer qu'il y a d'autres voies pour notre futur au-delà du théâtre, de la danse ou du cirque. Le gaming a sa place dans les centres culturels. »

Alourdi d'une section exposant des jeux indés narratifs trop longs pour le visiteur de passage, « Playtime 20.20 » n'en demeurait pas moins fascinant. Si bien qu'il remettait le couvert et bouclait sa seconde édition le 18 septembre dernier. Le festival clignote en tout cas comme un des rares événements de ce genre en Belgique, aux côtés de feu le Screenshake festival (qui lui succède), mais aussi de l'expo « Game & Politics » à l'Iselp de Bruxelles. Ce tableau noir jaune rouge un peu pauvre contraste avec l'explosion récente des pratiques du jeu vidéo et de la culture qu'elle draine. Hors de nos frontières, des institutions comme le MoMA de New York et le Smithsonian de Washington l'ont d'ailleurs saisie à bras le corps.

Le Victoria & Albert Museum de Londres remporte toutefois la palme de l'exposition temporaire la plus audacieuse et novatrice en termes de culture gaming. Organisée il y a trois ans sur près de 1000 m2, son «Design/Play/Disrupt» osait ainsi expliquer la notion barbare de game design au grand public. La première section se déroulait comme un making off de jeux (à gros et à petits budgets) qui ont fait sens ces dernières années. Le tout, en explorant les influences non gaming d'une nouvelle génération de game designers clefs.

TRANSVERSALITÉ ET NOUVEAU LANGAGE

Prêté par la National Gallery of Art de Washington, le Blanc Seing (1965) de Magritte illustrait ainsi une des influences visuelles majeures de Kentucky Route Zero au V & A. Ce jeu d'aventure graphique s'accompagnait également d'extraits du Cabinet du docteur Caligari de Robert Wiene. La temporalité narrative de William Faulkner est également évoquée sur Le Bruit et la Fureur. Cette approche transversale réjouissante se doublait d'un nombre d'œuvres jouables volontairement restreint. Un parti pris également adopté par la récente expo « Game

L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO, UN SUJET TARTE À LA CRÈME?

Traitant maladroitement du thème redondant de l'histoire du gaming, le Pixel Museum déballe depuis peu son incroyable collection sur le site de Tour & Taxis à Bruxelles. Sa visite bardée de vitrines surchargées se rapproche, hélas, plus d'un magasin rétrogaming que d'un parcours muséal réfléchi. Les exemples de rétrospectives gaming historiques éclairées ne manquent pourtant pas comme le prouve l'espace permanent du Computer Spiele Museum de Berlin. Organisée en 2011 par l'association M05, « Game Story » affichait au Grand Palais (Paris) une scénographie aérée, un choix de pièces ne visant pas l'exhaustivité et des textes concis mais complets.

L'événement faisait surtout preuve d'une rare transversalité culturelle. Les liens entre la 3D isométrique de Zaxxon et les lignes fuyantes des estampes d'Hiroshige. Les acrobaties de Buster Keaton (en vidéo) et Mario. Une reproduction du singe mythologique chinois Xiyouji (très populaire au Japon) qui rappelle les origines d'Alex Kid. Autant de moments d'épiphanie culturelle qui ont marqué les visiteurs de « Game Story ».

M.-H.T.

Collection » de la dernière Triennale de Milan, qui proposait aux visiteurs d'essayer les jeux exposés chez eux, plutôt que sur l'espace d'exposition.

« Exposer de l'architecture dans un musée se heurte à des problèmes d'échelle. Vous ne pouvez pas placer des immeubles dans un bâtiment pour une question pratique. Les jeux vidéo connaissent la même difficulté vu leur temporalité et la difficulté d'accès de certains d'entre eux — y compris pour les initiés », note Marie Foulston, la curatrice de «Design/Play/Disrupt». «Montrer le jeu comme objet de design dans un contexte muséal ne doit donc pas forcément se solder par une manette dans les mains du public. » Pour illustrer la ferveur des combats du vénéneux Bloodborne de Hidetaka Miyazaki, « Design/Play/Disrupt » détournait également la déferlante du phénomène Let's Play sur YouTube. Le tout, via la vidéo d'un duel épique où une voix off détaillait avec talent et poésie le crescendo de sa tension. Ou comment inventer un nouveau langage scénographique pour expliquer le gaming à de parfaits béotiens.

Ne se limitant pas à des projets de micros équipes indés (les Gantois de Tale of Tales figuraient également au programme), « Design/Play/Disrupt » avait aussi le chic de détailler les coulisses de blockbusters — intelligents — comme Last of Us (six millions d'exemplaires vendus). Plusieurs cahiers de Robin Hunicke, le producteur du cultissime Journey, étalaient aussi une écriture de plus en plus tendue et nerveuse au fil de l'avancée du projet.

OSER L'ARCHIVE DIGITALE

« Dans une expo jeu vidéo, il est très facile et tentant de mettre l'emphase sur des objets physiques comme des cartouches ou des consoles. Leur résonance est profonde car on peut les voir, les toucher. Mais il ne faut pas s'arrêter là. Car la nature du jeu vidéo est bel et bien digitale. Il ne faut pas se mentir et être honnête à ce sujet », poursuit Marie Foulston. « Nous avons donc également mis en lumière des documents numériques comme des Wiki, des

Tumbir, ou des tableurs Google. Il est toutefois très délicat de définir quand commencent et se terminent ces pièces diaitales. »

Une deuxième section de « Design/Play/Disrupt » détaillait à force d'interviews de créateurs — en face à face géant — la montée du jeu vidéo engagé. Phone Story de la Molleindustria y dénonçait le cycle de production de nos smartphones, des enfants exploités dans des mines du Congo aux suicides de travailleurs chinois. Surfant sur un ton plus léger, les deux dernières sections de l'exposition oscillaient entre jeux d'arcade punk et jeux en ligne. Fomentée durant trois ans de préparation, « Design/Play/Disrupt » plane comme un oiseau rare. Mais elle n'est pas la seule expo gaming animée d'une curation avant-gardiste.

Avant elle, Art Ludique — Le Musée (Paris) organisait en 2015 « L'Art dans le jeu vidéo — l'inspiration française » pour célébrer des esquisses préparatoires de jeux vidéo.

Cette sélection étalée sur 1200 m² et sept chapitres (Atelier d'artistes, Réécriture de l'histoire, Septième art...) révélait des travaux clefs habituellement anonymes. Unique par son envergure et son propos, ses 800 esquisses préparatoires exploraient entre autres le péril jeune de Life is Strange de Dontnod Studios, mais aussi les productions hyper cinématographiques de David Cage (Heavy Rain, Beyond to Soul). Bref, des jeux qui «font sens», loin de tout divertissement tapageur. Des grands jeux vidéo français y dévoilaient donc des dessins, aquarelles et peintures. Mais pas que. Une galerie de sculptures de bustes en argile de Lucie Mine pour Dishonored 2 se hissait parmi les moments forts de cette expo. De quoi faire monter des larmes aux yeux de la sculptrice lorsqu'elle a vu son travail exposé. Et sans nul doute, des étoiles dans ceux des visiteurs.

MICHI-HIRO TAMAÏ



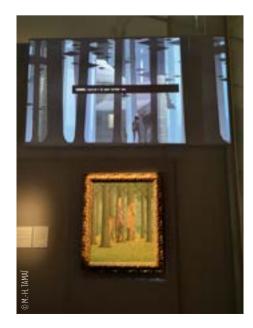
Importance symbolique du lieu: Invoquer un haut lieu de la culture aide de facto une exposition gaming culturelle. Entre autres exemples, le Koninklijke Stadsschouwburg de Bruges et le Victoria & Albert Museum de Londres ont ainsi respectivement offert une solide aura culturelle à «Playtime 20.20 » et «Design/Play/Disrupt ». Notons que la venue de «Game Story » au Grand Palais de Paris a politiquement validé la force culturelle du gaming en France.

Nouvelle muséographie : Ne pas faire jouer le visiteur à tout prix, utiliser des Let's Play pour expliquer le jeu vidéo, oser mettre en avant des archives digitales, privilégier des interviews vidéo de développeurs, restreindre le nombre de pièces exposées, imaginer des résidences de créateurs... le petit monde des expos de jeux vidéo développe doucement un langage propre à suivre de près.

EXPOS JEUX VIDÉO: QUATRE PISTES VITALES

Transversalité: Le jeu vidéo n'évolue pas en vase clos. Peinture, sculpture, cinéma, littérature... ses influences multiples restent sous-exposées au grand public. À ce titre, l'emprunt du Blanc Seing (1965) de Magritte par « Design/Play/Disrupt » à la National Gallery of Art de Washington se dresse comme un événement sans précédent, à l'avenir prometteur. Glisser des œuvres d'art classiques dans un contexte gaming ouvre en effet des formidables portes de dialogues culturels.

Rajeunissement des publics : les vertus du jeu vidéo en tant qu'outil de médiation culturelle ne sont plus à démontrer. Visiter une expo gaming à haute valeur culturelle ajoutée draine non seulement un nouveau public vital mais leur apprend également à découvrir des codes de lecture muséales. Le tout pour potentiellement les pousser vers d'autres expositions, hors jeux vidéo.



































Ceci n'est pas une expo

De Radiohead à la ludographie de Pippin Barr, la grammaire du jeu vidéo influence un nombre croissant d'expositions virtuelles. Potentiellement intéressante pour des metaverse en quête de contenu, ces initiatives d'un nouveau genre culminaient cette année avec la « Zium Gallery ». Rencontre et explications avec Michael Berto, son commissaire.

« Nous avons créé... quelque chose. Nous ne sommes pas sûrs de ce que c'est », soulignaient Thom Yorke et Stanley Donwood, en évoquant « Kid A Mnesia Exhibition », il y a un an. Orchestrée par le cerveau de Radiohead et son illustrateur fétiche, cette rétrospective dédiée aux artworks de Kid A et d'Amnesiac (1) prouvait, en tout cas, que le jeu vidéo dépoussière le monde des expos virtuelles. Distribuée gratuitement via l'Epic Games Store et le PlayStation Store, ce parcours exclusivement digital cache, en fait, une dizaine d'initiatives similaires toutes furieusement liées au monde du gaming.

« J'adore le sentiment de découverte qu'on éprouve face à une installation artistique que l'on ne comprend pas au premier abord. J'essaye de dupliquer cela virtuellement. » Fan de la Tate Modern de Londres, Michael Berto détourne depuis cinq ans les codes du gaming pour bâtir, de A à Z, d'ambitieux musées virtuels. Sa curation — sans équivalent — sur «The Zium Museum» (2017), «The Zium Garden » (2018) et «The Zium Gallery » (2022) a rassemblé une centaine d'artistes difficilement exposables entre quatre (vrais) murs et/ou ignorés des circuits classiques.

« Ces trois expos prolongent naturellement un blog de concept art de jeux vidéo que j'ai animé par le passé. Ces esquisses ne sont généralement pas considérées comme de l'art. D'autant qu'elles n'apparaissent pas dans le jeu fini », poursuit le créateur australien de jeux indé. « Or, cette partie de la création vidéoludique capture l'imagination. » Si « L'Art dans le jeu vidéo - l'inspiration française » empruntait déjà cette voie au musée Art ludique de la Cité de la mode et du design à Paris en 2015, Berto brandit la grammaire du jeu vidéo pour doper ici une muséographie affranchie de toute contrainte physique.

Parmi les 37 artistes exposés dans les allées de sa récente « Zium Gallery », Freya Hollmer y présente ainsi un Wobble



Rock intimement lié aux déplacements FPS (2) de ce parcours. Ce rocher en suspension altère ainsi ses textures et sa forme en temps réel, à chaque pas du visiteur, pour se figer lorsque ce dernier reste immobile. « Je trouve la plupart des artistes de Zium via les réseaux sociaux, Twitter notamment. La surprise est parfois totale pour les sélectionnés », poursuit Berto. « Au final, 50 à 75 % d'entre eux gravitent autour du jeu vidéo, mais je ne m'impose pas de auota. »

MUSÉE IMAGINAIRE. DIALOGUE RÉEL

Utilisant des outils de développement et de vente du jeu vidéo (3), Michael Berto ne se contente pas de plaquer, telles quelles, les œuvres de ses protégés dans ses Zium.





Ses artistes lui demandent en effet souvent d'adapter leurs travaux aux allées de ses galeries. Témoignant des troubles de l'attention de son auteure, les Polaroid géants de Catherine Graffal y sont ainsi tachés de gros pixels 3D, en suspension. « Elle m'a confié ses clichés en précisant qu'elle voulait les voir affichés en grand, avec des mobiles ! À partir de là, un ping-pong d'idées s'est installé. Chaque œuvre de Zium est une collaboration », détaille Michael Berto. « Mais, au final, un bon curateur reste invisible. Le travail doit être la star. Le Guggenheim de New York est un bâtiment époustouflant, mais il s'efface lorsqu'on y met des œuvres. Pour moi, Zium est identique, il n'a pas d'importance en soi en dehors de son contenu. »

La « Zium Gallery » prouve en outre que le level design (4) peut rénover la muséographie. En dehors de son bâtiment principal, on découvre ainsi les six géants alignés de Birds of Passage, Vagabond Procession de Joost Eggermont. En marchant dans le vide, au fil d'un sentier délimité par des barrières invisibles, à leurs pieds, l'impression que ces pèlerins se dirigent vers le visiteur domine.

« Joost m'a donné carte blanche. J'ai donc agrandi ces pèlerins au maximum pour en faire des géants dans un espace vide situé hors de la Zium Gallery », sourit Berto. « Sortir de la galerie et la voir presque disparaître quand on va à leur rencontre me touche beaucoup. Ils ressemblent aux colosses de Rhodes. On dirait qu'à tout moment ils vont se réveiller pour vous prendre et vous balancer dans le décor! »

UN PREMIER PAS VERS LE METAVERSE?

Comme la «Zium Gallery», l'expo exclusivement digitale de «Kid A Mnesia» invoque elle aussi le pouvoir — onirique — du jeu vidéo et plus précisément des walking simulators (5). Le tout, pour ressortir l'immense pile d'illustrations paranoïaques liées à l'univers de Radiohead. Se faufiler, dans le vide, entre des dizaines de pellicules filmiques défilant à vitesse variable donne ainsi la vertigineuse impression de chuter. Plus loin, marcher sur certaines dalles altère instantanément la réalité et remixe (en direct) l'habillage sonore de The Pixel Warehouse, une des salles du parcours.

Vraie expo itinérante annulée pour cause de covid, « Kid A Mnesia » migrait vers le monde du gaming en novembre 2021 en se faisant publier par Epic Games. Après avoir exposé le street art de KAWS dans Fortnite, l'éditeur mastodonte confirmait ainsi son intérêt des musées virtuels et gamifiés. Nulle philanthropie ici. Car, à son image, d'autres jeux en ligne très populaires comme Roblox rêvent de se transformer en metaverse.

Pour muer en réseau social 3D immersif (où l'on ne fait pas que jouer), ces derniers multiplient ainsi les concerts événements (Ariana Grande, Travis Scott...), les festivals de cinéma, mais aussi... des expositions virtuelles. « Pour un artiste, avoir son nom sur un de ces deux jeux serait incroyable en termes d'impact. Ça ne se discute pas. Mais je ne suis pas intéressé pour Zium car je refuse que quiconque

DES EXPOS DANS LA CONSOLE

Marquantes par leur envergure, « Kid A Mnesia Exhibition » et Zium ne sont pas les seules hybridations entre jeu vidéo et musée virtuel. Astro's Playroom, sur PlayStation 5, se vivait ainsi en 2020 comme un vrai jeu de plateforme aux airs de visite guidée des 25 ans du label PlayStation. Sans oublier, les open worlds égyptiens, grecs et viking des trois Discovery Tour Assassin's Creed. Ces derniers enlevaient les combats de la célèbre saga d'Ubisoft pour des visites éducatives et admirablement documentées.

