

A purple circular logo with the text "ARTS & PUBLICS" in white serif font. A large, faint ampersand is visible in the background of the logo.

ARTS  
& PUBLICS

A background image showing hands holding colorful, patterned paper structures, possibly a sculpture or a craft project. The colors include red, blue, green, and orange. A large, faint ampersand is overlaid on the image.

RAPPORT  
D'ACTIVITÉS 2023



*Arts&Publics remercie pour son investissement  
comme consultant, formateur  
et membre de l'Assemblée Générale  
la très belle personne qu'était Yves Martin.*

*Il a été fortement inspirant pour toute l'association  
et particulièrement moi-même.*

*Puisse-t-il continuer à veiller sur nous de là où il est.*

*Il restera à jamais dans nos cœurs.*

*Jacques Remacle*

« Échapper à sa propre chronologie  
est une joie que donnent les rêves. »

Maurice Bédart

# 1. Introduction



Les grands faits de 2023 sont incontestablement notre installation dans nos nouveaux locaux à Flagey, le démarrage du projet CAFÉ, la création du festival Zinne Games et le lancement du label Arts&Stics.

Fin 2022, cinq GRANDS ENJEUX pour le futur de l'ASBL avaient été identifiés : gérer la nouvelle localisation du projet à Flagey, gérer la dimension du projet, assurer une meilleure stabilité financière, gérer l'identité plurielle sur le volet médiation et production culturelle dans le champ social, gérer la transmission, allant de concert avec une évolution de la gouvernance.

Ces cinq enjeux ont tous été rencontrés à des degrés divers.

Arts&Publics est désormais bien installée dans le paysage ixellois à divers degrés : participation à la Plateforme culture, partenariat avec la MDQ Malibran, rôle d'ambassadeur du budget participatif, partenaire de la Zinnode de Matonge,... ce rôle a aussi profité des deux journées Portes Ouvertes en mai et en décembre.

Le projet CAFÉ (la Citoyenneté à travers l'Art, la Formation et l'Éducation) donne un écrin et une visibilité aux talents de nos travailleurs article 60. Il est un exemple de projet commun, à développer pour une équipe pléthorique qui doit se fédérer autour d'axes forts. D'autres projets de ce type devraient voir le jour, nous l'espérons, en 2024.

Le festival Zinne Games a donné de la visibilité à notre action culturelle utilisant le médium du jeu vidéo. Sa concrétisation a rencontré l'obstacle d'une quasi absence de financement dédié, malgré l'inté-

rêt du projet en matière d'Éducation aux Médias. Sa réédition est fixée à l'échéance 2025. Il contribue à construire les bases de la Maison des Cultures vidéoludiques que nous souhaitons construire.

Quant à la création du label Arts&Stics, en collaboration avec le STICS, elle répond à une double démarche. D'une part, elle correspond au développement d'une politique de formation consacrée aux adultes en situation d'emploi complémentaire de nos formations en ISP. D'autre part, elle est sous-tendue par un intérêt pour un rapprochement stratégique avec une association dont le travail est familier et complémentaire au nôtre.

Stabilisée entre 45 et 50 personnes, Arts&Publics a mené l'année tambour battant, malgré un début d'année difficile marqué par la perte d'un financement important (le DBSF) et quelques problèmes d'équipe résolus par la discussion ou des départs négociés. Un fonctionnement plus collectif a été mis en place à travers des journées au vert ou des journées de formation. Quant aux financements, leur stabilisation est pour partie acquise puisque la plus grande partie d'entre eux sont désormais récurrents ou pluriannuels.

Arts&Publics permet l'exercice des droits culturels en renforçant les droits économiques des personnes actives dans son giron et en leur offrant une belle perspective d'émancipation individuelle à travers ses quatre actions : Formation - Insertion - Animation - Promotion. L'inclusion de la valorisation de la gratuité des musées dans le Plan général de lutte contre la pauvreté n'amène pas une prise de conscience de la nécessité d'une action plus structurelle, même si un marché public mal doté a été lancé par la FWB.

Toutes ces dimensions ont mené l'association à modifier ses statuts, pour mieux les faire correspondre à son action menée dans un sens d'éducation permanente.

Comme le monde ne va pas très bien notamment au niveau de son contexte géopolitique, nous tenterons de nous inspirer Saint-Exupéry pour préparer le futur : « L'avenir, tu n'as point à le prévoir mais seulement à le permettre ».

**Jacques Remacle,**  
**Administrateur délégué**

## **RAPPORT D'ACTIVITÉ 2023**

### **1. INTRODUCTION**

### **2. MÉDIATION CULTURELLE GÉNÉRALE ET PRODUCTION ARTISTIQUE**

#### **2.1 Activités de formation**

- 2.1.1. Méthodes et axes de formation
- 2.1.2. Cycle de formation BAMBA-CHAMPS

#### **2.2 Activités d'insertion socioprofessionnelle**

- 2.2.1 Méthodes et axes d'accompagnement
- 2.2.2. Accompagnement BAMBA/CHAMPS
- 2.2.3. Projets BAMBA accompagnés
- 2.2.4. Projets CHAMPS accompagnés

#### **2.3 Activités d'animation**

- 2.3.1. Pour 50 cents, t'as de l'art
- 2.3.2. CAFÉ
- 2.3.3. KBR

#### **2.4 Activités de promotion socioculturelle**

- 2.4.1. Gratuité des musées
- 2.4.2. Visibilité des musées
- 2.4.3. KiosKup!
- 2.4.4. Visibilité des projets ISP

### **3. MÉDIATION CULTURELLE NUMÉRIQUE**

#### **3.1. Activités de formation**

- 3.1.1. Programme ARTS&STICS
- 3.1.2. Programme NUMBERS

#### **3.2. Activités d'insertion socioprofessionnelle**

- 3.2.1. Méthodes et axes d'accompagnement
- 3.2.2. Programme CoopCraft
- 3.2.3. Projets accompagnés en 2023

#### **3.3. Activités d'animation**

- 3.3.1. Ateliers Jeu vidéo & Société

#### **3.4. Activités de promotion socioculturelle**

- 3.4.1. Zinne Games Festival
- 3.4.2. Présentation des projets Jeu vidéo
- 3.4.3. Visibilité des projets ISP

### **4. COMMUNICATION**

- 4.1. Communication offline
- 4.2. Communication online

### **5. REVUE DE PRESSE**

### **6. FONCTIONNEMENT ET VIE DE L'ASBL**

- 6.1. Organigramme
- 6.2. Locaux et organisation du travail
- 6.3. Politique des ressources humaines
- 6.4. Journées au vert et activités d'entreprise

### **7. SITUATION FINANCIÈRE**

- 7.1. Vue d'ensemble
- 7.2. Liste des subventions
- 7.3. Liste des dossiers

### **8. PARTENAIRES**

### **9. CONCLUSION & PERSPECTIVES**

### **10. ANNEXE : TOUS LES CHIFFRES**



## 2. Médiation culturelle et production artistique



## 2.1. Activités de formation

### 2.1.1. Méthodes et axes de formation

Le programme de formation BAMBA/CHAMPS couvre plusieurs modules permettant de découvrir différentes facettes du métier et des compétences de base de la médiation culturelle, ainsi que de la production artistique et culturelle. Les participant-e-s ont l'opportunité de développer un projet artistique et professionnel tout en explorant leur créativité.

Il se concentre sur la gestion de projet, essentielle pour les artistes autonomes. Les participant-e-s développent leurs projets artistiques tout en bénéficiant d'un soutien de groupe, confrontant ainsi leurs idées aux autres. Un carnet de bord est mis à leur disposition pour guider et consolider leurs acquis tout au long du parcours. Notre conviction en la culture comme moteur de cohésion sociale est au cœur de ce programme. Il propose un tronc commun de dix modules généraux, complétés par trois modules spécifiques à chaque option choisie, offrant ainsi une formation personnalisée. Cette approche permet d'adapter le contenu aux besoins des participant-e-s, renforçant ainsi leur capacité à s'épanouir dans ce secteur en constante évolution.

## 2.1.2. Cycle de formation BAMBA/CHAMPS 2023

### 2.1.2. Cycle de formation BAMBA/CHAMPS 2023

#### 2.1.2.1. Présentation des modules

Le programme de formation BAMBA/CHAMPS compte plusieurs modules couvrant différentes facettes du métier et des compétences de base du/de la médiateur-riche culturel-le et du/de la producteur-riche artistique.

La formation BAMBA et la formation CHAMPS se rassemblent autour d'un tronc commun de 9 modules généraux. Chacune est complétée par 3 modules spécialisés.



### 2.1.2.1. Présentation des modules

Le programme de formation BAMBA/CHAMPS compte plusieurs modules couvrant différentes facettes du métier et des compétences de base du/de la médiateur·rice culturel·le et du/de la producteur·rice artistique.

La formation BAMBA et la formation CHAMPS se rassemblent autour d'un tronc commun de 9 modules généraux. Chacune est complétée par 3 modules spécialisés.

#### 2.1.2.1.1. Tronc commun

1. Dynamique de groupe – Valérie Kurevic
2. Gestion de projet – Valérie Kurevic
3. Prise de parole en public – Valérie Kurevic
4. Budget et Fiscalité – Thomas Vercruysse
5. Paysage culturel – Jacques Remacle
6. Communiquer sur les réseaux sociaux – Les Branchées
7. Improvisation – Peggy Green
8. Présentation de SMART/AMPLO/ACTIRIS
9. Droits d'auteur·rice·s – SACD

#### 2.1.2.1.2. Spécialisation en médiation culturelle BAMBA

La spécialisation BAMBA comprend les modules suivants :

1. Communication interculturelle – ITECO
2. Médiation culturelle – Ariane Hanin
3. Techniques d'animation – Valérie Kurevic

#### 2.1.2.1.3. Spécialisation en production artistique CHAMPS

La spécialisation CHAMPS comprend les modules suivants :

1. Introduction à la production – Fanny Martin
2. Diffusion de projet – Fanny Martin
3. Rencontres thématiques avec des professionnel·le·s

#### - 1<sup>re</sup> rencontre : Autour de l'audiovisuel

**Intervenant·e·s :** Sarah Hirtt, réalisatrice de films de fiction ; Véronique Jadin, réalisatrice de documentaires et de fictions, créatrice du podcast Arrête ton cinéma ; Baptiste Charles, conseiller en production audiovisuelle et réalité virtuelle ; Julien Melebeck, directeur de post-production et producteur chez Artémis Productions

#### - 2<sup>e</sup> rencontre : Autour des arts de la scène

**Intervenantes :** Louise Hamel, comédienne, porteuse de projet et productrice ; Damien Trapletti, comédien et auteur ; Frédéric Lubansu, comédien, médiateur culturel et responsable du CUEC ; Valérie Kurevic, comédienne, productrice et formatrice.

#### - 3<sup>e</sup> rencontre : Autour des arts de la scène

**Intervenant·e·s :** Sarah Hamdi, programmatrice et accompagnatrice d'artistes ; Alain Lefebvre, batteur et fondateur des labels Still et Off ; Aurélie Muller, musicienne multi-instrumentiste ; Pablo Fleury, musicien et chargé de projet pour Court-Circuit.

#### - 4<sup>e</sup> rencontre : Autour des arts visuels

**Intervenantes :** Marion Sellenet, illustratrice ; Katherine Longly, photographe et artiste pluridisciplinaire ; Garance Mor, artiste peintre.

Chaque rencontre a permis aux intervenant·e·s de partager leurs parcours et expériences professionnelles, tout en offrant des conseils et des informations sur les aspects pratiques de leur domaine artistique respectif.



### 2.1.2.2. Objectifs

Le programme BAMBA/CHAMPS de médiation culturelle et production artistique vise à former et accompagner les participant-e-s dans l'acquisition de compétences fondamentales nécessaires pour réussir dans les domaines de la culture et des arts. En offrant une formation complète et pratique, le programme facilite l'insertion professionnelle des participant-e-s. En encourageant le développement de projets personnels, le programme favorise également l'entrepreneuriat culturel et la création d'emplois dans ces secteurs en constante évolution. En fin de compte, BAMBA/CHAMPS contribue à l'émergence de nouveaux talents, tout en renforçant la cohésion sociale et en participant à l'éducation et à la transmission des valeurs culturelles.

### 2.1.2.3. Organisation

#### 2.1.2.3.1. Les équipes

##### L'équipe d'encadrement

- Valérie Kurevic - Responsable du pôle ISP
- Sarah Hamdi - Chargée de projet BAMBA/CHAMPS
- Mathilde Holef - Chargée de projet BAMBA/CHAMPS
- Garance Mairlot - Chargée de projet BAMBA/CHAMPS et coordinatrice du projet CAFÉ
- Laurent Godichaux - Membre du collectif Kinoféroce

##### Les équipes de formation

- Valérie Kurevic, formatrice indépendante et directrice de l'ISP chez Arts&Publics
- Rachida Kabbouri et Chafik Allal (ITECO)
- Fanny Martin, productrice et formatrice spécialisée dans les festivals et l'art dans l'espace public
- Ariane Hanin, enseignante en arts plastiques et comédienne
- Thomas Vercruysse, agronome et directeur financier d'une ONG de développement
- Jacques Remacle, fondateur et administrateur-délégué d'Arts&Publics
- Les Branchées, Solange de Mesmaeker et Émilie Danel, expertes en gestion de projet et communication
- Peggy Green, comédienne et créatrice de spectacles, directrice artistique de La compagnie qui pétille
- Alice Benoit, commercial manager chez Amplo ASBL

##### Les intervenant-e-s et lieux visités

Dans le cadre de la formation, des visites de lieux culturels ont été organisées pour permettre aux stagiaires de faire une exploration en profondeur et des rencontres significatives avec les personnes clés responsables des projets. Ces visites ont permis aux stagiaires de découvrir les coulisses de différents lieux culturels :

- KANAL – Centre Pompidou (Soetkin De Backer, médiatrice culturelle ; Géraldine de Brouwer, responsable des études et projets)
- Centre culturel Le Botanique (Grégory Thirion, directeur des expos ; Julia Cano, assistante de production et de promotion ; groupe Soror)
- Musée des instruments de musique (MIM)
- CENTRALE for contemporary art (Garance Mairlot)

La Criée : chaque année, nous invitons des opérateur·rice·s culturelles et artistiques à rencontrer les stagiaires de la formation lors d'une journée dédiée. Structures invitées : le CUEC, Recyclart, le CAS, Pierre de Lune, le Théâtre 140, la SACD, le CIVA, MuziekPubliek, KiosKup!, Kult XL, Orfeo, La Compagnie des Nouveaux Disparus, BOK, Court-circuit, Graphoui, Kinoféroce, la Centrale, Saint-Klet, Habemus Papam, L'acteur et l'écrit.

### Les jurys

Cette étape de jury vise à offrir aux participant·e·s une évaluation éclairée et bienveillante de leur projet, dans le but de les guider dans leurs futures démarches artistiques et culturelles. Pour ce faire, une équipe de professionnel·le·s compose les membres du jury. Ils sont soigneusement sélectionnés pour représenter une pluralité de domaines artistiques et culturels et ainsi réunir une diversité d'expériences et de connaissances.

### Jury BAMBA

- Émilie Duvivier, responsable du secteur Théâtre et Arts du cirque à la COCOF
- Marc Denisty, responsable du Fonds de formation des arts du spectacle (Fonds 304)
- Benoît Brunel, chargé de médiation au BRASS (centre culturel de Forest).
- Laurent Godichaux, membre actif du collectif Kinoféroce

### Jury CHAMPS

- Oscar Briou, responsable des projets socio-artistiques au Recyclart
- Veence Hanao, auteur, compositeur et interprète
- Jacques Remacle, administrateur-délégué d'Arts&Publics
- Grégory Thirion, directeur du service des expositions au Botanique

### 2.1.2.1.2. Aspects pratiques

La formation prend place dans différents lieux de la commune d'Ixelles :

- Maison de quartier Malibran, rue de la Digue 10
- Arts&Publics, chaussée de Boondael 6
- Maison des Solidarités, rue du Viaduc 133

### 2.1.2.1.3. Calendriers

Le cycle de formation s'est étalé sur deux mois, du 4 septembre au 27 octobre. Elle occupe plus ou moins quatre journées par semaine. Elle s'est terminée sur une semaine de jury, les 23 et 24 octobre pour les participant·e·s BAMBA et les 26 et 27 octobre pour les participant·e·s CHAMPS.

- Mai-juin : organisation des séances d'information et des entretiens de sélection ;
- Septembre : accueil des participant·e·s à la formation ;
- Septembre - fin octobre : séances de formation (4 jours/semaine) ;
- Fin octobre : jury de fin de formation ;
- Novembre : annonce des projets éligibles à un contrat Article 60.

### 2.1.2.4. Chiffres clés

#### Nombre de participant·e·s :

31 stagiaires, 15 femmes, 15 hommes, 1 X

#### Tranche d'âge :

de 26 à 58 ans, moyenne d'âge 35 ans

#### Nationalités :

Belgique (25), France (2), autres : Amérique du Sud (3), Moyen-Orient (1)

#### Projets présentés :

29 stagiaires sur 31 ont participé au jury de fin de formation

#### Projets éligibles à un accompagnement post-formation :

27 projets sur les 29 présentés en jury étaient éligibles à un contrat de travail Article 60

#### Projets accompagnés en 2024 par Arts&Publics :

sur les 29 projets éligibles, une quinzaine bénéficieront d'un accompagnement ISP au sein de l'ASBL

### 2.1.2.5. Bilan, retours et perspectives

La formation de cette année a été caractérisée par un rapprochement significatif entre les deux options, « médiation » et « production ». Les stagiaires des deux domaines ont activement participé ensemble aux activités et modules de formation du tronc commun. Cette collaboration renforce l'idée que ces deux options ont tout intérêt à interagir et à se soutenir mutuellement. Nous avons trouvé cette évolution très positive et avons l'intention de la promouvoir davantage.

Par ailleurs, Valérie Kurevic, responsable d'une partie importante du tronc commun, a pris le temps d'effectuer des suivis individuels avec les participant·e·s. Cette approche très appréciée a offert un accompagnement personnalisé très précieux, stimulant ainsi la réflexion et favorisant le développement de nombreux projets.

La formation de cette année a intégré des sorties dans différents lieux culturels, ainsi que des rencontres avec des artistes et professionnel·le·s du secteur. Ces moments ont offert aux participant·e·s une immersion enrichissante dans le domaine culturel et ont favorisé des échanges sur les réalités concrètes du terrain. En partageant ces expériences ensemble, les stagiaires ont renforcé leur cohésion sociale et leur dynamique de groupe, tout en élargissant leur horizon professionnel et en enrichissant leur expérience de formation.

Dans l'ensemble, la formation dirigée par cette toute nouvelle équipe s'est déroulée de manière très positive.



© Magali Contrino

## 2.2. Activités d'insertion socioprofessionnelle

### 2.2.1. Méthodes et axes d'accompagnement

Le programme d'accompagnement vise à soutenir les individus intéressés par une insertion professionnelle dans le secteur socioculturel et artistique en leur fournissant les ressources et les compétences nécessaires dans le but de développer leur projet en autonomie.

Il comprend plusieurs composantes clés : un cadre professionnalisant soutenu par un contrat de travail, des rendez-vous individuels et groupés, des rencontres avec des institutions et autres personnes ressources et, enfin, un espace de travail partagé dans lequel ils ont également la possibilité de tester l'une ou l'autre de leurs activités.

### 2.2.2. Accompagnement BAMBA-CHAMPS

#### 2.2.2.1. Présentation

L'équipe d'accompagnateur·rice·s collabore étroitement avec les participant·e·s pour identifier leurs besoins, concevoir un plan d'action personnalisé et leur fournir un soutien adapté à chaque étape de leur parcours.

Le programme comprend un suivi régulier pour évaluer les progrès, détecter les obstacles potentiels, et ajuster les plans d'action en conséquence, assurant ainsi une approche individualisée et efficace.

Trois évaluations sont prévues pendant l'année du contrat : une au début pour cerner les attentes et les besoins, une à mi-parcours et une évaluation finale pour faire le bilan.

Avant la fin du contrat, l'équipe discute avec le·a porteur·euse de projet pour anticiper l'après-contrat et l'accompagner vers une meilleure insertion professionnelle.

En somme, le programme offre aux personnes cherchant à s'insérer dans le secteur socioculturel et artistique une combinaison de formation, de soutien individuel et groupé, de réseautage et d'accès à des ressources, dans le but de favoriser leur réussite professionnelle et leur intégration.

#### 2.2.2.2. Objectifs

Le programme d'accompagnement BAMBA/CHAMPS a pour but de favoriser l'insertion professionnelle des artistes en renforçant leurs compétences, en leur per-

mettant d'acquérir de l'expérience, en développant des partenariats et des opportunités dans le domaine socioculturel et artistique, ainsi qu'en améliorant leur compréhension du secteur culturel et artistique. Plus spécifiquement, il cherche à soutenir les artistes/créatif·ve·s en leur fournissant les outils nécessaires pour développer leur activité artistique en autonomie.

#### 2.2.2.3. Organisation

L'organisation du programme d'accompagnement BAMBA/CHAMPS repose sur une approche à la fois structurée et flexible, visant à répondre aux besoins spécifiques de chaque artiste accompagné·e.

Les artistes bénéficient d'un suivi régulier à travers des rendez-vous individuels avec les membres de l'équipe d'accompagnement. Ces rendez-vous permettent de discuter de l'avancement de leur projet, d'identifier les éventuels besoins ou difficultés rencontrés et de définir des actions concrètes pour les surmonter. En complément des rendez-vous individuels, des rencontres de groupe sont organisées autour de thématiques spécifiques. Ces rencontres offrent aux artistes l'occasion d'échanger leurs expériences, de partager leurs connaissances et de bénéficier du soutien de leurs pairs.

Les porteur·euse·s de projet bénéficient d'un espace de coworking qui leur permet de travailler sur leur projet, mais également d'un espace qui leur offre la possibilité de tester certaines activités ou éléments de leur projet artistique, sous la formule des Ateliers du midi. Ce sont des moments pendant lesquels iels peuvent expérimenter divers aspects de leur travail et présenter une partie de leurs réalisations à un public rassemblé par l'équipe. Cela offre aux porteur·euse·s de projet une opportunité précieuse de recevoir des retours et des conseils constructifs, tout en favorisant l'interaction avec d'autres stagiaires.

Dans ces espaces de bureau, iels ont également la possibilité d'accrocher leur travail par le biais d'une exposition tournante.

Dans une optique de formation continue, Arts&Publics met en place des workshops proposés par des membres de son équipe ou par des porteur·euse·s de projets. Par exemple, nous avons un workshop sur les Techniques de narration qui vise à aider les artistes à clarifier et à communiquer efficacement leur projet artistique en utilisant des techniques de storytelling, en se concentrant sur la capacité à captiver l'attention lors de la présentation écrite ou orale du projet, notamment pour des décideurs potentiels du financement.

Enfin, nous organisons des rencontres avec des institutions culturelles, des artistes et d'autres acteurs du secteur sous la formule de Renc/Arts. Ces rencontres permettent aux artistes de développer leur

réseau professionnel, de nouer des partenariats, et d'échanger sur les réalités du métier.

#### 2.2.2.4. Chiffres clés

49 personnes accompagnées par le programme BAM BA/CHAMPS en 2023

12 CPAS partenaires

1976 heures d'accompagnement

#### 2.2.2.5. Bilan, retours et perspectives

Dans notre démarche d'accompagnement au sein d'Arts&Publics, nous sommes fier·ère·s de développer ces espaces de rencontres et d'échanges, qui ont été créés dans le but de favoriser une plus grande collaboration et interaction entre les artistes et créatif·ve·s. Ces espaces permettent aux porteur·euse·s de projets de tester leurs idées, de recevoir des retours constructifs et de développer leur réseau professionnel. Nous sommes déterminé·e·s à poursuivre et à consolider ces initiatives, car nous croyons fermement en leur importance.

Parallèlement, nous sommes également engagé·e·s dans l'amélioration continue de notre méthodologie d'accompagnement. Basée sur les fondements de la gestion de projet, cette méthodologie vise à fournir aux artistes les outils et les compétences nécessaires pour développer leurs projets de manière autonome et efficace. Nous sommes convaincu·e·s que cette approche professionnalisante contribue à renforcer les capacités des artistes et à favoriser leur réussite dans le secteur socioculturel et artistique.

Nous tendons à offrir un accompagnement de qualité et adapté aux besoins des artistes, contribuant ainsi à leur épanouissement professionnel et à la vitalité du secteur artistique dans son ensemble.

#### 2.2.3. Projets BAMBAs accompagnés en 2023

##### ARTISANAT

##### *Les machines de dentelles géantes - Gladys Sauvage*

Grâce à une technique d'antan et un geste lent, la dentelle aux fuseaux, Gladys Sauvage cherche à dénoncer l'accélération des moyens de production. À son sens, user de cette technique dans nos sociétés est un moyen de rejeter une logique de productivisme, de consumérisme et de progressisme. Dans la volonté d'inclure les publics dans sa démarche artistique et d'élargir son champ d'action et de recherches, Gladys a développé un projet de médiation intitulé Les machines de dentelles géantes. Les sup-



ports pensés et réalisés cette année (fuseaux géants, table de dentelle, etc.) permettent de construire des dentelles de grands formats à plusieurs mains à l'aide de matériaux souples de récupération (cordes, fils électriques, bandes de tissus, etc.). Cet outil pédagogique propose une expérience poétique, ludique et inclusive en vulgarisant la dentelle aux fuseaux.

### Résultats

Gladys a animé des ateliers lors de divers événements, où les participant·e·s étaient invité·e·s à créer une œuvre commune grâce à une technique textile traditionnelle et locale.

### Dates/Chiffres clés

- Création d'un site internet
- Exposition à La Cité de la dentelle et de la mode, Calais (France) du 15.09 au 27.11
- 11 journées d'ateliers de dentelle collective

## ARTS PLASTIQUES

### CoreColor - Oziana Zegers

Oziana utilise le grimage comme outil de médiation culturelle pour dénoncer et sensibiliser. Son projet explore l'utilisation du grimage au-delà de l'esthétique, le transformant en moyen de sensibilisation et d'engagement. Cet art corporel pouvant se superposer à d'autres médias comme la photo, la vidéo et le théâtre-performance, son objectif est de créer un espace propice au partage et à la rencontre au sein de projets engagés.

### Résultats

Elle a enrichi sa pratique en proposant des adaptations variées de CoreColor et en répondant à des appels à projets. Elle a principalement travaillé avec un public adolescent et adulte, démontrant son engagement à travers des thèmes allant du maquillage anti-reconnaissance faciale à la sensibilisation au harcèlement entre pairs par le grimage.

### Dates/Chiffres clés

- 13.05/23.06 : ateliers de grimage (fêtes de quartier, ouvertures de lieux)
- 11.08/12.10/24.10 : ateliers sur le maquillage géométrique (Fedasil NOH + Agir pour la paix)
- 31.08/02.09 : atelier + journée portes ouvertes (Fedasil NOH)
- 06.09-09.10 : participation à Bodies Of Knowledge
- 11.10-15.11 + 19.11 : appel à projets En Avant, ateliers avec la CEMPA + journée de sensibilisation au harcèlement
- 27.12/28.12 : ateliers grimage sur les émotions

### Mémoires Vives - Hannah Lemahieu

Mémoires Vives est une expérience de rencontre artistique entre la plasticienne Hannah Lemahieu et les résident·e·s de la maison de repos Neerveld installée à Woluwe-Saint-Lambert. Pendant 2 ans iels se sont retrouvé·e·s en petits groupes, à raison de deux ateliers par semaine. Iels ont fait communauté autour des médiums de la peinture sur soie, du dessin au feutre en carnet, de l'écriture, de l'enregistrement sonore et de l'édition.

