




ARTS  
& PUBLICS



RAPPORT  
D'ACTIVITÉS 2024





**« Mais alors, dit Alice, si le monde n'a absolument aucun sens, qui nous empêche d'en inventer un ? »**

*Lewis Carroll*

# 1. Introduction

2024 aurait dû être une année sans histoire. Si elle n'avait été influencée grandement par le calendrier électoral, la crise budgétaire des pouvoirs publics et le besoin de mobilisation des énergies pour affronter des changements de politiques ou trouver de nouvelles opportunités.

La force d'Arts&Publics a toujours été sa capacité d'adaptation. Celle-ci a tendance à diminuer au fil du développement des activités. Mais il faut garder cette force, l'entretenir et la mettre en œuvre au quotidien. C'est la mission de notre équipe, qui se serre les coudes et se réinvente pour y arriver chaque année.

## 2024 a réaffirmé les points forts de l'action d'Arts&Publics.

En fin d'année, notre mandat en Économie sociale d'insertion a été renouvelé par la Région avec des avis favorables de l'administration, d'Actiris et du Conseil consultatif de l'entrepreneuriat social. Nous figurons désormais parmi les plus gros opérateurs agréés par la Région. Nous sommes partenaires de 12 CPAS de manière régulière et le principal partenaire du CPAS d'Ixelles en la matière. Certes, le secteur de l'Économie sociale est en souffrance

et ne manquera pas d'être affecté par la récente décision de limiter les droits au chômage à deux ans. C'est au futur gouvernement régional de prendre la main pour assurer les milliers d'emplois du secteur.

Toute l'année de l'équipe Jeu vidéo a été consacrée au projet « Pourquoi tu joues ? », qui s'est clôturée par une journée d'étude organisée dans nos locaux grâce au soutien et à l'intervention efficace de notre partenaire, le STICS. Le projet de mallette pédagogique JV Décrypte a été finalisé. Elle sera publiée début 2025. Tout cela met lentement en place une Maison des Cultures vidéoludiques qui prend corps en notre sein.

Arts&Publics a continué à s'installer dans le paysage ixellois à divers degrés : partenariat avec la Maison Malibran, rôle d'ambassadeur du budget participatif, partenaire de la Zinnode Matonge, participation à la plateforme culture, ateliers de création Jeu vidéo dans les écoles de devoirs, ... Notre travail dans le CQD Hélicoptère a continué, malgré les difficultés de nos partenaires à créer leur Maison digitale.

L'ensemble de nos projets pérennes – la promotion des musées gratuits, CAFÉ, Pour 50c t'as de l'art, Regards sur les Musées, les ateliers Jeu vidéo, les formations BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT, le label ARTS&STICS – se sont poursuivis.

La réflexion sur l'avenir du festival Zinnegames a abouti à la décision

de le renouveler à l'horizon de septembre 2025.

Dans les campagnes électorales, Arts&Publics a joué son rôle d'acteur démocratique en organisant deux débats : en mai sur les relations entre le secteur du Jeu vidéo et les politiques publiques, avec des candidats des principaux partis aux élections régionales ; en octobre entre les opérateurs culturels, les citoyens intéressés et les têtes de liste des partis candidats à Ixelles. Tous ont salué notre travail. Nous attendons les suites dans les actes.

La seconde partie de l'année a été marquée par le début des incertitudes face à 2025. Elle nous a contraints à faire des choix, dont une légère réduction des effectifs. Si cela s'est passé sans crispations majeures, ce sont néanmoins des éléments structurants qui ont passé la main, nécessitant une remise en question de notre fonctionnement qui est toujours en cours.

À l'heure d'écrire ces lignes, les nouveaux gouvernements qui se sont mis en place nous ont promis du sang et des larmes, ou à tout le moins une cure d'austérité. Au-delà de la défense de l'amortisseur social que constitue le secteur associatif, nous devons aussi gagner en performance et nous réinventer face au monde qui change. Dans ce cadre, la mobilisation des énergies passera par des partenariats renforcés : la commune et le CPAS d'Ixelles, les douze autres CPAS partenaires, le STICS, Promo-Jeunes, Diapason et le Saint-Jazz, Le Monde des Possibles, et quelques autres... Nos partenaires pourront jouer un rôle pour confronter les points de vue et affronter ensemble des temps qui s'annoncent difficiles. Face à ce contexte difficile, nous ferons nôtres les paroles

de Machiavel : « Obstacle et opportunité sont similaires. Les sages savent exploiter les deux. »

Est-ce l'opportunité de créer notre propre monde, comme le suggère Alice ? Sans doute une mission qui appartient à la jeune génération qui peuple l'équipe d'Arts&Publics. Lewis Carroll nous livre d'ailleurs une partie de la réponse : « Le secret, chère Alice, c'est de s'entourer de gens qui font sourire ton cœur. C'est alors seulement que tu seras au Pays des merveilles. » Arts&Publics n'est pas un pays des merveilles mais notre action a du sens ET du cœur. Nous n'allons sans doute pas changer le monde, mais nous allons continuer humblement à essayer de changer des vies.