Au-delà de ces blockbusters, la sphère indé n'est pas en reste. FACES, Gallery One et The Crows Crows Community Museum ne valent pas forcément le téléchargement. Mais des exemples ressortent. Strangethink crée ainsi aléatoirement, à chaque partie, des mondes peuplés de musées hébergeant des toiles notamment inspirées du test de Rorschach sur These Monsters et Secret Habitat.

Applaudi par la communauté indé, la ludographie de Pippin Barr aligne enfin de son côté des parcours muséaux à la fois caustiques et exaltants. Sa Stolen Art Gallery livrait ainsi une réflexion face au Museum of Stolen Art digital qui exposait en 2015 des œuvres (de Rembrandt, Vermeer, Degas...) volées, égarées ou détruites dans des conflits. Du même auteur, impossible aussi de ne pas citer « v r 3 », une exposition retraçant — non sans humour — les différentes formes de représentation de l'eau dans le jeu vidéo. Mais aussi, The Artist Is Present, un trip exigeant de faire la file pendant des heures pour voir une performance de Marina Abramovic au MoMA de New York.

M.-H.T.

interfère avec ma vision », conclut Michael Berto. « D'une manière plus générale, il est quand même étrange de voir que Fortnite organise des expos. C'est comme si Mc Donald faisait une galerie d'art classique. Il y a un tel gouffre! »

MICHI-HIRO TAMAÏ

- (1) Deux albums emblématiques du virage sonique expérimental amorcé par Radiohead, en 2000 et 2001.
- (2) First Person Shooter, soit un jeu de tir en vue subjective.
- (3) Soit Unity pour la création et Itch.lo pour la diffusion.
- (4) L'art de la création de niveaux dans un jeu vidéo.
- (5) Un jeu en vue subjective privilégiant la contemplation et la narration à l'action pure.

INFOS: Les trois expositions virtuelles Zium de Michael Berto sont téléchargeables gratuitement via https://theziumsociety.itch.io/ tandis que « Kid A Mnesia » est sur Epic Games Store et le PlayStation Store.





GRAND CURTIUS · LIÈGE 7000 ANS D'ART ET D'HISTOIRE

CINQ COLLECTIONS EXCEPTIONNELLES DANS UN MUSÉE















21.10 8 26.2⁸





COLLECTIONNEUSES

OTHSCHIL MÉCÈNES ET DONATRICES D'EXCEPTION



















































Loin de la visite à papa

Faire vivre un musée hors de ses murs ne passe pas que par des applis de réalité virtuelle ou des visites façon Google Arts. Depuis peu, le jeu vidéo indépendant trace ainsi des itinéraires bis furieusement passionnants. Par ici la visite.

«Lors de la réalisation d'expositions en ligne, il est important de se méfier de la tendance conservatrice à s'appuyer sur l'exposition traditionnelle en galerie comme seul point de référence. » pointait l'édito de Rhizome. org en mai 2020. Face à des musées se demandant comment rester ouverts en confinement, ce webzine US de référence (1) soulignait que les fac-similés façon street view d'expositions réelles renforcaient la frustration du public, qui ne pouvait alors se rendre dans le vrai lieu. D'autres ariefs alourdissent ce constat : non contents de ne pas rendre justice à la vraie visite, ces scans 3D littéraux divulagement la surprise de la découverte muséographique physique. Solution? L'exposition en ligne doit être vue comme une pratique distincte du lieu physique auquel elle se rapporte. Un parti pris directement et indirectement adopté par cinq jeux vidéo indé ces dernières années.

Épaulé, il y a huit ans, par le Musée du Brabant-Septentrional de Bois-le-Duc aux Pays-Bas et par la fondation Bosch 500, CAVE! CAVE! DEUS VIDET brille comme un précurseur épatant d'une vague naissante de jeux indé offrant un nouveau regard digital à des visites in real life. Le triptyque de La Tentation de Saint Antoine de Jérôme Bosch y est ainsi détourné dans un puzzle game comparable à un Mais où est Charlie? Ville en feu, démon à tête de renard, poisson volant... sur la base d'une poignée d'indices écrits, le gamer doit y retrouver des détails cachés de cette œuvre.



LA NOUVELLE DE VIE DE BOSCH

Non content de brandir des ressorts ludiques légitimes de la culture gaming, CAVE! CAVE! déroule également un récit doué suivant un ado coincé dans plusieurs dimensions, lors d'une visite muséale. Mieux encore, le style graphique de ce jeu gratuit ne se limite pas au coup de pinceau de Bosch. Des lignes claires, abstraites et proches du pop art y dansent aux côtés de vidéos surréalistes, notamment La Tentation de Saint Antoine de Georges Méliès.

Créé par le duo italien de We Are Müesli, CAVE! CAVE! ne s'adosse pas stricto sensu au Jheronimus Bosch Art Center de Bois-le-Duc. Ni même aux Musées royaux des beaux-arts de Belgique, qui héberge La Tentation de Saint Antoine. Le jeu sélectionné parmi 16 candidats aux Bosch Art Game 2013 démontrait en tout cas que, contrairement au serious gaming, la sphère indé du jeu vidéo offre une manne inépuisable de talents sensibilisés au gameplay. Et surtout, à l'art en général. Un constat démontré magistralement par les trois jeux indé que le Victoria & Albert Museum de Londres commandait, il y a quatre ans.

Épaulant le parcours in real life de Design/Play/ Disrupt (voir «Expos, jeux vidéo admis » en pages xx), The Pause between the Ringing de Studio Oleomingus illustrait l'idée de disruption. Ce thème cher à l'expo s'y déclinait au fil d'un jeu narratif, littéraire et expérimental explorant le rôle des lignes téléphoniques terrestres en Inde. Résonnant avec la passionnante ludographie de ses deux auteurs, ce trip hyper coloré et un peu terrifiant questionne les histoires politiques et les représentations du pouvoir dans l'ex-colonie britannique.

Sombrant encore plus profondément dans la folie, Oceanarium y cultivait l'obsession des grandes profondeurs d'un « océan plus mystérieux que l'espace » aux yeux de Paloma Dawkins, sa créatrice. Des étoiles de mer y dansent en cercle. Un crâne extraterrestre habité par un crustacé salue le visiteur. Malgré un gameplay en berne, ce miracle d'animation faisait honneur au talent de son autrice, auréolée d'une belle réputation dans le milieu indie. Détournant les attentes habituelles des gamers face à un jeu d'exploration, 29 Steps de Kitty Calis et Jan Willem Nijmanln (deux figures indé également connues) bouclaient également ce triptyque de jeux aux visuels travaillés. Une approche à mille lieues du pixel art radicalement minimaliste de The British Library Simulator.

BRITISH LIBRARY: PETIT JEU, GRANDES IDÉES

Développé par Giulia Carla Rossi — la curatrice des publications digitales de la British Library —, ce jeu confiné détournait, en 2020, l'art de la description textuelle des jeux de rôle des années 80/90 avec brio. Une succession



LE (VRAI) GAMING, CE MUSÉOGRAPHE MÉCONNU

Aidé de studios spécialisés dans les serious games. une foule de musées et expos temporaires gamifient leurs muséographies. Mais peu d'entre eux font appel à des créateurs de jeux vidéo reconnus. Les précédents existent pourtant. Shigeru Miyamoto, le père du jeu vidéo moderne (Mario!) cocréait ainsi l'Audio quide du Louvre en 2012 à l'aide de la 3DS de Nintendo. 5000 consoles portables v étaient mises en location, notamment pour ausculter en 3D des détails de sculptures impossibles à voir in real life. Deux ans plus tard, Éric Chahi, le créateur culte d'Another World, lâchait Volcano Simulator pour la Cité du volcan à la Réunion. Son moteur physique permettait notamment d'y créer des éruptions dynamiques et de creuser le sol pour jouer avec des coulées de lave. Cette année, notons enfin que le Musée du Prado à Madrid propose aux gamers d'Animal Crossing de scanner ses œuvres (via un QR code) pour les téléporter sur son île. Proche de Nintendo. Ubisoft a enfin développé Les Lapins Crétins à Versailles, appli de réalité augmentée pour des visites hilares de ces célèbres iardins.

M.-H.T.

de rencontres avec les lecteurs, les visiteurs et le personnel des lieux y mettait en avant l'histoire, les anecdotes et les missions de l'auguste bibliothèque londonienne. De l'origine géographique de ses briques rouges (similaires à celle de la gare de St Pancras) aux vertigineuses statistiques de ses collections, le jeu très bien écrit n'hésitait pas à briser le quatrième mur à force de commentaires drolatiques.

«Vous savez que vous êtes dans un jeu vidéo, hein?» questionne un quidam. «J'aimerais parfois ne pas être un personnage développé dans un jeu fauché», précise un autre. Les codes narratifs de RPG comme *Pokémon s'y* mettaient également au service d'une mise en abîme du projet Emerging Format Project. Cette initiative de la British Library étudie notamment la manière de préserver des eBooks ou des expériences narratives digitales sur le web. Une approche évoquant l'archivage digital, gamifié et franchement culotté des œuvres de trans-avant-garde d'Enzo Cucchi sur *CUCCCHI*.

UN PORTAIL GRAND OUVERT

Face à sa remarquable économie de moyens, l'impact ludique de *The British Library Simulator* épate. Toutes les initiatives gaming, indé et muséales ne font pas pour autant mouche. Cocréé par un studio de *serious game*, Prisme 7 brandissait ainsi les thèmes chers du Centre Pompidou en tournant un peu en rond. Ce jeu confiné en 2020 emmenait

le gamer visiter les œuvres majeures (et leurs principes de création) de l'institution. Hélas, y déplacer un nuage de points au fil de sept univers thématiques clefs (liens entre couleur et spiritualité, relations entre lumière et immersion...) du musée parisien ne provoquait nulle épiphanie. La faute à un gameplay tarte à la crème et à des fiches explicatives (sur Mondrian, Morlet, Warhol...) à la qualité variable.

Du Shibuya de Jet Set Radio au Kabukicho de la saga des Yakuzas, Voyagez au Japon, du pixel au réel de Gaël Berton (2) poussait les gamers à sortir de chez eux, il y a deux ans. Le tout, pour traverser les océans et visiter une vingtaine de lieux japonais ayant influencé des jeux vidéo remarquables. Nul doute, donc, qu'une expérience gaming digne d'intérêt poussera à l'avenir les gamers à franchir les portes d'une vraie expo.

MICHI-HIRO TAMAÏ

(1) Lié à une association multipliant, depuis 1996, les initiatives en matière de préservation d'art digital. https://rhizome.org/editorial/2020/may/13/curating-online-exhibitions-pt-1/(2) Chez Third Editions, 206 pages, 30



Des musées féministes?

En juin dernier sortait le Guide pour un musée féministe : Quelle place pour le féminisme dans les musées français ?, autoédité par sept jeunes professionnelles des musées et du milieu culturel réunies au sein de l'association française musé·e·s.

Les sept autrices de l'ouvrage militent pour rendre les musées féministes parce qu'elles estiment que l'égalité ne doit pas se limiter aux droits, mais doit aussi être effective, et que l'enjeu des représentations est crucial. Pour Éloïse Jolly, présidente de l'association musé·e·s, « les musées documentent le passé. Ils ne peuvent pas tout conserver et opèrent donc des choix subjectifs. Or, depuis longtemps, ces choix se sont opérés dans le sens d'une mise de côté de l'histoire et des productions des femmes. Nous avons besoin que les musées deviennent féministes pour rétablir cet équilibre. Bien sûr, ces actions ne peuvent se penser indépendamment d'une réflexion sur la décolonisation des musées, sur la durabilité des modes de fonctionnement et sur la place de toutes les minorités. »

À l'évidence, tous les musées sont concernés. Qu'ils traitent des beaux-arts, de l'art contemporain, des sciences, de la société ou encore d'histoire. Se préoccuper de l'ensemble des musées permet de créer des ponts entre les différentes approches. Pour rendre un musée «féministe», il s'agira, notamment, de focaliser son attention sur le choix du contenu et des thématiques des expositions et sur la façon de les présenter. Il faudra aussi réfléchir à la façon de collecter l'histoire des femmes et des minorités de genre. Se demander comment l'identifier comme telle, l'inventorier et l'indexer.

À Mons, le Mundaneum propose « Portraits de femmes. Des récits pour une histoire », une exposition qui a pour ambition de valoriser des parcours et récits de femmes en marche vers l'émancipation et la conquête de leurs droits pour une citoyenneté complète. Résolument féministe, l'exposition est partie d'une prise de conscience de l'équipe. « Léonie Lafontaine, sœur d'Henri, qui a fondé le Mundaneum avec Paul Otlet, y a joué un rôle important, mais pourtant méconnu, explique Aurélie Montignie, directrice du Mundaneum. De plus, c'était une féministe avant l'heure et elle était très éveillée à ces questions.

Le moment clé de son engagement, c'est quand Marie Popelin, diplômée en droit de l'ULB, se voit refuser l'accès au barreau parce qu'elle est une femme. Léonie crée alors l'Office de documentation féminine, qui met des ouvrages à disposition de femmes, et lui transmet toutes ses archives personnelles accumulées au gré de ses activités au sein de la Lique belge du droit des femmes. »

Pour concevoir l'exposition. l'équipe du Mundaneum a réfléchi à son repositionnement stratégique, à sa facon de se raconter et a appréhendé ses fonds d'archives avec un regard neuf. Elle a porté une attention particulière aux horaires et aux noms indiqués sur le travail d'archivage réalisé par un réseau de contributeurs bénévoles qui étaient surtout... des contributrices! Il s'agissait de mettre au-devant de la scène des femmes invisibilisées par l'histoire. Mais trouver des photos et des informations pour monter l'exposition s'est avéré compliqué. Ce qui prouve, si c'était encore nécessaire, pour l'ensemble des musées, l'importance d'intégrer la dimension féministe, dès le départ, dans les politiques d'acquisitions des collections, mais également d'associer l'ensemble des équipes dans les processus. « Même au sein des groupes féministes, on a l'impression de refaire à chaque fois toute l'histoire matrimoniale, d'où l'utilité de la documentation. »

CAROLINE DUNSKI

Les Fabriques du cœur et leur usage

23.10.22 > 19.03.23

Musée des Arts Contemporains



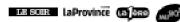


















© PHILIPPE CORNET

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

Elle démissionne de son poste à la Foire du Livre pour davantage se consacrer à son ASBL à tête chercheuse, Station. Et là, Marie Noble nous emmène au MIMA, incarnation de sa réflexion citoyenne en matière culturelle. Pizza comprise.