### Résultats

Il y a eu rencontre, échange de sensibilité, partage d'intimité, et aussi de l'art, beaucoup de gestes différents. En exprimant leur savoir propre, les artistes résident·e·s ont su réinventer la pratique décorative de la peinture sur soie. La plasticienne à l'initiative du projet a pu documenter cette expérience en réalisant plusieurs livres d'art composés d'écrits et des dessins réalisés dans les carnets. Aujourd'hui, les artistes résident·e·s sont autonomes dans leur usage des différents médiums. La fin de contrat d'Hannah Lemahieu chez Arts&Publics se focalise sur la possibilité concrète de pérenniser ces pratiques artistiques dans la maison de repos après son départ.

### Date/Chiffres clés

- 2 expositions à la maison de repos et de soins Neerveld (11.2022 et 11.2023)



## ARTS VISUELS

### Horror Vacui - Fabian Schoog

Fabian Schoog souhaite donner une série d'ateliers aux adolescentes qui fréquentent l'ASBL Rive Gauche. Ces ateliers portent sur la technique photosensible du cyanotype, et seront aussi associés à d'autres techniques et matériaux picturaux. À la fin de ces ateliers, une installation spécifique au lieu sera créée avec les adolescents : des peintures qui reprennent le cyanotype, mais aussi des questions autour de l'appropriation visuelle de l'environnement immédiat du canal entre Molenbeek et Bruxelles-Ville.

### Résultats

Grâce au soutien de l'artiste Antoine Caramalli, Fabian Schoog a pu entrer en contact avec l'ASBL susmentionnée, qui s'est montrée très intéressée par son projet – il a ainsi déjà pu y donner un premier atelier, qui s'est très bien déroulé. De plus, grâce à la persévérance d'Arts&Publics, il a postulé pour une bourse dans le cadre de l'appel à candidatures pour Un futur pour la culture de la FWB et il a déjà reçu une réponse positive, ce qui lui permet surtout d'être très généreux en matériel pour les ateliers et l'installation finale. Les ateliers auront lieu une fois par mois, de novembre 2023 à mai 2024, pour ensuite s'attaquer à une installation au-dessus du canal de Bruxelles à l'été 2024.

### Dates/Chiffres clés

- 11.2023 : Bourse de résidence territoriale Un futur pour la culture (6.000 €)

## AUDIOVISUEL

### becréat - Boly Mpany M'pongo

becréat est un projet d'ateliers d'initiation à la création de contenus digitaux autour d'activités créatives axées sur la petite cuisine et le bricolage.

### Résultats

En plus de sa participation aux ateliers CAFÉ organisés par Arts&Publics, becréat a eu plusieurs séances de travail avec différents partenaires, dont le centre Fedasil de Schaerbeek, Singa et Globe Aroma, dans le but d'étudier les possibilités de collaboration et aussi pour tester le projet sur des groupes spécifiques. becréat a également participé à la table ronde autour de la migration organisée par l'ASBL Interpôle. Il a été aussi question de travailler sur la standardisation des formats des ateliers.

### Dates/Chiffres clés

- 3 ateliers CAFÉ
- 6 réunions et 3 workshops avec Globe Aroma
- 1 visite de travail chez Fedasil (Schaerbeek)
- 1 participation à la table ronde Interpole
- 1 workshop Media Lab au Kaaistudio



### Ateliers audiovisuels avec le public ALPHA/FLE<sup>1</sup>

#### Javier Carrasco

Donner confiance aux participant-e-s, améliorer l'expression orale, mobiliser leur capacité d'abstraction et valoriser leur parcours, en créant un récit collectif ; sous la forme d'une création sonore, d'un film d'animation ou film hybride (docu, fiction ou autre). Une attention particulière est portée au fait d'aborder des thématiques de société ou des thématiques personnelles des participant-e-s, dans un esprit d'éducation permanente et de cohésion sociale.

### Résultats

De nombreuses (co-)animations ont pu être mises en place.

### Dates/Chiffres clés

- 4 jours d'initiation à la création de podcast à la bibliothèque de Watermael-Boitsfort
- Mini stages pour enfants et adolescents à l'ASE Anneessens (4 x 2 heures)
- Stage de 4 jours pour enfants Initiation au film d'animation au Centre Tefo ASBL
- 47 ateliers, dont 37 ateliers Création sonore avec le public alpha (10 au Centre culturel d'Evere, 10 à la MDQ Helmet, 10 au CEDAS, 7 à la Chom'Hier)
- 10 ateliers Film d'animation hybride au CC d'Evere

<sup>1</sup> Alphabétisation et Français Langue Étrangère

## CINÉMA

### Laboratoire populaire d'images - Romina Arata

Laboratoire populaire d'images est un espace de recherche et d'expérimentation adressé aux communautés précarisées afin qu'elles s'approprient le cinéma en tant que « langue écrite de la réalité ». Son projet donne la parole aux étrangers primo-arrivants issus de pays « pauvres » : en stimulant les narratives de sa propre vie, cette passerelle qui s'étend entre le pays perdu et la Belgique, elle propose un lieu d'émancipation et d'épanouissement par la relation avec l'autre. Ses ateliers propulsent la rencontre avec des œuvres « singulières » : en se servant de son téléphone portable, l'invitation est de suivre une initiation au cinéma documentaire et d'essai qui aboutit à la création d'une petite lettre filmée personnelle.

### Résultats

Un premier cycle des ateliers a été développé au CPAS de Saint-Gilles et au Centre Fedasil du Petit-Château, ce qui lui a permis de concrétiser son but de lutter contre les inégalités sociales et le cinéma pop-corn homogénéisant. Elle a aussi pu établir des collaborations avec des associations consistant en la réalisation de nouveaux cycles d'ateliers (CIPrOC et Cinemaximiliaan) et la diffusion du projet (cinéma Nova et Ça tourne).

### Dates/Chiffres clés

- 2 cycles d'ateliers (2x8 séances)

## CRÉATION ARTISTIQUE

### Les ateliers de la Page Blanche - Garance Mairlot

S'attaquer à la page blanche, ça fait peur, c'est tellement de liberté que ça peut donner le vertige ! Mais c'est surtout une opportunité de s'exprimer qui révèle ce qu'il y a d'unique en chacun. Garance a mis en place des ateliers créatifs au sein de quatre lieux de vie pour personnes âgées et d'un groupe d'alphabétisation. À partir d'une feuille blanche et d'une guidance personnalisée, les participants font émerger leur propre style, par la création individuelle et collective.

### Résultats

La démarche de Garance avait pour objectif de prouver qu'on apprend à tous les âges. Ce projet visait une plus grande participation des aînés dans le paysage culturel bruxellois, une meilleure cohésion sociale entre les résidents, une lutte effective contre l'isolement et une découverte collective de diverses formes d'art.

Les ateliers ont eu lieu chaque semaine dans les maisons de repos les Bruyères, le Val des Roses, les Ursulines ; dans le centre de jour Atoll Sud ainsi qu'au Pavillon d'Auderghem avec un groupe d'alphabétisation.

### Dates/Chiffres clés

Les expositions finales ont pris place aux Bruyères le 29.05.2023 en partenariat avec l'ASBL Trilithe, aux Ursulines du 24 au 28.04.2023 et au Val des Roses en avril.



### R.A.P (Recherche d'actions publiques) - Julia Droga

Julia Droga est une artiste qui a développé cette année un programme participatif d'interventions en espace public pour imaginer ensemble de nouvelles pratiques collectives au sein de la ville. Comment faire émerger d'autres réalités de la ville avec celles et ceux qui la vivent ? Chaque projet est réalisé en cocréation, de sa conception à sa réalisation, avec des personnes rencontrées dans des associations. Les projets varient selon les envies, les idées, les doutes et les vécus de toutes les personnes qui s'impliquent et en sont les acteur·rice·s.

### Résultats

Les ateliers, qui ont été menés dans différentes associations, ont donné naissance à des créations collectives présentées lors d'événements publics.

### Dates/Chiffres clés

- 21.09.2023 : Interventions urbaines - Marche collective, en cocréation avec le Comité culturel de Cultureghem
- 04.2023 - 03.2024 : 1M20 la ville à hauteur d'enfants, avec l'association La Fabrik
- 1.02.2024 : Comme des sorcières et on irait

toutes se boire un verre après, publication et exposition à la Maison des Femmes de Schaerbeek  
- 20.02.2024 : Toutes une nuit, coprésentation de la recherche d'actions au parlement de la Région Bruxelles-Capitale des ateliers menés à la Maison des Femmes de Schaerbeek.

## ÉCRITURE

### Paroles - Judith Ciselet

Judith anime des ateliers en plusieurs étapes, proposant des outils d'écriture et l'écriture comme un matériau, un travail palpable. Ils sont principalement destinés à des jeunes (adolescent·e·s) éloigné·e·s des pratiques d'écriture.

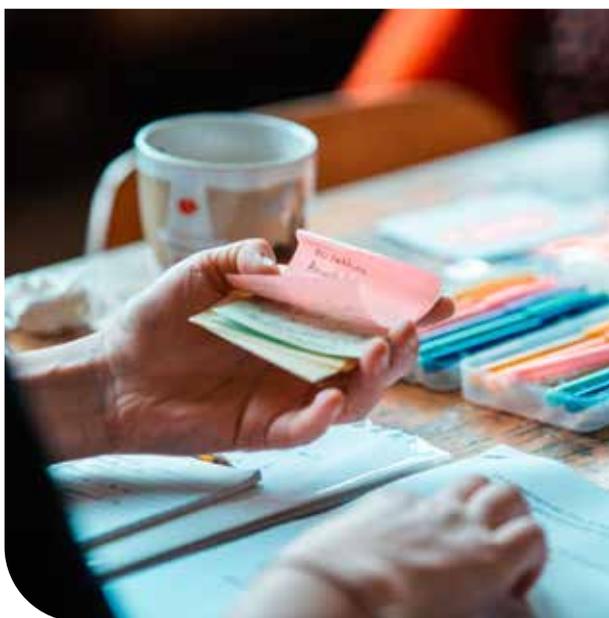
### Résultats

Les ateliers s'adaptent aux besoins et aux envies du groupe, au temps que l'on a ou pas, à l'espace que l'on a ou pas, dans l'objectif premier d'aller voir si on n'a pas un peu envie d'écrire. Puis, parler/réfléchir/crier ce qu'on a envie d'écrire, de dire ou de taire.

Les ateliers se donnent actuellement en partenariat avec différentes associations, pour leurs publics. Des ateliers publics sont proposés par ailleurs lors d'événements ponctuels. Actuellement, des partenariats réguliers existent avec la Maison des Femmes de Schaerbeek et Pierre de Lune.

### Dates/Chiffres clés

- 07.2023 : atelier Entrepavé·e·s, une semaine avec le même groupe
- 09.2023 : début de la collaboration avec Pierre de Lune et une classe de rhéto



## LITTÉRATURE

### Projet Instagram & projet de roman-feuilleton numérique - Guillaume Sørensen

Le double projet d'écriture de Guillaume Sørensen, écrivain, vise à créer deux formes de littérature numérique : des microfictions journalières destinées à être lues sur le réseau social Instagram (appelées Instagramhes) et, en parallèle, créer un roman-feuilleton qui intègre tous les ajouts rendus possibles par le numérique : hypertextes, hyperliens, sons, etc. Le but est, d'une part, d'aller au-delà de ce que le numérique a permis pour l'instant en littérature et, d'autre part, d'éviter le jeu vidéo textuel du type livre dont vous êtes le héros.

### Résultats

Après un design validé par Émilie Aurat, designeuse typographe, le projet est lancé le 2 avril 2023 avec de bons retours d'écrivains comme Nicolas Mathieu. À la suite d'une formation en Marketing digital à l'ICHEC, Guillaume Sørensen suspend la publication pour repenser son format.

Concernant le roman-feuilleton, la phase de recherche est terminée et la rédaction suit son cours.

### Dates/Chiffres clés

- 2.04.2023 : lancement des Instagramhes
- 27.09.2023 : suspension de la publication jusqu'en janvier 2024
- 10.2023 : arrêt des recherches sur le roman-feuilleton et rédaction

## MULTIMÉDIA

### Osraus Gallery & Place aux artistes - Colombe Oliveira Joao

Colombe Oliveira Joao est une artiste peintre qui aspire à soutenir ses pairs en rendant l'art plus accessible et en démystifiant le métier d'artiste. Osraus Gallery est une galerie d'art virtuelle permettant aux artistes de présenter leur travail de manière professionnelle et de le vendre. La sensibilisation au métier d'artiste se fait grâce à un podcast appelé Place aux artistes. D'une durée de 30 minutes à 1 heure, ce podcast accueillera des artistes de diverses disciplines afin de parler de leur quotidien et de leur parcours.

### Résultats

Après une longue période de recherche et de création, le site web d'Osraus Gallery est désormais en ligne et collabore avec un fournisseur spécialisé dans la reproduction à la demande d'œuvres artistiques. Grâce au

studio Plug the Jack, Colombe a réussi à trouver un lieu professionnel pour enregistrer les épisodes de son podcast et à enregistrer l'introduction de celui-ci.

#### Dates/Chiffres clés

- 21-24.08.2023 : séance photo et création de visuels pour Osraus Gallery
- 1.10.2023 : lancement du site internet de la galerie
- 5.12.2023 : création du teaser du podcast

#### PHOTOGRAPHIE

##### Détours - Alexis Keyaerts

Le projet initial visait à amener les participant·e·s à envisager et s'approprier un terrain/territoire par le biais de l'outil photographique et donc de penser le rapport au lieu par l'image. Il s'adressait à un public fragilisé et pouvait être décliné à destination d'enfants comme d'adultes.

#### Résultats

Le projet a évolué avec son inscription dans la création du collectif La jetée et l'ouverture d'un local dans l'ancien monastère de Jette au sein duquel ont été construits une chambre noire, un studio photo et vidéo, un banc-titre pour faire du cinéma d'animation et une cabine d'enregistrement sonore.

La difficulté principale étant d'amener le public à investir le lieu et profiter des activités proposées, des ponts ont été mis en place avec des associations déjà existantes et des ateliers ont été organisés à destination de leurs publics, tout en gardant des périodes de « permanences » ouvertes à tous·tes. L'enthousiasme est au rendez-vous après chaque atelier organisé et le lieu commence doucement à se faire connaître.

#### Dates/Chiffres clés

- 01-03.2023 : réflexions, travaux, communication, création d'un studio mobile
- 04.2023 : tests et début des permanences
- 06.2023 : portes ouvertes
- 07-08.2023 : ateliers et permanences ponctuelles
- 09-12.2023 : ateliers et permanences régulières

*Au moment de réaliser ce rapport d'activité, nous avons appris avec beaucoup tristesse la disparition soudaine d'Émilien.*

*À travers l'accompagnement des différents projets artistiques au sein de notre association, nous espérons perpétuer l'esprit de cette rencontre et de ce chemin parcouru ensemble.*

#### 2.2.4. Projets CHAMPS accompagnés en 2023

#### ARTS PLASTIQUES

##### [Neā], Ne getem - Lionel Dury

L'artiste Lionel Dury prépare une exposition solo dans la galerie Montoro12 pour le printemps 2024. Pour ce faire, il rassemble les constituants de ses œuvres, réfléchit à un propos d'exposition et à une cohérence de curation dans l'articulation des espaces de la galerie. Sur les nombreuses œuvres proposées au planning de l'événement, beaucoup sont déjà réalisées. Il reste néanmoins des projets ambitieux à terminer, ainsi que des produits de médiation à finir. L'artiste cherche aussi à ouvrir le dialogue avec différents collaborateurs susceptibles de porter la médiation dans le secteur de l'art contemporain.

#### Résultats

Une production significative d'œuvres d'art illustrant les intuitions de l'artiste sur différents thèmes contemporains a pu voir le jour grâce aux conditions de production mises en place par Lionel Dury, bénéficiant de l'appui et du soutien d'Arts&Publics.

#### Dates/Chiffres clés

- 50 œuvres
- 04.2024 : exposition

##### Rue Straat - Émilien Simon

Le projet Rue Straat, incarnant l'alter ego artistique d'Émilien, représente une continuité et une évolution dans son processus créatif et dans sa relation à la production artistique. Le nom du projet reflète la nature transversale et multidisciplinaire de sa pratique, à l'image de Bruxelles, marquée de seuils linguistiques et culturels.

#### Résultats

L'accompagnement d'Arts&Publics a permis à Émilien de prendre le recul nécessaire pour déterminer l'orientation de sa pratique artistique et de sa carrière, le but étant de se libérer de l'urgence productiviste qui caractérise souvent le monde de l'art, en réinvestissant son temps dans des choix créatifs réfléchis. Grâce à son contrat de travail, il a pu prendre le temps de se concentrer sur sa pratique artistique, centrée sur la peinture et la sérigraphie.

Émilien a entrepris de renouer avec l'exposition artistique et de rechercher les financements nécessaires à cette fin. Avec son collectif d'artistes, ils ont obtenu

une bourse Un futur pour la culture (Fédération Wallonie-Bruxelles) pour mener une série d'expositions sur le thème des expulsions domiciliaires en 2024 et 2025, en partenariat avec le Réseau wallon de Lutte contre la Pauvreté.

#### Dates/Chiffres clés

- 11.2023 : Bourse de résidence territoriale Un futur pour la culture (18.000 €)

#### ARTS VIVANTS

##### **Buro Comedy Club - Pascal Ndayishimiye**

Initialement connu sous le nom de Pepite Comedy Club, le projet visait à créer une scène humoristique inclusive à Bruxelles, réunissant diverses communautés autour d'un même plateau comique. Au fil du temps, le Pepite a évolué vers le Buro Comedy Club avec l'arrivée de deux amis dans le projet. Cette transition résulte du désir partagé de fusionner les différents plateaux créés par le trio, émanant d'aspirations communes et d'une vision partagée.

#### Résultats

La fusion des plateaux, symbolisée par le nom Buro Comedy Club, représente une collaboration solide pour une scène humoristique bruxelloise dynamique et inclusive. La transition vers le statut d'ASBL, prévue pour début 2024, formalise cet engagement, honorant l'essence et la vision initiale du Pepite Comedy Club tout en continuant à apporter des moments de rire et de connexion à la communauté locale.

#### Dates/Chiffres clés

Accompagné de ses deux partenaires, Pascal a réussi à organiser 21 soirées de stand-up depuis janvier 2023. Ces événements ont rassemblé près de 1.000 spectateurs dans cinq lieux bruxellois variés : L'Amère à boire, Cubitus, Buen vivir, Turbean et Déjà Vu.



##### **Okou Oglo - Sonia Sukama Nzuzi**

Le projet Okou Oglo (« Renaissance » en bété ivoirien) vise à fusionner les valeurs, les richesses et les rythmes africains et européens à travers la danse et la musique, en établissant une compagnie et une école de danse en Belgique mettant en collaboration des artistes de Bruxelles et d'Abidjan. Porté par Sonia Nzuzi, jeune femme dynamique et passionnée de danse, le projet trouve ses racines dans des échanges artistiques amorcés entre le Burkina Faso et la Belgique, sur les thèmes de la résilience et de la métamorphose dans les épreuves.

#### Résultats

Sonia a commencé une résidence artistique avec les membres de sa compagnie en septembre 2023, dans le but de mener un travail de recherche artistique en vue de créer un spectacle à partir de 2024. Elle a pu faire une recherche approfondie et commencer une réflexion au cours de cette résidence. Elle s'est ensuite impliquée dans le projet CAFÉ en donnant des ateliers de danse à des groupes de MENA. Au-delà de son parcours chez Arts&Publics, elle espère monter son école de danse pour enfants Elikia Makasi (ASBL).

#### Dates/Chiffres clés

- 09.2023 : résidence artistique  
- Automne 2023 : 4 ateliers de danse dans le cadre des semaines artistiques CAFÉ

##### **Le Cendrier du gaze & Brison - Pierre-Patrice Kasses**

Le Cendrier du gaze est une performance où Pépé incarne le rôle du Père Fouettard/Zwart-Piet. Il invite le public à plonger dans un espace mémoriel, explorant à la fois ses souvenirs d'enfance et l'imaginaire associée au Père Fouettard. À travers sa poésie et un décor minimaliste, Pepe se métamorphose progressivement en un monstre de la cancel culture, toujours présent dans l'imaginaire associé aux personnes noires et racisées.

Brison est un duo de rap francophone composé de Happax & Pépé. Leur musique, un mélange de trip-hop sur des rythmiques trap, jazz et rock, illustre leurs névroses, fantasmes et angoisses face à un monde en constante mutation.

#### Résultats

Après avoir participé à la formation CHAMPS, Pépé a développé et diffusé son spectacle Le Cendrier du gaze avec succès, obtenant plusieurs dates de présentation, notamment au Beurschouwburg, aux Brigittines et au Monty.

Le projet Brison, toujours en développement au début 2023, est désormais en phase de création de son premier EP. Ils prévoient en 2024 une série de résidences pour finaliser leur EP.

Pépé écrit actuellement une nouvelle pièce centrée sur ses racines congolaises et le programme spatial congolais indépendant Troposphère.

#### Dates/Chiffres clés

- Le Cendrier du gaze : 8 représentations
- Brison : 3 concerts et 1 prestation radio



#### ILLUSTRATION

##### Extra - Pauline Gillet

Pauline travaille actuellement sur un projet de bande dessinée intitulé Extra, qui évoluera vers un roman graphique de 60 à 80 pages.

Extra est un récit qui raconte l'amitié entre deux protagonistes principaux, Estelle et Fred, et leur intimité autour de leur vie en colocation, au sein d'un foyer commun. L'ennui et la misère affective font résonner nos protagonistes principaux qui parquent dans ce huis clos entre télétravail, pensées, passé et applications de rencontres. Elle travaille aussi sur une série intitulée Foules.

#### Résultats

Pauline a bénéficié de trois semaines de résidence au sein du centre culturel de Namur, permettant au projet Extra d'exister et de prendre une nouvelle forme. Par ailleurs, elle a exposé sa série Foules à différents endroits et gagné un prix artistique.

#### Dates/Chiffres clés

- 09.2023 : résidence au centre culturel de Namur pour le projet de BD Extra

- 10.2023 : exposition collective dans le cadre du parcours d'artistes ixellois We Art XL
- 11.2023 : 3<sup>e</sup> prix artistique de la ville d'Antoing pour la série Foules
- 12.2023 : sélectionnée pour le prix du Centre de la gravure et de l'image imprimée

#### MUSIQUE

##### EP Étoile Sourire - Hicham Deha

Hicham prépare un EP (mini-album) 6 titres pour février 2024 intitulé Étoile Sourire. Cet EP sera son premier et il permettra à Hicham de faire découvrir son univers artistique, qui s'inscrit dans un style chanson électro-urbaine.

#### Résultats

Cette année 2023 aura été l'occasion pour Hicham de dresser un bilan et de se fixer des objectifs clairs et atteignables. Deux chansons étaient déjà sorties en 2022 et deux de plus sont sorties en 2023.

Hicham s'est concentré pendant cette année 2023 sur la création d'un live pour défendre ses chansons sur scène. Seul sur scène avec sa guitare, un looper, des synthés et son charisme, Hicham aura donné le sourire et fait bouger les têtes presque lors d'une dizaine d'événements et de concerts. Notamment place Flagey avec KiosKup, à la Maison des Cultures de Molenbeek-Saint-Jean, dans la mythique salle du Sounds à Ixelles, à la Tricoterie, au Whall de Woluwe-Saint-Pierre ou lors du Parcours d'Artistes organisé par We Art XL.

#### Dates/Chiffres clés

- 10 Concerts
- 2 sorties de chansons
- 1 vidéo-clip
- 12 short clips pour les réseaux sociaux

---

##### Jessie Cherry - Jessica Lefebvre

Jessie Cherry, c'est le personnage scénique de Jessica Lefebvre, qui embarque avec elle la préparation d'un set électro-acoustique ayant pour vocation de rassembler les amoureux du handpan dans un univers de textures sonores.

Amoureuse de musique électronique depuis l'enfance, Jessie cherche à mêler le handpan dans un contexte qui plaira aux *electronic music lovers*.

Jessie Cherry est la prolongation créative de son premier projet - des ateliers de découverte du

handpan – cet instrument nouveau et intuitif qui émerveille tous ceux qui l'écoutent.

#### Dates/Chiffres clés

- 2 titres (EP) avec le label Arpkord records
- 1 titre (Ma bouche dit non) sur la compilation des 5 ans du label Les disques du bord de l'eau (décembre 2023)

Dès janvier 2024, elle suivra un programme personnalisé via l'association Out of Border pour mener à bien la création de son set up live, ainsi que le mix et mastering de plusieurs de ses titres (mars 2024).



#### La Fourmi électrique – Olivier Galand

Créer un spectacle interactif, renforcer et pérenniser ses projets musicaux, structurer la gestion de sa carrière artistique et travailler les aspects liés à la diffusion et la production.

#### Résultats

Une année productive, qui se termine avec trois versions différentes du spectacle projeté. Fruits des recherches, rencontres et expérimentations in situ et « en live », lors d'une vingtaine de prestations du projet Le Rythme des Fourmis. Parallèlement, Olivier s'est aussi produit comme percussionniste dans d'autres projets musicaux. Il a aussi, en collaboration avec les ateliers CAFÉ d'Arts&Publics, proposé un atelier de rythmes urbains, sur bidons et autres supports, destiné aux jeunes des centres pour réfugiés.

Pour la partie électrique, cette année fut aussi l'occasion de suivre plusieurs formations en production audionumérique proposées par Bruxelles

Formation (mixage, compression et mastérisation, Reason 11). Au niveau de la pérennisation de ses activités, Olivier a terminé l'année en mettant à jour les statuts et en réactivant une ASBL, afin de disposer d'un outil et d'un cadre où développer production et diffusion.

#### Dates/Chiffres clés

- Rythme des Fourmis : le 6.07 au Cirque royal et le 3.10 à la Madeleine
- blaMODERN-SOUNDsystem : 31.10 au Théâtre du Renard à Paris

#### Ocean Voices Duo - Guillaume Vanespen

Ocean Voices Duo est la nouvelle création musicale électro-acoustique de Guillaume Vanespen (gong à l'archet) et de Thanas Kas (bendir frotté et effets électroniques).

Ocean Voices Duo propose une musique originale directement inspirée par l'océan, la mer, les vagues, les baleines et dauphins, les forces de la nature et plus encore.

La dimension musicale d'Ocean Voices Duo se combine à la fois d'une synergie artistique, spirituelle, culturelle, écologique et sociétale.

#### Résultats

En 2023, une demande de subvention a été remise à la FWB pour la réalisation de l'album qui sera enregistré au Dada Studio sous le label Sub Rosa. Outre plusieurs concerts réalisés en 2023, une dizaine d'autres sont prévus pour 2024 avant d'organiser une tournée du Ocean Voices Odyssey (Ocean Voices Duo accompagné de veejaying) pour 2025.

#### Dates/Chiffres clés

- Octobre : lancement du site internet
- Novembre : réalisation d'une page Facebook
- Décembre : remise du dossier FWB

#### MULTIMÉDIA

##### Webdesign - Reportage et studio photo - Magali Contrino

Le projet vise à explorer la création d'une identité graphique pour un concept, en passant par la réalisation de visuels photographiques et/ou numériques. Cette démarche comprend l'approfondissement des techniques de prise de vue, l'amélioration de la maîtrise des outils informatiques graphiques, ainsi que l'extension du réseau professionnel. Il cible un large

éventail de publics, incluant les institutions culturelles, les artistes, les communautés locales, les artistes émergents, les événements culturels et des publics variés, mettant en avant l'importance de l'inclusion.