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



## 1. INTRODUCTION

## 2. NOS MISSIONS FONDAMENTALES

### 2.1. LA FORMATION

La formation des médiateur·trice·s culturel·le·s, des médiateur·trice·s culturel·le·s numériques et des artistes en reconversion

1. Introduction : méthodes et axes de formation
2. Les cycle de formation BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT 2024

La formation continue des professionnel·le·s des arts, de la culture et de l'éducation

1. Le programme ARTS&STICS
2. Éducation permanente :  
Les Médiations artistiques & culturelles
3. Formation GENRE EXPLORE

### 2.2. L'INSERTION

L'insertion professionnelle des médiateur·trice·s culturels et des artistes

1. Méthodes et axes d'accompagnement
2. L'accompagnement BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT
3. Les projets de médiation culturelle accompagnés en 2024
4. Les projets de production artistique accompagnés en 2024
5. Les projets de médiation culturelle numérique accompagnés en 2024

### 2.3 L'ANIMATION

L'éveil aux arts et au patrimoine pour les publics fragilisés et les non-publics

1. Pour 50 cents, t'as de l'art
2. CAFÉ

La participation muséale par la cocréation

1. KBR - Voix de Bruxelles

L'éveil à la citoyenneté et l'éducation aux médias par le jeu vidéo et les technologies numériques

1. Les ateliers Jeu vidéo & Société

### 2.4. LA PROMOTION SOCIOCULTURELLE

La visibilité et la mise en lien des initiatives et des acteur·trice·s au service de l'accès à la culture pour tous·tes

1. Gratuité des musées
2. Visibilité des musées
3. KiosKup
4. RENC/arts
5. Participation à l'espace « Ma vie étudiante » au Salon SIEP de Bruxelles
6. Mise en lumière des projets vidéoludiques

### 3. PROJET TRANSVERSAL : ZINNE GAMES LA MAISON DES CULTURES VIDÉOLUDIQUES

Un espace pour apprendre et faire le jeu vidéo autrement

1. Présentation
2. Pourquoi tu joues ?
3. JV DÉCRYPTÉ : PÉDAGOGIE DU JEU VIDÉO
4. Une 2e édition du Zinne Games Festival en 2025

### 4. LA COMMUNICATION

### 5. LE FONCTIONNEMENT D'ARTS&PUBLICS : LA VIE DE L'ASBL

### 6. SITUATION FINANCIÈRE

### 7. LES PARTENAIRES

### 8. CONCLUSION & PERSPECTIVES

### 9. ANNEXE : TOUS LES CHIFFRES



## 2. NOS MISSIONS FONDAMENTALES

## 2.1. LA FORMATION

# La formation des médiateur·rice·s culturel·le·s, des médiateur·rice·s culturel·le·s numériques et des artistes en reconversion

### 1. Introduction

Cette année, une nouvelle édition de la formation BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT a eu lieu du mois de septembre à la mi-novembre. Les trois programmes ont été étoffés par de nouvelles propositions pour cette édition 2024, notamment, la production d'ateliers mis en œuvre pour le projet CAFÉ par les stagiaires BAMBA et MEDIACRAFT, et la production de la Crieé, le traditionnel événement de réseautage clé de la formation. Notre équipe a également ajouté les « intervisions » au programme, moments d'échange interpersonnels précieux pour nos stagiaires.

Durant ces deux mois de formation, Arts&Publics soutient l'insertion socioprofessionnelle (ISP) des artistes et créatif·ves bruxellois·e·s en besoin d'inclusion ou de reconversion par la médiation culturelle, la médiation culturelle numérique ou la production artistique.

*Le programme BAMBA est soutenu par le Fonds social européen (FSE), la Région de Bruxelles-Capitale par l'intermédiaire du SPRB Bruxelles Économie et Emploi, la commune d'Ixelles et le CPAS d'Ixelles.*

*Le programme CHAMPS est soutenu par le Fonds social européen (FSE), la Région de Bruxelles-Capitale par l'intermédiaire du SPRB Bruxelles Économie et Emploi, la commune d'Ixelles et le CPAS d'Ixelles.*

*Mené en partenariat avec la Mission locale pour l'Emploi de Bruxelles-Ville dans le cadre du Contrat de quartier Hélicoptère-Anvers, le programme MEDIACRAFT est soutenu par le Digital Belgium Skills Fund (DBSF) et le SPRB Bruxelles Économie et Emploi.*

## 2. Les cycles de formation BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT 2024

### Présentation des modules

#### Tronc commun

##### Présentation de la formation

Introduction, présentation des projets d'Arts&Publics, introduction à la gestion de projet et design de projet.