Cheveux courts et idées longues. Marie, 47 ans, traîne à manaer son bout d'Italie croustillant aux épinards/fromage dans le snack-shop du MIMA. En cause : parler du lieu en bord de canal au'elle fréquente assidûment — le Millenium Iconoclast Museum of Art — et de tout ce qui en découle. Pas un hasard de se retrouver au cœur actif de Molenbeek. lieu qu'elle apprécie. Et pour cause. Si Marie quitte sa fonction de commissaire générale à la Foire du Livre — à compter de ce mois d'octobre —, c'est parce qu'elle veut donner davantage de temps à Station. Collectif bruxellois dont l'objectif s'affiche comme «l'accompagnement, le développement, la création de projets culturels citoyens. Arts plastiques, arts vivants et projets de territoires. Ce qui nous intéresse, c'est de voir comment la culture peut aider à l'amélioration de la qualité de la vie. Sous forme d'une quinzaine de collègues et de réseaux avec lesquels nous avons notamment lancé le festival Picture aui met en avant l'illustration dans les rues de Bruxelles. Un laboratoire, Faut oser et essayer ». Culture et citoyenneté se retrouvent dans les salles du MIMA que l'on parcourt via l'expo « Invader Rubikcubist » (1). Une agréable bizarrerie visuelle signée du français Invader, s'inspirant pour ses tableaux mosaïques du fameux Rubik's Cube, ieu casse-tête inventé par le Honarois Erno Rubik en 1974. On reconnaît quelques personnages réduits en mosaïque 2D — Bob Marley, Maradona, Pelé, Patti Smith — mais, étrangement, leur identité apparaît beaucoup plus clairement lorsqu'on photographie les pièces. Pas loin donc de l'état bifide de la culture 2022 qui, revenue de l'enfer de la covid, semble encore calée au purgatoire. Rayon fréquentation et présentes difficultés nées aussi des factures énergétiques. Marie Noble, qui s'attarde en souriant sur un doigt d'honneur accroché aux murs du MIMA, a pour vocation instinctive de réfléchir à ce flou plus ou moins artistique : « j'aime cet endroit parce qu'il questionne aussi le fait de se connecter à un quartier ou aux 184 nationalités de Bruxelles qui se trouvent sur quelques kilomètres carrés. Pour certaines personnes, la culture par exemple à Bozar —, c'est comme escalader l'Everest. Cela semble leur demander une démarche gigantesque. Comment faire pour que les gens se sentent chez eux dans les musées et y trouvent ce qu'ils devraient y trouver, une sorte de temple de la vie ? Il faut tout faire pour sortir de ce côté gentrifié des musées ».

PISCINE & PÉTANQUE

« Je suis plus à l'aise de dire que je travaille dans les formes d'art de vivre que dans la culture. Parce que celleci comprend aussi bien la aastronomie aue la peinture et toutes les autres déclinaisons possibles. Donc comment cela peut-il s'immiscer dans la vie de tous les jours, sans que cela devienne quelque chose de l'ordre d'une "grande mission"? » Marie sourit, reprend un bout d'épinards en croûte. Et raconte son parcours professionnel, entre autres passé par Mons 2015 et Bozar, lieu emblématique largement dépoussiéré par Paul Dujardin. On se souvient d'une mini-piscine installée dans un conteneur à l'été 2017, quasi devant l'entrée du vénérable bâtiment d'Horta. Où Marie a chapeauté différents postes. Qui l'amènent à cette expérience unique de proposer l'installation, au beau milieu du grand hall menant aux expos, d'une piste de... pétanque. Acte surréaliste qui consiste à couvrir de sable le vénérable sol des Beaux-Arts, et de devoir le dégager à plusieurs reprises parce qu'au même endroit, la soirée accueille une autre manifestation. « Un peu un cauchemar logistique avec tout ce sable, mais je pense que cela en valait la peine parce que cela a amené des gens qui ne vengient pas à Bozar. À commencer par les pratiquants de toute une série de clubs de pétanque de Bruxelles et d'ailleurs ». En ces temps économiquement serrés. Marie Noble souliane à la fois l'importance de l'imaginaire et du soutien de l'État. Elle propose donc de rendre gratuites les collections permanentes et d'essayer d'autres pistes aue celles purement muséales : « Je pense au Musée de l'Histoire européenne, une institution un peu classique. qui a fait venir le Live Magazine. Avec le principe que des journalistes ou d'autres narrateurs racontent leurs histoires en public, en mots ou en musique. Tu déambules dans le musée et tu vis, au gré des salles, une aventure familiale, ludique, festive. Les gens ont envie de cela ». Et Marie d'insister sur le développement des ressources aujourd'hui considérées comme secondaires — par exemple le merchandising — et la nécessaire intervention des responsables politiques pour la facture énergétique des musées, qui s'envole. « Dans cet après-covid, je pense qu'il faut faire tout ce qui est possible et imaginable pour faire revenir le public. En France, Macron a favorisé le concept de microfolies, des initiatives destinées à un public qui n'entre généralement pas dans les musées. Par exemple, un dôme installé dans une friche industrielle, accessible pour les écoles, les aînés, les gens qui ne vont pas se déplacer a priori. Où ils vont trouver, via des applications numériques, une sorte de vision du monde ».

MIMA MIA

Alors que la pizza tiédit définitivement. Marie Noble revient sur Molenbeek et sur ce qui se passera au MIMA dès janvier 2023. On a connu le musée, avant son ouverture au printemps 2016, lorsqu'il n'était encore qu'un bout décati de bâtiment industriel oublié, d'ancienne brasserie historique en quête de nouvelle vocation. On l'avait alors visité, constatant le piteux spectacle laissé par des années de squat et d'abandon, n'oubliant pas l'image frappante de cet arbre ayant poussé, à l'intérieur des murs, dans la lumière d'une vitre fracassée. Signe d'espoir et de survie ? Marie Noble : « Oui, du chemin a été parcouru par le MIMA qui va inaugurer, l'année prochaine, le bâtiment avec un événement, Local Heroes. Celui-ci va transformer l'espace en lieu de... boxe analaise, pendant auatre mois. Avec. évidemment, tous ces jeunes qui ont besoin de se former. de faire des matchs, d'aller à l'étranger, de faire ravonner ce sport. Ce qui non seulement va impliauer les clubs de boxe de Molenbeek et des environs, mais aussi apporter tout un éclairage sur ce qui est lié à ce sport. À toute la culture, les lieux de sociabilité qui l'entourent. Avec des valeurs telles que la réussite ou la performance. On en revient à l'idée de territoire, et à ce que Raphaël Cruyt (le directeur artistique) a imaginé pour le MIMA, qui rappelle le principe du gymnase à la grecque. Un endroit où les gens allaient pour le sport mais aussi pour la philosophie et la socialisation. Lieu de convivialité, d'apprentissage, d'émerveillement. Il faut sauver le soldat musée ». Rendezvous début janvier sur le ring du canal, temple du sport? Loin du rapport scène/salle. Verdict sur place.

PHILIPPE CORNET

(1) jusqu'au 8 janvier, www.mimamusuem.eu



Emmener les élèves au musée,
ce n'est pas seulement sortir des
murs de l'école. C'est aussi aller
à la rencontre de l'objet, toucher,
manipuler, découvrir, s'exprimer,
créer, dans des ateliers, faire des
liens avec l'actualité, et même
apprendre la démocratie. De belles
expériences, qui sèment des petites
graines de savoir, de curiosité et
d'ouverture d'esprit.

Quand l'école se fait dans la salle de musée

Lorsqu'on interroge les jeunes sur leur visite au musée avec l'école, ils sont unanimes : c'est un moment privilégié dont chacun se souvient, où la relation avec l'enseignant s'est faite différente, plus informelle, et l'apprentissage à la fois plus ludique et plus actif, dans un lieu qui prête à la découverte. L'offre muséale à l'égard des publics scolaires est de plus en plus variée, quelle que soit la thématique du musée, qui adapte les parcours aux âges des enfants, des classes de maternelles aux étudiants du supérieur. Et, depuis la rentrée 2022-2023, l'accès aux musées de la Fédération Wallonie-Bruxelles est gratuit pour les moins de 18 ans.

L'APPRENTISSAGE PAR L'EXPÉRIMENTATION

Bien sûr, il y a les traditionnels, comme le Musée des sciences naturelles, dont les expositions temporaires comme les collections permanentes — ah, les incontournables dinosaures! — attirent bon nombre d'écoles, avec des parcours adaptés selon les âges. Autre grand classique, les Musées royaux d'art et d'histoire au Cinquantenaire. « J'ai adoré découvrir ces textes en grec gravés sur des pierres, que nous avons ensuite lus et traduits avec la prof de grec, se souvient Marie. J'ai toujours aimé compléter un apprentissage par le contact avec des objets, ça aide







se termine par un atelier où ils peuvent ramener ce qu'ils ont créé à la maison ou à l'école. » Grégoire Louveaux, le directeur de l'Autre École, une école à pédagogie active à Auderghem, renchérit : « Depuis plusieurs années, nos enseignants pratiquent l'enseignement de l'école du dehors. Nous avons conscience que demander à des enfants de rester assis toute une journée est contre nature pour le jeune. Nos pratiques pédagogiques intègrent donc naturellement le mouvement et le regard vers l'extérieur. De plus, je suis convaincu que les élèves retiennent mieux et de manière plus durable des savoirs et des compétences appris dans un cadre extérieur à celui de la classe. »

TOUTES LES ÉCOLES ÉGALES FACE AUX SORTIES SCOLAIRES ?

Au centre scolaire de l'Héliport, à Bruxelles, le budget dévolu aux sorties ne dépasse pas les 45 euros par année scolaire et par enfant : « Nous essayons néanmoins d'organiser un maximum de sorties, affirme Éléonore Sprimont, enseignante. Nous privilégions les musées de la Ville de Bruxelles, car découvrir l'histoire de la ville où l'on vit est essentiel. Nous prenons le bus pour limiter les frais de déplacement. Nous visitons le Musée de la Ville de Bruxelles, le Musée de la mode et de la dentelle, la Garde-Robe de Manneken-Pis... Et, chaque fois, c'est un plaisir, tant les enfants sont émerveillés, ne fût-ce que par la beauté du lieu. C'est très important pour eux, car c'est clairement un public qui, sans ce genre d'activité, n'irait pas au musée. »

À Ath, l'Espace gallo-romain s'adresse à tous les publics. « Et pas qu'aux futurs historiens!, plaisante Cathy Denauw, la directrice en fonction. Nous avons par exemple des élèves de l'école hôtelière, qui adorent notre atelier où l'on apprend à confectionner un repas sur la base de ce que mangeaient les Gallo-romains. Nous organisons également un atelier de tissage... L'expérience muséale est là, dans la rencontre entre l'objet et le fait de participer, de parcourir et de découvrir par soi-même ».

Pour étendre l'expérience muséale au plus grand nombre, comme le PECA (Parcours d'éducation culturelle et

artistique) le recommande, la ministre de la Culture Bénédicte Linard a rendu l'accès aux musées de la Fédération Wallonie-Bruxelles entièrement gratuit pour les groupes scolaires depuis les maternelles jusqu'à la fin des secondaires, et ce, depuis la rentrée 2022. La gratuité concerne également la visite guidée, une mesure que les enseignants d'écoles défavorisées apprécieront tout particulièrement, ayant tendance à organiser la visite eux-mêmes pour limiter les frais. Mais certains musées s'inquiètent du coût d'une telle mesure, car la préparation des animations représente un gros budget... Sans parler d'une autre source de disparité : celle de l'isolement géographique, qui oblige certains groupes scolaires à de lonas et coûteux trajets. Ou à y renoncer.

LE MUSÉE, CE CREUSET DÉMOCRATIQUE

Beaucoup d'institutions muséales font désormais la part belle à l'actualité en réalisant de véritables liens entre leurs collections et des thématiques sociétales. Le Musée royal de l'Afrique centrale questionne sur la décolonisation tandis que le Musée international du carnaval et du masque à Binche met en perspective les traditions de masque de par le monde pour en soulianer les aspects universels. Le Musée BELvue enseigne l'art de la démocratie, à travers des visites auidées autour des institutions belaes et de l'histoire de la Belgique. « Le musée, c'est un lieu essentiel, conclut Géraldine Barbery. Surtout en période de crise, car c'est un lieu de démocratie : ça reste un endroit où l'on donne des outils de réflexion, où l'on peut faire des liens avec sa propre culture. Quand on réfléchit à son parcours personnel, les souvenirs les plus marquants sont les lieux exceptionnels où l'on est allé et on a ressenti des choses différentes. Le musée, c'est ça, c'est ce lieu où l'on vit des expériences, où l'on s'ouvre au monde et à soi, où l'on peut s'exprimer, ouvrir ses sens... Toutes les compétences de l'enseignement s'y retrouvent : réfléchir, s'exprimer... Le musée amène cela. Et ce, dès le plus jeune âge. » Ce que confirment les petits élèves de l'Héliport qui évoquent systématiquement leurs visites au musée lorsqu'on les interroge sur leurs meilleurs souvenirs de l'année scolaire.

SABINE SCHRADER



Récemment installé à Tour & Taxis, le Toys Discovery Museum occupe 400 m² en sous-sol. À sa tête, Richard Blin, un Français du Mans, collectionneur de jouets depuis le plus jeune âge.

Richard Blin collectionne tout ce qui a trait de près ou de loin aux jouets : Lego, Playmobil, G.I. Joe, Action Man, voitures miniatures, soldats en plomb, figurines de mangas, de comics, de BD... Une passion transmise par ses parents. Né au Mans, ville des 24 Heures et des rillettes, il découvre notre capitale en 1992. «J'étais journaliste d'investigation pour le groupe Hachette et on m'a envoyé à Bruxelles pour couvrir l'actualité judiciaire. J'y ai découvert des brocantes complètement dingues, la Bourse des collectionneurs du Woluwe Shopping et, comme apothéose, le marché de la place du Jeu de Balle. Pour un collectionneur, c'était le paradis. J'étais comme un enfant qui entre dans un magasin de bonbons. Chaque week-end, je venais à Bruxelles en Thalys. Mais je savais qu'un jour j'allais m'y établir. »

« PAS DE CODE MUSÉAL EN BELGIQUE »

En 2010, il s'installe définitivement à Laeken. Il a en tête de créer son musée du jouet à partir de sa collection qui ne

cesse de grandir. Il faut dire que, depuis 1999, il achète au minimum un jouet par jour. Notre pays lui semble le lieu idéal pour accueillir son espace muséal. « En Belgique, il n'y a pas de code pour ouvrir un musée. Tu peux faire un musée de la casserole, ou de n'importe quoi comme celui du slip de Jan Bucquoy, et cela passe. Si tu fais cela à Paris, tu te fais démonter, on te met la camisole de force. Ici, c'est plus désinvolte et j'aime cela. »

PLUS DE 12 000 PIÈCES

Richard Blin mettra plus de dix ans à concrétiser son rêve. Il lui fallait de l'espace, pour accueillir ses 12 000 pièces stockées dans des entrepôts, mais aussi un lieu connu de tous dont le loyer n'était pas exorbitant. « Au final, j'ai opté pour les sous-sols de Tour & Taxis. Chacun connaît ce site qui accueille des bureaux, du parking, différentes animations, des restos et des expos provisoires. Quelqu'un qui décide de venir voir l'expo Toutankhamon en famille peut laisser sa voiture au parking, visiter mon musée, aller au restaurant et se promener dans le parc. Sans compter que le Musée du jeu vidéo vient d'ouvrir juste à côté du mien et qu'on propose un tarif groupé. »

ESPACES DÉDIÉS AUX SELFIES

Le Toys Discovery Museum compte 14 zones, 250 mètres d'étagères et de vitrines d'exposition. On y trouve des milliers d'objets, figurines et jouets de toutes tailles répertoriés par thèmes. On entre d'abord dans l'univers de la jungle avec Tarzan, Rahan et de nombreux animaux.

Puis, c'est l'espace des cow-boys et des Indiens. On prend ensuite le large à bord de bateaux pirates. D'autres zones sont consacrées au Moyen Âge, à la science-fiction, aux uniformes et à la police, aux comics, aux personnages de BD et de dessins animés...