### Résultats

Le résultat obtenu est la création du site kioskup.be, incluant la création graphique, la détermination des objectifs, le développement de l'identité visuelle, la planification et la structure du contenu, la conception du site, la création de contenu visuel, l'intégration, le référencement SEO et enfin la publication en ligne. La création d'un site web pour présenter toutes les offres de Magali Contrino est en cours de finalisation.

### Dates/Chiffres clés

- 9 formations suivies



## PHOTOGRAPHIE

### Art Studio Edgard Clift - Nathalie Vande Walle

L'Art Studio Edgard Clift est un atelier créé par Nathalie Vande Walle, dans lequel se réalisera son premier projet de livre de portraits basé sur le thème de la rencontre, avec une exposition finale. Nathalie Vande

Walle est peintre, illustratrice, photographe de rue. Son projet est de faire d'une rencontre une « œuvre d'art » en mêlant la réalité à la fiction, en utilisant la photographie, le collage, le dessin, la peinture, la gravure et l'écriture et en utilisant le livre comme support. Edgard Clift est son alter ego, son collaborateur, photographe reporter.

### Résultats

Depuis le mois de d'octobre 2023, formation à un cours de reliure à la Wittockiana, cours de lithographie à l'Académie de Watermael-Boitsfort ; formation Indesign en janvier 2024.

Aujourd'hui, grand avancement dans son travail, car ces cours lui permettent de mettre ses idées en forme et de mieux visualiser ce nouveau projet.

### Dates/Chiffres clés

- En décembre 2023 : participation d'Edgard Clift en tant qu'invité à un groupe de rencontres à la bibliothèque de Watermael-Boitsfort sur le thème des seniors.

### Celleux qui restent + Dis Mon Nom - Erell Hemmer

En tant que photographe et curatrice, Erell Hemmer continue sa pratique personnelle en photographie avec le projet *Celleux qui restent*, une recherche plastique sur le deuil et la relation des vivant·e·s avec les morts. Cette étude fait suite et écho à son projet *Pourquoi suis-je incapable d'aller sur la tombe de mon père ?*. En parallèle, elle est la cofondatrice avec Déborah Claire de la collective *Dis Mon Nom*, une plateforme de monstration et de visibilité. Sous forme de programmations itinérantes, elles collaborent avec des artistes et acteur·ice·s du paysage culturel contemporain.

### Résultats

Dans le cadre du Festiv'art en Bretagne, Erell était l'invitée de la librairie Curieuse pour une signature de son livre et parler de son nouveau projet dont elle continue l'écriture et l'expérimentation. Du côté de *Dis Mon Nom*, elle a organisé un événement au Recyclart à Bruxelles sur l'absence et le manque de représentation des personnes racisé·e·s et/ou sexisé·e·s dans le secteur culturel bruxellois. Et prépare plusieurs futurs événements pour 2024.

### Dates/Chiffres clés

- 14.04.2023 : *Dis Mon Nom* x Recyclart  
- 19.05.2023 : Signature Librairie Curieuse Festiv'art Saint-Briac

### **Soon this space will be too small - Solal Israel**

Son travail artistique explore la nature de l'image photographique en mettant l'accent sur l'expérimentation de la matière analogique à travers divers procédés d'altération. Le projet d'exposition au Centre culturel Jacques Franck se focalise sur la réflexion autour de l'altération de la matière, établissant des analogies entre son médium et des sujets tels que la mythologie, l'archéologie, le changement climatique, les volcans, la rupture, la mort, le deuil et le passage du temps. Son intérêt se porte sur les notions de traces, de fragments, d'effacement et d'oubli, créant un jeu entre le « lisible » et « l'illisible » grâce aux lacunes d'informations issues de ses expériences en chambre noire. Il cherche à créer des interférences avec la perception habituelle de l'image photographique, invitant le spectateur à jouer le rôle d'archéologue mental pour reconstituer une image.

#### **Résultats**

Le Centre culturel Jacques Franck invite Solal Israel pour une exposition solo en mai 2024.

Solal est en résidence au Mori Fil Lab pour une durée d'un an et a accès à leur infrastructure gracieusement. Au terme de cette résidence, une exposition dans leur petite galerie est prévue pour donner à voir la production qui a été faite chez elleux.

L'ASBL La Nombreuse accueille Solal dans le cadre de l'exposition afin de faire une conférence à propos de son travail.

#### **Dates/Chiffres clés**

- 1 exposition
- 1 résidence
- 1 conférence

### **POÉSIE**

#### **MEMAURY - Saidou LY**

Transmettre une brève d'histoire de la Mauritanie peu connue du grand public (le massacre d'Inal, qui date du 28 novembre 1990, jour de la commémoration de l'Indépendance mauritanienne de 1960). Sensibiliser les plus jeunes à la discrimination et à ses conséquences dans notre quotidien ; en faisant un parallélisme avec les crimes de masses. L'objectif principal du projet était de transmettre et de sensibiliser.

Le projet Memaury s'est dessiné en 3 phases distinctes, mais complémentaires :

- PHASE 1 : Réalisation et publication d'un recueil de poèmes intitulé *Corps perchés*.

- PHASE 2 : Promotion et présentation de l'ouvrage *Corps perchés*.
- PHASE 3 : Événement de rassemblement et de commémoration.

#### **Résultats**

Le projet a donné une opportunité de partager une histoire méconnue à travers des rencontres et des conférences sur la question de la discrimination, de visualiser différents documentaires historiques sur la Mauritanie. Aussi, une bonne collaboration a été réalisée avec divers organismes du secteur socioculturel bruxellois pour la réussite de ce projet.

#### **Dates/Chiffres clés**

- Animations artistiques en juillet, août et octobre 2023 (projet CAFÉ)

### **THÉÂTRE**

#### **Au commencement était la main - Janet Avanesian**

Un spectacle d'ombres et d'objets par l'intermédiaire de miroirs. Le dispositif triptyque de la mise en scène est construit autour de la présence scénique de la comédienne, des objets et des reflets projetés sur le mur.

#### **Résultats**

Le spectacle a trouvé sa forme et son fond finaux. Janet recherche aujourd'hui des lieux de répétitions afin de rester connectée à l'univers de sa création et de transcender sa performance.

#### **Dates/Chiffres clés**

- 08 et 10.2023 : ateliers d'ombres et d'objets pour MENA (ateliers CAFÉ)
- 17.01.2024 : représentation au Grand Hospice en partenariat avec l'ASBL Interpôle



**Tout a une fin sauf la banane qui en a deux**  
**Julia Hernandez**

Julia Hernandez est une comédienne et metteuse en scène qui travaille à la création de son premier spectacle *Tout a une fin sauf la banane qui en a deux*, qui se base sur le mouvement et le rythme pour traiter avec humour absurde la thématique taboue du suicide. Elle transmet également sa pratique théâtrale lors d'ateliers donnés via différentes ASBL à Bruxelles.

**Résultats**

Concernant les ateliers de théâtre, 3 partenariats ont été mis en place avec SINGA (public primo-arrivant et personnes dites « locales »), La Mélopée (maison de repos) et l'A.S.E. Anneessens (un atelier avec les 6<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> primaires et un atelier avec les ados). Dans tous les cas, des projets de création collective se mettent en route avec les publics, avec un objectif de représentation à la fin de l'année scolaire. Pour le projet de création *Tout a une fin sauf la banane qui en a deux*, 4 résidences sont prévues cette année.

**Dates/Chiffres clés**

- 1-7.07.2023 : résidence au Corridor
- 26.02-.03.2024 : résidence au Boson
- 08.2024 : fin de création de *Tout a une fin sauf la banane qui en a deux*

**URBANISME**

**Once Upon a Space - Nicolas Valckenaere**

Travaillant sur des notions d'écologie au sens large du terme et d'espace public, Nicolas Valckenaere mène son projet d'art en commun sur différents terrains de recherches. Un projet au Marais Wiels demeure central dans ce projet, bien qu'il ait également travaillé avec l'ASBL PICOL à Laeken. Depuis 6 mois, il organise des recensements participatifs des macro-invertébrés du Marais Wiels et intervient ponctuellement de manière formelle sur les lieux, l'idée étant de créer des espaces mêlant partage de connaissances et nouvelles formes de cocréations plastiques.

**Résultats**

Les huit ateliers de recensement participatif se sont déroulés avec succès et ont fait l'objet de divers articles et émissions (BX1, la DH, radio). Plusieurs rencontres au Marais Wiels ont été organisées avec des groupes scolaires en collaboration avec l'ASBL Marais Wiels Moeras. Plusieurs installations pérennes ont été réalisées sur site. Il a également organisé une exposition sur le site abandonné de l'ASBL PICOL à Laeken.

**Dates/Chiffres clés**

- 8 recensements participatifs et 5 rencontres avec des groupes scolaires
- 10.2023 : exposition L'entrée des artistes avec l'ASBL PICOL
- 09.2023 : Festival Féral au Marais Wiels



## 2.3. Activités d'animation

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

#### 2.3.1.1. Présentation

Pour 50c, t'as de l'art est notre opération de médiation culturelle centrée sur les musées, à destination de publics fragilisés. Menée depuis 2015 en collaboration avec le tissu associatif, elle s'adresse tant aux enfants qu'aux adolescents et adultes de tout âge et de toute origine.

Le but poursuivi par l'opération est que les publics participants, souvent déconnectés de la pratique du musée, s'approprient le patrimoine culturel et muséal et puissent devenir, à leur tour, des passeurs de culture, en développant une approche plus assurée de la ville, de son patrimoine et de ses institutions culturelles.

#### 2.3.1.2. Objectifs

Les objectifs fixés dans le cadre de la convention pluriannuelle signée avec la COCOF sont les suivants :

La programmation annuelle de 15 modules de visites (au minimum) dans des musées partenaires situés en Région bruxelloise (au minimum 5 partenaires différents).

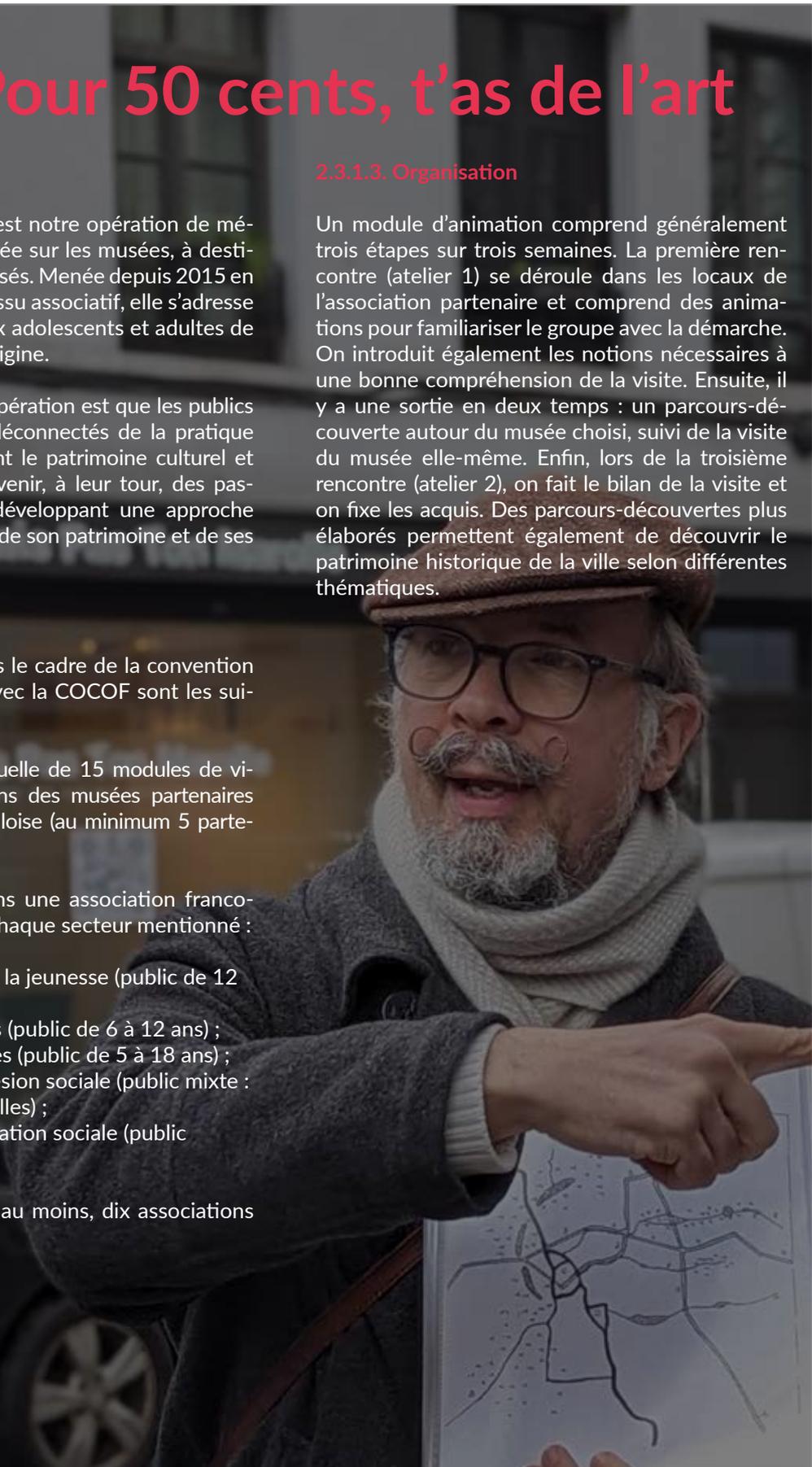
L'implication d'au moins une association francophone bruxelloise de chaque secteur mentionné :

1. le secteur de l'aide à la jeunesse (public de 12 à 18 ans) ;
2. les écoles de devoirs (public de 6 à 12 ans) ;
3. les maisons de jeunes (public de 5 à 18 ans) ;
4. le secteur de la cohésion sociale (public mixte : adultes, jeunes, familles) ;
5. le secteur de l'intégration sociale (public d'adultes).

La collaboration avec, au moins, dix associations différentes sur l'année.

#### 2.3.1.3. Organisation

Un module d'animation comprend généralement trois étapes sur trois semaines. La première rencontre (atelier 1) se déroule dans les locaux de l'association partenaire et comprend des animations pour familiariser le groupe avec la démarche. On introduit également les notions nécessaires à une bonne compréhension de la visite. Ensuite, il y a une sortie en deux temps : un parcours-découverte autour du musée choisi, suivi de la visite du musée elle-même. Enfin, lors de la troisième rencontre (atelier 2), on fait le bilan de la visite et on fixe les acquis. Des parcours-découvertes plus élaborés permettent également de découvrir le patrimoine historique de la ville selon différentes thématiques.



#### 2.3.1.4. Chiffres clés

En 2023, nous avons un volume total de 71 activités, qui rencontrent globalement les objectifs, soit : 18 modules avec visites de musées (8 musées, dont deux nouveaux), dont 29 ateliers d'animation.

#### 8 musées partenaires

Centrale for Contemporary Art | Halles Saint Géry | Horta Museum | La Fonderie | MOMUSE | Musée BELvue | Musée Constantin Meunier | Musée Mode et Dentelles

#### 6 présentations de projet

#### 15 associations touchées (+ centres Fedasildans le cadre du projet CAFÉ) :

ACTA VISTA (Marseille) | Action Josaphat | Ateliers Temps Libre d'Ixelles | Maison de repos Aux Ursulines | BAPA Bruxelles | BAPA VIA Molenbeek | BAPA VIA Schaerbeek « Rue au Bois » | BAPA VIA Schaerbeek « Rue Verte » | CALAME | CONVIVIAL | CPAS de Bruxelles | EDD Akarova | EDD Mosaïque | Espace P | L'Oranger AMO

#### 18 parcours-découvertes thématiques dans la ville

Bruxelles de Haut en Bas | Bruxelles en suivant la rivière Senne | Le quartier des Marolles | Bruxelles : Galeries et Passages | Bruxelles et la révolution de 1830 | Ixelles Flagey, quartier des étangs | Le Quartier européen | D'Ixelles à la Grand-Place | Safari photos (Qui photographiera le plus de détails à reconnaître ?)

Cela représente 713 participant·e-s (304 masculins, 409 féminines) et 82 accompagnateur·rice·s.

#### 2.3.1.5. Bilan, retours et perspectives

Cette année, sous le signe de la stabilité du volume d'activité, a vu plusieurs refontes des animations, allant de plus en plus dans le sens de l'interactivité et de la découverte par les participants eux-mêmes grâce à des activités « concrètes » plus que par la transmission de savoir de façon « magistrale ».

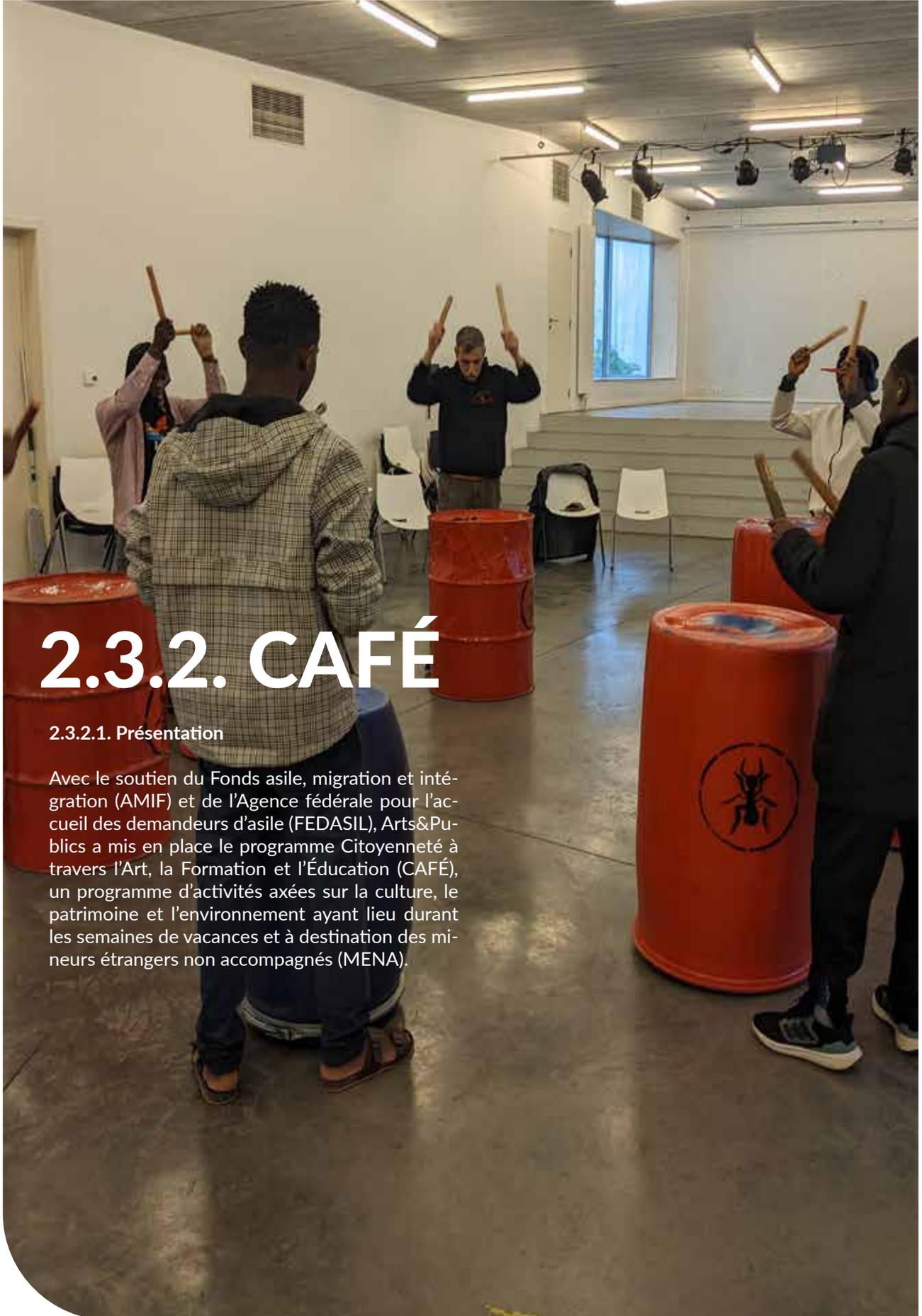
Une approche entièrement différente du parcours-découverte a aussi été initiée grâce à la participation au projet CAFÉ, et a permis d'exporter l'outil d'animation créé à cet effet vers d'autres publics. L'animation des Écoles de devoir a, elle aussi, été entièrement repensée, avec des animations plus « physiques » et plus courtes (demande des structures partenaires). Ces nouvelles animations seront mises en œuvre dès 2024.

Dans le cadre de l'année Art Nouveau Brussels 2023, initiée par la Région bruxelloise via visit.brussels, nous avons fait un focus muséal sur l'Art nouveau en organisant, non seulement un premier dimanche du mois gratuit au Horta Museum au mois de février, mais également deux modules d'ani-

mations et visites avec un focus « jeune public » au Horta Museum. L'une de ces visites a donné lieu à un atelier de création vidéoludique avec les enfants participants, aboutissant à la création du jeu vidéo Maison Horta. Il y a eu également un module pour adultes en apprentissage du français aux Halles Saint-Géry, autour de l'exposition L'Art nouveau s'affiche.

Nous avons aussi pu recevoir chez nous une association de Marseille, Acta Vista, qui travaille à réinsérer des personnes fragilisées par le biais de la restauration du patrimoine historique. Ce fut l'occasion de montrer nos méthodes, lors d'un parcours-découverte du quartier Ixelles Flagey-Étangs. Cette association a marqué un intérêt très vif pour notre travail. Malgré un léger tassement des activités au dernier trimestre, on observe un haut niveau de satisfaction du côté des partenaires, tant associatifs que muséaux. L'enthousiasme des participants aux activités ne se dément pas.

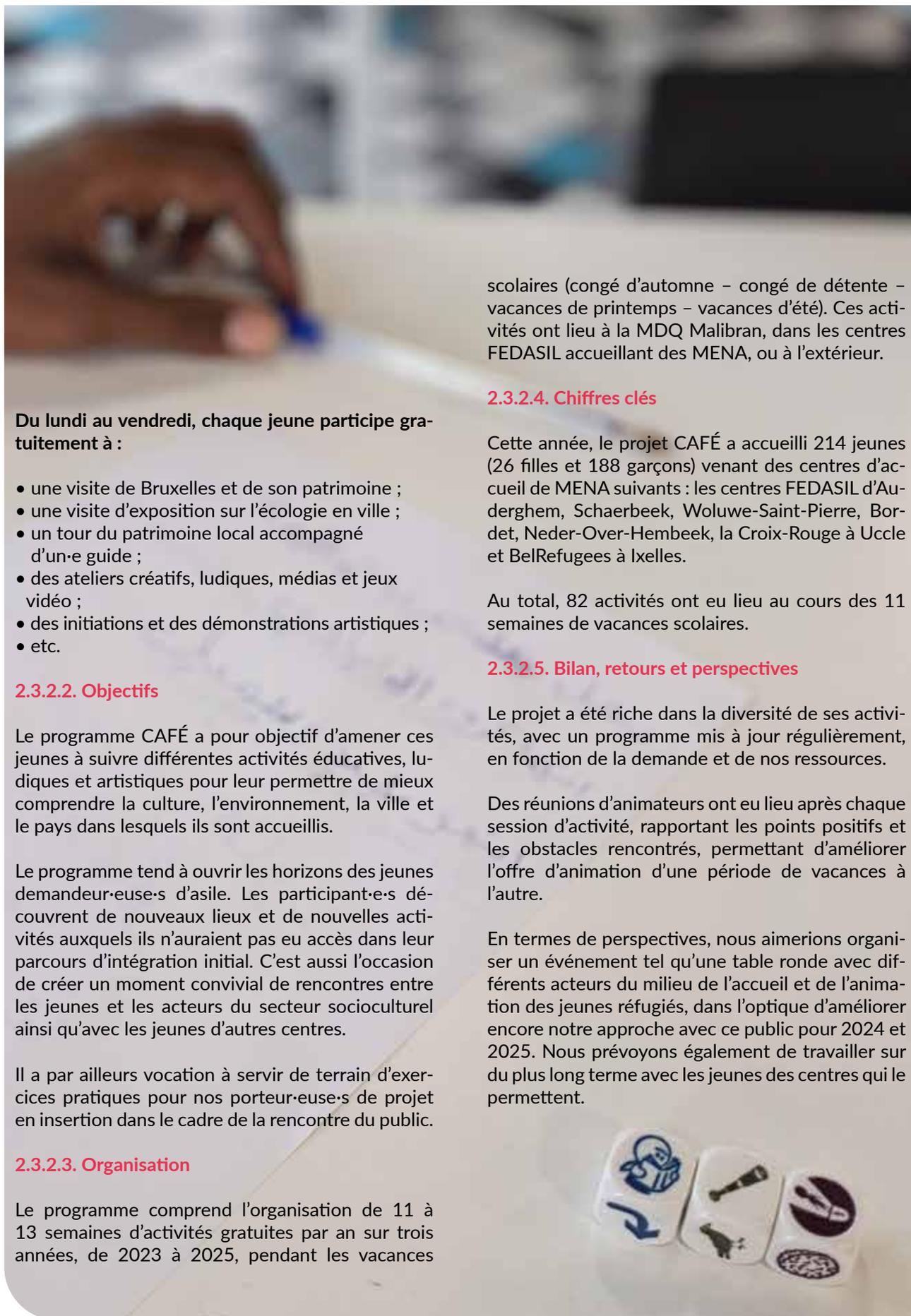
Les perspectives pour 2024 sont encourageantes, avec l'intérêt marqué par de potentiels nouveaux partenaires.



## 2.3.2. CAFÉ

### 2.3.2.1. Présentation

Avec le soutien du Fonds asile, migration et intégration (AMIF) et de l'Agence fédérale pour l'accueil des demandeurs d'asile (FEDASIL), Arts&Publics a mis en place le programme Citoyenneté à travers l'Art, la Formation et l'Éducation (CAFÉ), un programme d'activités axées sur la culture, le patrimoine et l'environnement ayant lieu durant les semaines de vacances et à destination des mineurs étrangers non accompagnés (MENA).



**Du lundi au vendredi, chaque jeune participe gratuitement à :**

- une visite de Bruxelles et de son patrimoine ;
- une visite d'exposition sur l'écologie en ville ;
- un tour du patrimoine local accompagné d'un·e guide ;
- des ateliers créatifs, ludiques, médias et jeux vidéo ;
- des initiations et des démonstrations artistiques ;
- etc.

### 2.3.2.2. Objectifs

Le programme CAFÉ a pour objectif d'amener ces jeunes à suivre différentes activités éducatives, ludiques et artistiques pour leur permettre de mieux comprendre la culture, l'environnement, la ville et le pays dans lesquels ils sont accueillis.

Le programme tend à ouvrir les horizons des jeunes demandeur·euse·s d'asile. Les participant·e·s découvrent de nouveaux lieux et de nouvelles activités auxquels ils n'auraient pas eu accès dans leur parcours d'intégration initial. C'est aussi l'occasion de créer un moment convivial de rencontres entre les jeunes et les acteurs du secteur socioculturel ainsi qu'avec les jeunes d'autres centres.

Il a par ailleurs vocation à servir de terrain d'exercices pratiques pour nos porteur·euse·s de projet en insertion dans le cadre de la rencontre du public.

### 2.3.2.3. Organisation

Le programme comprend l'organisation de 11 à 13 semaines d'activités gratuites par an sur trois années, de 2023 à 2025, pendant les vacances

scolaires (congé d'automne – congé de détente – vacances de printemps – vacances d'été). Ces activités ont lieu à la MDQ Malibran, dans les centres FEDASIL accueillant des MENA, ou à l'extérieur.

### 2.3.2.4. Chiffres clés

Cette année, le projet CAFÉ a accueilli 214 jeunes (26 filles et 188 garçons) venant des centres d'accueil de MENA suivants : les centres FEDASIL d'Auderghem, Schaerbeek, Woluwe-Saint-Pierre, Bordet, Neder-Over-Hembeek, la Croix-Rouge à Uccle et BelRefugees à Ixelles.

Au total, 82 activités ont eu lieu au cours des 11 semaines de vacances scolaires.

### 2.3.2.5. Bilan, retours et perspectives

Le projet a été riche dans la diversité de ses activités, avec un programme mis à jour régulièrement, en fonction de la demande et de nos ressources.

Des réunions d'animateurs ont eu lieu après chaque session d'activité, rapportant les points positifs et les obstacles rencontrés, permettant d'améliorer l'offre d'animation d'une période de vacances à l'autre.

En termes de perspectives, nous aimerions organiser un événement tel qu'une table ronde avec différents acteurs du milieu de l'accueil et de l'animation des jeunes réfugiés, dans l'optique d'améliorer encore notre approche avec ce public pour 2024 et 2025. Nous prévoyons également de travailler sur du plus long terme avec les jeunes des centres qui le permettent.





Les 16 activités suivantes ont  
structuré les différentes semaines :

- Danse afro-contemporaine
- Jeux de société du monde
- Création de jeux vidéo
- Arts plastiques
- Cuisine et photographie
- Visite de la ville
- Création Cinéma à partir de son smartphone
- Visite de BElexpo
- Théâtre d'ombres et d'objets
- Grimage
- Initiation au tissage de la dentelle
- Percussions urbaines
- Initiation au théâtre
- Ecriture créative
- Découverte de la forêt de Soignes
- Visite du musée Belvue



### 2.3.3. Polyphonies à la KBR

#### 2.3.3.1. Présentation

Le projet Polyphonies à la KBR est une collaboration entre Arts&Publics et la Bibliothèque royale de Belgique et son musée, le KBR Museum, inauguré en septembre 2020. Musée récent, il abrite principalement les archives de la Bibliothèque royale de Belgique datant du XIV<sup>e</sup> au XVI<sup>e</sup> siècle, rassemblées à l'initiative de ces collectionneurs qu'étaient les Ducs de Bourgogne (300 manuscrits).

Leur exposition permanente se transforme en 2024, après des mois de fermeture pour travaux, pour déployer un grand volet sur les polyphonies franco-flamandes du XIV<sup>e</sup> au XVI<sup>e</sup> siècle, tout en élargissant son champ de réflexion sur les polyphonies de manière plus générale.

#### 2.3.3.2. Objectifs

L'équipe du KBR Museum fait appel à Arts&Publics pour deux missions : l'une est le recrutement de publics auxquels ils n'ont pas accès, notamment les étudiant·e·s qui viennent à la Bibliothèque royale pour étudier et qui visitent rarement le musée, pourtant situé dans l'enceinte de la bibliothèque, ou les riverain·e·s et usager·ère·s du quartier du Mont des Arts. L'autre mission est de développer des outils de médiation ciblés sur les besoins de la KBR à long terme.

#### 2.3.3.3. Organisation

En 2023, au cours des premiers mois de cette collaboration, Arts&Publics s'est attaché à créer un rapport de confiance entre nos deux équipes et à façonner des propositions d'actions de médiation et d'animation sur le thème des polyphonies.

À la suite de la présentation de ces actions en décembre, la KBR a retenu l'idée d'un atelier participatif de chant polyphonique, avec, pour résultat souhaité, un concert lors du week-end de réouverture du musée. La date de réouverture reste à ce stade hypothétique et dépendra du rythme d'avancement du chantier de réaménagement.

Le second volet qui commencera début 2024 consistera à finaliser les actions de médiation à mettre en place, à recruter des publics pour les activités envisagées et à mettre en place la logistique des ateliers de chant et de leur aboutissement, à savoir la représentation publique avec captation et enregistrement audio.

## 2.4. Activités de promotion socioculturelle

### 2.4.1. Gratuité des musées

En 2023, pour la 11<sup>e</sup> année consécutive, Arts&Publics a poursuivi sa mission de promotion de la gratuité des musées chaque 1<sup>er</sup> dimanche du mois en Fédération Wallonie-Bruxelles, en concertation avec les musées partenaires.

Pour ce faire, nous avons mobilisé nos canaux et supports de diffusion en ligne (site internet, réseaux sociaux, e-newsletter mensuelle) et hors ligne (flyer et guide imprimés, magazine *Regards sur les musées* en supplément du journal *Le Soir*), ainsi que les relais d'information traditionnels (annuaires et agendas en ligne, canaux de diffusion des musées, médias).

Enfin, nous avons assuré une présence de terrain au contact des publics à travers une série d'évènements.

#### 2.4.1.1. Le réseau des musées gratuits

En 2023, le réseau élargi des musées gratuits<sup>2</sup> le 1<sup>er</sup> dimanche du mois (hors Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai)<sup>3</sup> a franchi la barre des 160 lieux<sup>4</sup> :

- Province de Hainaut : 50 musées ;
- Province de Liège : 34 musées ;
- Région de Bruxelles-Capitale : 31 musées ;
- Province de Namur : 24 musées ;
- Province de Luxembourg : 13 musées ;
- Brabant wallon : 8 musées.

Parmi ceux-ci, certains sont fermés temporairement pour rénovation ou déménagement<sup>5</sup>.

#### Entrées en 2023 (5)<sup>6</sup> :

- Musée de la Vie rurale
- Musée de la Forêt et des Eaux
- Musée des Égouts de Bruxelles – *retour*
- Maison des Géants – *réouverture en avril 2024*
- Musée d'Ixelles – *réouverture avril 2026*

Parmi les musées fédéraux, le Musée des Sciences naturelles a rétabli l'accès gratuit chaque 1<sup>er</sup> mer-

credi du mois. À partir du 1<sup>er</sup> janvier 2024, BElexpo, gratuit chaque 1<sup>er</sup> dimanche du mois, devient gratuit tous les jours.

#### 2.4.1.2. Les Dimanches + que gratuits

Tout au long de l'année 2023, en collaboration avec les musées, Arts&Publics a organisé 19 Dimanches + que gratuits en Région bruxelloise et dans les cinq provinces wallonnes.

La mesure de gratuité du 1<sup>er</sup> dimanche du mois, qui s'applique à l'ensemble des musées et institutions muséales reconnus en Fédération Wallonie-Bruxelles depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2013, porte uniquement sur l'accès. Ainsi, même si bon nombre vont au-delà, les lieux concernés peuvent en théorie se contenter d'offrir l'entrée gratuite ce jour-là, en limitant le droit aux visites libres (sans guide) et aux espaces récurrents (collections, expositions permanentes).

Avec les Dimanches + que gratuits, Arts&Publics invite chaque mois un ou plusieurs musées d'une même ville ou d'une même province à profiter de cette gratuité d'un jour pour mettre en valeur le patrimoine et la scénographie du lieu, dans toutes ses dimensions, à travers un programme d'activités original, pluriel et intergénérationnel, dans le déroulé de la journée ou de l'après-midi dominicale : visites des expositions permanentes et temporaires, visites guidées thématiques, animations pour les petits, ateliers pour les grands, implication d'opérateurs culturels ou d'artistes locaux, rencontre avec les équipes du musée, découverte des coulisses, etc.

Afin de toucher une large frange des publics périphériques, constitués des familles précarisées et des jeunes publics, 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 systématiquement informées par le biais de notre newsletter mensuelle afin de promouvoir ces activités gratuites auprès de leurs bénéficiaires et, plus largement, de les informer de cet accès libre toute l'année dans 60 musées en Fédération Wallonie-Bruxelles.

Le 1<sup>er</sup> dimanche de février s'est ainsi déroulé « à guichets fermés », attirant au total 432 visiteur·euse·s.

Nos canaux de diffusion numériques (site internet, newsletter, réseaux sociaux) ont également été mis au service de l'action à travers l'organisation d'un

<sup>2</sup> Musées reconnus par la FWB + Musées gratuits sur une base volontaire

<sup>3</sup> 7 musées

<sup>4</sup> 166 en incluant les expos permanentes, parcs et jardins bruxellois gratuits

<sup>5</sup> Musée national de la Résistance à Anderlecht, Maison des Artistes à Anderlecht, Musée d'Ixelles, Musée du Jouet à Bruxelles, Musée d'Ansembourg à Liège, Musées de Verriers, Tour d'Anhaive, Musafrika à Namur, Musée d'Archéologie de Tournai, Musée régional des Sciences naturelles à Mons, Salle Saint-Georges à Mons, Maison des Géants.

<sup>6</sup> Aucune sortie en 2023

concours destiné à faire gagner des Pass Art Nouveau (6 pass), donnant accès gratuitement à trois lieux Art nouveau sur une période de six mois.

Le concours a été programmé pour les vacances de fin d'année 2022 (22.12.2022 – 8.01.2023).

Toujours dans le cadre de cette année thématique, une série d'activités abordant la thématique de l'Art nouveau ont été proposées dans le cadre de notre programme de médiation culturelle Pour 50c, t'as de l'art – Voir rubrique 2.3.1.

### Calendrier 2023

Dates	Lieux	Affluence (nombre de visiteur-euse-s)
01/01	Pas de dimanche + que gratuit	/
05/02	Musée des Sciences naturelles et Vivarium,	Tournai 1 195
05/03	Musée royal d'Armes et d'Histoire militaire, Musée de la Médecine,	Tournai 146 Bruxelles NC
02/04	Maison des Arts de la Marionnette, Musée des Beaux-Arts,	Tournai 26 Tournai 590
07/05	Maison de la Métallurgie et de l'Industrie,	Liège 97
04/06	Trinkhall Museum, La Boverie, Musées de la Ville d'Eaux,	Liège 71 Liège 45 Spa 173
02/07	Musée Gaspar,	Arlon 11
06/08	Musée de la Fraise,	Namur 600
03/09	Maison du Patrimoine médiéval mosan, Computer Museum NAM-IP,	Dinant 64 Namur 60
01/10	Musée du Petit Format,	Viroinval 17
05/11	Mundaneum, MUMONS, Musée de Folklore et des Imaginaires,	Mons 225 Mons 25 Tournai 175
03/12	Art et Marges Musée, Brussels Design Museum,	Bruxelles 109 Laeken 537

**Total : 4166**

#### 2.4.1.3. Année Art Nouveau Brussels 2023

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

Intitulée 1<sup>er</sup> dimanche avec Horta, cette journée d'ac-

tivités gratuites a ainsi permis au public (adultes et enfants) de découvrir l'univers de l'architecte Victor Horta (1861-1947) dans le décor de ce qui fut sa maison personnelle et son atelier de 1901 à 1919. Pour l'occasion, le musée a fonctionné en horaires élargis, de 9h à 17h30.

Avant l'ouverture des portes au public en visite libre (à 11h), 72 privilégié-e-s ont eu la chance de découvrir les lieux à travers une activité matinale au choix, exclusive et gratuite :

- de 9h à 11h, 4 groupes de 15 personnes (adultes) ont visité chacune des pièces accompagnées d'un-e guide (2 visites par heure en français) ;
- de 9h à 14h, à l'aide du jeu de construction sur PC Minecraft, un groupe de 12 enfants (8-14 ans) s'est approprié l'espace muséal. Après une visite guidée des lieux, les enfants ont reconstitué le musée, ses collections et ses espaces dans une interprétation virtuelle et créative (atelier en français) ;
- de 11h à 17h, 24 créneaux de 15 minutes (jauge de 15 personnes) étaient réservés aux visites individuelles (sans guide) sur réservation.

Nos canaux de diffusion numériques (site internet, newsletter, réseaux sociaux) ont également été mis au service de l'action à travers l'organisation d'un concours destiné à faire gagner des Pass Art Nouveau (6 pass), donnant accès gratuitement à trois lieux Art nouveau sur une période de six mois. Le concours a été programmé pour les vacances de fin d'année 2022 (22.12.2022 - 8.01.2023).

Toujours dans le cadre de cette année thématique, une série d'activités abordant la thématique de l'Art nouveau ont été proposées dans le cadre de notre programme de médiation culturelle Pour 50c, t'as de l'art - Voir rubrique 2.3.1.

Le 1<sup>er</sup> dimanche de février s'est ainsi déroulé « à guichets fermés », attirant au total 432 visiteur·euse·s.



2.4.2. Visibilité des musées

# 2.4.2.1. Regards sur les musées

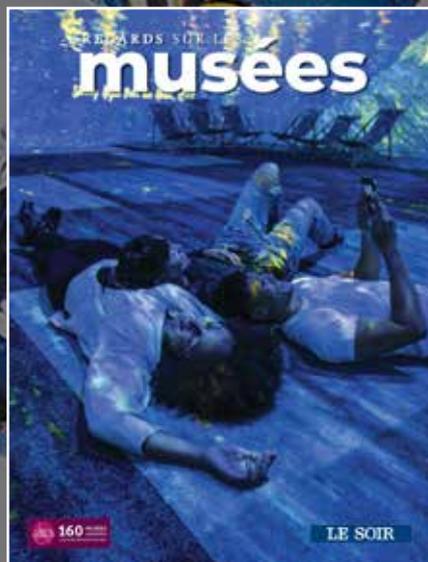
Pour la 10<sup>e</sup> année consécutive, notre magazine *Regards sur les musées* a été édité et diffusé en supplément du journal *Le Soir* le samedi 14 octobre 2023.

Arts&Publics s'est chargée de la coordination éditoriale (définition des sujets, constructXion du chemin de fer, recrutement des journalistes, sélection des photos), de la vente de l'espace publicitaire et de la distribution du magazine hors supplément (exemplaires tirés-à-part) et de sa diffusion numérique.

La rédaction du *Soir* s'est chargée de la mise en page et de la distribution.

La version papier classique de 36 pages a été complétée par une version numérique (PDF en accès libre sur notre site).

Dans le cadre de cette édition, nous avons organisé deux concours MuseumPassMusées en octobre et en décembre dans les pages du magazine et via nos canaux numériques (6 pass) et un concours avec le Musée de la Vie wallonne (5 X 4 places pour visiter l'exposition *Ordures*).



REGARDS SUR LES MUSEES

De nombreux musées, surtout publics, disposent de médiateurs culturels. Une fonction née au Canada, dans les années 1990, pour aller chercher tous les publics et gérer des projets à destination de chacun.

## Des médiateurs culturels pour tous les publics

Il s'agit de leur donner, dans le domaine de la médiation, le rôle de médiateur culturel. Ce rôle est né au Canada, dans les années 1990, pour aller chercher tous les publics et gérer des projets à destination de chacun.

De nombreux musées, surtout publics, disposent de médiateurs culturels. Une fonction née au Canada, dans les années 1990, pour aller chercher tous les publics et gérer des projets à destination de chacun.

REGARDS SUR LES MUSEES

# SOMMAIRE



► 4-7 REGARDS TÊMÉRAIRES  
**Bart Van Loo : « Dans notre histoire, l'art précède la politique ! N'est-ce pas une magnifique idée fondatrice ? »**



► 8-9 REGARDS DE PASSEURS  
**Des médiateurs culturels pour tous les publics**



► 10-11 REGARDS ET OREILLES  
**Arts et podcasts : quelle plus-value pour les musées ?**



► 13-14 REGARDS DIGITAUX  
**En immersion avec Mario Jacampo**



► 16-17 REGARDS DESSINÉS  
**Midam, créateur de Kid Paddle : « Musée et galerie, il faut concilier les deux ! »**



► 19-20 REGARDS VIDÉOLUDIQUES  
**2023, l'année zéro des expos gaming ?**

► 23-24 REGARDS SUR LA GRATUITÉ  
**Les musées gratuits pour les écoles : bonne idée ?**



► 28 REGARDS SUR L'AGENDA  
**2 dimanches pour 5 musées plus que gratuits !**

► 30-33 LE GUIDE EN REGARD  
**L'annuaire des 160 musées gratuits chaque 1<sup>er</sup> dimanche du mois.**



### 2.4.2.2. Le guide et l'annuaire des musées gratuits

Notre Guide des 150 musées gratuits chaque 1er dimanche du mois a été, comme chaque année, mis à jour (mise en page identique à l'édition précédente, avec une nouvelle couleur). À la suite du passage à 160 musées, l'intitulé (qui fait aussi office de logo) a été retravaillé. Le Guide est disponible en version numérique téléchargeable et imprimable sur notre site. Voir le chapitre communication pour plus de détails (tirage, etc.).

Une page de présentation lui est effectivement consacrée sur le site d'Arts&Publics, en complément de l'annuaire en ligne des musées (moteur de recherche des musées gratuits dans lequel chaque musée dispose d'une page de présentation – présentation du musée, photo, coordonnées et infos pratiques).

Si nous effectuons une mise à jour globale du guide une fois par an, nous réalisons des mises à jour spé-

cifiques du guide et des pages de l'annuaire sur notre site en cas de changement de nom d'un musée, de coordonnées, d'horaires ou en cas de fermeture temporaire pour cause de travaux ou de déménagement. Il peut toutefois y avoir un décalage entre le moment où la décision devient effective et le moment où nous recevons l'information. Cela demande en effet une veille régulière. Afin de mieux coller à cette réalité, nous avons opté pour des versions sur deux années (2022-2023, 2023-2024, etc.).

Autant que faire se peut, nous contrôlons également que les musées du réseau font bien mention de la gratuité le premier dimanche du mois sur les supports de communication (rubriques « Tarifs » et/ou « Horaires » de leur site internet). L'objectif de créer une base de données afin de recenser plus précisément ces pages reste en chantier.

### 2.4.2.3. Les canaux de diffusion Musées

<b>Canaux de diffusion Musées</b>	<b>Chiffres</b>
Pages de l'annuaire des musées sur le site d'Arts&Publics <sup>7</sup>	<b>131 951 vues</b>
Page du guide des musées (site)	<b>127 793 vues</b>
PDF du guide des musées (site)	<b>82 230 vues</b>
PDF du guide des musées (Calaméo)	<b>8 500 vues</b>
Diffusion du guide des musées (papier)	<b>7 000 ex.</b>
Page des Dimanches + que gratuits	<b>13 483 vues</b>
Diffusion du flyer des Dimanches + que gratuits	<b>20 000 ex.</b>
Pages de Regards sur les musées (site)	<b>1 969 vues</b>
PDF de Regards sur les musées 2023 (site)	<b>929 vues</b>
PDF de Regards sur les musées 2022 (site)	<b>20 185 vues</b>
PDF de Regards sur les musées 2021 (site)	<b>4 419 vues</b>
PDF de Regards sur les musées 2020 (site)	<b>3 894 vues</b>
PDF de Regards sur les musées 2019 (site)	<b>5 279 vues</b>
Diffusion Regards sur les musées (Le Soir)	<b>95 000 ex.</b>
Diffusion Regards sur les musées (tirés-à-part)	<b>10 000 ex.</b>
Newsletter mensuelle Musées	<b>15 455 abonné·e·s</b>
Page Facebook « Gratuité des musées »	<b>64 242 abonné·e·s</b>
Compte Instagram d'Arts&Publics	<b>1 623 abonné·e·s</b>

Voir chapitre « Communication » pour plus de chiffres.

<sup>7</sup> Ce chiffre n'inclut pas les visites des pages individuelles des musées.

## 2.4.3. KiosKup!



### 2.3.1.1. Présentation

Depuis 2020, KiosKup propose une scène itinérante qui fait la promotion des arts vivants et des structures culturelles sur les places publiques de la commune qui l'accueille, en solo ou en partenariat avec des événements communaux.

La scène propose des artistes de tout genre, performant un ou plusieurs extraits de leurs spectacles à venir, face à un public inopiné.

La promotion des artistes continue via les réseaux sociaux (Facebook, Instagram) et le site kioskup.be durant tout le reste de l'année.

C'est un mini centre culturel mobile qui offre un rendez-vous festif et convivial.

### 2.3.1.2. Objectifs

Mettre en lumière les artistes confirmés et en devenir de la commune, faire un focus sur toutes les initiatives, projets et opportunités qu'offrent Arts&Publics et les structures culturelles bruxelloises. Dynamiser les liens entre les citoyens et l'art en général : nous voulons renforcer la cohésion sociale intergénérationnelle par la médiation culturelle, en permettant aux citoyens de se rassembler et de partager autour des arts vivants en visant plus particulièrement les publics ne se sentant pas « concernés » par la scène en général. C'est aussi une plus-value pour les commerces avoisinants (location et catering, matériel).

### 2.3.1.3. Organisation

10/08/23 de 14:00 à 18:00 – Flagey Holiday, organisé par le département Citoyenneté de la commune d'Ixelles à la place Flagey.

19/08/23 de 13:00 à 17:30 – Festival Théâtres Nomades, organisé par la compagnie des Nouveaux Disparus ASBL et la fondation Ana Lindh. Au bois de la Cambre à Ixelles.

08/10/23 de 14:00 à 18:00 – Les 30 ans de Beliris, organisé par VisitBrussels, parc du Viaduc à Ixelles

### 2.3.1.4. Chiffres clés

3 événements organisés

26 artistes

Équipe technique :

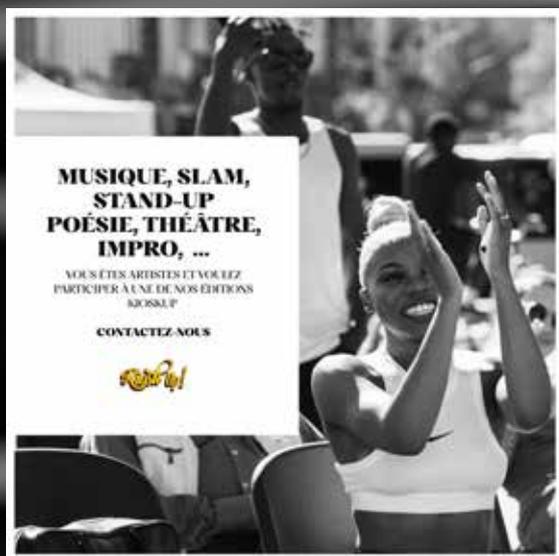
7 personnes

100/150 spectateur·rice·s  
en moyenne

### 2.3.1.5. Bilan, retour et perspectives

En 3 ans, ce sont 12 événements qui ont permis à 80 artistes de se présenter à environ 600 spectateurs dans une atmosphère conviviale et propice aux échanges entre artistes et spectateur-rice-s. Les KiosKup de 2023 ont permis de créer de très bons liens avec nos partenaires : Les Nouveaux Disparus, VisitBrussels et le département Citoyenneté de la commune d'Ixelles. Ceux-ci nous ont fait part de leur désir de réitérer l'expérience avec KiosKup.

Les retours des artistes tout comme ceux des spectateurs ont été plus que positifs. Le site web Kioskup.be met beaucoup plus en valeur le projet et lui donne une meilleure visibilité. Notre équipement technique personnel se professionnalise et nous donne plus d'indépendance. Nous sommes en lice pour les prochaines éditions de la Fête de l'Iris en mai 2024, Flagey Holiday en juillet/août 2024, le parcours d'artistes d'Etterbeek 2024 et le parcours d'artistes d'Ixelles 2024.





#### 2.4.4. Visibilité des projets ISP

La visibilité des porteur·euse·s de projet, amplifiée par les canaux de communication et événements d'Arts&Publics, est complétée par leur propre présence sur diverses plateformes et supports, ainsi que leur participation à des événements professionnels liés à la culture ou à leur discipline artistique.

Bien que certains aient développé leur propre site web, la majorité privilégie les réseaux sociaux, en particulier Facebook et Instagram, pour partager les actualités de leurs projets, présentant des niveaux d'expertise et de régularité variables.



### 3. Médiation culturelle numérique

## 3.1. Activités de formation

### 3.1.1. Programme ARTS&STICS

#### 3.1.1.1. Présentation

Coproduction entre Arts&Publics et l'ASBL STICS, le programme de formation ARTS&STICS s'adresse aux professionnel-le-s des arts, de la culture et de l'éducation souhaitant développer sinon renforcer leurs compétences techniques ou relationnelles et outils numériques, que ce soit pour leur gestion de projet, leur communication ou leurs activités d'animation ou de production.

#### 3.1.1.2. Objectifs

Le programme ARTS&STICS offre un cadre d'échanges de services en matière de formation des cadres et animateur-ric-e-s dans les secteurs culturel et artistique. Accessible à tous-tes les travailleur-euse-s du secteur culturel, principalement actif-ve-s dans la CP 329.02, cette nouvelle initiative dans le paysage bruxellois répond à quatre grands objectifs :

- porter et transmettre les valeurs communes d'éducation permanente qui caractérisent les deux structures ;
- croiser leurs expertises en tant qu'opérateurs de formation, de médiation culturelle et de production artistique ;
- renforcer les actions de formations vers les acteur-ric-e-s culturel-le-s et artistiques ;
- apporter des plus-values sur le plan du développement des compétences, entre autres par l'utilisation des nouveaux médias - notamment du jeu vidéo - et du numérique dans le travail culturel et artistique.

#### 3.1.1.3. Organisation

Lancé lors de la rentrée culturelle de septembre, le programme ARTS&STICS s'organise sur l'année scolaire 2023-2024. À ce jour, douze modules thématiques ont été dispensés ou programmés.

##### **Module #1 : Comment concevoir une stratégie de communication numérique ?**

- Formateur : Jérôme Ramacker
- Durée : 3 jours
- Dates : 13.09.2023, 17.01.2024 et 10.04.2024

##### **Module #2 : Comment améliorer vos performances sur les réseaux sociaux ?**

- Formatrice : Leïla Maidane
- Durée : 3 jours
- Dates : 11-12-18.10.2023 + 27-28.05.2024 et 3.06.2024

##### **Module #3 : Créer des jeux vidéo sans coder ? C'est possible !**

- Formateur : Thierry Brimiouille
- Durée : 3 jours
- Dates : 7-8-14.11.2023

##### **Module #4 : La médiation culturelle à l'heure des transitions**

- Formatrice : Delphine Jenart
- Durée : 2 jours
- Dates : 28-29.11.2023

##### **Module #5 : À la découverte du nouvel écosystème des médias**

- Formateur-ric-e-s : Delphine Jenart et Pierre-Jean Burrion
- Durée : 3 jours
- Dates : 4-5-11.12.2023

##### **Module #6 : Créer un podcast - 1001 façons de faire du son**

- Formateur : Yassine Amrouch
- Durée : 3 jours
- Dates : 5-6-12.02.2024

**Module #7 : Initiation aux outils du fablab pour la médiation culturelle**

- Formatrice : Nathalie Cimino
- Durée : 4 jours
- Dates : 15-16-22-23.02.2024

**Module #8 : La médiation culturelle par le jeu vidéo**

- Formateur : Ekin Bal
- Durée : 2 jours
- Dates : 12-19.03.2024

**Module #9 : Découvrir ChatGPT pour le secteur culturel**

- Formateur : Leïla Maidane
- Durée : 2 jours
- Dates : 8-9.04.2024 + 10-11.06.2024

**Module #10 : Médiation culturelle et révolution numérique**

- Formatrice : Delphine Jenart
- Durée : 2 jours
- Dates : 23-24.04.2024

**Module #11 : Réforme du travail des arts : les nouvelles règles décodées**

- Formateur : Anne-Catherine Lacroix
- Durée : 1 jour
- Dates : 4.06.2024

**Module #12 : Qu'en est-il des droits d'auteur-riche à l'ère du numérique ?**

- Formateur : Sophie Marchal
- Durée : 2 jours
- Dates : 18-20.06.2024

**3.1.1.3.1. Les équipes**

**L'équipe d'encadrement**

Jacques Remacle : coordination pour Arts&Publics  
Éric Luna : coordination pour STICS ASBL

**L'équipe de formation**

Jérôme Ramacker (SFSC, IHECS), Thierry Briouille (Pipette Inc), Pierre-Jean Burrion (JB Studio), Delphine Jenart (KIKK), Nathalie Cimino (rethink), Ekin Bal (Arts&Publics), Yassine Amrouch (Arts&Publics), Leïla Maidane (Be-greator), Sophie Marchal (SACD) et Anne-Catherine Lacroix (Atelier des droits sociaux)

**3.1.1.3.2. Aspects pratiques**

L'essentiel des séances de formation ont été données dans les locaux du STICS à Schaerbeek. Quelques séances ont par ailleurs été délocalisées à la MDQ Malibran, au cityfab1 et dans les locaux d'Unessa, voisins d'Arts&Publics.