Tout au long du circuit, il est loisible de prendre des photos. Une initiative qui est même encouragée par des espaces dédiés aux selfies. L'occasion d'immortaliser sa visite entre deux pharaons vampires, sur des caisses de munitions, dans un fauteuil de cinéma, avec des superhéros...

Un parcours qui ravive les mémoires. Et Richard Blin de citer la phrase qu'on lui répète quotidiennement : « J'avais ça quand j'étais petit ! »

JULIEN SEMNINCKX

www.toys-discovery.museum

ET L'ANCIEN MUSÉE DU JOUET ?

Le Toys Discovery Museum qui vient d'ouvrir à Tour & Taxis, le 21 mai 2022, n'a rien à voir avec le Musée du jouet qui se trouve dans la rue de l'Association (proche de la Colonne du Congrès). Ce dernier est fermé (temporairement) depuis plusieurs années à la suite du décès de son fondateur et conservateur André Raemdonck. Aucune réouverturfe n'est programmée à ce jour.







GRATUTT S'INITIER AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES EMPRUNTER DES DOCUMENTS NUMÉRIQUES TROUVER DES RÉPONSES TISSER DES LIENS

> C'EST POSSIBLE EN BIBLIOTHÈQUE!





Je vous salue Marie



DHII IDDE CUDNI

Via un double disque, dont la seconde partie sortira au printemps, la musicienne Marie Warnant, également plasticienne et performeuse, rend hommage à l'univers du tarot. Une certaine idée du voyage, que l'on explore au MedexMuseum bruxellois.

La auadra (1979) ne passe pas inapercue : Marie Warnant a du chien. Ce jour-là, une chemise de cuir, un manteau belge griffé, des yeux océaniques comme un entrain à la conversation. Certes, elle n'est plus une rookie puisque son premier album, sorti en 2005, l'a placée dans la catégorie des chanteuses belges qui pourraient compter. Entre pop rafraîchie, bouts de rock indé et tapis électro, en langue française. Pas loin de l'univers de sa copine de cœur, Karin Clerca. Une quinzaine d'années plus tard, même si le succès commercial semble mou à la détente, Marie possède toujours de la vaillance, des idées et une — osons le mot — foi dans la culture. Ou presque. Marie : « plutôt dans l'acte créatif que dans la culture, qui dépend d'énormément de choses. Des médias, du business, du soutien de ton label. Pour moi, c'est la création qui amène le désir. Je n'ai jamais fait des choses très formatées et, quand on est une femme dans ce milieu-là, on ne sait pas trop où te mettre! J'essaie de ne pas m'imposer des barrières, de m'en affranchir. Je fais partie des aens aui aiment encore les albums complets plutôt que les singles. À mon propos, on n'a iamais su dire si c'était de la chanson ou pas ».

REFOODGEES

On se retrouve donc au MedexMuseum, en plein Matonaé ixellois. Un ancien car wash relifté — voisin d'une extriperie — et Marie scrute l'espace autour de nous. Qui. depuis son ouverture en 2014, s'annonce comme « Musée éphémère de l'exil », jouant du slogan « Des fenêtres, je vois les montagnes ». Là, en septembre 2022, il y a les pièces d'un artiste sicilien, Maninel Kaos, qui fait des œuvres brodées par des artisans égyptiens, lui ayant séjourné pendant deux années dans la mère du monde arabe. La philo du lieu est ciblée, particulière, trempée de l'air frais du temps présent. Les artistes qui peuplent ces salles travaillent volontiers avec « des exilés de tous horizons ». La structure associative épouse aussi des intentions d'exploration : celles de l'imaginaire, du sens collectif, de la pluralité irrémédiable de nos sociétés. Pratiquement, cela passe aussi par... l'assiette et les goûts en bouche. Une jeune femme qui fait la permanence du jour, bénévole comme tous ceux qui bossent ici, souligne la fonction du lieu : « C'est à la fois un centre culturel de auartier, un espace d'expo. la rencontre de gens via des gteliers, et même l'occasion de repas avec ce que l'on peut récupérer dans les magasins, avant au'ils ne se débarrassent des restes ». Via une armée de cyclistes bénévoles, tout ce qui ressort du gaspillage alimentaire revient dans les assiettes, refondu en recettes «kurdes ou burkinabées». Au fond, Marie, comment va ta gourmandise? « Je le suis davantage en musique qu'en nourriture, même si je peux me considérer comme étant épicurienne. J'aime les bonnes choses, les choses qui font plaisir. Et j'admire ce projet appelé Refoodgees où des chefs qui viennent de pays à problèmes se relaient pour cuisiner dans un lieu bruxellois. L'assiette comme facon de découvrir d'autres cultures ».

UNDERGROUND

«Le Medex sort du cadre des musées un peu traditionnels. Il présente des artistes que j'aurais pu découvrir sur Instagram. Notamment lors d'Art On Paper, où j'ai découvert l'œuvre de Bilal Bahir, un artiste irakien



aujourd'hui installé à Namur. J'ai vraiment flashé sur ce qu'il fait, une sorte de peinture/illustration qui met en scène des moments particuliers, marqués par la guerre dans son pays. Et puis dans l'esprit d'échange entre les genres, j'ai fait des trocs avec l'artiste Philippe Debongnie, dans le cadre d'un projet titré La Pension Almayer. Inspirée par d'anciennes photos d'animaux qu'il retravaille et fait muter, j'ai fait une BO d'une demi-douzaine de morceaux ». Sans doute parmi les meilleures choses signées Marie, écoutables sur le net (1). La bio de Warnant inclut donc un désir presque charnel de musée, une curiosité à vaguer dans les espaces d'exposition : « Mon rapport aux musées est assez éclectique, qui fonctionne volontiers aux coups de cœur. J'aime bien me laisser surprendre par le côté underground. La consensualité m'attire moins, comme le côté déco d'intérieur. J'aime les prises de risque, par exemple, celui qui consiste à prendre de vieux papiers et à les recycler en d'autres matières ». On en revient à la production musicale de Marie Warnant aui, à sa manière. pratique l'alchimie entre les genres. D'où des chansons souvent inclassables, ce qui ne facilite pas leur passage sur les radios belges francophones, plutôt paresseuses. « Récemment, j'ai composé des chansons avec beaucoup de beats, parties de la basse/batterie plutôt que de la voix et du chant. Cet album est davantage basé sur la rythmique et la recherche de son... Je vois des correspondances entre ce type de création, et ce qui arrive dans les musées. Ce qui est important, c'est l'énergie de départ, en musique ou en arts plastiques ».

JEANNEKE-PIS

« Généralement, je suis plus focalisée sur le lieu que sur l'artiste. Par exemple, je trouve que la Villa Empain l'emporte parfois sur l'expo, ce qui peut troubler le regard posé sur les œuvres. Le plaisir des lieux ? Je suis allé voir le musée Delvaux à Saint-Idesbald, y ai trouvé une chouette

aualité et le plaisir d'aller dans un endroit traditionnel. magnifié par la qualité des œuvres... J'aime bien rentrer dans un endroit, j'aime bien la scénographie, l'œuvre doit s'approprier un lieu. Quand tu fais une cover, tu revisites la chanson, l'important c'est qu'il y ait une cohérence... » Pas un hasard si Marie est attirée par le visuel. Elle aime les vieux quartiers, « comme celui du centre de Bruxelles, autour de Jeanneke-Pis, où l'on recycle les choses. Même attraction pour les vieux vêtements. Je fais attention aux matières premières. Dans l'expo que je vais présenter en novembre à Bruxelles, le papier, le support sont importants ». Pendant la covid et compagnie, la chanteuse s'est mise à noircir et à colorier des carnets des dessins, de graphes perso, de fantasmes graphiques, de tampons. Une expo arrive : « là, on était dans une sorte d'acte exutoire. Pas du tout sur du dessin au sens classique, je ne me suis pas sentie légitime là-dedans. Pour moi, la musique et le visuel, c'est comme avoir deux veux. Ils sont forcément liés ensemble, surtout dans ce proiet-là, qui sort en 2022-2023. J'aime le côté symbolique du jeu de cartes du tarot : ses couleurs, ses interprétations, ses numéros. C'est un peu comme une chanson : tu l'apprends en guitare/voix et puis les arrangements peuvent t'amener dans tellement de directions... ». Alors, entre aller écouter et voir le travail de Marie Warnant et puis visiter le Medex, il doit y avoir un lien. Non?

PHILIPPE CORNET

(1) http://lapensionalmayer.com/

Concert au Botanique le 26 mars 2023 et expo du 22 au 29 novembre à la A.Galerie, place du Châtelain à Bruxelles, **www.a-galerie.be** Le Medex est ouvert du mercredi au dimanche, de 14 à 22 heures. https://www.medexmuseum.com



VideoMuz. Les musées jouent le jeu!

Porte d'entrée originale dans le musée, VideoMuz est un concept innovant offrant à un groupe de participants l'opportunité de créer un jeu vidéo en lien avec les collections d'un musée.

Assurément attractif, le jeu vidéo s'impose progressivement comme un outil de médiation culturelle incontournable au XXIº siècle. S'il séduit incontestablement les adolescents, il ne faut pas sous-estimer l'impact et l'attrait qu'il opère également sur les plus grands... Participatif et co-créatif, le programme VideoMuz place la démocratisation actuelle de la production de jeux vidéo au service de la médiation muséale en amenant un groupe de participants variés à créer un outil ludique et numérique à partir d'une thématique ou d'un obiet du musée.

À l'origine de l'idée, deux asbl — PointCulture et Arts & Publics — partageant le même intérêt pour la médiation culturelle participative. Au centre de leur réflexion, la conviction que le jeu vidéo amateur est un levier technologique prometteur. Appliqué au musée, le jeu vidéo offre une porte d'entrée inédite. Il pourrait capter l'attention d'autres sensibilités, valoriser des collections sous-estimées par un public qui considère le musée comme une institution surannée... Bref, le jeu vidéo aurait plein de qualités. L'idée fait son chemin.

Le principe ? Organiser une série d'ateliers encadrés par des animateurs qui opèrent par phases : la préparation, l'analyse, l'apprentissage, la création, l'évaluation et la diffusion. Ce programme d'une dizaine de sessions est destiné à un groupe hétéroclite : des candidats issus d'univers variés, de générations différentes, d'origines sociales et de cultures plurielles. Une équipe mêlant adolescents et retraités, professionnels du musée, visiteurs, mais aussi personnes étrangères au musée... Tous unis dans un même projet : la création, à partir de logiciels simples à utiliser, d'un jeu vidéo à destination du public d'un musée. Un outil de médiation qui pourra être utilisé dans la durée.

La mise en œuvre de ce projet participatif nécessite des compétences que les participants seront amenés à développer : explorer l'espace d'un musée, choisir les salles ou les œuvres présentées qui seront exploitées, imaginer un scénario, définir les règles du jeu, soigner le graphisme, apprivoiser l'aspect informatique et les outils de programmation, finaliser avec les sons et la musique... Seule contrainte : travailler des thématiques « intemporelles ». En d'autres termes, le groupe évitera d'exploiter des pièces ou des sujets liés à une exposition temporaire. Et pour cause : le but ultime étant l'utilisation, sans date de péremption, du jeu vidéo.

LES PIONNIERS. L'ARTOTHÈQUE ET LES BATELIERS

Le premier lieu à s'être lancé dans l'aventure est l'Artothèque de Mons. Le résultat ? Un jeu intitulé Artoquest. Celui-ci invite le visiteur-utilisateur à se mettre dans la peau d'un stagiaire amené à aider différents employés du musée. Un exemple ? La gardienne, à l'accueil, demande au stagiaire de retrouver les pays correspondants à différentes œuvres. Autre défi? Le restaurateur de tableaux met le stagiaire face à un jeu des sept erreurs... Médiateur culturel et coordinateur du pôle « Jeu vidéo et Société » au sein de l'asbl Arts & Publics, Ekin Bal co-anime certains ateliers : « Le jeu vidéo est une sorte de melting-pot de différentes formes d'art. Il y a la narration, le graphisme, la mécanique de jeu, la programmation simplifiée, les sons et les ambiances musicales... Nous accompagnons les participants dans toutes ces étapes, tout en veillant à laisser le plus de choses possible entre leurs mains. En définitive, ça doit être leur création et notre volonté est de donner, à leur créativité, un maximum de liberté. »

Le deuxième candidat à l'expérience était le Pôle muséal Les Bateliers à Namur. Le groupe de participants — hétérogène à souhait — a conçu un jeu intitulé Les Bateliers du Temps. Ce jeu propose au joueur d'incarner un visiteur des Bateliers traversant Namur à différentes époques — de la Préhistoire au XVIIIe siècle — à la découverte de lieux significatifs. Il doit résoudre des énigmes. Chaque niveau du jeu est consacré à une époque. Une façon ludique et décalée d'approcher les collections des musées formant ce pôle. « Cette expérience m'a donné une toute nouvelle vision du monde du musée et de ce qu'on peut y faire. C'était amusant et enrichissant de pouvoir travailler avec plein de personnes différentes. Cette petite incursion dans le monde du codage et du jeu vidéo a été







aussi une découverte, une occasion unique de pouvoir s'essayer à ce métier en vogue. J'ai réalisé un rêve d'ado! Ça a été une opportunité unique de tester quelque chose de nouveau, une expérience amusante et riche. » (Joëlle, 22 ans, étudiante et participante au projet VideoMuz)

VIDEOMUZ FOR KIDS: PROGRAMMEZ, JEUNESSE!

Le succès et l'enthousiasme des participants, qui apprécient — outre le caractère original de créer un jeu vidéo sous la tutelle d'une institution culturelle — l'aventure humaine exceptionnelle, ont conduit l'équipe à renouveler l'expérience en l'adaptant à un autre public. Naturellement intitulée *VideoMuz For Kids*, cette nouvelle version réunira un groupe de douze enfants âgés de 9 à 12 ans, issus de plusieurs classes de l'École de P12 — Le Tilleul à Anderlecht. Soit un public issu de milieux ou de quartiers fragilisés, et donc moins familiarisé avec la

culture et l'outil informatique. Directrice de cette école primaire, Patricia Vanderstraeten partage, au lendemain du premier atelier, son ressenti : «Le projet VideoMuz a été présenté aux parents et aux enfants. Sur base volontaire, douze élèves se sont lancés dans l'aventure. À mes yeux, ce projet est tout à fait extraordinaire : il permet à nos jeunes de s'ouvrir au monde extérieur et leur apporte de précieux apprentissages. Ce projet développe également leurs compétences sur la manière de s'exprimer, d'écrire, de concevoir les choses, de créer du lien et de collaborer les uns avec les autres. C'est une chance formidable! Aussi, ce fut un moment de grand bonheur de les voir sortir du premier atelier avec des étoiles plein les yeux et le sourire jusqu'aux deux oreilles. Et qui sait ? Peut-être que l'expérience suscitera quelques vocations ? »

L'institution culturelle qui les accompagnera dans cette aventure? Le Musée de la médecine à Anderlecht.

Coordinatrice du projet au sein du musée, Isabelle Simoes est heureuse d'ajouter un outil de médiation numérique à son offre pédagogique. « L'objectif est de présenter le jeu vidéo en accès libre dans une salle d'exposition et/ou sur notre site Internet. Nous espérons que cet outil de médiation participera à la promotion du musée... Nous sommes heureux de participer à ce projet avec ces élèves de la 3° à la 6e primaire. Si nous allons leur suggérer quelques pistes de sujets à explorer, ce sont les enfants qui auront le dernier mot sur ce qu'ils voudront exploiter. »

Seule certitude : en décembre, quand le programme d'activités sera terminé et le jeu vidéo enfin présenté, douze enfants déborderont de fierté et garderont un tout autre souvenir du musée!