**3.1.1.3.3. Calendrier**

Voir dates des formations plus haut

**3.1.1.3.4. Chiffres clés**

- 12 modules thématiques
- 33 journées de formation (dispensées ou programmées)
- 11 formateur-riche-s
- 72 participant-e-s/inscrit-e-s (chiffre provisoire)



### 3.1.1.4. Bilan, retours et perspectives

En 2023, un seul module sur les cinq a été annulé par manque d'inscriptions. Le module sur la communication de Jérôme Ramacker a également été déprogrammé pour des raisons d'agenda. Les autres modules ont été fréquentés par un nombre satisfaisant de participants et ont tous été plébiscités par les participants. L'utilisation de nos équipes de formateurs dans un cadre plus proche de l'éducation permanente est à ce stade une réussite.

Les perspectives 2024 sont excellentes. Les modules se remplissent rapidement. Des évolutions sont à l'étude.



### 3.1.2. Programme NUMBERS

#### 3.1.2.1. Présentation

NUMBERS est un programme de formation et d'accompagnement en médiation culturelle numérique axé sur le jeu vidéo et les outils numériques innovants comme supports d'animation.

Destinée aux Bruxellois-es de 18 à 30 ans en recherche d'emploi, la formation offre un programme de deux mois, entièrement gratuit, permettant aux participant-e-s d'apprendre à maîtriser des outils et techniques numériques, d'acquérir des compétences en gestion de projets ainsi qu'un savoir-faire pratique passant par la réalisation d'un projet en médiation culturelle numérique orienté vers le jeu vidéo.

La 6<sup>e</sup> édition de notre programme de formation NUMBERS s'est clôturée le 7 novembre dernier. Axée sur la médiation culturelle numérique et vidéoludique, la formation a élargi son champ d'exploration cette année en touchant divers domaines et outils numériques tels que la création de jeux vidéo sur Ren'Py, l'initiation au streaming, la production de podcasts ou encore le prototypage au fablab.

Cette année, la formation était réalisée dans le cadre du contrat de quartier Hélicopter-Anvers, en collaboration avec la Mission Locale de Bruxelles.

La formation s'est déroulée sous forme de modules animés par des formateur-ric-e-s professionnel-le-s issu-e-s du secteur artistique et socioculturel. Elle a réuni des participant-e-s avec des motivations variées, allant de la recherche artistique et les liens entre jeu vidéo et le secteur culturel à l'exploration de nouvelles façons de raconter des histoires à travers des médias comme les jeux vidéo et les podcasts.

#### 3.1.2.2. Objectifs

Le programme NUMBERS est un projet innovant visant la formation et l'insertion dans le domaine de la médiation culturelle numérique. C'est dans cette optique que la formation a été conçue comme un dispositif professionnalisant ayant pour objectif une perspective d'emploi à long terme dans la niche fertile des secteurs professionnels à la croisée du culturel, de l'artistique et du numérique.

À travers son programme, l'objectif de la formation consiste à renforcer les connaissances techniques des participant-e-s en matière de numérique ainsi que de leur proposer un accompagnement dans la conception d'un projet personnel.

#### 3.1.2.3. Organisation

##### **Module 1 : Réappropriation et détournement de jeu vidéo (14h) - Marine Vankeer et Laura Semeraro**

**Objectifs :** utiliser le jeu vidéo Minecraft dans un contexte culturel et socioéducatif, et développer des projets avec des jeux existants.

**Retours :** La découverte de Minecraft a été perçue comme enrichissante par les stagiaires, associée à un projet pédagogique. Les stagiaires ont manifesté un fort intérêt, avec une participation active et des questions nombreuses. Certains ont néanmoins estimé que le temps était un peu insuffisant pour approfondir les notions abordées.

##### **Module 2 : Apprendre à concevoir un atelier JV (21h) - Maxime Verbesselt / éducation aux médias - Yassine Amrouch (14h)**

**Objectifs :** Organiser un atelier de création de jeux vidéo, comprendre le game design, approcher des outils techniques.

**Retours :** Ce module a couvert l'éducation aux médias et aux jeux vidéo, avec des retours concrets sur les ateliers de création d'Action Médias Jeunes. Les stagiaires ont exprimé un vif enthousiasme, appréciant particulièrement les expériences partagées par l'animateur de terrain.

##### **Module 3 : Introduction aux logiciels et premiers pas en création vidéoludique amateur (56h) - Tamara Aleksic et Thierry Brimioulle / Yassine Amrouch et Laura Semeraro**

**Objectifs :** Apprendre les bases de la création de jeux vidéo, utiliser la création de jeu comme outil de médiation culturelle.

**Retours :** Les explications techniques ont été bien perçues et appliquées par les participant-e-s, les formateur-ric-e-s ont structuré les journées de manière à permettre aux stagiaires de travailler sur leur projet de jeu.

##### **Module 4 : Création de podcast (21h) - Yassine Amrouch**

**Objectifs :** Enregistrer et monter un podcast, maîtriser Reaper et la prise de son.

**Retours :** Les participant-e-s ont salué la qualité du module et l'expertise du formateur, bien que le temps consacré au podcast ait été jugé un peu insuffisant. Malgré la complexité technique, la plupart des

participant·e-s ont réussi les exercices, appréciant la compréhensibilité et l'accessibilité du module.

#### **Module 5 : Initiation aux outils du fablab et médiation culturelle (28h) - Nathalie Cimino**

**Objectifs :** Découvrir la médiation culturelle, les fablabs, les logiciels et machines du fablab.

**Retours :** Le module a été apprécié malgré des contraintes de temps et d'absences. Il a offert un exercice stimulant de construction d'une exposition numérique.

#### **Module 6 : Initiation au streaming (21h) - Benjamin Bonhomme**

**Objectifs :** Lancer un stream en autonomie, initiation à Twitch et OBS Studio.

**Retours :** L'intervenant a été salué pour son excellence et sa disponibilité, rendant le module à la fois agréable et divertissant. Les participant·e-s ont eu l'occasion de lancer leur propre contenu en live sur Twitch à la fin du module.

#### **Module 7 : Accompagnement dans un projet personnel et networking (32h) - Marine Vankeer et Jérôme Ramacker**

**Objectifs :** Accompagner les stagiaires dans leurs projets, présenter des outils concrets, exposer les financements, comprendre la communication de projet.

**Retours :** Les retours sur le module de gestion de projet ont souligné l'appréciation de l'aide au projet personnel, malgré les attentes de certains candidats pour plus d'approfondissement des méthodes de travail. Le networking a été grandement apprécié, mettant en avant des rencontres enrichissantes avec les intervenant·e-s et la possibilité de se projeter avec leur projet dans des environnements concrets.

##### **3.1.2.3.1. Les équipes**

##### **L'équipe d'encadrement**

Maxime Verbesselt (Action Médias Jeunes), Tamara Aleksic (Arts&Publics), Thierry Brimiouille (Pipette Inc), Nathalie Cimino (Rethink), Benjamin Bonhomme (C-Paje) Marine Vankeer (Arts&Publics), Laura Semeraro (Arts&Publics), Jérôme Ramacker (artisan communicateur), Yassine Amrouch (Arts&Publics).

##### **Les intervenant·e-s et lieux visités**

Visite du Kanal Centre Pompidou, en présence des médiateur·rice·s Soetkin et Stefan, présents également lors de la présentation du prototype au fablab.

Présentation du projet de podcast intitulé Élan d'artistes par Alix Dehin.

Fanny Martin, directrice créative chez Art of Festivals.

Speed networking du 24 octobre à LaVallée : Fanny Martin, Jean-Baptiste Tricot (cofondateur de Thrillite), Carla Fontes (médiatrice culturelle à la Maison des Cultures et de la Cohésion sociale de Molenbeek-Saint-Jean), Fred Suzanne (coordinateur au Centre culturel et sportif Pôle Nord), Émilie Boumal (chargée de projet au Centre culturel et sportif Tour à Plomb), Jacques Remacle (notre administrateur délégué) et Stefaan Willems (médiateur culturel à Kanal).

##### **Le jury**

Le jury Numbers 2023 a été constitué de membres internes de l'ASBL et deux jurés invités spécialement pour l'occasion : Marine Vankeer (Arts&Publics), Yassine Amrouch (Arts&Publics), Jacques Remacle (Arts&Publics), Florian Guilbert (Média Animation ASBL), Sophie Jarmouni (comédienne, réalisatrice, speedrunneuse et streameuse)

Parmi les projets présentés, on retrouve un laboratoire de recherche artistique des futurs souhaitables, un projet associant streaming et bande dessinée, ainsi qu'un podcast mettant en lumière les habitant·e-s des quartiers du Nord de Bruxelles. Ces projets, à la fois sociétaux et artistiques, ont émergé tout au long de la formation, reflétant l'approche personnelle, les parcours individuels et les questionnements des participant·e-s.



### 3.1.2.3.2. Aspects pratiques

La formation s'est déroulée principalement dans le quartier nord de Bruxelles. Plus précisément à La Werk Centrale de l'Emploi, à La Mission locale de Molenbeek et à La Vallée pour le speed networking.

### 3.1.2.3.3. Calendrier

La formation s'est déroulée du 4 septembre au 7 novembre 2023. Le speed networking a été organisé le 24 octobre et le jury le 7 novembre.

#### 3.1.2.3.4. Chiffres clés

- 7 modules thématiques proposés par 10 formateur·rice·s au cours de 35 jours de formation, totalisant 245 heures d'apprentissage.
- 7 participant·e·s âgé·e·s entre 23 et 31 ans avec une moyenne d'âge de 28 ans
- speed networking : 8 acteur·trice·s du secteur socioculturel
- 5 projets de médiation culturelle numérique présentés au jury

### 3.1.2.4. Bilan, retours et perspectives

Grâce à un formulaire d'évaluation transmis aux stagiaires, ces derniers ont eu l'occasion de partager leurs impressions sur différents aspects de la formation. L'encadrement professionnel diversifié et l'ambiance conviviale ont été appréciés, favorisant un cadre propice à l'acquisition de connaissances. La diversité des modules et leur durée ont satisfait les participant·e·s, bien que certains aient suggéré une prolongation pour une meilleure assimilation des compétences techniques. Malgré des défis tels que la courte durée de certains modules, l'absentéisme et les retards, ainsi que des problèmes de connexion internet, la formation a été perçue positivement par tous les participant·e·s.

Pour les perspectives 2024, le faible nombre de candidats et la concurrence des formations dans le secteur du numérique incitent notre équipe à réexaminer l'approche et l'offre de formation. Les perspectives du DBSF 2024 entraînent également des ajustements dans le programme ; une phase de réflexion interne sera mise en œuvre en ce début d'année pour s'aligner sur les réalités du secteur et préparer les nouvelles activités de formation 2024.

## 3.2. Activités d'insertion socioprofessionnelle

### 3.2.1. Méthodes et axes d'accompagnement

Prolongement de notre programme de formation en médiation culturelle numérique, CoopCraft vise, par l'accompagnement de projets, à faciliter la mise à l'emploi de bénéficiaires d'un revenu d'intégration sociale (demandeurs d'emploi au chômage, allocataires du CPAS) dans les 19 communes de la Région bruxelloise à travers un contrat de travail article 60. Les bénéficiaires sont impliqués dans la création de leur propre emploi en développant des projets personnels axés sur la médiation culturelle numérique.

Le parcours CoopCraft se déroule en sept étapes, impliquant la sélection des candidats, l'élaboration d'une feuille de route, des rencontres avec des acteurs socioéconomiques, la mise en pratique des acquis de formation, la création d'un réseau de soutien, la promotion du projet, et, enfin, une évaluation de fin de parcours avec des perspectives futures.

Le processus s'étend sur 12 à 24 mois, selon l'âge du bénéficiaire, et intègre pleinement le travailleur et son projet dans les activités de l'ASBL Arts&Publics. La sélection se fait par appel à candidatures, évaluées en concertation avec les CPAS partenaires.

### 3.2.2. Le programme CoopCraft

#### 3.2.2.1. Objectifs

Le programme CoopCraft vise la création d'emplois et de filières d'activités, dans le but de faciliter l'insertion socioprofessionnelle de jeunes précarisés avec des compétences existantes dans le secteur de la médiation culturelle numérique. Il agit comme une structure d'accompagnement pour les jeunes porteurs de projets qui ne trouvent pas de réseaux adaptés pour les concrétiser.

#### 3.2.2.2. Organisation

En 2023, Arts&Publics poursuit son engagement en accompagnant cinq personnes au sein du pôle numérique de l'ASBL. Gaspard, issu de la formation NUMBERS 2021, a été rejoint par Sabri et Jean-Baptiste de la formation NUMBERS 2022 en août et septembre 2022. Deux participants de la formation NovaCraft 2022, Maeva et Thibaut, ont également intégré le programme au début de l'année 2023.

Gaspard a quitté le dispositif en avril 2022 pour être directement engagé par une ASBL œuvrant dans le domaine de l'éducation permanente à la suite de son parcours d'insertion. Sabri et Jean-Baptiste ont quitté le dispositif en août et septembre et travaillent actuellement sur leur projet professionnel. Enfin, Maeva et Thibaut sont toujours actifs au sein du dispositif, et ce, jusqu'en 2024. Nous accueillerons dans le courant de 2024 un nouveau candidat issu de la formation NUMBERS 2023, Victor, qui rejoindra le dispositif.

### 3.2.2.3. Chiffres clés

- 5 projets accompagnés en 2023, dont 4 issus de nos formations numériques 2022
- 11 projets d'ateliers animés en 2023 par les porteur-euse-s de projet

### 3.2.2.4. Bilan, retours et perspectives

L'année 2023 a été marquée par la réalisation d'une multitude de projets créés par les porteurs et porteuses de projet, avec la concrétisation de plus de 11 projets d'ateliers. En plus de la réalisation de leur projet, ils ont également été activement investis dans l'organisation du festival Zinne Games du pôle Jeux vidéo. Leur engagement s'est également manifesté à travers des collaborations sur divers projets internes réalisés en co-animation, tels que le projet CAFÉ, le Printemps Numérique, et d'autres initiatives.

À la fin de leur contrat, deux des trois candidats ont connu une sortie positive, retrouvant un emploi dans des domaines connexes quelques semaines seulement après la fin de leur engagement. Les participants ont partagé des retours positifs, exprimant leur satisfaction à la fois envers le dispositif et l'accompagnement reçu.

L'année 2023 a également été marquée par la diversification des projets avec l'arrivée du mapping et du webdocumentaire comme nouvelles techniques apportées au sein du pôle, élargissant les compétences proposées au sein de l'équipe. Cette diversité a conduit à la réalisation de nombreuses nouvelles initiatives ainsi que de projets en équipe réalisés en synergie avec le pôle Jeux vidéo.

### 3.2.3. Projets accompagnés en 2023

Au cours de l'année 2023, 5 personnes ont bénéficié de l'accompagnement CoopCraft. Tous et toutes issu-e-s de nos programmes de formation en médiation culturelle numérique.

## JEU VIDÉO

### On As'Saisonne – Gaspard Wastiaux

Le projet On As'Saisonne, porté par Gaspard Wastiaux, est un atelier mêlant cuisine de saison et jeu vidéo. Pendant la première phase de l'atelier, il propose de jouer à un jeu vidéo qu'il a réalisé, dans lequel les participants créent des recettes rapides et abordables mettant en valeur des ingrédients de saison. La deuxième journée consiste en un atelier cuisine où les participants ont la possibilité de réaliser une recette de cuisine de saison inspirée du jeu vidéo présenté.

### Résultats

Gaspard a travaillé sur la réalisation de son jeu vidéo de juin à novembre 2022. Il a, ensuite, débuté la phase des ateliers qu'il a proposés de février à la fin de son contrat en avril 2023 :

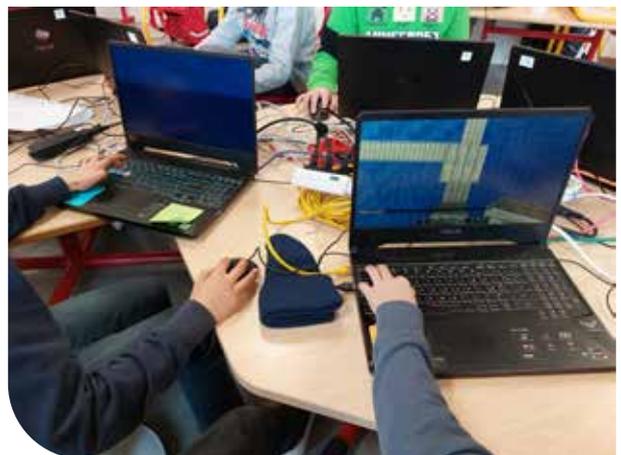
- un atelier test a été réalisé à La Serre en janvier 2023 ;
- un atelier a été réalisé au Samusocial en février 2023 ;
- un atelier a été réalisé à la bibliothèque Sésame en février 2023 ;
- un projet d'atelier a été proposé à l'école Sainte Bernadette en mars 2023.

### Dates/Chiffres clés

- Le projet a réuni 32 personnes au cours des 4 sessions d'ateliers.
- Les participants étaient âgés entre 14 et 30 ans.

### Cinéminecraft – Sabri Hayouni

Sabri est à l'initiative du projet Cinéminecraft. Cinéminecraft est un projet de détournement de jeu vidéo à des fins cinématographiques. Les apprenants sont amenés à tourner directement dans le jeu Minecraft un court-métrage en groupe, apprenant au passage les codes du cinéma.



### Résultats

Après la phase de préparation du projet et la recherche de partenaires, Sabri a débuté la réalisation de son atelier en février 2023. Il a réalisé son projet Cinéminecraft au sein d'une classe de 5<sup>e</sup> primaire de l'école Marie Popelin.

### Dates/Chiffres clés

- Le projet a été réalisé du 6 au 9 février sur une période de 3 jours, avec la participation de 19 élèves.

## MULTIMÉDIA

### Les ateliers numériques biodiversifiés – Jean-Baptiste Tricot

Les ateliers numériques biodiversifiés regroupent un ensemble d'activités utilisant le numérique et la créativité afin de faire découvrir la faune et la flore bruxelloise aux jeunes, tout en les rendant acteurs de leur sauvegarde. Ces activités allient médiation culturelle, numérique et sensibilisation à la biodiversité.

### Résultats

- Un mapping vidéo lors de l'exposition Solar Punk de Luc Schuiten

- La réalisation de Tamagotchi sur la base d'une espèce animale sauvage bruxelloise avec des élèves de 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> primaire
- La réalisation de podcast et de nichoirs avec des élèves de 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> primaire

### Dates/Chiffres clés

Le 1<sup>er</sup> projet a touché 300 visiteurs (lors du week-end d'ouverture les 4 et 5 mars 2023).

Le 2<sup>e</sup> projet a touché une classe de 22 élèves (15 et 16 juin 2023).

Le 3<sup>e</sup> projet a touché une classe de 21 élèves (du 11 au 15 septembre 2023).

## VIDÉO MAPPING

### Cinéma d'animation et mapping vidéo – Maëva Jacques

Maëva a proposé des ateliers d'animation au banc-titre et de mapping, qui se déroulent en plusieurs phases et sur plusieurs séances. Tout d'abord, les participant-e-s créent des marionnettes articulées en papier, selon une thématique choisie, puis dessinent des décors. Ensuite, les marionnettes sont animées en stop motion, à l'aide de smartphones ou de webcams. Le tout est rassemblé et monté pour réaliser une vidéo. Enfin, la vidéo créée est projetée sur un volume à l'aide du mapping vidéo.



## Résultats

L'atelier mapping vidéo a été proposé à deux reprises en 2023. Cet atelier s'adapte à l'âge des participant-e-s et à la structure qui l'accueille. Par exemple, il peut être raccourci sur un après-midi, donné dans un musée en lien avec l'exposition en cours.

## Dates/Chiffres clés

En 2023, l'atelier a été organisé au centre L'Orée sur 6 séances de 2h, entre novembre et décembre 2023, pour un public adulte. Et en novembre au musée Kanal en lien avec l'exposition Connecting, sur 2 séances de 3h30, pour un public de 11-14 ans. En regroupant toutes les séances, l'atelier a été donné à 54 personnes, 22 filles/femmes et 32 garçons/hommes.

## WEB DOCUMENTAIRE

### Atelier d'initiation au documentaire – Thibaut Leu-Cauvin

Géographe de formation et passionné de vidéo, Thibaut développe chez Arts&Publics des projets d'ateliers tournant autour de la réflexion critique de l'audiovisuel. Son parcours professionnel lui a permis de découvrir la force de l'image dans le partage et la

communication avec les autres.

Ses ateliers se déclinent vers une recherche de la narration plus interactive afin de permettre aux personnes de mettre en scène leurs imaginaires les plus profonds à l'image des visual novels, web-documentaires et plus largement des jeux vidéo. L'idée au cœur de ses projets est de promouvoir la réflexion collective autour d'un sujet et la recherche de soi à travers l'expression artistique. **Résultats**

Au cours de l'année 2023, Thibaut a animé des ateliers dans le cadre du programme La Culture à de la classe autour du street art et du webdocumentaire, mais aussi à l'ASBL CARIA, ainsi que des ateliers vidéo destinés à des MENA dans le cadre du projet CAFÉ.

## Dates/Chiffres clés

2023 - Arts&Publics - 6 ateliers vidéo pour le projet CAFÉ

2023 - CFA/Arts&Publics/CARIA - Création d'un jeu vidéo notamment à l'aide d'IA - 8 enfants

2023 - La Culture a de la classe - Création d'un web-documentaire collectif - 16 ateliers - 2 classes de 14 élèves



## 3.3. Activités d'animation vidéoludiques

### 3.3.1. Les ateliers Jeu vidéo & Société

#### 3.3.1.1. Objectifs

L'année 2023 du pôle Jeu vidéo & Société a été incontestablement marquée par l'organisation du Zinne Games Festival, le tout premier festival vidéoludique organisé à Bruxelles, du 6 au 7 mai à la Tricoterie à Saint-Gilles. Un événement qui répondait à notre volonté d'élargir notre visibilité auprès d'un plus grand public et de mettre à l'épreuve du public notre vision. Plus de 900 personnes de tout âge ont répondu à l'appel lors de ce week-end dédié à la découverte de la culture jeu vidéo dans une perspective culturelle, sociétale et locale !

Cette année s'est démarquée par la diversification de nos logiciels de programmation, notamment avec l'utilisation du logiciel de visual novel Ren'Py. En plus de la création de jeux vidéo, notre approche s'est également enrichie avec l'arrivée d'autres outils numériques. Des ateliers de vidéomapping ont été organisés, tout comme un projet de webdocumentaire interactif.

Les thèmes abordés cette année ont été variés, allant du cyberharcèlement à travers des histoires narratives, à l'exploration du genre via Minecraft, ou encore à la sensibilisation à la biodiversité par le biais de podcasts. L'année 2023 a ainsi été marquée par une belle diversification en termes d'outils, de thématiques et de formats proposés.

#### 3.3.1.2. Organisation

L'équipe a de nouveau collaboré avec des freelances de nos formations et programmes d'insertion, renforçant leur expertise pour mener à bien le projet majeur de l'association, le festival Zinne Games. Nous avons aussi pu profiter de l'aide de volontaires motivés tout droit venus du Québec pour nous aider à concrétiser nos objectifs grâce à un partenariat noué avec l'organisme québécois Lojiq. Après les mois initiaux consacrés à la planification de l'événement, nos activités d'animation ont repris dès l'été. Bien que le directeur du pôle ait bénéficié d'un repos sabbatique de 6 mois après le festival, cela n'a pas eu un impact significatif sur le bilan annuel.

#### 3.3.1.3. Chiffres clés

Activités d'animation  
(en dehors du festival) :  
34 projets menés en 2023 ;

Participation de 682 personnes aux ateliers,  
conférences et événements ;

Participants âgés de 6 à 70 ans, avec une concentration principale chez les jeunes de 9 à 12 ans.

#### Réalisations :

Création de 28 jeux vidéo  
au cours de divers projets ;  
- 1 nouveau logiciel de création :  
Ren'Py.

#### 3.3.1.4. Bilan, retours et perspectives

C'est avec fierté que nous contemplons l'année 2023, marquée par l'émergence de nouveaux projets tels que le festival, tout en présentant une diversité de projets qui consolident notre engagement premier envers le jeu vidéo. Une montée en puissance que nous comptons nourrir avec de nouvelles idées et des collaborations toujours plus nombreuses.

En 2024, notre objectif est de confronter une thématique récurrente : les usages excessifs et les appréhensions générales liées aux jeux vidéo qui persistent. Pour mener ce travail à bien, une meilleure compréhension des pratiques vidéoludiques s'impose, et nous prévoyons de travailler sur le sujet des jeux vidéo et des émotions au travers de diverses activités. Le projet de mallette pédagogique, en « tâche de fond » l'année dernière, prendra également forme concrète au cours de cette période. Par ailleurs, cette année est cruciale sur le plan électoral, un moment clé dans la vie démocratique où les grandes orientations sociétales se dessinent. Il est essentiel pour nous de rappeler le sous-investissement persistant des politiques dans ce qui constitue la culture vidéoludique, une culture majeure pour une part toujours plus importante de la population belge.

## LES THÉMATIQUES ABORDÉES

### CITOYENNETÉ

#### PIXEL UTOPIA

Type d'atelier: Détournement du jeu vidéo

**Description :** Le projet invite les apprenants à bâtir leur cité idéale dans le monde virtuel de Minecraft. Les activités comprennent la définition des valeurs, la création d'identité de la ville, la formation du parlement, et des réflexions sur l'utopie. Les résultats montrent que les élèves ont acquis des compétences et ont compris les concepts et le processus démocratique. En dépit des moments pré-Minecraft redondants, l'appropriation rapide du jeu par les élèves et l'implication positive sont soulignées, avec un retour favorable des évaluations et des enseignants.

**Public :** 16 jeunes de 16 à 18 ans

**Animateur-riche-s :** Ekin Bal, Ludovic Dufour, Anaïs Pronovost-Morgan

**Partenaire :** Institut Sainte Bernadette

**Lieu :** Sq. du Sacré-Cœur 2/A, 1160 Auderghem, Belgique

**Dates :** Du 13 février au 17 février 2023

**Nombre de séances et d'heures :**

5 séances, pour une durée totale de 20h



#### PLAY THE CITY

Type d'atelier: Détournement de jeu vidéo

**Description (objectifs + résultats) :** L'atelier, réinventant le Quartier européen avec des outils numériques, a permis aux participant-e-s d'explorer, partager des observations, et débiter la construction en jeu. Les résultats positifs soulignent l'efficacité

de Minecraft et Stable Diffusion dans les débats sociétaux. L'intégration de l'IA pour traiter les captures d'écran a renforcé la projection réaliste. Malgré le succès, le défi réside dans le faible nombre de personnes, suggérant une réflexion sur la communication et l'expansion du public. La collaboration entre les partenaires et l'innovation avec l'IA ont marqué la réussite de l'activité.