GWENNAËLLE GRIBAUMONT

Musées et pauvreté : au-delà des préjugés

Pour les populations précarisées, difficile de pousser la porte d'un musée. Obstacle plus violent que le prix d'un billet d'entrée, il y a toutes ces barrières — symboliques ou organisationnelles — qui freinent les personnes que l'on considère dans la pauvreté. Le plus souvent ? La peur d'être jugé, de se sentir en décalage. À juste titre : le musée est souvent un petit univers très codé qui n'a pas l'habitude d'être bousculé par des publics non initiés.

Interview de Christine Mahy, secrétaire générale du Réseau wallon de lutte contre la pauvreté

Figure emblématique de la défense des droits des plus précarisés, Christine Mahy ne cesse de militer en faveur d'une société plus collective et consciente que l'enrichissement de tous passe par l'ouverture à toutes les minorités et la recherche constante de mixité, y compris au sein des musées.

Aux yeux des populations précarisées, le côté financier est-il un obstacle pour entrer dans un musée ?

Tout d'abord, il faut reconnaître que de nombreux musées sont entrés dans une dynamique de gratuité les premiers dimanche ou mercredi du mois. Une initiative magnifique qui est à encourager car ça enlève un obstacle, et ça peut être l'élément déclencheur ou facilitateur pour un certain nombre de personnes, mais ça ne permet pas de dépasser tous les obstacles. Je pense notamment à la problématique des transports. Pour beaucoup de gens précarisés, se déplacer est une réelle difficulté. Au-delà de ces aspects économiques, je pense que la première barrière qui empêche d'ouvrir la porte d'un musée, ce sont les obstacles organisationnels et symboliques.

Qu'entendez-vous par « obstacles organisationnels et symboliques » ? Est-ce une façon de dire que le musée apparaît, pour les populations économiquement fragilisées, tel un temple sacré dans lequel il est difficile d'entrer ?

En effet ! Pour beaucoup, la culture ne fait pas partie du quotidien. Moi-même, dans ma jeunesse, il a fallu que je passe dix fois devant la porte d'un musée avant d'oser y entrer. Le musée ne cherche évidemment pas à être un lieu d'exclusion, mais, par définition, c'est un endroit tellement normé par des codes culturels « dominants » que les populations qui ne font pas partie de la catégorie sociale avisée n'osent pas y entrer ou le plus souvent

se disent a priori « ce n'est pas pour moi ». Ça reste compliqué de pousser la porte, de se retrouver dans des univers extrêmement différents des siens, d'explorer quelque chose de nouveau... Ce n'est pas que le fait des gens dans la pauvreté, c'est le cas pour la grande majorité. Guidés par un besoin d'assurance, nous nous sécurisons volontiers en allant vers ce que nous connaissons et aimons déjà.

En quoi aller au musée peut-il aider une personne à lutter ou à sortir de la pauvraté ?

Je suis convaincue que fréquenter des lieux culturels (pas seulement les musées) aide à lutter contre la pauvreté car ça amplifie et ça consolide la capacité à oser entrer en relation avec des milieux différents du sien, cela apporte de la connaissance, éveille les curiosités et l'attitude exploratoire, l'esprit critique, et ça renforce la connaissance de soi et la confiance en soi. Ce sont des richesses immatérielles inestimables pour des personnes très souvent invisibilisées et dans la survie silencieuse.

De son côté, comment le musée peut-il aider à lutter contre la pauvreté ?

Les musées — et tous les autres opérateurs culturels — peuvent apporter beaucoup dans la lutte contre la pauvreté en organisant les conditions de l'existence de la mixité sociale permanente en leur sein. Nous sommes dans un système qui fige les gens dans des catégories sociales, toujours au détriment des sans-voix et sans ressources. On oppose les pauvres aux riches, les lettrés aux illettrés... La société organise les choses en mettant les individus dans des cases qui offrent peu de perméabilité. Le monde de la culture n'y échappe pas s'il n'y accorde pas une veille permanente. Cela renforce les clivages alors que tout le monde est porteur de culture et peut entrer dans des univers culturels nouveaux. Car les productions artistiques (quelle que soit leur nature) offrent un potentiel de découverte et de mise en dialogue entre les gens. Cela participe à la création d'une mixité, avec tous ses avantages. Cependant, le musée doit de son côté créer les bonnes conditions pour que



la rencontre avec des populations non initiées, précarisées, qui vivent dans le trop peu de tout, puisse exister. Il doit être soucieux de mettre en place un cadre organisationnel ouvert à leurs codes et référents culturels afin qu'elles osent aller à la découverte d'autres codes et univers inconnus. Il faut que le musée se rende accessible. Sans ce travail, le visiteur peut de nouveau être confronté à des barrières symboliques et se sentir renvoyé à une infériorité totalement dommageable. Il faut une sorte d'apprivoisement respectif par une mise à égalité des conditions de l'échange.

Souvent, on pallie les failles des populations non habituées aux musées pour qu'elles soient capables de recevoir plus que d'échanger. Le plus souvent, le musée charge un médiateur de l'encadrement d'un groupe. Ce côté éducationnel vis-à-vis du monde populaire et/ou appauvri (trop fréquent dans beaucoup de domaines) peut aussi être perçu comme un frein. Le renvoi au non-savoir et à l'incompétence potentielle a priori engendre régulièrement le non-désir et la peur du ridicule.

Je préfèrerais qu'on pallie les failles à partir de l'institution. Que le musée adapte bien plus encore son cadre et sa souplesse en formant, par exemple, des agents de rencontre et de dialogue à partir des cultures des publics inusuels qui ont d'autres codes référentiels, d'autres habitudes, d'autres savoirs et expériences culturelles. Il faut que les musées acceptent d'être bousculés par ces divers publics qui vont interroger l'art, la culture, l'institution autrement que les publics dits « habitués ».

Pensez-vous que les musées deviennent des objets de commerce ?

Il ne faut certainement pas généraliser... Il faut néanmoins regarder ce qui se passe du côté des grands musées : nous remarquons très clairement qu'ils développent des codes et des référents organisationnels liés à des objectifs commerciaux visant préférentiellement les touristes. Je ne dis pas qu'il ne faut pas de touristes... Je tiens juste à souligner que

cette organisation à destination des touristes accentue la distance avec les populations locales et l'environnement dans lequel le musée existe. Un petit exemple ? Le cas des audio guides. Les musées déploient des moyens importants pour les proposer dans les langues les plus parlées à l'international (ndlr : aux Musées royaux des beaux-arts de Belgique, ils existent en français, néerlandais, anglais, allemand, italien et même coréen). Ce choix correspond à une logique d'attraction touristique s'inscrivant dans une stratégie commerciale. Il serait pourtant formidable que ces audio guides existent aussi en arabe ou en turc notamment, soit viser les langues majoritaires de la population qui vit sur ce territoire. Cet élément plus que symbolique démontrerait le désir concret d'accueillir, non par exception mais en permanence, les populations de nos villes et régions.

La mixité ne serait pas du goût de tous...

C'est certain. Si beaucoup se battent pour ouvrir la culture au plus grand nombre, on peut aussi remarquer que ce n'est pas l'objectif de tous. Parmi les privilégiés, certains ne veulent pas ouvrir la culture. La culture reste une des formes de pouvoir et un lieu de distinction sociale. Et certains ne veulent définitivement pas se mélanger, préférant garder une distance vis-à-vis des plus précaires, du monde populaire.

Je voudrais encore ajouter qu'il y a, entre les deux extrêmes, entre la catégorie sociale dite cultivée qui fréquente volontiers les musées et celle que l'on considère dans la pauvreté, une masse importante de gens qui composent la classe moyenne, qui n'iront pas plus au musée. Aussi, il ne faut pas sous-estimer le poids de la pression sociale. Du côté des classes les plus favorisées, il faut compter aussi ceux qui visitent les musées ou se rendent au théâtre, non par envie, mais parce qu'il est de bon ton d'avoir un avis à donner sur le dernier événement à la mode, de faire partie du cercle des avertis.

PROPOS RECUEILLIS PAR GWENNAËLLE GRIBAUMONT

Comm' comme (post)-covid

La longue crise sanitaire
a-t- elle modifié la manière de
communiquer des lieux culturels et
touristiques? Le point de vue de
spécialistes de la communication
événementielle.

Malgré la concurrence de l'outil informatique et des réseaux sociaux, le papier serait-il toujours la meilleure manière de contacter le public dès qu'il sort de chez lui ? Il semble bien qu'il n'y ait rien de tel en effet qu'un dépliant ou une brochure pour informer en détail sur les opportunités en matière touristique, culturelle ou événementielle. Même si la covid est passée par là, entraînant dans son sillage la fermeture de certains lieux ou plus simplement la restriction des contacts, même de papier.

Spécialisées depuis 1995 dans ce type de communication, les sociétés BHS Promotion, Culture & Promotion, Vison-Visu et Zoom On Arts ont décidé de regrouper leurs sociétés depuis le 1er janvier dernier en une seule : BHS.Media. Leur ambition : permettre à tous les acteurs culturels et touristiques d'être partout grâce à une offre cross média de présentoirs et de cadres d'affichage, notamment, dans les lieux publics urbains, mais aussi dans les restaurants, les lieux de villéaiature ou d'affaires.

« Lorsque la société a été créée en 1995, explique Rafael Giot, conseiller en communication et marketing dans cette société depuis dix ans, BHS Promotion avait pour ambition de répondre à un besoin du secteur touristique. À l'époque, celui qui voulait se faire connaître devait aller déposer personnellement ses dépliants dans les hôtels, les maisons du tourisme et autres lieux. Nous avons alors décidé de centraliser les informations, de récupérer toutes ces publications et de les diffuser. »

Au fil des années, l'offre a bien sûr évolué et rapidement la société a été contactée pour faire le même travail pour des acteurs culturels qui n'avaient pourtant pas les mêmes demandes que le tourisme. « C'est comme cela que Culture et Promotion a été créée. Ensuite, avec la demande croissante pour de l'affichage, un partenariat — suivi d'un rachat — a été conclu avec Vison-Visu et Zoom on Arts, plus bruxellois que BHS. Avec la covid, poursuit Rafael, nous avons eu le temps de réfléchir à la manière de nous renouveler, de faire un état des lieux. Nous avons choisi de rassembler les équipes sous un même nom pour avoir une visibilité augmentée. Quand tout s'arrête, cela se fait sentir. Nous avons été en quelque sorte le dommage collatéral de la crise sanitaire. On a beaucoup parlé des acteurs culturels et touristiques, mais pas de ceux qui vivent de ces acteurs-



là. Nous nous sommes donc retrouvés en stand-by, un peu à l'arrêt. Pendant ce temps, il y a eu une consommation surtout digitale, le public restait à la maison et les acteurs essayaient de les toucher via les réseaux sociaux, mais, dès qu'on a pu sortir, tout le monde est revenu vers nous. Cette rentrée culturelle est énorme, c'est de la folie, reprend Rafael. Les deux dernières années ont été mises à profit par certains pour réfléchir à de nouvelles expositions ou spectacles, l'offre est pléthorique. »

CRISE ÉCONOMIQUE

Mais comment avoir réussi à diffuser du papier alors que la crainte d'une transmission du virus par contact était majeure? « Nous avons d'une part ajouté une étiquette sur nos présentoirs indiquant qu'un dépliant pris ne pouvait être remis, mais, dans certains lieux, toute communication papier a été interdite. Nous avons alors créé et placé des trompe-l'œil en attendant que cela passe. Nous aurions pu aussi créer des outils digitaux, mais ce n'est pas notre métier et on aurait alors dû sous-traiter des géants. Et puis, comment engager du personnel spécialisé pendant cette période? »

Le digital était-il donc la manière la plus efficace de toucher le public? « Pendant la covid, mais ce n'est que mon ressenti, confie Rafael, certains ont commencé à se lasser, voire à douter, de ce qui se disait à la télé ou sur les réseaux sociaux. Lorsqu'ils ont pu ressortir, ils s'en sont un peu éloignés et sont revenus vers l'affichage local notamment. Le digital a un côté facile : on peut mettre dix euros et quantifier le nombre de vues. C'est impossible pour une affiche dans la rue, mais si on le pouvait, je pense qu'on serait très forts. »

Pourtant, d'autres crises se profilent. Manque de matières premières, notamment dans les imprimeries, et surtout crise économique qui sera sans doute plus terrible que la crise sanitaire. « Nous avons en effet dû revoir notre offre, explique BHS Media, car les prix d'impression ont fort augmenté. Auparavant, nos clients imprimaient 4 ou 500 affiches pour communiquer un événement ou une expo dans les lieux publics ou magasins. »

LA PROCHAINE CRISE

« Vu le prix du papier comparé avec d'autres médias restés au même prix, ils réservent désormais 100 affiches avec des cadres plus qualitatifs. On est beaucoup moins dans la quantité, et bien plus dans la qualité. Il ne faut pas négliger l'actuelle augmentation des prix. Avec la hausse des prix des énergies, les gens vont faire un choix entre payer leur facture et renouveler un abonnement annuel à une salle de spectacles. Tout dépendra du pouvoir d'achat de chacun. »

Responsable de l'agence de communication Scalp, Pascal Schyns confirme cette tendance. « Durant la crise sanitaire, de nouvelles solutions sont apparues, comme par exemple les codes QR pour remplacer des tickets imprimés sur papier. Les réunions Zoom ou Teams aussi, mais celles-ci font gagner du temps à tout le monde et vont donc rester, c'est entré dans les mœurs. Nous sortons de la période estivale, tous les festivals sont très contents et, que ce soit dans les musées ou ailleurs, la reprise générale est complètement dingue. »

MARC VANEL



à visiter comme un musée

L'Aboriginal Signature a ouvert en 2014. Située à proximité de la basilique de Koekelberg, cette galerie d'art est tellement spécialisée et unique qu'elle s'apparente presque à un musée dédié à l'art aborigène d'Australie.

Bertrand Estrangin (50 ans) est un passionné d'art aborigène d'Australie. Il fait partie de ces personnes qui, un jour, décident de réorienter complètement leur carrière pour se consacrer exclusivement à leur passion. Cela remonte à huit ans maintenant. « Je travaillais en France pour le groupe Solvay. Puis, en 2002, on m'a muté au siège international d'Ixelles », se souvient ce Parisien. « Après m'être installé au Châtelain, puis à l'Altitude cent, je me suis posé dans une maison de maître à Koekelberg, ayant longtemps abrité une imprimerie. »

En 2014, il transforme le long rez-de-chaussée en galerie d'art quasiment invisible de l'extérieur.

PEINTURES, SCULPTURES ET POTEAUX FUNÉRAIRES

Sur plus de 250 m², les salles d'exposition accueillent peintures, sculptures et poteaux funéraires réalisés par des Aborigènes contemporains d'Australie. Des pièces qui sont vendues à des collectionneurs, mais aussi à des musées. C'est notamment le cas du musée d'art aborigène d'Utrecht, des Fondations Opale ou La Grange en Suisse, Yannick y Ben Jakober en Espagne et même le musée de Perth en Australie. «Les prix se veulent raisonnables et

respectueux de l'artiste dans le cadre du code éthique australien », assure Bertrand Estrangin.