**Public :** 15 à 30 ans

**Animateurs :** Jean-Baptiste Tricot et Sabri Hayouni

**Partenaires :** Brussels Academy, Irene Sartoretti et Julian Alvarez

**Lieux :** Quartier européen et Maison des arts de Schaerbeek

**Dates :** Du 28 juin au 2 juillet 2023

**Nombre de séances et d'heures :**

5 séances d'une durée totale de 18h

### EN ROUTE POUR LES CULTURES CITOYENNES

Type d'atelier: Création vidéoludique

**Description :** Ce projet vise à questionner les liens qui existent entre les jeunes en décrochage scolaire et la citoyenneté. Son objectif est de matérialiser ces liens en proposant aux participants de les retranscrire sous la forme d'un jeu vidéo amateur, SASSDISCUTE, créé avec le logiciel Construct 3. Ces questionnements se sont concrétisés par des débats et des productions sous forme de création artistique. Le projet a attiré 12 participant-e-s aux ateliers, tandis que l'exposition a réuni une cinquantaine de personnes. Deux créations majeures ont émergé : un jeu vidéo et un podcast.

**Public :** Les jeunes de 14 à 18 ans confrontés au décrochage ou à la déscolarisation

**Animateur :** Aurélien

**Partenaire :** L'ASBL SAS Parenthèse

**Lieu :** SAS parenthèse, 88 rue Haute - 1000 Bruxelles

**Dates :** oct. 2022 - juin 2023

**Nombre de séances et d'heures :**

24 ateliers, 48 heures au total



## CYBERHARCÈLEMENT

### ATELIER ATHÉNÉE JEAN ABSIL

**Type d'atelier :** Création jeu vidéo sur la thématique du cyberharcèlement

**Description :** Au cours de l'atelier, 14 jeunes ont exploré le thème du harcèlement et du cyberharcèlement, se mettant dans la peau de victimes. Les débats visent à les sensibiliser et à les outiller contre ces situations courantes à l'école. Malgré une réputation de classe difficile, les jeunes ont été participatifs et motivés. Des stratégies ont été mises en place pour maintenir leur attention malgré quelques débordements. Les retours positifs témoignent de l'impact de l'atelier, avec une attente de présence pour l'année suivante.

**Public :** Les jeunes entre 14 et 15 ans

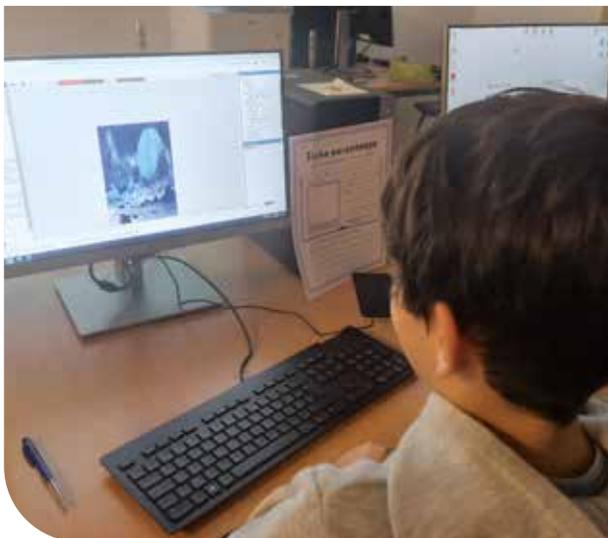
**Animatrices :** Marine Vankeer, Laura Semeraro, Anais Pronovost-Morgan

**Partenaire :** Athénée Royal Jean Absil

**Lieu :** Athénée Royal Jean Absil, av. Hansen-Soulie 27, 1040 Etterbeek

**Dates :** Du 16 mars 2023 au 20 avril 2023

**Nombre de séances et d'heures :**  
6 séances pour 18h au total



## DROITS DE L'HOMME

### ATELIER EPN UCCLÉ

**Type d'atelier :** Atelier de création vidéoludique

**Description :** Malgré notre orientation vers les droits de l'enfant, les jeunes ont préféré se concentrer sur les droits humains pour créer un jeu vidéo. Nous les avons alors encouragés à concevoir leur propre si-

mulation de vie textuelle, offrant une liberté totale de choix. Utilisant Construct 3 et s'inspirant du jeu Reigns, l'objectif était d'enseigner l'utilisation d'outils numériques. L'atelier visait à stimuler la réflexion sur différents aspects de la vie, encourageant la créativité face à des défis potentiels tout en abordant les droits humains.

**Public :** Jeunes âgés entre 12 à 15 ans

**Animateur-riche-s :**

Laura Semeraro, Jean-Baptiste Tricot

**Partenaires :**

Prévention commune d'Uccle, EPN d'Uccle, NC

**Lieu :** EPN d'Uccle

**Dates :** Du 20 au 24 février 2023

**Nombre de séances et d'heures :**  
5 séances pour un total de 15h

## ÉGALITÉ DES GENRES

### GENDERCRAFT

**Type d'atelier :** Détournement JV (Réflexion et sensibilisation)

**Description :** L'atelier Gendercraft à l'école Sainte Bernadette explore le genre et les inégalités en deux matinées. La première aborde distinctions sexe-genre, stéréotypes et inégalités. La seconde propose des activités récréatives et des tests de jeux vidéo liés à la thématique. En dépit des préjugés initiaux, les élèves ont été ouverts, appréciant la matière apprise. L'évaluation du projet témoigne de leur enthousiasme pour l'approche interactive et ludique de la sensibilisation aux questions de genre. Ils ont expliqué avoir acquis de nouvelles notions.

**Public :** Des jeunes âgées entre 15 à 18 ans

**Animatrices :** Marine Vankeer, Laura Semeraro

**Partenaire :** École Sainte Bernadette

**Lieu :** Sq. du Sacré-Cœur 2/A, 1160 Auderghem

**Date de début et de fin :** Les 15 et 16 mai 2023

**Nombre de séances et d'heures :**

2 séances pour un total de 8 heures



## VIGYLENCE

**Type d'atelier :** Création vidéoludique

**Description (objectifs + résultats):** ViGylence veut sensibiliser le public aux violences gynécologiques par le biais d'un jeu vidéo. Après la collecte de témoignages et des ateliers, un scénario en trois niveaux a été élaboré. La postproduction, prévue d'octobre 2023 à mars 2024, finalisera le jeu pour le réseau EVRAS. Bien que respectant les échéances malgré des ajustements, le développement du jeu a pris plus de temps. ViGylence sera diffusé via les animateurs et animatrices EVRAS pour maintenir son impact.

**Public :** Personnes âgées de 15 ans et plus

**Animatrices :** Marine Vankeer et Tamara Aleksic

**Partenaires :** Le Festival Équinoxe, l'Université des femmes, FPS - Centre de Planning Familial Tubize, Arts&Publics

**Lieux :** La Tricoterie, école Pierre Lallemand, l'Université des femmes, Arts&Publics

**Date de début et de fin :** De février 2023 à aujourd'hui

**Nombre de séances et d'heures :**

6 séances d'une durée totale de 21h



## ENVIRONNEMENT, CLIMAT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

### ATELIER MAISON DES ENFANTS L'ANCRE

**Type d'atelier :** Atelier de création vidéoludique

**Description :** L'atelier de création de jeux vidéo, intégré au projet annuel de la MDE sur l'écologie, incite les enfants à réfléchir sur le monde, les évolutions technologiques et les conséquences environnemen-

tales. Il promeut la sensibilisation écologique dès le jeune âge, encourageant des comportements responsables. Les participant·e·s développent des jeux vidéo axés sur l'environnement, générant des idées pertinentes et assimilant des concepts écologiques. Globalement réussies, les séances pourraient être raccourcies, tout en maintenant leur impact.

**Public :** Les enfants âgés entre 8 et 12 ans

**Animatrices :** Laura Semeraro (Arts&Publics) et Houriya, accompagnatrice de la MDE L'Ancre

**Partenaires :** MDE L'Ancre et NC

**Lieu :** MDE L'Ancre, rue de Verdun 478-480, 1130 Haren

**Date de début et de fin :**

du 12 octobre 2022 au 29 mars 2023

**Nombre de séances et d'heures :**

12 séances pour un total de 25h



## ON AS'SAISONNE

**Type d'atelier :** Création et réappropriation de jeu vidéo

**Description :** Le projet On As'saisonne vise à éduquer sur l'alimentation durable à travers des ateliers vidéoludiques combinant jeu vidéo et cuisine de saison. Les objectifs incluent l'amélioration des pratiques alimentaires des participants, la sensibilisation à des problématiques sociétales telles que la surproduction animale, et la création de liens sociaux. Les séances ont atteint ces objectifs, renforçant la cohésion sociale et suscitant un changement d'attitude chez les participants. Le projet est gratuit, ses coûts minimes pouvant être couverts par des partenariats.

**Public :** personnes âgées entre 14 et 28 ans

**Animateur :** Gaspard Wastiaux

**Partenaires :** La Serre (Comuna ASBL), Happy Hours Market, Bibliothèque Sésame (Schaerbeek), Samu-social Molenbeek

**Lieux :** La Serre (171, rue Gray), Bibliothèque Sésame (200, boulevard Lambermont)

**Date de début et de fin :** Du 28 janvier au 9 mars 2023

**Nombre de séances et d'heures :**

8 séances pour un total de 24h



### ATELIERS NUMÉRIQUES BIODIVERSIFIÉS

**Type d'atelier :** Détournement du jeu vidéo

**Description :** L'atelier avait pour objectif de sensibiliser les jeunes à la biodiversité, en mettant l'accent sur la place des oiseaux en ville et à éveiller leur intérêt pour les outils numériques tout en encourageant l'expression créative. Les enfants ont construit des nichoirs, analysé des podcasts, recherché des thèmes, rédigé sur l'ordinateur, enregistré en studio et mixé l'audio. Bien que l'atelier ait abouti à des podcasts créatifs, une meilleure gestion du temps et des ressources, en particulier lors des étapes de recherche et de production, sont de mise.

**Public :** Enfants âgés de 8 à 10 ans

**Animateur·rice·s :** Jean-Baptiste Tricot et Maëva Jacques

**Partenaire :** École les Jardins d'Élise

**Lieu :** École les Jardins d'Élise, rue Élise 100, 1050 Ixelles

**Dates :** Du 11 au 15 septembre 2023

**Nombre de séances et d'heures :** 5 séances pour une durée totale de 20h30



### EXPRESSION ARTISTIQUE

#### ATELIERS ÉCOLES DES DEVOIRS D'IXELLES EDD MOSAÏQUE

**Type d'atelier :** Atelier de création de jeux vidéo

**Description :** L'atelier de création de jeux vidéo a impliqué principalement des garçons, sur 11 sessions. Malgré des problèmes d'attention, les participants ont produit 4 jeux, démontrant des résultats encourageants. L'objectif était de stimuler la créativité et les compétences techniques. Pour améliorer le projet, il est suggéré de clarifier les objectifs dès le début et d'adapter l'approche pour maintenir la motivation du groupe. Le défi du manque d'assiduité persiste, mais l'accompagnement par l'école des devoirs et l'animateur a été positif malgré des rythmes hétérogènes des jeunes.

**Public :** Jeunes âgés entre 8 à 12 ans

**Animateurs :** Thierry Brimiouille et Jean-Baptiste Tricot

**Partenaires :** NC, EDD Mosaïque (Ixelles)

**Lieu :** Rue Sans Souci, 114, 1050 Ixelles

**Dates :** Du 21 octobre au 2022  
au 17 février 2023

**Nombre de séances et d'heures :** 11 ateliers pour un total de 18h



#### EDD AKAROVA

**Type d'atelier :** Atelier de création de jeux vidéo - Art Nouveau

**Description :** Dix jeunes ont collaboré pour créer avec succès 2 jeux innovants au cours de 5 ateliers dédiés au jeu vidéo et 2 visites enrichissantes. L'atelier a rencontré des défis, avec des enfants peu motivés et des difficultés de concentration liées à leur jeune âge. L'organisation atypique, avec trois sessions dédiées à Construct avant la visite du musée, a limité le temps réel pour la création des jeux vidéo. Malgré ces obstacles, les enfants ont apprécié l'atelier.

**Public :** Jeunes âgés entre 8 à 12 ans

**Animateur :** Thierry Brimiouille

**Partenaires :** EDD Akarova (Ixelles),  
Service jeunesse d'Ixelles  
**Lieu :** Rue Akarova 5, 1050 Ixelles  
**Dates :** Du 15 avril au 31 mai 2023  
**Nombre de séances et d'heures :** 5 ateliers JV  
et 2 visites de 14h à 17h

### EDD AULNE

**Type d'atelier :** Atelier de création de jeux vidéo - sujet libre

**Description :** L'atelier a surmonté des défis tels que le déclin des participants, lié à la baisse de motivation et aux absences pendant les examens et les vacances de Pâques. La durée des sessions de 3 heures a été remise en question, suggérant un format plus court pour maintenir l'engagement des enfants. Pour améliorer le projet, il est recommandé de prendre en compte l'âge des participants, d'optimiser la planification des ateliers et d'inclure une séance dédiée à la présentation des jeux. Ainsi, les sessions actuelles se déroulent bien et se poursuivront en 2024.

**Public :** Jeunes âgés entre 8 à 12 ans  
**Animateur :** Thierry Brimioulle  
**Partenaire :** Service jeunesse d'Ixelles  
**Lieu :** Rue Jean Paquot 60A  
**Dates :** Du 3 février au 23 juin 2023  
**Nombre de séances et d'heures :** 15 ateliers pour une durée totale de 22h30

### CINÉ MINECRAFT

**Type d'atelier :** Atelier de création vidéoludique autour de la science, des informations et de la recherche scientifique (détournement jeux vidéo)

**Description :** Les participant·e·s ont débuté par comprendre le concept de machinima et élaboré des scénarios inspirés d'un court métrage Pixar. Les groupes ont créé des cartes d'identité pour leurs personnages, mais des conflits ont émergé lors de la répartition des rôles. La phase de création des décors sur Minecraft a rencontré des problèmes techniques et de compréhension. Le tournage a demandé plus de temps et de direction. Toutefois, l'ensemble des scènes a été filmé le dernier jour

**Public :** Jeunes de 9 à 11 ans  
**Animateur·rice·s :** Sabri, Anaïs Provost-Morgan, Ludovic Dufour, Jean-Baptiste Tricot  
**Partenaires :** École Marie Popelin, NC  
**Lieu :** École Marie Popelin  
**Dates :** Du 6 février au 9 février 2023  
**Nombre de séances et d'heures :** 3 séances pour une durée totale de 14h

### ATELIER MANGA ET JEU VIDÉO

**Type d'atelier :** Atelier de création de jeux vidéo

**Description :** Le projet avait pour but de conscientiser les jeunes au harcèlement scolaire en utilisant le film Silent Voice. Il visait à comparer les systèmes scolaires japonais et européens, discuter du harcèlement aux deux échelles, et créer un visual novel après 35 minutes de visionnage du film. Les résultats ont été la conception réussie de trois jeux, des évaluations positives des participants, malgré certaines réserves parentales sur la durée de l'atelier, soulignant ainsi son succès avec quelques ajustements nécessaires.

**Public :** 13 jeunes âgées de 8 à 16 ans  
**Animateur·rice·s :** Laura Semeraro (Arts&Publics), Gaspard Wastiaux et Malika Dragh, bibliothécaire  
**Partenaire(s) :** Le réseau des bibliothèques de Watermael-Boitsfort  
**Lieu :** Centre culturel Delvaux  
**Date de début et de fin :** Du lundi 27 février au lundi 3 mars  
**Nombre de séances et d'heures :** 5 séances, pour une durée totale de 15h



### ATELIER ATL IXELLES

**Type d'atelier :** Création de jeu vidéo

**Description :** Le programme de jeux vidéo à Ixelles initie les enfants à la création de jeux, encourageant les compétences numériques et l'expression créative. Bien que des défis techniques aient émergé, les participants ont manifesté leur enthousiasme. La collaboration avec les écoles a été fructueuse, soulignant un intérêt prometteur pour de futures initiatives similaires.

**Public :** 38 enfants âgés de 9 et 12 ans  
**Animateur-riche-s :** Ekin Bal, Ludovic Dufour, Thibaut Leu-Cauvin, Maëva Jacques, Jean-Baptiste Tricot, Anaïs Provonost-Morgan  
**Partenaires :** ATL Ixelles, Service jeunesse de la commune d'Ixelles  
**Lieux :** École Sainte Trinité Cardinal Mercier 1, École Saint Trinité Cardinal Mercier 2, École communale n°7  
**Dates :** Du 18 janvier 2023 au 17 février 2023  
**Nombre de séances et d'heures :** 4 périodes d'activités ont eu lieu pendant 6h au total



### VIDEOMUZ FOR KIDS

**Type d'atelier :** Création jeu vidéo  
**Description :** Tout d'abord, les jeunes ont été introduits aux différentes étapes du développement de jeux. Une visite au musée Art et Marges a présenté le concept de « l'Art brut » afin d'élaborer des maquettes de machines ou objets magiques permettant d'aller vers quelque chose d'important pour eux. Les jeunes ont ensuite exploré la programmation et la création d'assets graphiques, intégrant finalement leurs créations dans un jeu vidéo présenté au musée. Malgré des annulations, l'atelier a suscité un intérêt marqué, nécessitant davantage de séances.

**Public :** Jeunes âgés entre 13 et 15 ans  
**Animateur-riche-s :** Maxime Caucheteux, Maxime Verbesselt, Églantine Braem  
**Partenaires :** MJ88, Action Médias Jeunes, Arts&Publics  
**Lieu :** MJ 88 (rue Haute, 88, 1000 Bruxelles)  
**Dates :** Du 22 septembre au 8 décembre 2023, continue en 2024  
**Nombre de séances et d'heures :** 7 séances d'une durée totale de 14h

### ATELIER VIDEOMAPPING - L'ORÉE

**Type d'atelier :** Animation en papier découpé, vidéo mapping  
**Description :** L'atelier combinant animation en papier découpé et vidéo mapping a rassemblé 39 participants pour la création de marionnettes et de décors, explorant le thème de l'espace. Les phases d'animation avec Boats Animator et de création de décors ont abouti à une vidéo finale. La session de vidéo mapping a intégré un générique avec des bruitages enregistrés en direct, suscitant l'enthousiasme. L'activité a renforcé les liens sociaux parmi des personnes fragilisées, incitant le Centre L'Orée à envisager des collaborations futures malgré la nécessité d'ajustements, notamment une simplification du mapping.  
**Public :** Adulte  
**Animatrice :** Maëva Jacques  
**Partenaire :** Centre l'Orée  
**Lieu :** Centre l'Orée, av. Maréchal Joffre 149, 1180 Uccle  
**Dates :** Du 7 novembre au 12 décembre 2023  
**Nombre de séances et d'heures :** 6 séances pour une durée totale de 12h.



### ATELIER CONNECTING - KANAL

**Type d'atelier :** Animation banc-titre, vidéo mapping  
**Description :** Le projet visait la création d'animations et d'un vidéo mapping collectif avec des webcams. Un retard considérable et des problèmes techniques ont grandement influencé le déroulement des ateliers. Les participant-e-s ont réalisé tout de même des animations et expérimenté le vidéo mapping. Les jeunes ont été satisfaits en dépit d'ajustements nécessaires. Le musée Kanal a réussi à atteindre un public sous-représenté grâce à cet atelier. Des adaptations futures incluent la simplification des activités et la recherche de solutions pour réduire le matériel.

**Public :** Jeunes âgés de 11 à 14 ans  
**Animatrice :** Maëva Jacques

**Partenaire :** Kanal Centre Pompidou  
**Lieu :** K1, av. du Port 1, 1000 Bruxelles  
**Dates :** Les 15 et 29 novembre 2023  
**Nombre de séances et d'heures :** 2 séances d'une durée totale de 2h30

### WEB DOC COLLÈGE ROI BAUDOIN

**Type d'atelier :** Initiation vidéoludique au numérique et au scénario à embranchement  
**Description :** Dans cet atelier axé sur l'art urbain, les élèves ont défini les thèmes, recherché des illustrations et élaboré des embranchements narratifs. Bien que la mise en place de la dramaturgie ait été un défi, l'intervention d'un graffeur a apporté de la concrétisation au sujet. Les essais sur le logiciel Studio EKO ont permis aux jeunes de visualiser leur travail et d'ajuster leurs choix. Malgré des critiques initiales, les élèves sont fiers du webdocumentaire produit, et les retours individuels soulignent une expérience enrichissante.

**Public :** Personnes âgées entre 16 et 20 ans  
**Animateur :** Thibaut Leu-Cauvin  
**Partenaire :** Collège Roi Baudouin  
**Lieu :** Collège Roi Baudouin  
**Dates :** Du 16 octobre 2023 au 9 janvier 2024  
**Nombre de séances et d'heures :** 8 séances pour une durée totale de 27h

### HANDICAP ET INCLUSION

#### INSERT+

**Type d'atelier :** Création d'un jeu vidéo  
**Description :** Insert+ souhaitait sensibiliser les participants à la déficience visuelle, les initier à Construct 3, et encourager la créativité par la conception d'un jeu vidéo accessible. Les résultats ont révélé une bonne compréhension de la déficience visuelle, une collaboration remarquable malgré des défis de concentration, et une progression dans la maîtrise du logiciel. Le jeu, La Légende du dragon, conçu par des individus avec des difficultés cognitives, est en ligne. Globalement, le projet a été positif, mettant en lumière les capacités des jeunes et l'importance de tels ateliers inclusifs.

**Public :** Jeunes de 14 ans  
**Animatrices :** Tamara Aleksic, Arts&Publics, et Sophie Janin, Eqla ASBL  
**Partenaire :** Eqla asbl et école Sainte Bernadette  
**Lieu :** École Sainte Bernadette  
**Dates :** Du 5 juin au 12 juin 2023  
**Nombre de séances et d'heures :** 5 séances pour une durée totale de 17h30

### HISTOIRE ET SCIENCES

#### COMMENT TU SAIS ?

**Type d'atelier :** Atelier de création vidéoludique  
**Description :** L'activité aspirait à explorer la construction du savoir pour créer un jeu vidéo sur la thématique scientifique. Malgré le souhait d'aborder les grandes découvertes et la méthode scientifique, la complexité du sujet en seulement 4 heures a posé des défis. Le thème de la science a été présenté uniquement comme une trame scénaristique pour le jeu, nécessitant une approche plus efficace pour l'imposer. La tentative d'explorer en profondeur ces notions dans le temps imparti s'est avérée difficile.

**Publics :** Deux groupes de jeunes âgés entre 12 et 16 ans  
**Animateur-riche-s :** Tamara Aleksic, Laura Semeraro, Yassine Amrouch et Marine Vankeer (Arts&Publics). Une encadrante, Clotilde Bodart (Redouté-Peiffer)  
**Partenaires :** Innoviris, Institut Redouté-Peiffer, NC  
**Lieu :** Institut Redouté-Peiffer  
**Dates :** Du 18 janvier 2023 au 24 avril 2023  
**Nombre de séances et d'heures :** 10 séances pour un total de 20h

### INTERCULTURALITÉ

#### APRÈS-MIDIS GAMING

**Type d'atelier :** Atelier de jeux vidéos  
**Description :** L'ASBL invite la communauté, jeunes et moins jeunes du quartier, à explorer une variété de jeux vidéo tous les mercredis après-midi à l'espace Pôle Nord. Le programme comprend des sessions de jeux, des tournois Gaming et la création



vidéoludique. L'initiative vise à offrir aux jeunes des quartiers populaires l'opportunité de s'immerger dans la culture vidéoludique en découvrant des jeux abordant des thématiques telles que la coopération, l'écologie et la lutte contre le racisme. Au total, 56 participant-e-s ont pris part à ces activités enrichissantes.

**Public :** Tout type d'âge

**Animateur-ric-e-s :** L'équipe interne du pôle JV

**Partenaire :** Centre Pôle Nord

**Lieu :** Centre Pôle Nord

**Dates :** Les mercredis après-midis entre le 23 février et le 22 juin 2023

**Nombre de séances et d'heures :** 7 séances pour une durée totale de 21h

### ATELIERS CAFÉ

**Type d'atelier :** Initiation à la vidéo et découverte de jeux vidéo

**Description :** L'atelier d'initiation à la vidéo propose trois phases : écriture de lettres de 30 secondes avec enregistrement vocal, réalisation de six plans vidéo de 10 secondes avec différents angles et montage pour une vidéo de 30 secondes. Malgré les défis logistiques, la majorité des participants a apprécié l'expérience, évoluant de l'idée TikTok à une compréhension approfondie du tournage et du montage. Les sessions de création de jeux vidéo ont suscité des réactions mitigées, mais des ajustements vers des matinées gaming ont renforcé la dynamique de groupe, encourageant la collaboration.

**Public :** MENA

**Animateur-ric-e-s :** Thibaut Leu-Cauvin, Maëva Jacques, Marine Vankeer, Sabri Hayouni, Jean-Baptiste Tricot

**Partenaires :** Centres Fedasil

**Lieux :** MDQ Malibrant et Bruxelles Refugee (Roffiaen)

**Dates :** 4 mai au 25 octobre 2023

**Nombre de séances et d'heures :** 12 séances, pour 36h au total



### ATELIER VISUAL NOVEL

**Type d'atelier :** Initiation vidéoludique au numérique et au scénario à embranchement

**Description :** L'activité a guidé les enfants dans la conception d'un jeu vidéo interactif pour stimuler la créativité, introduire le numérique et développer une narration à embranchements collective. Les participant-e-s ont démontré une compréhension approfondie des mécaniques du jeu. Ils ont enregistré des images et des sons liés aux souvenirs de leur quartier, utilisé des appareils photo et appris à concevoir des éléments de jeu via Construct 3 et Ren'Py. Pour améliorer l'atelier, une gestion plus efficace du temps et l'exploration de certaines fonctionnalités sont recommandées.

**Public :** Enfants âgés de 9 à 11 ans

**Animateurs :** Thibaut Leu-Cauvin, Leo Dupon, Sylvain Gressier

**Partenaire :** CFA et CARIA

**Lieu :** CARIA et Projection Room

**Date de début et de fin :** 12 avril au 4 octobre 2023

**Nombre de séances et d'heures :** 6 séances pour une durée totale de 19h30

### VIOLENCE

#### LA VIOLENCE DANS LES JEUX VIDÉO

**Type d'atelier :** Atelier de réflexion critique

**Description :** Le projet explorait la violence dans les jeux vidéo, abordant ses conséquences et réactions afin d'engager une conversation plutôt que de simplement les présenter. L'événement a inclus un échange, la création de jeux non agressifs, une réflexion sur la violence et la panique morale. Bien que certaines participations aient été difficiles, l'atelier a suscité des interactions positives et a permis de discuter des enjeux clés. L'événement unique pour le 100e anniversaire du collège n'aura pas de suite. Des ajustements, comme des groupes plus petits et davantage de temps, pourraient améliorer l'interaction avec les élèves.