Pour renouveler sa collection, ce passionné retourne chaque été dans les déserts australiens à la rencontre des différentes communautés et artistes locaux. À bord d'un 4x4, il sillonne les pistes avec des bidons d'eau, de carburant et de la nourriture pour une vingtaine de jours. « Je tiens à promouvoir tout particulièrement les jeunes artistes, la nouvelle génération à qui les anciens ont transmis leur mémoire. »

PRÊTS GRATUITS À DES MUSÉES

En Belgique, il n'existe pas de musée dédié à cet art ancestral. Mais, parfois, des expos provisoires lui sont consacrées (comme ce fut récemment le cas au Cinquantenaire et au Musée des beaux-arts). Que ce soit dans notre pays ou ailleurs, il est souvent fait appel à Bertrand Estrangin pour prêter des œuvres. « Elles proviennent alors des pièces permanentes de la galerie ou de la collection privée de clients. C'est gratuit, car cela permet de promotionner cet art et reconnaît la qualité de l'œuvre. »

ÇA A LE GOÛT D'UN MUSÉE...

Une galerie d'art qu'on peut confondre avec un musée. « Des passionnés, mais aussi des curieux, viennent pour découvrir la diversité de ce mouvement d'art contemporain. Il est vrai qu'on organise sept expositions par an, qu'on participe aux Journées du patrimoine et qu'on fait partie du NECA (New Exhibitions of Contemporary Art) à Bruxelles. Étant une galerie, je ne demande pas de droit d'entrée pour accueillir les visiteurs. Généralement ils restent un peu plus d'une heure et lisent les notices qui expliquent la démarche de l'artiste pour chacune des œuvres. Je réponds aux éventuelles questions et il m'arrive aussi de faire des visites guidées. Mais ce n'est pas très fréquent, car je suis seul ici. »

L'Aboriginal Signature est ouvert du mardi au samedi, de 11 h à 19 h. Depuis la pandémie de covid, les visites se font sur rendez-vous.

ILII IEN SEMNINCKX

INFOS

Où ? Aboriginal Signature, 101 rue Jules Besme. Quand ? Du mardi au dimanche, de 11 h à 19 h (sur rdv). Combien ? Gratuit. www.aboriginalsignature.com Prochainement au Musée de la Vie wallonne

CIRCUITAIT LE TRI

Osez vous confronter à l'univers des déchets et comprendre leur impact sur notre monde.

Une expo immersive pour petits et grands... curieux et courageux!





culture



LE SOIR
Repensons notre quotidien

KAJ-Signo:

le jeu de société qui fait le lien entre musées et émotions



Comme souvent au sein de l'ASBL Arts & Publics, l'idée est partie d'une animation avec le public : un prototype de jeu, fait de carton et de papier, imaginé avec les participant. e. s aux ateliers « Pour 50 c, t'as de l'art », un programme d'accès aux arts et à la culture destiné aux publics fragilisés.

Dans sa version initiale baptisée « Le tram des musées », le but du jeu consistait à collecter les billets d'entrée des différents musées jalonnant le parcours, en prenant le tram et en cheminant sur le plateau au fil de questions de culture générale.

Avec le soutien de CAP48 et de la ministre de la Fédération Wallonie-Bruxelles chargée de la Promotion de Bruxelles, Valérie Glatigny, le prototype du «Tram des musées» s'est matérialisé en un véritable jeu de plateau, «KAJ-Signo», associant les connaissances des musées bruxellois et les émotions ressenties par les visiteurs.

Le but du jeu consiste à deviner les émotions que l'on éprouve au contact d'œuvres ou de situations muséales tout en répondant à des questions pour augmenter son score... avec quelques pièges à éviter! De quoi donner envie de (re) découvrir le patrimoine muséal de la Région bruxelloise... en vrai!

Le jeu se joue avec entre 3 et 6 joueurs, à partir de 8 ans. Chaque partie dure environ 30 minutes.

Bien qu'il ait toutes les qualités pour l'être, KAJ-Signo n'est pas commercialisé. Il est distribué gratuitement aux AMO (services d'actions en milieu ouvert en Région bruxelloise). Il peut également servir de support d'animation dans les musées.

Pour plus d'informations sur ce jeu, contactez Arts & Publics en envoyant un e-mail à cette adresse : thierry@artsetpublics.be

LAURENT VAN BRUSSEL



10 EXEMPLAIRES DU JEU À GAGNER

Envie de tester le jeu chez vous, entre amis ou en famille ? Ca tombe bien, on vous fait gagner 10 exemplaires dans ce numéro !

Voici les étapes à suivre pour tenter de remporter votre boîte de jeu Kaj-Signo :

- 1. Scannez le QR code et visionnez le clip de présentation du jeu sur notre site.
- 2. Retrouvez le nom de famille du médiateur culturel qui intervient dans la vidéo.
- 3. Envoyez la réponse ainsi que vos coordonnées à laurent@artsetpublics.be



FIN DU CONCOURS: 31.10.2022

Il y a toujours quelque chose à fêter avec la gratuité!

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

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

Dans le cadre du Plan de lutte contre la pauvreté et pour la réduction des inégalités sociales 2020-2025 de la Fédération Wallonie-Bruxelles, nous avons ainsi mis en place un programme d'information et d'animation ciblant les musées et le secteur associatif.

Avec chaque musée mis à l'honneur, nous avons inséré un plus aux accents « jeunes publics » dans le déroulé de la journée ou de l'après-midi dominical à travers une visite ou une animation spécifiquement pensée pour eux.

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

FT FN 2023? FNCORF UN ANNIVERSAIRF!

2022, c'était l'année des 10 ans du décret. En 2023, on fête quoi ?

2012, c'est l'année du décret. 2013, celle de l'entrée en vigueur de la mesure et donc des premières visites gratuites chaque 1er dimanche du mois. Pour Arts & Publics, 2023 marque aussi 10 ans de promotion et d'accompagnement de la gratuité, par l'édition de supports numériques et imprimés (un guide papier, un annuaire en ligne, etc.), des actions de communication récurrentes (comme la publication du magazine que vous êtes en train de lire), la construction et l'animation d'une communauté de 65 000 personnes sur les réseaux sociaux (dont 60 000 rien que sur Facebook) et des évènements de terrain (notre premier Dimanche + que gratuit, qui s'appelait « Fête de la gratuité » à l'époque, a eu lieu le 6 janvier 2013 à la Fonderie de Bruxelles).

19 lieux fêteront avec nous cette 10e année de visites gratuites dans les musées le 1er dimanche du mois. Mais, avant cela, trois musées sont encore programmés cet automne.

LAURENT VAN BRUSSEL



Encore cette année...

EN NOVEMBRE CHEZ HERGÉ

Ce premier dimanche de novembre, le Musée Hergé vous invite! Au programme ce 6 novembre: l'occasion de voir des planches totalement inédites consacrées à l'album Les Cigares du Pharaon, la possibilité aussi de mener une enquête en famille au travers des salles du musée avec un nouveau quiz préparé pour l'occasion et la sortie d'une version colorisée de l'album original noir et blanc de cette quatrième aventure de Tintin. La toute première version des Cigares du Pharaon avait été publiée dans Le Petit Vingtième de 1932 à 1934 sous le titre Les Aventures de Tintin, reporter en Orient. La possibilité de découvrir ou redécouvrir un album qui intègre aujourd'hui une palette de couleurs totalement nouvelle...

C'est devenu l'habitude chaque premier dimanche du mois, le Musée Hergé vous propose également de découvrir un documentaire passionnant dans la salle de cinéma. Un film sera présenté, en plus de celui qui est visible habituellement. Ces deux films passeront en boucle tout au long de la journée pour le plus grand bonheur des passionnés. Ce jour-là seront projetés: Moi, Tintin + Les mystères de Tintin: À la recherche du Temple du Soleil (VoFR). Durée: environ 1 h 5.

Enfin, n'oublions pas la collection permanente. Des centaines de documents d'archives, plus de 80 planches originales ainsi que des objets et maquettes... Plongez dans l'univers des Aventures de Tintin et de tous les autres personnages d'Hergé!

INFOS PRATIQUES

Musée Hergé

Rue du Labrador 26 1348 Louvain-la-Neuve T. : +32 10 48 84 21

E: info@museeherge.be W: www.museeherge.be

Horaire: de 10 h 30 à 18 h (fermeture des caisses à 17 h 30)



UN DERNIER DIMANCHE SUR ET SOUS LES TERRES LIÉGEOISES

Le dimanche 4 décembre, dernier 1er dimanche du mois de la saison, deux hauts lieux de la Cité des princes-évêques font la part belle à la gratuité.

Le dimanche 4 décembre 2022, avant-veille de Saint-Nicolas, le Musée de la vie wallonne offrira, outre l'accès gratuit en continu à ses collections (de 9 h 30 à 18 h), son espace aux plus petits.

Dès 10 h 30, une représentation du spectacle de marionnettes Le Mystère de Saint-Nicolas sera donnée dans le théâtre du musée, un espace qui perpétue l'art de la marionnette liégeoise et le répertoire traditionnel dans un cadre authentique depuis 1931. Les spectacles, empreints d'aventures, de rêve et de poésie, raviront petits et grands!

Pour les enfants dès 5 ans. Durée : environ 1 h.

Ensuite, à 11 h et à 15 h, un conteur emmène les enfants pour une visite « Conte et raconte-moi » ayant pour titre Si Saint-Nicolas m'était conté et les plonge dans le monde magique du folklore et des légendes wallonnes au travers des collections permanentes du musée.

Animation pour les groupes d'enfants de 2,5 à 6 ans. Durée : environ 1 h 15.

À 500 mètres de là, l'Archéoforum de Liège vous invite à participer à un jeu-rallye archéologique, qui plaira aux petits comme aux grands.

Après une visite de l'Archéoforum, le jeu, un Trivial Pursuit™ revisité, aborde huit périodes historiques ou artistiques. Les questions sont posées sous forme d'énigmes à résoudre, de photos à reconnaître, de dessins à compléter, de questions-réponses, de dates ou d'inscriptions à retrouver... Des facultés d'observation, bien plus que des connaissances, sont nécessaires pour jouer. Situé sous la place Saint-Lambert, l'Archéoforum est un remarquable site archéologique de 3725 m². De la Préhistoire aux périodes les plus récentes, chaque étape de l'histoire de la ville s'y trouve illustrée par des vestiges archéologiques, tant mobiliers qu'immobiliers. Profitez de votre visite pour découvrir les fondations de l'ancienne cathédrale Saint-Lambert, les vestiges d'une ancienne villa gallo-romaine et les traces d'anciennes occupations préhistoriques.

INFOS PRATIQUES

Archéoforum

Place Saint-Lambert 4000 Lièae

T: 04/250.93.70

E: infoarcheo@awap.be

W: www.archeoforumdeliege.be

Entrée gratuite et visite libre de 13 h à 17 h.

De 14 h à 16 h (sur réservation par téléphone ou par e-mail) : visite guidée + jeurallye archéologique. Réservation obligatoire : 2 groupes de 20 personnes maximum.

Musée de la Vie wallonne

Cour des Mineurs

4000 Liège

T: 04/279.20.31

E: info@viewallonne.be

W: www.viewallonne.be

Entrée gratuite et visite libre de 9 h 30 à 18 h.

Spectacle et visites contées sur réservation par téléphone ou par e-mail.

Les musées de Verviers restent fermés. Prévus à notre calendrier pour accueillir un Dimanche + que gratuit de réouverture en décembre, le Musée des beaux-arts et de la céramique et le Musée d'archéologie et de folklore de Verviers ne rouvriront malheureusement pas leurs portes au public cette année.



PRÉSENTE

musées **gratuits** chaque **1er dimanche** du mois

ÉDITION 2022-2023

Les détails des activités sont disponibles le mois qui précède sur notre site www.artsetpublics.be et sur nos réseaux sociaux. Inscrivez-vous à notre newsletter mensuelle en envoyant un e-mail à info@artsetpublics.be



s'adresse aux publics ayant des besoins spécifiques. Il permet d'identifier le niveau d'accessibilité d'un bâtiment ou d'un site et de prendre connaissance des informations relatives à ses conditions d'accès. www.access-i.be

O GRATUIT TOUS LES JOURS ■ GRATUIT AUSSI LE 1^{ER} MERCREDI DU MOIS ▲ ACCÈS PMR & PBS (VOIR INFOS SUR LE SITE DU MUSÉE À VISITER) ★ DIMANCHE + QUE GRATUIT

ANDENNE

Centre archéologique de la grotte Scladina

(b) Visite quidée gratuite de la grotte à 14H00

₹ 339 D, rue Fond des Vaux - 5300 Sclayn-Andenne

① 081 58 29 58 🖳 www.scladina.be

Espace Muséal d'Andenne (EMA)1 site/2 musées

(b) 10H00 > 18H00 (dernière entrée à 17H00)

Le Phare - 37, promenade des ours - 5300 Andenne ① 085 84 96 95 ■ www.ema.museum

ARLON

Musée archéologique

① 13H30 > 17H30 (fermé pendant les vacances d'hiver)

www.museearcheoarlon.be

Musée Gaspar ▲★

① 13H30 > 17H30

₹ 16, rue des Martyrs - 6700 Arlon © 063 60 06 54 www.museegaspar.be

ATH

Espace Gallo-Romain

(b) 14H00 > 18H00

www.espacegalloromain.be

BARSY-FLOSTOY

Musée Monopoli o

② 14H00 > 17H00 (de mars à octobre) - Sur rendez-vous (groupes de 10 ou plus)

9 9. rue du Musée - 5370 Barsy-Flostoy (2) 083 61 24 70 www.musee-monopoli.be

BASTOGNE

Piconrue - Musée de la Grande Ardenne

(2) 10H00 > 18H00 (dernière entrée à 17H00)

www.piconrue.be

L'Orangerie o

[®] 14H00 > 18H00

₹ 30, parc Elisabeth, rue Porte Haute - 6600 Bastogne

BINCHE

Musée International du Carnaval et du Masque 🖁 🖈 ① 10H30 > 17H00

9 10, rue Saint-Moustier - 7130 Binche ③ 064 33 57 41 www.museedumasque.be

BOUSSU-HORNU

Site du Grand-Hornu, 1 site/2 musées

MAC'S (Musée des arts contemporains) - CID (Centre d'innovation et de design)

⊕ 10H00 > 18H00 (fermé pendant les montages et) démontages d'expo)

www.grand-hornu.eu

BRUXELLES

Art & Marges Musée *

(b) 11H00 > 18H00

₹ 314, rue Haute - 1000 Bruxelles © 02 533 94 90 www.artetmarges.be

Bibliotheca Wittockiana

@ 10H00 \ 17H00

23, rue du Bémel - 1150 Bruxelles © 02 770 53 33 www.wittockiana.org

Cinematek A

② 14H30 > 22H00 (accès libre à la « WUNDERKAMMER », cabinet de curiosités)

www.cinematek.be

Design Museum Brussels # *

(b) 11H00 > 19H00

designmuseum.brussels

Espace photographique Contretype O

① 13H00 > 18H00 (sauf dimanches fériés) - Fermeture d'été de mi-juillet à mi-août

 ◆ 4A, Cité Fontainas - 1060 Bruxelles ◆ 02 538 42 20 www.contretype.org

La Fonderie, Musée bruxellois de l'Industrie et du Travail

(b) 14H00 > 17H00

27, rue Ransfort - 1080 Bruxelles 3 02 410 99 50 www.lafonderie.be

GardeRobe MannekenPis o

(b) 10H00 > 17H00

9 19, rue du Chêne - 1000 Bruxelles ① 02 514 53 97 www.mannekenpis.bussels

Musée belge de la Franc-Maconnerie

② 13H00 >17H00 (fermé les autres dimanches)