**Public :** Adolescents âgés entre 15 et 17 ans

**Animateur-ric-e-s :** Ludovic Dufour, Anaïs Pronovost-Morgan, Yassine Amrouch et Sabri Hayouni

**Partenaire :** Collège Roi Baudouin

**Lieu :** Collège Roi Baudouin

**Dates :** 28 avril 2023

**Nombre de séances et d'heures :** 1 séance de 4h

## 3.4. Activités de promotion socioculturelle

### 3.4.1. Zinne Games Festival



#### 3.4.1.2. Organisation

L'équipe a consacré cinq mois à la préparation, couvrant la communication, la programmation, et la logistique. Elle a élaboré une identité visuelle complète, un site web dédié, des pages sur les médias sociaux, et a utilisé le réseau PROPA pour une diffusion papier. Le festival était structuré en plusieurs zones, dont une « zone atelier » pour des activités interactives, une « zone Jeu vidéo belge », une « zone Partenaires » mettant en avant des écoles et structures liées au jeu vidéo, une « zone Conférences », une « zone Borne d'arcades » et une « zone Streaming ». Des concerts étaient également programmés en fin de journée.

#### 3.4.1.3. Participant·e-s et partenaires

Le festival a accueilli un large éventail de créateurs belges, représentant la diversité du paysage vidéoludique actuel. Des partenaires tels que Super Gaby Games, Press-Start, Witch Gamez et Gaming Corporation Belgium ont participé, offrant une visibilité aux écoles de jeu vidéo et aux structures d'accompagnement. Des conférences avec des invités et experts du monde du gaming ont enrichi l'expérience des participant·e-s.

Le Zinne Games Festival, organisé les 6 et 7 mai 2023 à La Tricoterie à Saint-Gilles, a été rendu possible grâce à la subvention accordée par la FWB. Centré sur le jeu vidéo en tant qu'objet culturel, le festival visait à célébrer les communautés riches et diversifiées liées au jeu vidéo. Il s'adressait à un large public, incluant créateurs, passionnés, et néophytes, de tout âge.





#### 3.4.1.4. Bilan

Le Zinne Games Festival a réussi à atteindre ses objectifs. La promotion de la culture vidéoludique de la FWB a été réalisée, sensibilisant le public à ses enjeux et sa richesse. La rencontre entre créateur-riche-s et public bruxellois a été favorisée, mettant en avant la scène gaming locale. Les activités variées ont satisfait un public diversifié, des enfants aux adultes, et même des participant-e-s de plus de 70 ans. En termes quantitatifs, le festival a rassemblé 812 personnes sur les deux jours, dépassant l'objectif initial de 750 participants.

La promotion de la culture vidéoludique a été renforcée par une communication intense sur les réseaux sociaux, un site web dédié et une couverture médiatique significative. L'événement a été mentionné dans 11 agendas culturels et a généré neuf articles dans des médias tels que *L'Écho*, *La Libre*, *Le Soir* et *La DH*.

En conclusion, la première édition du Zinne Games Festival a dépassé les attentes, recevant des retours positifs du public et des partenaires. La diversité des participant-e-s, le succès des activités et l'impact médiatique témoignent du succès de l'événement. Les commentaires et évaluations



### 3.4.2. Présentation des projets JV&S

#### 1er DIMANCHE AVEC HORTA

**Type d'atelier :** Atelier de détournement de jeu vidéo

**Description :** Cette animation avait pour objectif de proposer un moment de médiation avec le jeu Minecraft autour du musée Horta. Les jeunes ont visité les lieux avec la conservatrice et ont ensuite construit un bâtiment à la manière de Horta dans un style Art nouveau.

**Intervenant·e·s :** Elisabeth Horth (conservatrice-assistante du musée Horta)

**Animateurs :** Ekin Bal (Arts&Publics) et Sabri Hayouni

**Partenaire :** Musée Horta

**Lieu :** Rue Américaine 27, 1060 Bruxelles

**Date :** 05/02/2024

#### PRINTEMPS NUMÉRIQUE 2023

**Type d'atelier :** Atelier d'initiation à la création jeu vidéo - événement

**Description :** L'événement Viens créer ton jeu vidéo a offert une initiation de 30 minutes pour concevoir un jeu via Construct 3. Les participant·e·s créent personnages, visuels et ressources, guidés par des formateur·rice·s pour intégrer leurs créations au jeu. En deux jours, plus de cinquante personnes ont visité le stand, donnant vie à leurs personnages grâce à cette expérience.

**Animateur·rice·s :** Équipe JVS

**Partenaire :** Factum Lab

**Lieu :** Reset Bruxelles

**Date :** 24 et 25 mars 2023

#### GAMES DAY HANNUT

**Type d'atelier :** Initiation à la création vidéoludique - événement

**Description :** Le Games Day est un salon du jeu vidéo ayant pour but d'allier le ludique, le culturel, l'éducatif et la création. L'équipe du pôle jeu vidéo a proposé une animation vidéoludique et une présentation des différents projets et ateliers organisés au sein de l'ASBL.

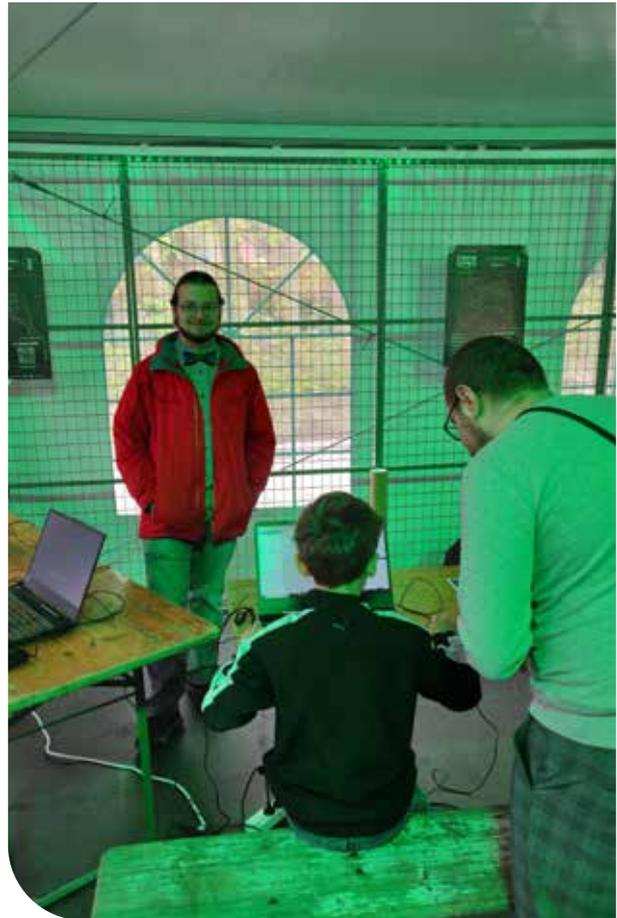
**Public :** Tout type de public de 7 à 77 ans

**Animateur·rice·s :** Équipe JVS

**Partenaires :** MJ Hannut et Amo

**Lieu :** Rue de Tirlemont, 51, 4280 Hannut, Belgique

**Date :** 22 avril 2023



#### BRUSSELS CHALLENGE 2023

**Description (objectifs et résultats) :** Au Brussels Challenge, Arts&Publics propose un atelier d'initiation à la création de jeux vidéo amateurs avec Construct 3, accessible sans connaissances informatiques. Les visiteurs ont conceptualisé un mini-jeu 2D. Bien que la participation ait été faible le dimanche, l'objectif de créer un template de jeu de combat a été atteint, même si le public ne correspondait pas entièrement à la cible visée.

**Animateur·rice·s :** Marine Vankeer, Sabri Hayouni, Thibaut Leu-Cauvin, Maëva Jacques

**Partenaire :** Gaming Corporation

**Lieu :** Av. du Port 86C, 1000 Bruxelles, Belgique

**Date :** du 15 au 16 juillet 2023

#### SEMAINE DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

**Description :** Les ateliers visaient à éduquer les adolescent·e·s aux médias en se concentrant sur la création de jeux vidéo avec le logiciel Construct. Ils ont acquis des compétences de base et ont réalisé des jeux. Les retours ont été positifs. Les activités ont globalement bien fonctionné, explorant même le thème de l'écologie avec succès.

**Animatrices :** Laura Semeraro et Tamara Aleksic  
**Partenaires :** École Intégrée, Institut des Sœurs de Notre-Dame, Athénée Buls-Catteau, Institut De Mot Couvreur

**Lieu :** École Intégrée, Institut des Sœurs de Notre-Dame, Athénée Buls-Catteau, Institut De Mot Couvreur

**Date :** du 16 octobre au 20 octobre 2023

### 3.4.3. Visibilité des projets ISP

La visibilité des porteurs de projet, amplifiée par les canaux de communication d'Arts&Publics, est complétée par leur propre présence sur diverses plateformes et supports, ainsi que leur participation à des événements professionnels liés à la culture ou à leur discipline artistique. Bien que certains aient développé leur propre site web, la majorité privilégie les réseaux sociaux, en particulier Facebook et Instagram, pour partager les actualités de leurs projets,

présentant des niveaux d'expertise et de régularité variables.

Parmi les porteur-euse-s de projet de l'accompagnement Coopcraft, Gaspard est le seul candidat à avoir créé sa propre page Facebook pour lancer son projet On As'Saison. Son projet reposant sur des candidatures volontaires, il a créé sa page personnelle pour diffuser son formulaire d'inscription et proposer des événements spécifiques, avec la création de son logo et son identité visuelle.

Les autres projets ont bénéficié d'une promotion sur les réseaux sociaux et le site web d'Arts&Publics. En effet, la recherche de partenaires a été réalisée en interne au sein de l'ASBL, ne nécessitant donc pas la création de page spécifique.





## 4. La communication de l'ASBL

## 4.1. La communication offline

### 4.1.1. Supports et canaux de communication

L'année 2023 constitue une année de stabilité pour la communication de l'association dans la continuité de 2022. En parallèle à la diffusion de nos activités de formation, d'insertion, d'animation et de promotion, le 1<sup>er</sup> semestre a été rythmé par la communication autour du festival Zinne Games – voir Chapitre 3 « Médiation culturelle numérique ».

<p><b>Promotion des musées</b></p> <p><b>Publics cibles :</b> Grand public Publics fragilisés (primo-arrivants, allocataires sociaux, seniors)</p> <p><b>Supports spécifiques :</b> Guide des musées, Magazine <i>Regards sur les musées</i>, Comptoir parapluie, Goodies (ballons, tote bags) Encarts publicitaires</p> <p><b>Canaux spécifiques :</b> Réseau de distribution de <i>Regards sur les musées (Le Soir</i>, Multimag, bibliothèques publiques en FWB, BHS Media, Visit.Brussels, Publica Promotion).</p>	<p><b>Supports communs</b></p> <p>Flyers et dépliant</p> <p>Affiches</p> <p>Plaquette Arts&amp;Publics</p> <p>Invitations</p> <p>Roll-up Arts &amp;Publics</p>	<p><b>Canaux communs</b></p> <p>Organisation d'événements</p> <p>Street marketing (distribution de terrain dans les musées, écoles et associations, affichage)</p> <p>Courriers postaux</p> <p>Achat média</p>
<p><b>Animations « Jeu vidéo &amp; Société »</b></p> <p><b>Publics cibles :</b> Jeunes publics et familles Structures accueillantes (jeunesse, enseignement)</p> <p><b>Supports spécifiques :</b> Jeux vidéo, Démon</p> <p><b>Canaux spécifiques :</b> Séances d'info</p>		<p>Participation à des événements professionnels (networking) ou grand public (recrutement)</p>
<p><b>Formation</b></p> <p><b>Publics cibles :</b> Artistes, Bénéficiaires du CPAS, Demandeurs d'emploi</p> <p><b>Supports spécifiques :</b> /</p> <p><b>Canaux spécifiques :</b> Séances d'info</p>		
<p><b>Insertion</b></p> <p><b>Publics cibles :</b> Artistes, Bénéficiaires du CPAS, Demandeurs d'emploi</p> <p><b>Supports spécifiques :</b> /</p> <p><b>Canaux spécifiques :</b> Événements thématiques</p>		
<p><b>Arts&amp;Publics ASBL (RH et corporate)</b></p> <p><b>Publics cibles :</b> Réseau de l'asbl</p> <p><b>Supports spécifiques :</b> Rapports d'activité, Cartes de visite</p> <p><b>Canaux spécifiques :</b> Événements, Distribution aux visiteurs dans les locaux</p>		



## 4.2. La communication online

### 4.2.1. Supports et canaux de communication

Communication online (média)

	Supports communs :	Canaux communs :
<p><b>Promotion de la gratuité des musées et de l'accès à la culture</b></p> <p><b>Publics cibles :</b> Grand public</p> <p><b>Supports spécifiques :</b> Contenus web (actualités des musées), Publications électroniques (guide des musées, magazine <i>Regards sur les musées</i>)</p> <p><b>Canaux spécifiques :</b> Page Facebook "Gratuité Musées"</p>	<p>Contenus web (pages de programme et de projet, actualités, évènements, revue de presse, etc.)</p>	<p>Site internet</p> <p>Réseaux sociaux principaux : Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, LinkedIn</p>
<p><b>Animations « Jeu vidéo &amp; Société »</b></p> <p><b>Publics cibles :</b> Jeunes publics (8-18 ans)</p> <p><b>Supports spécifiques :</b> Contenus numériques (jeux vidéo, simulations 3D)</p> <p><b>Canaux spécifiques :</b> Site itch.io, Groupe FB « Jeu vidéo &amp; Société » À développer : Twitch (live streams), TikTok, Snapchat</p>	<p>Contenus multimédia (vidéos, photos)</p> <p>Communiqués</p>	<p>Achat média (Facebook Ads, Instagram, Google Ad-words, Twitter, LinkedIn)</p>
<p><b>Formation</b></p> <p><b>Publics cibles :</b> Artistes, Bénéficiaires du CPAS, Demandeurs d'emploi</p> <p><b>Supports spécifiques :</b> Contenus web (FAQ, offres de formation et d'emploi, etc.)</p> <p><b>Canaux spécifiques :</b> Groupe FB « BAMBA/CHAMPS »</p>		<p>Sites et réseaux sociaux tiers (agendas culturels, partenaires, sites et groupes thématiques, etc.)</p>
<p><b>Insertion</b></p> <p><b>Publics cibles :</b> Artistes, Bénéficiaires du CPAS, Demandeurs d'emploi</p> <p><b>Supports spécifiques :</b> Supports produits par les porteurs de projet</p> <p><b>Canaux spécifiques :</b> Groupe FB « BAMBA/CHAMPS », Canaux de communication propres des porteurs de projet, Site itch.io, Canaux des porteurs de projet (présence web et réseaux sociaux)</p>		<p>Relais presse (radio, TV, web)</p> <p>À développer : podcasts</p>
<p><b>Arts&amp;Publics ASBL (RH et corporate)</b></p> <p><b>Publics cibles :</b> Instances sectorielles, Partenaires, Travailleurs</p> <p><b>Supports spécifiques :</b> Contenus web (annonces, actualités d'entreprise, offres d'emploi) Publications électroniques (brochure, rapports d'activité, plaquette <i>Regards sur les musées</i>)</p> <p><b>Canaux spécifiques :</b> Page Facebook « Gratuité Musées »</p>		

**Communication online (média)**

	Publics cibles	Supports	Canaux
<b>Promotion des musées</b>	Grand public Musées Associations Journalistes	Contenus web (événements, actualités de la gratuité, revue de presse, etc.) Invitations Communiqués	Newsletters E-mailing
<b>Animations « Jeu vidéo &amp; Société »</b>	Associations et écoles	Contenus web (actualités des ateliers, revue de presse, offres d'animation, etc.)	Newsletters E-mailing
<b>Formation &amp; Insertion</b>	CPAS Opérateurs ISP	Contenus web (offres de formation) Invitations Communiqués	Newsletters E-mailing
<b>Arts&amp;Publics ASBL (RH et corporate)</b>	Réseau de l'ASBL	Contenus web (offres d'emploi) Annonces Invitations	Newsletters E-mailing

**4.2.1.1. Les sites internet**

L'ASBL gère deux sites en 2023 : [www.artsetpublics.be](http://www.artsetpublics.be) et [www.hubcraft.be](http://www.hubcraft.be).

**Site Arts&Publics**

Le site internet d'Arts&Publics couvre le spectre complet de nos activités (promotion de la gratuité des musées en Fédération Wallonie-Bruxelles, projets et animations avec les musées, animations et ateliers jeux vidéo, formations et accompagnement en médiation culturelle).

Le site est régulièrement alimenté en contenus (actualités, événements, offres et annonces, coupures de presse, etc.) et mis à jour (changements d'informations de contact, de l'organigramme, ajout/suppression de musées gratuits, ajout de présentation d'atelier et de jeux vidéo, amélioration/enrichissement des descriptions de projet, logos partenaires, etc.).

**Statistiques**

En 2023, le site [www.artsetpublics.be](http://www.artsetpublics.be) a attiré 76 331 visiteur·euse·s pour 379 604 visites.

Les pages consacrées aux musées captent près de 57 % des flux (page de l'annuaire + pages individuelles des musées) contre 15 % à la page d'accueil. En 2022, on comptait 73 368 visiteur·euse·s pour 284 150 visites.

**Chiffres par mois en nombre de visites et de visiteur·euse·s pour l'année 2023**

Mois	Visites	Visiteur·euse·s
<b>Janvier</b>	23 870	6 040
<b>Février</b>	36 613	6 974
<b>Mars</b>	41 482	8 353
<b>Avril</b>	27 880	6 091
<b>Mai</b>	25 166	5 173
<b>Juin</b>	15 671	4 110
<b>Juillet</b>	23 381	4 939
<b>Août</b>	51 462	9 716
<b>Septembre</b>	33 685	8 284
<b>Octobre</b>	36 055	7 682
<b>Novembre</b>	41 586	7 489
<b>Décembre</b>	22 324	4 258

Comme chaque année, nous constatons des pics de fréquentations les jours précédant la gratuité du 1<sup>er</sup> mercredi et du 1<sup>er</sup> dimanche du mois et les jours en question.

### Site Hubcraft

Développé et mis en ligne en 2021 afin de mettre en valeur les activités de notre pôle de formation, de création d'emploi et de développement économique dans le domaine du jeu vidéo et des cultures numériques, le site HubCraft a été mis hors ligne à la suite de la dissolution du pôle en juin 2023.

#### 4.2.1.2. Les réseaux sociaux

##### Page Facebook

Notre page Facebook reste notre principal réseau social, que ce soit en termes d'abonnés, d'impressions, de partages et d'interactions avec le public (commentaires, messages directs, etc.). Principal canal de promotion des musées gratuits, Facebook reste le premier vecteur de visites de notre site Internet. Il constitue aussi l'un de nos principaux outils de relations publiques en ligne, nous permettant d'entrer en contact direct avec d'autres pages (offices du tourisme, musées, médias, représentants politiques, pouvoirs publics, partenaires, etc.) afin qu'ils relayent ou s'associent à nos événements.

Les événements que nous organisons via notre page permettent d'évaluer la fréquentation et de leur donner le rayonnement le plus large possible. Notre page nous donne aussi les moyens de faire la promotion plus régulièrement des musées partenaires et de leurs activités en renvoyant vers leurs propres pages, sites et événements. La visibilité offerte par notre présence sur Facebook

sert par ailleurs nos autres activités en matière d'animation, de formation et d'insertion.

Entre le 1.01 et le 31.12.2023, nous sommes passés de 60 442 à 64 660 mentions « J'aime » (+ 4 218 ou + 6,98 %), poursuivant une progression régulière.

Au total, nos publications ont touché 720 577 utilisateur-riche-s (contre 842 937 en 2022).

##### Groupe Facebook

Notre groupe Facebook « Jeu vidéo & Société », dédié à nos projets et actualités dans le domaine de la création vidéoludique et des cultures numériques, compte actuellement 1 282 membres (contre 683 membres en 2022).

##### Instagram

Fin 2023, le compte Instagram réunissait 1 640 followers (pour une couverture de 13 100 utilisateur-riche-s). Fin 2022, ces chiffres étaient de 1 350 abonnés et de 27 000 utilisateur-riche-s.

##### X

Notre compte X (ex-Twitter) réunissait quant à lui 2 945 followers fin 2023.

##### LinkedIn

Notre page LinkedIn compte désormais 411 abonné-e-s, soit une augmentation de 97 abonné-e-s par rapport à 2022.

##### YouTube

5 vidéos ont été ajoutées à notre chaîne. La chaîne compte actuellement 210 abonné-e-s.



#### 4.2.1.3. Les newsletters

En 2023, nous avons poursuivi l'envoi de nos newsletters thématiques : newsletter Musées, newsletter Animations, newsletter Jeux vidéo ; newsletter Formation/Insertion.

Tout au long de l'année, nous tenons à jour notre fichier d'envoi (listes de contacts), géré directement dans l'outil de création et de diffusion des newsletters, sur la base des demandes d'inscription et de désinscription via notre site et par e-mail (+ 2 285 inscrit·e·s). Les demandes d'ajouts restent très régulières et largement supérieures aux demandes de suppression. Ensemble, nos bases de données comptent un peu plus de 22 029 contacts.

En 2023, 50 newsletters ont été envoyées, touchant 285 337 destinataires (pour 52 843 ouvertures).

#### 4.2.1.4. E-mailing

En complément à l'envoi de notre newsletter mensuelle et de nos mailings ponctuels, chaque collaborateur de l'ASBL contacte ses propres contacts professionnels par e-mail dans le cadre de ses projets. Cela permet une approche plus personnalisée qui, dans le cas de nos événements, s'avère plus efficace.

### 4.2.2. Les relais d'informations

#### 4.2.2.1. Couverture presse

Différents articles et reportages ont été publiés dans les médias à la suite de l'envoi de communiqués de presse (voir le chapitre 5 – Revue de presse, pour plus de détails). Au total, 11 articles, reportages/séquences ou dossiers ont été consacrés à nos activités par les médias (radio, TV, presse, web) :

- 5 au sujet de la gratuité des musées le 1<sup>er</sup> dimanche du mois en Fédération Wallonie-Bruxelles (avec comme axe le passage à 160 musées gratuits) ;
- 7 au sujet du Zinne Games Festival.

#### 4.2.2.2. Agendas culturels

En tenant compte de la zone géographique visée, nous republions nos événements sur plusieurs agendas culturels en ligne : Quefaire.be, Out.be, Agenda.brussels et agendas communaux/provinciaux (tourisme, patrimoine).

### 4.2.3. La visibilité payante

#### 4.2.3.1. Facebook et Instagram

L'utilisation de posts sponsorisés nous permet d'élargir notre public et d'accroître la visibilité des contenus diffusés au quotidien au-delà de notre lectorat régulier. Nous utilisons principalement cet outil dans les jours précédant chaque premier dimanche du mois ou à certaines dates clés de notre calendrier de communication<sup>8</sup>.

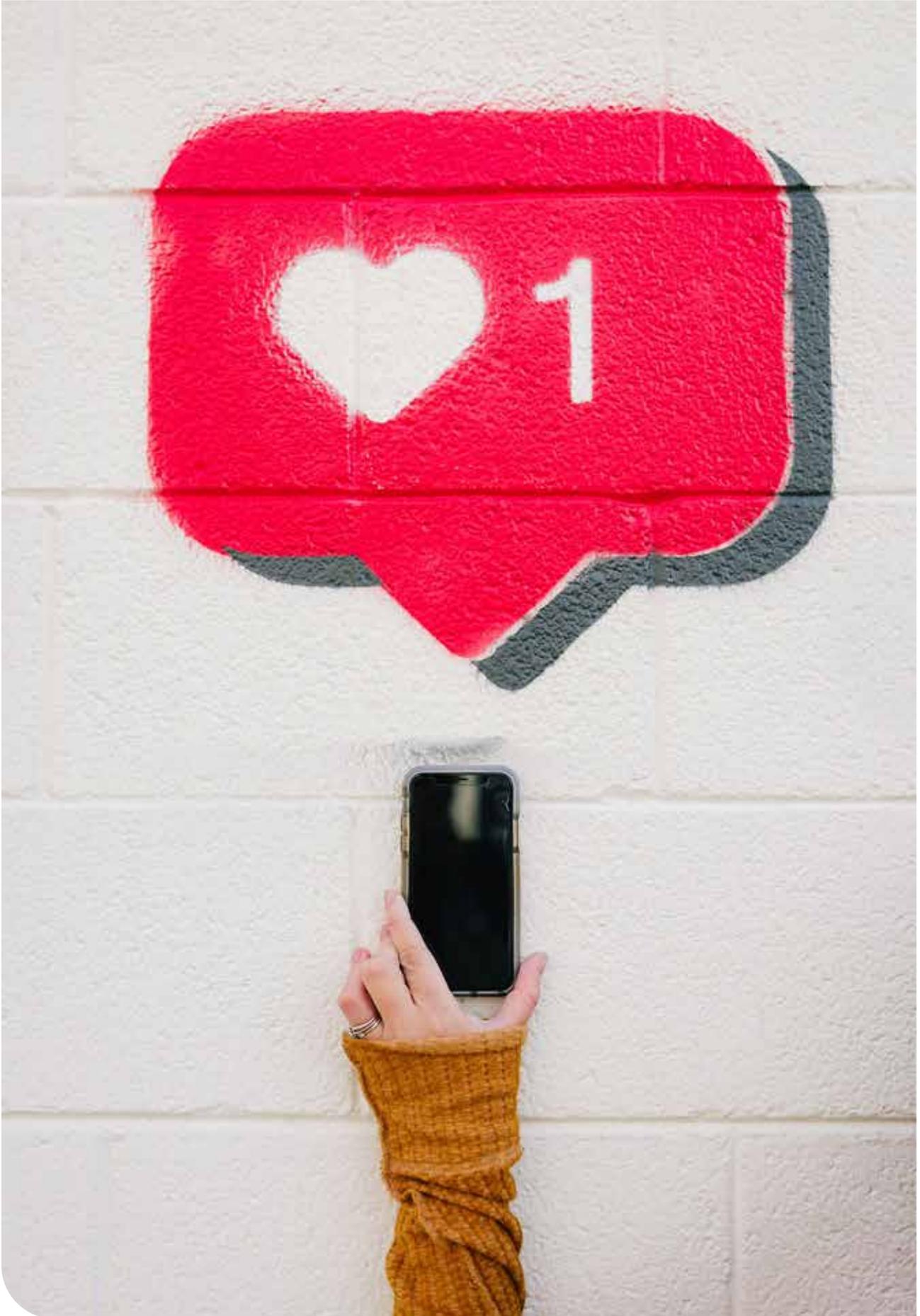
Nos publicités ont permis de toucher 717 430 personnes (contre 704 355 en 2022) pour 4 500 123 impressions (contre 4 434 517 en 2022).

#### 4.2.3.2. Google AdGrants

Par l'intermédiaire de l'ASBL SOCIALware (et du Réseau mondial TechSoup), Arts&Publics a intégré le programme Google pour les associations (Google for Non-Profits) à l'automne 2019. L'ASBL dispose ainsi de nouveaux canaux de promotion à haut potentiel de visibilité entièrement gratuits, notamment via Google Adgrants.

L'utilisation de ces canaux a été mise entre parenthèses en 2022 et 2023.

<sup>8</sup> Promotion du nouveau guide des musées, nouvelle édition du magazine Regards sur les musées, calendrier des Dimanches + que gratuits, appels à candidats pour nos formations, organisation de séances d'information, événements de l'ASBL ou de nos porteur·euse·s de projet.