₹ 73, rue de Laeken, 1000 Bruxelles © 02 223 06 04 ■ www.mbfm.be

MedexMuseum - Musée éphémère de l'exil ○▲

14H00 > 22H00 (événements spéciaux à prix libre)

Sepace Carwash, rue Longue-Vie 34A, 1050 lxelles www.medexmuseum.com

Musée Horta Museum

(b) 11H00 > 17H30

27, rue Américaine - 1060 Bruxelles 3 02 543 04 90 www.hortamuseum.be

Les Halles Saint-Géry o

(b) 10H00 > 24H00 (expos > 18H00)

hallesaintgery.be

Maison de l'histoire européenne oa

② 10H00 > 18H00 (dernière entrée à 17H00)

Rue Belliard 135 - 1000 Bruxelles www.historia-europa.ep.eu La Médiatine

(2) 14H00 > 18H00 (fermé pendant les montages et démontages d'expo)

www.wolubilis.be

Jardin de sculptures o

Accès permanent

Avenue Emmanuel Mounier - 1200 Bruxelles © 02 764 44 41 Jardin des plantes médicinales Paul Moens o

Accès permanent

PEntre l'avenue Emmanuel Mounier et l'avenue de l'Idéal -1200 Bruxelles © 02 764 41 29

Micromusée de la Frite - Home Frit' Home

@ 13H30 > 18H00

242, rue des Alliés - 1190 Bruxelles 3 0495 23 01 63 www.homefrithome.be

MoMuse, musée communal de Molenbeek-Saint-Jean

(2) 13H00 > 18H00 (gratuit tous les dimanches)

www.momuse.be

BELEXPO A

(b) 10H00 > 18H00

Tour&Taxis, 86c/3002, avenue du Port 1000 Bruxelles ① 02 775 75 75 🖳 www.belexpo.brussels

Musée d'Art Spontané

(b) 13H00 > 17H00

www.musee-art-spontane.be

Musée du Béquinage A

(2) 10H00 > 18H00 (fermé pour rénovation, mais accessible gratuitement chaque 1er dimanche du mois)

www.erasmushouse.museum

Musée du Jouet

① 10H00 > 13H00 et 14H00 > 18H00 (fermé temporairement)

www.museeduiouet.eu

Musée de la Maison d'Erasme

(b) 10H00 > 18H00

9 31, rue de Formanoir - 1070 Bruxelles ೨ 02 521 13 83 ■ www.erasmushouse.museum

Musée de la Médecine - Campus Erasme ▲★ (b) 13H00 > 16H00

9 808, route de Lennik - 1070 Bruxelles ① 02 555 34 31 www.museemedecine.be

Musée de la Ville de Bruxelles (Maison du Roi)

P 10H00 > 17H00

 Grand-Place - 1000 Bruxelles
 02 279 43 50 www.brusselscitymuseum.brussels

Musée de l'Église Orthodoxe

(b) 12H00 > 13H00

 \$\ 36\$, avenue de Stalingrad - 1000 Bruxelles \$\ 02 502 52 77 www.orthodoxia.be

Musée du Slip de Bruxelles o

(b) 11H00 > 18H00

■ attitudeartgallery.com/slip-museum

Musée Mode & Dentelle A

(P) 10H00 > 17H00

www.fashionandlacemuseum.brussels

Musée national de la Résistance

Fermé pour rénovation

• 14, rue Van Lint - 1070 Anderlecht ③ 02 512 19 63 www.mjb-jmb.org

Musée Juif de Belgique

(2) 10H00 > 17H00 (exposition permanente uniquement)

www.mib-imb.org

Parlamentarium OA

② 10H00 > 18H00 (dernière entrée à 17H30)

Pâtiment Willy Brandt, 100, place du Luxembourg -1050 Bruxelles 3 02 283 22 22

www.europarl.europa.eu/parlamentarium

Parc Monumento o

(b) 11H00 > 18H00

www.monumento.brussels

L'entrée au musée BELvue est gratuite tous les mercredis après-midi

de 14H00 à 17H00 \(\square\) www.belvue.be

4 musées bruxellois, fermés le dimanche, sont gratuits nendant la semaine :

Musée Antoine Wiertz

Du mardi au vendredi :

(2) 10H00 > 12H00 et 12H45 > 17H00 (samedi et dimanche : accès limité aux visites quidées sur réservation)

• 62, rue Vautier - 1050 Bruxelles © 02 648 17 18 www.fine-arts-museum.be

Musée Constantin Meunier

Du mardi au vendredi :

(Samedi et 10H00 > 12H00 et 12H45 > 17H00 (samedi et dimanche : accès limité aux visites guidées sur réservation)

9 59, rue de l'Abbaye - 1050 Bruxelles ೨ 02 648 44 49 www.fine-arts-museum.be

Musée de la Banque Nationale de Belgique A Du lundi au vendredi :

② 9H00 > 17H00 (visite guidée à partir de 10 personnes sur réservation)

₹ 57, rue Montagne aux Herbes Potagères - 1000 Bruxelles ① 02 221 22 06 ■ www.nbbmuseum.be

4 musées bruxellois, fermés le dimanche, sont gratuits pendant la semaine :

Musée communal Pieter Cnops

Le mercredi : @ 10H00 > 12H30 et 13H30 > 17H00.

Le samedi : @14H00 > 17H00

Fermé pendant les vacances scolaires (sauf réservations de groupe).

① 02 247 64 63 Revere brussels

Musée des égouts de Bruxelles

Gratuit chaque 1er samedi du mois

① 10H00 > 17H00

Porte d'Anderlecht - 1000 Bruxelles © 02 279 43 83 www.sewermuseum.brussels.be

La plus grande expo gratuite sur Bruxelles est accessible du lundi au dimanche.

Experience.Brussels A

① Du lundi au vendredi : 9H30 > 17H30. Samedi et dimanche : 10H00 > 18H00

• 4, rue Royale - 1000 Bruxelles (1er étage BIP Brussels)

BUZENOL

Centre d'Art contemporain du Luxembourg belge (CACLB) o

14H30 > 18H00 (d'avril à novembre) - espaces extérieurs (toute l'année)

Site de Montauban - 6743 Buzenol © 063 22 99 85 www.caclb.be

CHARLEROL

BPS 22 - Musée d'art de la Province de Hainaut

(10H00 > 18H00 (fermé pour rénovation)

www.bps22.be

Le Bois du Cazier , 1 site/2 musées Musée de l'Industrie - Musée du Verre

(2) 10H00 > 18H00 (fermé pendant les vacances d'hiver)

9 80, rue du Cazier - 6001 Charleroi (Marcinelle) ① 071 88 08 56 www.leboisducazier.be

Musée de la Photographie A

② 10H00 > 18H00 (collection permanente uniquement)

11, avenue Paul Pastur - 6032 Charleroi (Mont-sur-Marchienne)

Musée des Beaux-Arts

12H00 > 18H00 (fermé pour cause de déménagement)

Anciennes écuries de la caserne Defeld, boulevard Mayence -

CHÂTELET

Maison de la Poterie A

9 8H30 > 12H30 et 13h30 > 17H30 (fermé pendant les vacances d'hiver)

• 4, rue Général Jacques - 6200 Bouffioulx • 071 39 51 77 www.chatelet-anime.jimdo.com/maison-de-la-poterie

COMBLAIN-AU-PONT

Musée du Pays d'Ourthe-Amblève

(1) 13H00 > 17H00 (fermé les 1ers dimanches de décembre et de janvier)

www.musee-ourthe-ambleve.be

COMINES-WARNETON

Musée de la Rubanerie Cominoise

(b) 10H30 > 12H00 (visite guidée à 10h30)

www.larubanerie.be

DINANT

Maison du Patrimoine Médiéval Mosan *

② 10H00 > 18H00 (d'avril à octobre) et 10H00 > 17H00 (de novembre à mars)

 16, place du Bailliage - 5500 Bouvignes-sur-Meuse (Dinant) ① 082 22 36 16 🖳 www.mpmm.be

Maison de Monsieur Sax o

(P) 9H00 > 18H00

http://sax.dinant.be

Musée du Train miniature o

② 14H00 > 18H00 (de mai à septembre et vacances scolaires)

□ tmhm02.skvblog.com

DURBUY

Maison des Megalithes de Weris A

⁽²⁾ 10H00 > 17H30

♀ 7, place Arsene Soreil - 6940 Durbuy **③** 086 21 02 19 www.megalithes-weris.be

Durbuy History & Art Museum (DHAM)

 ⊕ 12H00 > 18H00 (horaires variables pendant les vacances) scolaires) Fermé pendant les montages et démontages d'expo

21, rue du Comte Théodule d'Ursel - 6940 Durbuy ① 086 43 47 95 ■ www.dham.be

EUPEN

IKOB - Musée d'Art Contemporain ■

(b) 13H00 > 18H00

¶ 12B, Rotenberg - 4700 Eupen ② 087 56 01 10 ■ www.ikob.be

FLÉMALLE

Préhistomuseum 🚪

(de novembre à mars) et 10H00 > 18H00 (d'avril à octobre)

Dernière entrée 1h avant la fermeture.

 128, rue de la Grotte - 4400 Flémalle 04 275 49 75 www.prehisto.museum.be

Centre wallon d'art contemporain - La Châtaigneraie o ② 14H00 > 18H00 (fermé lors des montages et démontages d'expo)

www.cwac.be

GODINNE-YVOIR

Musée archéologique de la Haute-Meuse (MAHM)

② 13H30 > 17H00 (du 15 mars au 15 novembre)

archeo-godinne.museum

GOESNES

Musée Héritage 1: Histoire de la Terre et de l'Homme o **(b)** 10H00 > 18H00

Ruelle de l'Agent, à côté du 66, rue du Pilori - 5353 Goesnes 0475 68 44 94
 http://museeheritagedegoesnes.eklablog.com Musée Héritage 2: La Grande Guerre o (b) 10H00 > 18H00

72/a, chemin de Tahier - 5353 Goesnes 0475 68 44 94

Musée Héritage 3: Ecole en Héritage o

(9) 10H00 > 18H00 ou sur rendez-vous

Ruelle de l'Agent, à côté du 66, rue du Pilori - 5353 Goesnes **3** 0475 68 44 94

HÉLÉCINE

Musée Armand Pellegrin A

(P) 13H30 > 17H30

9 15, rue du Moulin - 1357 Hélécine ② 019 65 69 90 www.helecine-map.be

HERSTAL

Musée de la Ville de Herstal

(b) 13H00 > 17H00

www.herstal.be

HUY

Écomusée de Ben-Ahin o

② 14H00 > 17H00 (d'avril à octobre) et 14H00 > 18H00 (juillet

9 65, avenue de Beaufort - 4500 Huy (Ben-Ahin) ① 085 21 13 78 www.huy.be

Fort et Mémorial

① 10H00 > 18H00 (d'avril à octobre) - Gratuit le 21.07

www.huv.be

Musée communal o

① 14H00 > 17H00 (toute l'année) et 14H00 > 18H00 (juillet et anût)

www.huv.be

Musée de la vie tihangeoise o

(P) Toute l'année sur demande

9 19, rue du Centre - 4500 Huy ① 085 21 41 38 ■ www.huy.be

ITTRE

La Forge-Musée

14H00 > 17H00 d'avril à novembre

Musée Marthe Donas (MIMDo)

② 11H00 > 17H00 (expo permanente gratuite le jeudi et le samedi de 13H00 à 17H00)

Sepace Bauthier - 36, rue de la Montagne - 1460 lttre ① 0471 21 63 88 🖳 www.museemarthedonas.be

LA LOUVIÈRE

Keramis - Centre de la Céramique de la Fédération Wallonie-Bruxelles

(b) 10H00 > 18H00

1, place des Fours Bouteilles - 7100 La Louvière

Centre de la Gravure et de l'Image imprimée A

① 10H00 > 18H00 (fermé pendant les montages et démontages

 10, rue des Amours - 7100 La Louvière 0 064 27 87 27 www.centredelagravure.be

Musée de la Mine et du Développement Durable du Bois-du-Luc (MMDD) (2) 10H00 > 18H00 - Visites guidées à 10H30 et 15H00 (sur

réservation) Fermé pendant les vacances d'hiver 2b, rue Saint-Patrice - 7110 Houdeng-Aimeries (La Louvière)

೨ 064 28 20 00 ■ www.mmdd.be Musée lanchelevici de la Louvière - Mill

(b) 14H00 > 18H00

21, place Communale - 7100 La Louvière © 064 28 25 30 ■ www.lemill.be

LESSINES

Hôpital Notre-Dame à la Rose

[.] 14H00 > 18H30

Place Alix du Rosoit - 7860 Lessines © 068 33 24 03 www.notredamealarose.be

> SCANNEZ LE QR CODE POUR CONSULTER L'ANNUAIRE COMPLET DES MUSÉES GRATUITS



LIBRAMONT

Musée des Celtes

(P) 14H00 > 18H00

₹ 7, place Communale - 6800 Libramont © 061 22 49 76 www.museedesceltes.be

LIÈGE

Aguarium-Muséum

(b) 10H00 > 18H00

www.aquarium-museum.uliege.be

Archéoforum 🖁 🖈

(b) 13H00 > 17H00

Place Saint-Lambert - 4000 Liège © 04 250 93 70 ■ www.archeoforumdeliege.be

La Boverie ★

(2) 10H00 > 18H00 (expos permanentes et parfois les temporaires)

Parc de la Boverie - 4020 Liège ① 04 238 55 01

www.laboverie.com

La Cité Miroir

 ⊕ 10H00 > 18H00 (expos permanentes et parfois les temporaires) – Fermé le dimanche en juillet et août

www.citemiroir.be

Grand Curtius

(b) 10H00 > 18H00

♥ 136, Féronstrée - 4000 Liège ② 04 221 68 17 www.grandcurtius.be

Maison de la Métallurgie et de l'Industrie

(1) 14H00 > 18H00 d'avril à octobre

9 17, bd. Raymond Poincaré - 4020 Liège **③** 04 342 65 63 www.mmil.ulg.ac.be

Mulum - Musée du luminaire

(b) 10H00 > 17H00

2, rue Mère Dieu - 4000 Liège 3 04 223 75 37 www.lesmuseesdeliege.be

Musée d'Ansembourg

(2) 10H00 > 18H00 (fermé temporairement)

₱ 114, Féronstrée - 4000 Liège ① 04 221 94 02 www.lesmuseesdeliege.be

Musée Grétry

(P) 10H00 > 18H00

■ www.lesmuseesdeliege.be

Musée des Transports en commun de Wallonie (MTCW)

⊕ 14H00 > 18H00 (de mars à novembre) - Réservation obligatoire

9, rue Richard Heintz - 4020 Liège 3 04 361 94 19 www.musee-transports.be

Musée de la Vie wallonne 🖁 🛦 ⊕ 9H30 > 18H00

www.provincedeliege.be

Musée en Plein Air du Sart-Tilman

Du lever au coucher du soleil

www.museepla.ulg.ac.be

Trinkhall Museum A *

(b) 10H00 > 18H00

Parc d'Avroy - 4000 Liège 3 04 222 32 95

■ www.trinkhall.museum

Maison de la Science (ULiège)

① 14H00 > 18H00 (toute l'année) et 13H30 > 18H00 (juillet et août)

■ www.maisondelascience.uliege.be

LOGNE

Musée archéologique de Logne

① 14H00>18H30 (d'avril à novembre) et 13H00 > 18H30 (juillet

www.chateau-logne.be

LOUVAIN-LA-NEUVE

Musée Hergé A *

(b) 10H30 > 18H00 (dernière entrée à 17H30)

010 48 84 21
 www.museeherge.com

Musée L

① 11H00 > 17H00

 3. place des Sciences - 1348 Louvain-la-Neuve ① 010 47 48 41 🖳 www.museel.be

MALMEDY

Malmundarium A

② 10H00 > 17H00 (de septembre à juin) et 10H00 > 18H00 (en juillet et août)

www.malmundarium.be

MARCHE-EN-FAMENNE

FAM - Famenne & Art Museum

② 14H00 > 18H00 (fermé le week-end en décembre, janvier et février)

• 17. rue du Commerce - 6900 Marche-en-Famenne 084 32 70 60
 www.famenneartmuseum.be

MONS

Anciens Abattoirs A

① 12H00 > 18H00

www.abattoirs.mons.be

Artothèque **1 10H00** > 16H00

www.artothegue.mons.be

BAM (Beaux-Arts Mons)

(2) 10H00 > 18H00 (dernière entrée à 17H00)

♦ 8, rue Neuve - 7000 Mons **③** 065 40 53 30 www.bam.mons.be

Beffroi A

① 10H00 > 18H00 (dernière montée à 17H00)

Provide (administration of the control of the cont

Magasin de papier o

② Horaires variables selon les expositions

26, rue de la Clé - 7000 Mons © 065 40 53 25 www.magasindepapier.mons.be

Musée du Doudou A

® 10H00 > 18H00

www.museedudoudou.mons.be

Mons Mémorial Museum

(b) 10H00 > 18H00 (dernière entrée à 17H00)

www.monsmemorialmuseum.mons.be

MUMONS A *

② 14H00 > 17H00

Place du Parc 24, 7000 Mons © 065 37 22 15 www.mumons.be

Mundaneum A

② 11H00 > 18H00 (rez-de-chaussée gratuit en permanence)

₹ 76, rue de Nimy - 7000 Mons © 065 31 53 43 www.mundaneum.org

Musée de la Route o

⊕ 10H30 > 12H30 d'avril à octobre (ou sur rendez-vous)

0474 951 946 Www.museedelaroute.be

Muséum régional des Sciences naturelles ○▲

① 10H00 > 18H00 (fermé pour rénovation)

₹7, rue des Gaillers - 7000 Mons © 065 40 11 40 www.environnement.wallonie.be/museum-mons

Maison Van Gogh A

[®] 10H00 > 16H00

www.maisonvangogh.mons.be

Musée de Nimy

(b) 14H00 > 18H00 (d'avril à octobre)

31, rue Edouard Mouzin - 7020 Nimy (Mons) © 0479 35 89 17 ☐ https://museedenimy.blogspot.com

Salle Saint-Georges

(b) 14H00 > 20H00

P Grand-Place - 7000 Mons © 065 40 52 06

www.sallesaintgeorges.mons.be

SILEX'S - Minières néolithiques de Silex de Spiennes

50

(2) 10H00 > 16H00 (d'avril à novembre)

Rue du Point du jour - 7032 Spiennes © 065 40 53 48 www.silexs.mons.be

Trésor de Sainte-Waudru OA

(b) 12H00 > 18H00

Place du Chapitre - 7000 Mons 3 065 33 55 80 www.tresorsaintewaudru.mons.be

MORLANWELZ

Musée royal de Mariemont 🖁 🖈

(d'avril 10H00 > 17H00 (d'octobre à mars) et 10H00 > 18H00 (d'avril à septembre)

100, chaussée de Mariemont - 7140 Morlanwelz

① 064 21 21 93 🖳 www.musee-mariemont.be

MOUSCRON

Musée de Folklore Vie Frontalière (Musef) *

(P) 14H00 > 18H00

9 5. rue des Brasseurs - 7700 Mouscron © 056 86 04 66 ■ www.musee-mouscron.be

NAMUR

Computer Museum NAM-IP ▲ ★

(b) 10H00 > 17H00

9 192A, rue Henri Blès - 5000 Namur ③ 081 34 64 99 www.nam-ip.be

Musée des arts decoratifs de Namur ○▲

② 10H00 > 12H00 et 13H00 > 18H00 (ouvert en fonction des expos temporaires)

3, Rue Joseph Saintraint , 5000 Namur 3 081 24 87 20

Musée Africain de Namur - Musafrica

② 14H00 > 17H00 (fermé pour rénovation, mais la bibliothèque reste accessible)

www.musafrica.net

Musée archéologique de Namur OA

(b) 10H00 > 17H00 (temporairement fermé)

21, rue du Pont - 5000 Namur 3 081 23 16 31 www.lasan.be

TreM.a - Musée des Arts anciens du Namurois - Trésor d'Oignies

① 10H00 > 18H00

₱ Hôtel de Gaiffier d'Hestroy - 24, rue de Fer - 5000 Namur

① 081 77 67 54 ■ www.museedesartsanciens.be

Musée Félicien Rops

(b) 10H00 > 18H00

12. rue Fumal - 5000 Namur 0 081 77 67 55

www.museerops.be

Seigneurie d'Anhaive o

① 14H00 > 18H00 (fermé pour rénovation) 1, Place Jean de Flandre - 5100 Namur-Jambes

Le Delta - Espace culturel de la Province de Namur

(P) 10H00 > 18H00 **18**, avenue Fernand Golenvaux - 5000 Namur **3** 081 776 773 www.ledelta.be

NAMUR-MALONNE

Musée du Frère Mutien-Marie

⊕ 9H30 > 18H00

117, rue Fond de Malonne - 5020 Malonne © 081 44 51 67 www.sanctuaire-frere-mutien.be

NAMUR-WÉPION

Musée de la Fraise 🖁 🖈

www.museedelafraise.eu

① 11H00 > 18H00 (d'avril à septembre) - 13H00 > 17H00 (d'octobre à mars) ¶ 1037, chaussée de Dinant - 5100 Wépion ② 081 46 20 07

Les musées gratuits le 1er dimanche du mois dans

l'Eurométropole à Lille-Kortrijk-Tournai à Kortrijk: Texture - Musée de la Lys et du Lin - Noordstraat 28 🗕 www. texturekortrijk.be ■ Kortrijk 1302 - Un jour, sept siècles ▲ - Begijnhofpark ➡ www.kortrijk1302.be ■ À Lille: Palais des Beaux-Arts ▲ - Place de la République ➡ www.pba-lille.fr ■ À Roubaix: La Piscine ▲ - 23, rue de l'Espérance

www. roubaix-lapiscine.com ■ À Tourcoing: MUba Eugène Leroy ▲ - Studio national des arts contemporains - 22, rue du Fresnoy

59202 Tourcoing ■ www.lefresnoy.net ■ À Villeneuve

d'Ascq: LaM ▲ - 1, allée du Musée 星 www.musee-lam.fr

NIVELLES

Musée communal

(9) 9H30 > 12H00 et 14H00 > 17H00

27, rue de Bruxelles - 1400 Nivelles © 067 88 22 80 www.musee-nivelles.be

RANCE

MAgMa - Musée du Marbre

(b) 13H00 > 18H00

22, Grand-Rue - 6470 Rance 3 060 41 20 48 www.museedumarhre.com

Espace muséal émile Verhaeren o

⊕ 15H00 > 17H30 d'avril à octobre

www.emileverhaerenroisin.be

SENEFFE

Château de Seneffe - Musée de l'Orfèvrerie

② 10H00 > 18H00 (expo permanente « Faste et Intimité », parcs et jardins uniquement)

 7-9. rue Lucien Plasman - 7180 Seneffe 0 064 55 69 13 www.chateaudeseneffe.be

SAINT-GHISLAIN

Musée de la Foire et de la Mémoire

⁽²⁾ 14H00 > 18H00

¶ 1A, Onzième Rue - 7330 Saint-Ghislain ② 065 76 19 80 www.foire-memoire.be

SAINT-HUBERT

Fourneau Saint-Michel, 1 site/2 musées

Musée de plein air - Musée du fer

② 9H30 > 17H00 (mars à juin et de septembre à novembre) et 9H30 > 18H00 (en juillet et août). Fermé de décembre à mars.

9 4. rue du Fourneau Saint-Michel - 6870 Saint-Hubert

Musées de la Ville d'Eaux, 1 site/2 musées ★

La Villa Royale - Musée du Cheval

(b) 14H00 > 18H00 (de mars à novembre)

9 77, avenue Reine Astrid - 4900 Spa ③ 087 77 44 86 www.spavillarovale.be

SPRIMONT

Centre d'interprétation de la Pierre (CIP)

(b) 10H00 > 17H00 (dernière entrée à 16H00)

₹ 54, rue Joseph Potier - 4140 Sprimont ② 04 382 21 95 www.cip-sprimont.be

THUIN

Maison de l'Imprimerie



(b) 13H00 > 18H00

■ www.maison-imprimerie.net

TOURNAI

Musée des arts de la Marionnette *

(P) 14H00 > 18H00

₹ 47, rue Saint-Martin - 7500 Tournai © 069 88 91 40 ■ www.maisondelamarionnette.be

Musée d'Archéologie

② 14H00 > 17H00 (de novembre à mars) | 9H30 > 12H30 et 13H30 > 17H30 (d'avril à octobre) Fermé temporairement

www.tournai.be

Musée des Beaux-Arts ★

 $\textcircled{9}\ 14\text{H}00 > 17\text{H}00$ (de novembre à mars) | 9H30 > 12H30 et 13H30 > 17H30 (d'avril à octobre)

¶ Enclos Saint-Martin - 7500 Tournai
¶ 069 33 24 31 www.tournai.be

Musée de Folklore et des Imaginaires (MuFim) * 9 14H00 > 17H00 (de novembre à mars) | 9H30 > 12H30 et 13H30 > 17H30 (d'avril à octobre)

₹ 32-36, Réduit des Sions - 7500 Tournai © 069 22 40 69 www.tournai.be

Musée d'Histoire Naturelle et Vivarium *

② 14H00 > 17H00 (de novembre à mars) | 9H30 > 12H30 et 13H30 > 17H30 (d'avril à octobre)

• Cour d'honneur de l'Hôtel de Ville de Tournai © 069 33 23 43 www.tournai.be

Musée des Arts Décoratifs (Musée de la Porcelaine)

(9) Ouvert uniquement sur demande 9 50, rue Saint-Martin - 7500 Tournai ② 069 33 23 53 www.tournai.be

TAMAT - Musée de la Tapisserie et des arts du Tissu A ② 14H00 > 17H00 (de novembre à mars) | 9H30 > 12H30 et 13H30 > 17H30 (d'avril à octobre)

9, place Reine Astrid - 7500 Tournai 3 069 23 42 85 www.tamat.be

Musée royal d'Armes et d'Histoire militaire *

② 14H00 > 17H00 (de novembre à mars) | 9H30 > 12H30 et 13H30 > 17H30 (d'avril à octobre)

www.tournai.be

Trésor de la Cathédrale

9 13H00 > 17H00 (de novembre à mars) | 13H00 > 18H00 (d'avril à octobre)

1, place de l'Evêché - 7500 Tournai 0 069 45 26 50 www.cathedrale-tournai.be

TUBIZE

Musée d'Archéologie, d'Art et d'Histoire de Tubize - Musée «de la Porte» o

② 14H00 > 18H00. Fermé temporairement le dimanche (ouvert du mardi au samedi)

www.museedelaporte.be

VERVIERS

Musée d'Archéologie et de Folklore

(b) 13H00 > 17H00 (fermé pour rénovation)

42, rue des Raines - 4800 Verviers © 087 33 16 95 www.musees.verviers.be

Musée des Beaux-Arts et de la Céramique

(2) 13H00 > 17H00 (fermé pour rénovation)

♀ 17, rue Renier - 4800 Verviers ② 087 33 16 95 www.musees.verviers.be

VIROINVAL

Écomusée du Viroin

(b) 13H30 > 17H00

060 39 96 24
 www.ecomuseeduviroin.be

Musée du Malgré-Tout

[®] 10H30 > 18H00

28, rue de la Gare - 5670 Treignes (Viroinval) © 060 39 02 43 www.museedumalgretout.be

Musée du Petit Format *

① 14H00 > 18H00

www.museedupetitformat.be

VIRTON

Musée gaumais

② 9H30 > 12H00 et 14H00 > 18H00 (de mars à décembre)

9 38-40, rue d'Arlon - 6760 Virton ② 063 57 03 15 www.museesgaumais.be

VISÉ

Musée d'Archéologie et d'Histoire

① 14H00 > 17H00

9 31, rue du Collège - 4600 Visé ೨ 043 74 85 63 www.museedevise.be

Musée de la Compagnie royale des anciens arbalétriers visétois

(2) 14H00 > 17H30 (sauf en janvier et février)

9 46. rue Haute - 4600 Visé 3 0485 55 19 25 www.arbaletriers.be

WATERLOO

Musée de Waterloo o

(2) 9H30 > 18H00 (de juin à septembre) et 10H00 > 17H00 (d'octobre à mai)

www.waterloo-tourisme.com

WAREMME

Hexapoda - Insectarium Jean Leclercq

(b) 12H00 > 18H00

9 45E, rue de Grand d'Axhe - 4300 Waremme ① 019 32 49 30 www. www.hexapoda.be

Les horaires indiqués sont ceux pratiqués le premier dimanche du mois. Si vous envisagez de visiter un musée présent dans la liste, il est prudent de consulter leurs horaires. Rendez-vous sur le site internet de chaque lieu afin de prendre connaissance de ses conditions d'accueil.

Pour certains musées, la gratuité se limite à l'accès à l'espace permanent (expositions permanentes et collections). Pour d'autres, elle inclut également les expositions et animations temporaires.

Les musées gratuits le 1er mercredi du mois à Bruxelles et en Wallonie :

Bastogne Barracks a 14H00 (toute l'année, visites guidées uniquement)

www.bastogne-barracks.be ■ Musée de la Porte de Hal ▲ de 13H00 à 17H00 (temporairement non gratuit) Www.kmkg-mrah.be Musée des Instruments de Musique (MIM) ▲ de 13H00 à 17H00 (temporairement non de 13H00 à 17H00 (temporairement non gratuit) 🖃 www. sciencesnaturelles.be
Musée Art & Histoire (KMKG) de 13H00 à 17H00 (temporairement non gratuit) 🖃 www. kmkg-mrah.be Musées royaux des Beaux-Arts (Musée Oldmasters, Musée Magritte, Musée Fin-de-siècle, Musée Modern) ▲ de 13H00 à 17H00 💷 www.fine-arts-museum.be ■ Musée Royal de l'Armée et d'Histoire militaire de 13H00 à 17H00 💷 www.klm-mra.be = Fondation Boghossian - Villa



www.artsetpublics.be info@artsetpublics.be

Regards sur les musées est une édition de l'ASBL Arts&Publics. en collaboration avec le journal Le Soir.

Directeur de la publication : Jacques Remacle.

Relations annonceurs et coordination : Laurent Van Brussel

Rédaction: Gwennaëlle Gribaumont, Philippe Cornet, Caroline Dunski, Julien Semninckx, Sabine Schrader, Marc Vanel, Laurent Van Brussel, Michi-Hiro Tamaï

Corrections et relecture maquette : Isabelle Greivelding

Éditeur responsable Jacques Remacle, 203 avenue Louise, 1050 Bruxelles.

Layout Ad Ops & Design. Photo de couverture © Philippe Cornet 9e édition - 15 Octobre 2022. Retrouvez les anciens numéros sur www.artsetpublics.be

Arts&Publics est une association soutenue par le ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Région de Bruxelles-Capitale, la Loterie Nationale, le Service public francophone bruxellois, la Ville de Bruxelles et la commune d'Ixelles. Date de publication : 15 octobre 2022













www.warheritage.be