## 5. Revue de presse

**16.08.2023 | Moustique**

La bonne nouvelle du jour : près de 160 musées gratuits chaque mois pendant toute la saison

---

**16.08.2023 | Le Soir**

Wallonie : près de 120 musées accessibles gratuitement les 1<sup>ers</sup> dimanches du mois

---

**16.08.2023 | SUDINFO**

Près de 120 musées accessibles gratuitement les premiers dimanches du mois en Wallonie

---

**16.08.2023 | La DH**

Près de 120 musées accessibles gratuitement les 1<sup>ers</sup> dimanches du mois en Wallonie

---

**16.08.2023 | Paris Match**

Bonne nouvelle, ces musées wallons seront gratuits tous les 1<sup>ers</sup> dimanches du mois

---

**11.05.2023 | Press-Start**

Zinne Games Festival : Retour sur la première édition

---

**06.05.2023 | La DH**

Partez à la découverte du Zinne Games, le premier festival bruxellois dédié au jeu vidéo belge indépendant

---

**02.05.2023 | RTBF**

Zinne Games Festival : le nouveau rendez-vous bruxellois du jeu vidéo

---

**29.04.2023 | L'Écho**

Enfin un festival bruxellois du jeu vidéo

---

**18.04.2023 | Press-Start**

Zinne Games Festival

---

**05.03.2023 | BX1**

Un jeu vidéo pour rendre plus accessibles les musées aux jeunes

---



## 6. Fonctionnement et vie de l'ASBL

## 6.1. L'organigramme

En date du 31.12.2023

### 6.1.1. L'équipe de base

Cellule transversale

#### DIRECTION

Direction générale : **Jacques Remacle**

Direction de la Médiation culturelle numérique : **Ekin Bal**

Direction de l'ISP : **Valérie Kurevic**

#### ADMINISTRATION & GRH

Assistante de direction : **Liliane Mavungu**

#### COMMUNICATION

Coordination : **Laurent Van Brussel**

Pôle Médiation culturelle générale et production artistique

#### FORMATION/INSERTION

Coordinatrice BAMBA/CHAMPS : **Valérie Kurevic**

Chargée de projet BAMBA/CHAMPS : **Mathilde Holef**

Chargée de projet BAMBA/CHAMPS : **Garance Mairlot**

Programme ARTS&STICS (coordination) : **Jacques Remacle**



## ANIMATION

Pour 50c, t'as de l'art (coordination et animation) : **Thierry Braconnier**  
Dimanches + que gratuits (organisation) : **Laurent Van Brussel**  
KiosKup! (coordination) : **Yann Vivane**  
KiosKup! (production) : **Magali Contrino**  
CAFÉ (coordination) : **Garance Mairlot**  
KBR (coordination) : **Morgane Azoulay**

## PROMOTION

Relations avec les musées (1ers dimanches du mois) : **Laurent Van Brussel**  
Magazine Regards sur les musées (coordination) : **Jacques Remacle**

Pôle Médiation culturelle numérique

## FORMATION/INSERTION

Coordination NUMBERS : **Marine Vankeer**

## ANIMATION

Ateliers Jeu vidéo & Société (coordination) : **Ekin Bal**  
Coordinatrice adjointe : **Marine Vankeer**  
Animateur·rice·s : **Marine Vankeer, Tamara Aleksic, Yassine Amrouch, Jean-Baptiste Tricot, Thibaut Leu-Cauvin, Maeva Jacques**

## PROMOTION

VideoMuz & VideoMuz For Kids (coordination) : **Ekin Bal, Marine Vankeer**  
Contenu pédagogique : **Yassine Amrouch**

### 6.1.2. Les intervenants externes et formateurs

Formateur·rice·s BAMBA/CHAMPS :

**Valérie Kurevic, ITECO, Fanny Martin, Arian Hanin, Sophie Marchal, Thomas Vercruysse, Jacques Remacle, Les Branchées, Peggy Green, Alice Benoit (Amplø), Actiris & Smart**

Membres du jury BAMBA :

**Émilie Duvivier, Marc Denisty, Benoit Brunel, Laurent Godichaux**

Membres du jury CHAMPS :

**Veence Hanao, Jacques Remacle, Gregory Thirion, Oscar Briou**

Formateur·rice·s NUMBERS :

**Maxime Verbesselt, Tamara Aleksic, Thierry Brimioulle, Nathalie Cimino, Benjamin Bonhomme (C-Paje), Marine Vankeer, Laura Semeraro, CFA, Yassine Amrouch**

Membres du jury NUMBERS :

**Marine Vankeer, Yassine Amrouch, Jacques Remacle, Florian Guilbert, Sophie Jarmouni**

Formateur·rice·s ARTS&STICS :

**Yassine Amrouch, Ekin Bal, Leïla Maidane, Nathalie Cimino, Delphine Jenart**



### 6.1.3. Les porteur·euse·s de projets ISP en 2023

L'équipe est complétée par des travailleur·euse·s en médiation culturelle, médiation culturelle numérique et production artistique sous contrat Article 60 :

#### **BAMBA - Médiation culturelle**

Déborah Claire, Tarek Jnib, Ana Moro, Marina Yerles Flavia Morari, Natalia Gonzalez Hidalgo, Camille Mezi, Ilaria Fantini, Kathleen de Meeûs, Sarah Van Lierde, Hélène Lappas, Céline Decastiau, Jehanne Bouzennounn, Jeanne Gougeau, Karen El Haddad, Garance Mairlot, Jean-Baptiste Tricot, Sonia Nzuni, Judith Ciselet, Gladys Sauvage, Hannah Lemahieu, Javier Carrasco, Alexis Keyaerts, Jessica Lefebvre, Romina Arata de Nordenflycht, Olivier Galand, Nathalie Vandewalle, Boly Mpongo, Colombe Oliveira, Morgane Azoulay, Oziana Zegers, Lionel Dury, Saidou Mamadou Ly, Janet Avanesian

#### **CHAMPS - Production artistique**

Marie Coyard, Beatriz Duarte, Samuel Marie, Shirine Abel, Alan Jeuland, Julian Blum, Nathan Vanbrande, Carole Mousset, Alice Emery, Amalia Declert, Laurent Godichaux, Pierre-Patrice Kasses-A-Ntas, Pauline Gillet, Julia Droga, Erell Hemmer, Pascal Ndayishimiye, Solal Israel, Emilien Simon, Nicolas Valckenaere, Guillaume Van Espen, Denis Lecuyer, Guillaume Sorensen, Magali Contrino, Julia Hernandez, Fabian Schoog, Hicham Deha

#### **COOPCRAFT - Médiation culturelle numérique**

Gaspard Wastiaux, Sabri Hayouni , Jean-Baptiste Tricot , Maeva Jacques, Thibaut Leu-Cauvin



## 6.2. Les locaux et l'organisation du travail

L'organisation des équipes a profondément changé en 2023 après une mise à plat avec un coach d'entreprise, structurée autour d'un comité de direction tricéphale composé de l'AD Jacques Remacle et des directeurs de pôle Valérie Kurevic et Ekin Bal.

Le changement le plus notable est le regroupement sur un plateau de bureaux au 2<sup>e</sup> étage du 6 chaussée de Boondael à Ixelles, en mars 2023. La communication s'en est sensiblement améliorée.

L'équipe de base se réunit désormais hebdomadairement en présentiel. Les encadrants du pôle ISP voient les travailleur-euse-s (art. 60) tout au long de la semaine et se réunissent hebdomadairement. Le pôle Jeu vidéo se réunit hebdomadairement également. L'absence d'Ekin Bal pendant six mois a été gérée sans problème important.

### 6.3. Politique des ressources humaines

La politique de ressources humaines a suivi son cours.

Un plan de formation individuelle a été adopté pour chaque travailleur-euse. Deux séances de travail collectif autour de l'identité de l'association ont eu lieu en mars et en juin, animées par Pierre Guilbert. Une autre séance collective a eu lieu en août en vue de créer un projet collectif dans le cadre du CQD Peterbos, animée par deux formateurs de Wemanity. Enfin, une formation « Travailler en partenariat, travailler en réseau » : outils et stratégies pour favoriser la coopération de deux jours a été dispensée en décembre à toute l'équipe par le STICS.

L'AD a continué à bénéficier des services de conseils en management via Pierre Guilbert (Wygo).

Les descriptifs de fonction de chacun ont été mis à jour en vue des évaluations prévues en février 2024.

Le conseil d'administration (CA) s'est réuni à quatre reprises en 2023 : 23 février, 29 mars, 30 mai, 22 novembre.

Par ailleurs, le 25 mai, une rencontre entre le CA et l'équipe s'est tenue à l'occasion de la l'inauguration des locaux.

L'AG ordinaire du 30 mai a approuvé le rapport moral, les comptes et bilans, réélu les membres du CA et donné décharge aux administrateurs sortants. L'AG

extraordinaire du 22 novembre a modifié les statuts introduisant de nouveaux éléments dans l'objet social afin d'ancrer la démarche d'éducation (éducation permanente, éducation au patrimoine, éducation aux médias) sur laquelle se fonde l'association à travers ses quatre missions – formation, insertion, animation, promotion –, tout en rappelant la perspective d'égalité et de progrès social dans laquelle s'inscrit son action.

A la suite de l'élection à l'AG, le CA est désormais composé de Ann de Beleyr, Éric Pecher (président), Maxime Puebla Prado (trésorier), Jean-Pierre Brouhon, Jacques Remacle (secrétaire et administrateur-délégué), Kim Staveloz et Lindsay Pilbeam.

### 6.4. Les journées au vert et activités d'entreprise

Plusieurs journées au vert visant la cohésion de l'équipe ont permis d'améliorer le fonctionnement de l'équipe, des discussions sur l'organigramme et la communication interne, et de lister quelques questions à résoudre à l'avenir.

L'inauguration du 25 mai et la journée Portes Ouvertes du 15 décembre ont été des moments forts permettant de renforcer des partenariats, d'asseoir nos relations avec nos partenaires et notre nouvel environnement.

Quelques auberges espagnoles ont été organisées dans les locaux pour renforcer l'esprit de groupe et fêter les anniversaires.





## 7. Situation financière

## 7.1. Vue d'ensemble

La situation financière d'Arts&Publics reste satisfaisante, malgré un exercice difficile causé par la non-sélection au DBSF en 2023 (heureusement confirmée en 2024).

Le chiffre d'affaires 2023 a donc légèrement décliné pour avoisiner les 900.000 euros. Sous réserve de la clôture des comptes et de l'adoption par l'Assemblée générale, l'exercice 2023 sera en déficit de l'ordre de 30.000 euros, ce qui est soutenable au vu des fonds propres de l'association, d'autant que les causes ont été identifiées : une indemnité de licenciement a pesé sur les comptes car elle prend en compte un mois et demi de 2024. Une régularisation avec la MLBXL nous ampute d'un produit reporté à hauteur de 15.000 euros. Le festival Zinnegames et un important dérapage du budget freelance en jeu vidéo ont pu, pour leur part, être compensés par d'autres compressions budgétaires.

Ce déficit affectera le fonds social de l'association, mais sans grande conséquence, le réduisant à 80.000 euros environ. Cela nous permet d'envisager l'avenir sereinement et d'assumer un exercice plus difficile, s'il échet.

Cette bonne situation est aussi cruciale pour avoir une trésorerie saine, même si le soutien de Credal s'avère précieux et serein et que ce souci est résolu à peu de frais, nous semble-t-il.

Des subventions importantes ont été acquises en 2023 : FSE jusque 2025, AMIF jusque 2025.

De manière générale, les rares indexations de subvention ne compensent ni l'indexation des salaires, ni l'inflation générale.

Les financements peu significatifs issus de la Fédération Wallonie-Bruxelles restent à la fois source d'insatisfaction et de potentiel futur.

## 7.2. Liste des subventions

Loterie Nationale 22	20 000,00 €
Maribel	20 000,00 €
Insertions publicitaires Le Soir	32 000,00 €
Cocof Musées	17 000,00 €
Cocof INNOVATION	17 000,00 €
Région SAFE	50 000,00 €
FWB-Enseignement	12 000,00 €
FWB - PCI	25 000,00 €
FWB - Egalité	18 200,00 €
XL - Ecoles	9 540,00 €
partenariat NUMBERS avec Mission Locale de la Ville	15 000,00 €
FWB - Médiations culturelles	4 500,00 €
ESD 1	139 000,00 €
ESD 2	116 000,00 €
Actiris	36 000,00 €
Promo bxl	3 000,00 €
FSE	58 000,00
AMIF	60 000,00
FWB - JV et genre	4 000,00 €
MP - KBR	30 000,00 €
RBC - Equal	7 000,00 €
FWB - CSEM	8 000,00 €

### 7.3. Liste des dossiers

#### Dossiers acceptés

SPF Économie	135.000 €
FWB - Démocratie scolaire	12.000 €
DBSF 2024:	91.000 €
FWB - Mémoire	60.000 €

#### Dossiers en attente

FWB MP Gratuité	25.000 €
Cap 48 - Projet CREME	10.000 €
FWB - Loterie	entre 25.000 et 50.000 €
RBC - Paradigm	36.000 €

#### Dossiers refusés

Actiris ACE	160.000 €
FRB (formation numérique)	50.000 €
Equal pluri	100.000 €
FWB - pluridisciplinaire	200.000 €
FWB - CSEM	50.000 €
CQD Anderlecht	115.000 €
MP Biblio XL	4.500 €
FWB - Harcèlement	75.000 €
Vinci	25.000 €
FWB - Lutte contre la pauvreté	50.000 €





## 8. Partenaires



## 8.1. Liste des soutiens et partenaires

### 8.1.1 Pouvoirs subsidiaires et adjudicateurs

Actiris  
Safe Brussels (ex-Bruxelles Prévention & Sécurité)  
Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM)  
Equal Brussels  
Fédération Wallonie-Bruxelles  
Fonds Asile, Migration et Intégration (AMIF)  
Fonds Social Européen (FSE)  
Le Soir  
KBR Museum  
Loterie Nationale  
Région de Bruxelles-Capitale  
Service public francophone bruxellois (SPFB - Cocof)  
BEE - Bruxelles Économie & Emploi  
Ville de Bruxelles

### 8.1.2. Musées et associations (Pour 50c, t'as de l'art)

#### Musées et lieux de visite

Musée BELvue  
Centrale for Contemporary Art  
La Fonderie  
Musée Mode & Dentelle  
Momuse  
Musée Constantin Meunier  
Musée Horta  
Halles Saint-Géry

#### Associations

Acta Vista - Marseille  
Ateliers du Temps Libre - Ixelles  
BAPA Bruxelles  
BAPA Via Molenbeek  
BAPA Via Schaerbeek « Rue verte »  
BAPA Via Schaerbeek « Rue au Bois »  
CPAS de Bruxelles  
EDD Ixelles (Mosaïque)  
EDD Ixelles (Akarova)  
Espace P  
L'Oranger AMO

Prospection partenaires potentiels : CALAME, MJ  
Action Josaphat, Aux Ursulines (maison de repos et  
de soin), Convivial.

### 8.1.3. Partenaires CAFÉ

Fedasil - Schaerbeek, NOH, WSP, Auderghem, Bor-  
det  
Croix-Rouge  
BelRefugees Ixelles

Maison Babel  
Compagnie Les Nouveaux Disparus  
MDQ Malibrant

### 8.1.4. Partenaires KiosKup!

Commune d'Ixelles  
Flagey Holiday  
Fondation Anna Lindh  
Compagnie Les Nouveaux Disparus  
BELIRIS  
Visit Brussels  
Make it sound ASBL  
La Serre ASBL  
CARA ASBL  
AMPLO  
Smart

### 8.1.5. Partenaires ISP

#### BAMBA

CPAS Ixelles  
CPAS Saint-Josse-Ten-Noode  
CPAS Saint-Gilles  
CPAS Schaerbeek  
CPAS Forest  
CPAS Auderghem  
CPAS Molenbeek  
CPAS Uccle  
CPAS Woluwe-Saint-Lambert  
CPAS Etterbeek  
CPAS Watermael-Boitsfort

#### CHAMPS

CPAS Ixelles  
CPAS Saint-Josse-Ten-Noode  
CPAS Saint-Gilles  
CPAS Schaerbeek  
CPAS Forest  
CPAS Auderghem  
CPAS Molenbeek  
CPAS Uccle  
CPAS Woluwe-Saint-Lambert  
CPAS Bruxelles

#### Mise à disposition de salles :

LaVallée, La Werk Centrale, Art2Work, City Fab 1,  
MDQ Malibrant.

#### Partenaires networking BAMBA/CHAMPS (La Criée) :

Le CUEC (Centre Urbain d'Expression et de Créativité),  
Recyclart, le CAS (Centre des Arts Scéniques), Pierre de  
Lune, Le 140, la SACD (Société des Auteurs et Com-  
positeurs Dramatiques), le CIVA (Centre International

pour la Ville, l'Architecture et le Paysage, MuziekPubliek, KiosKup, le Service culture XL, Orfeo, La Compagnie des Nouveaux Disparus, BOK (Bodies of knowledge), Court-circuit, Graphoui, Kinoféroce, la Centrale, Saint-Klet, Habemus Papam et L'Acteur et l'Écrit.

**Partenaires networking NUMBERS** : Centre culturel et sportif Tour à Plomb, Kanal - Centre Pompidou, Centre Pôle Nord, ARTOFFESTIVAL, Trilithe, Maison des cultures de Molenbeek.

### 8.1.6. Partenaires Jeu vidéo & Société

#### Établissements scolaires

École Sainte-Bernadette  
Collège Roi Baudouin  
École Jardins d'Élise  
École Marie Popelin  
École Saint-Bernadette

#### Associations et structures communales

SAS Parenthèse  
Centre Pôle Nord  
EDD Mosaïque (Ixelles)  
TEFO  
La Rue ASBL  
TEFO  
EDD Akarova (Ixelles)  
Service de Prévention (Uccle)  
Athénée royal Jean Absil  
Factum Lab  
MJ Hannut  
AMO Hannut  
MDE L'ancre  
Innoviris  
La serre  
Réseau de bibliothèques de Watermael-Boitsfort  
FPS - Centre de Planning Familial Tubize  
ATL Ixelles  
Gaming corporation  
MJ Le 88  
Réseau accueil primo-arrivants  
La Tricoterie  
PointCulture  
Gaming corporation  
press-start  
games.brussels  
Super Gaby Games  
Action médias jeunes  
Centre l'Orée  
Centre CARIA  
Brussels Academy  
EDD L'Aulne  
Kanal Centre Pompidou  
CBAI  
EDD Vivier

#### Musées

Art et marges Musée

### 8.1.7. Zinne Games Festival

Super Gaby Games  
Press-Start  
Witch Gamez  
Gaming Corporation Belgium  
Random Bazar  
Julesgames  
Devillé Arcade  
PointCulture  
Apophenia23  
ThomasWaterzooi  
TeamPanoptes  
Sleepingpanda  
Alphasixty  
OptizOnion



## 9. Conclusion & Perspectives

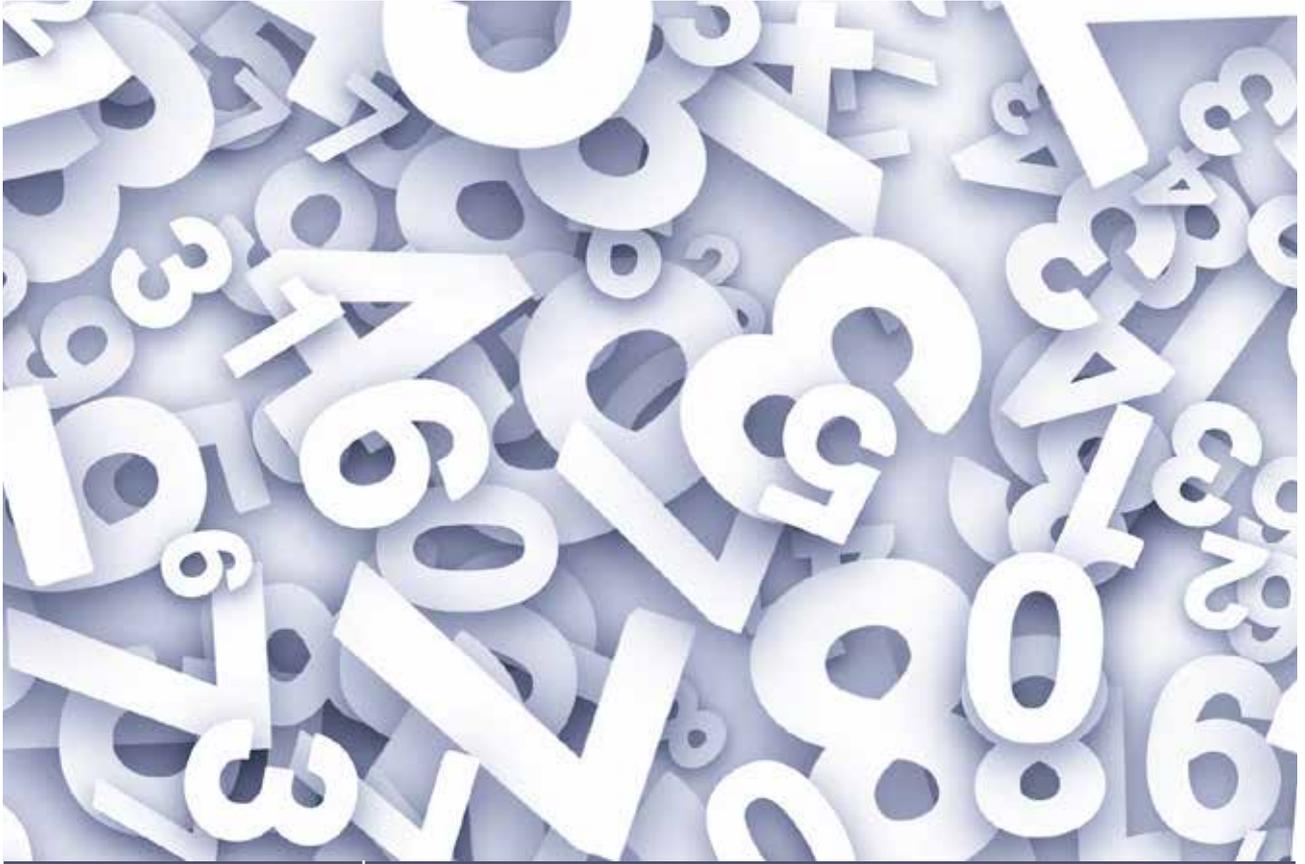
L'année 2023 aura été donc traversée par des sens divers : le lancement de nouvelles activités, l'installation dans de nouveaux locaux, des restrictions budgétaires et une réorganisation de l'équipe.

Ces éléments sont porteurs de belles perspectives : une implantation géographique plus précise et permanente, des activités qui ouvrent de nouveaux champs de possibles, une équipe stabilisée, des partenariats plus conséquents et des perspectives budgétaires meilleures sur le court terme.

Néanmoins, 2024 sera l'année de l'échéance de notre agrément en économie sociale, qu'il faudra renouveler. Sur le moyen terme, les éléments de risques sont nombreux : les élections peuvent déboucher sur de nouvelles politiques peu compatibles avec nos objectifs, les finances publiques sont en difficulté et l'instabilité mondiale peut amener de nouveaux défis.

Quoiqu'il en soit, il conviendra d'être à la fois prudent et opiniâtre pour continuer dans la ligne des cinq grands enjeux décrits en introduction, qui seront notre fil rouge.





## 10. Tous les chiffres



## FORMATION

---

### BAMBA/CHAMPS Formation

Nombre de participant·e·s : 31 (15 femmes, 15 hommes, 1 X)

Tranche d'âge : de 26 à 58 ans, moyenne d'âge 35 ans

Nationalités : Belgique (25), France (2), autres : Amérique du Sud (3), Moyen-Orient (1)

Projets présentés : 29

Projets éligibles à un accompagnement post-formation : 27

Projets accompagnés en 2024 par Arts&Publics : 15

## NUMBERS

Nombre de modules : 7

Nombre de formateur·rice·s : 10

Nombre de jours de formation : 35 (245 heures d'apprentissage)

Nombre de participant·e·s : 7

Tranche d'âge : de 23 à 31 ans, moyenne d'âge de 28 ans

Projets présentés : 5

## INSERTION

---

### BAMBA/CHAMPS Insertion

49 personnes accompagnées en 2023

12 CPAS partenaires

1976 heures d'accompagnement

## COOPCRAFT

5 projets d'insertion (4 issus des formations numériques 2022)

11 projets d'ateliers animés en 2023 par les porteur·euse·s de projet

## ANIMATION

---

### Pour 50c, t'as de l'art

18 modules d'animation

18 parcours-découvertes en ville

71 activités

8 musées partenaires

15 associations partenaires

6 présentations de projet

713 participant·e·s (304 masculins, 409 féminines)

82 accompagnateur·rice·s.

## CAFÉ

214 jeunes participant·e·s (26 filles et 188 garçons)

82 activités

11 semaines d'animation

## JEU VIDÉO & SOCIÉTÉ

34 ateliers organisés

35 projets/ateliers vidéoludiques

40 structures partenaires

682 participant.e.s (6-70 ans)

28 jeux créés

## PROMOTION

---

### Gratuité des musées

160 musées gratuits chaque 1er dimanche du mois

5 nouveaux musées

19 Dimanches + que gratuits organisés

4166 participant.e.s

Événement Art Nouveau au Musée Horta : 432 visiteur·euse·s

## ZINNE GAMES FESTIVAL

2 journées d'activité

812 participant·e·s

## KIOSKUP!

3 événements organisés

26 artistes

100/150 spectateur·trice·s en moyenne

## COMMUNICATION

<b>Site web A&amp;P</b>	76 331 visiteur·euse·s pour 379 604 visites 50 newsletters – 285 337 destinataires – 52 843 ouvertures
<b>Facebook</b>	64 660 mentions « J'aime » - 720 577 utilisateurs touchés
<b>Groupe Facebook « Jeu vidéo &amp; Société »</b>	1 282 membres
<b>Instagram</b>	1 640 abonné·e·s (13 100 utilisateur·rice·s)
<b>X</b>	2 945 followers
<b>Linkedin</b>	411 abonnés
<b>YouTube</b>	5 vidéos publiées - 210 abonnés
<b>Supports imprimés (flyers, dépliants, affiches)</b>	6375 exemplaires 11 articles, reportages/séquences ou dossiers de presse

## Canaux de diffusion

## Chiffres

Pages de l'annuaire des musées sur le site d'Arts&Publics	131 951 vues
Page du guide des musées	127 793 vues
PDF du guide des musées	82 230 vues
Diffusion du guide des musées (papier)	7 000 exemplaires
Page des Dimanches + que gratuits	13 483 vues
Diffusion du flyer des Dimanches + que gratuits	20 000 exemplaires
Newsletter mensuelle Musées	15 455 abonné·e·s
Page Facebook « Gratuité des musées »	64 242 abonné·e·s
Compte Instagram	1 623 abonné·e·s
Regards sur les musées	105 000 exemplaires
Pages de Regards sur les musées (site)	1969 vues

## Fonctionnement de l'ASBL

4 réunions du CA

2 journées de mise au vert

2 évènements d'entreprise  
(inauguration des locaux et JPO)

## Budget

+ 1 000 000 €

Fonds social : 80 000 €



# ARTS & PUBLICS

**Arts&Publics ASBL**  
Chaussée de Boondael 6 bte 9  
1050 Bruxelles

[www.artsetpublics.be](http://www.artsetpublics.be)  
[info@artsetpublics.be](mailto:info@artsetpublics.be)

**Éditeur responsable**  
Jacques Remacle,  
Chaussée de Boondael 6 bte 9  
1050 Bruxelles

**Mise en page**  
Paul d'Artet