##### Dynamique de groupe

Identifier les différents profils des membres du groupe, établir une charte commune de communication et d'écoute pour travailler ensemble de façon optimale.

##### Gestion de projet

Travailler la logique de projet de l'analyse de la situation à l'évaluation, élaborer une stratégie et la traduire dans des actions pertinentes et planifiées. Utiliser des outils de monitoring pour gérer son projet efficacement.

##### Prise de parole en public

Être capable de prendre la parole devant une audience, savoir pitcher son projet, être porteur·euse d'un message percutant et efficace.

#### Gestions des partenariats

Ce module enseigne à comprendre, analyser et formaliser des partenariats professionnels. Il aide à évaluer ses ressources, clarifier les rôles, et structurer les collaborations via conventions, avec des mises en situation pratiques.

#### Droit d'auteur

Ce module explore les fondamentaux des droits d'auteur, des contrats et des protections pour les œuvres, avec des cas concrets et des outils pratiques adaptés aux secteurs artistique et socioculturel.

#### Paysage culturel

La formation-initiation consacrée au paysage culturel vise à amener les participant·e·s à réfléchir sur la notion de culture dans la perspective de leurs expériences de travail culturel. Elle vise à ouvrir l'imaginaire et à favoriser l'inventivité de leurs positionnements dans un champ culturel vécu comme élargi.

#### Chat GPT

Le module « Découvrir CHATGPT pour le secteur culturel » enseigne aux participant·e·s à utiliser ChatGPT pour leurs projets socioculturels, en dé-



veloppant des compétences pratiques, éthiques et créatives.

### Techniques d'animation

Le module « Techniques d'animation » enseigne aux participant·e·s comment animer des groupes efficacement, en utilisant des outils adaptés, en gérant les dynamiques de groupe et en adoptant une posture bienveillante pour favoriser l'engagement et la cohésion.

### Rédaction de dossiers et résidences

Le module enseigne à rédiger des dossiers professionnels (présentation, production, presse) et à postuler à des résidences artistiques.

### Site Web

Cette formation de trois heures vous guide pour choisir les bons réseaux sociaux, créer du contenu adapté et organiser votre communication avec un calendrier éditorial.

### Statut du travailleur des arts

Cette formation a pour but d'informer sur les enjeux, la demande et les objectifs de l'attestation des travailleurs des arts.

### Gestion budgétaire

Cette formation enseigne la comptabilité, le budget, la protection sociale et la fiscalité pour un projet, avec un focus sur la comptabilité générale et la création d'un plan financier et de trésorerie.

### Sources de financement

Ce module couvre les financements pour entreprises et associations, incluant l'autofinancement, les subventions, crédits et appels à projets.

### Réseaux sociaux

Ce module enseigne à utiliser les réseaux sociaux pour promouvoir un projet, en choisissant les bonnes plateformes, en élaborant une stratégie de contenu et en développant sa communauté.

### Crowdfunding

Ce module apprend à réussir une campagne de crowdfunding pour un projet culturel, en se concentrant sur la préparation, la communication et la mobilisation.

### Actiris

Présentation d'Actiris, le service public bruxellois de l'emploi, et de ses services. Il joue un rôle clé dans l'accompagnement des chercheurs d'emploi et des employeurs.

### Spécialisation en médiation culturelle BAMBA

- Médiation culturelle
- Médiation Muséale
- Atelier de Médiation

- Découverte patrimoniale de la ville.
- Communication interculturelle.
- Rencontre professionnelle en milieu de soins.
- Théâtre forum outil de médiation.

### Spécialisation en production artistique CHAMPS

- Droit d'auteurs
- Diffusion
- Rédaction de dossier / Résidence
- Rencontre professionnelle Botanique
- Atelier d'écriture
- Narration de projet
- Intersivision
- Art en commun

### Spécialisation en médiation culturelle numérique MEDIACRAFT

- Industries culturelles et créatives
- Podcast
- Vidéo
- Création vidéoludique en amateur
- Minecraft
- Visite du « pôle » Jeu vidéo & Société
- Design thinking
- Ateliers CAFÉ / Projet CAFÉ

## Objectifs

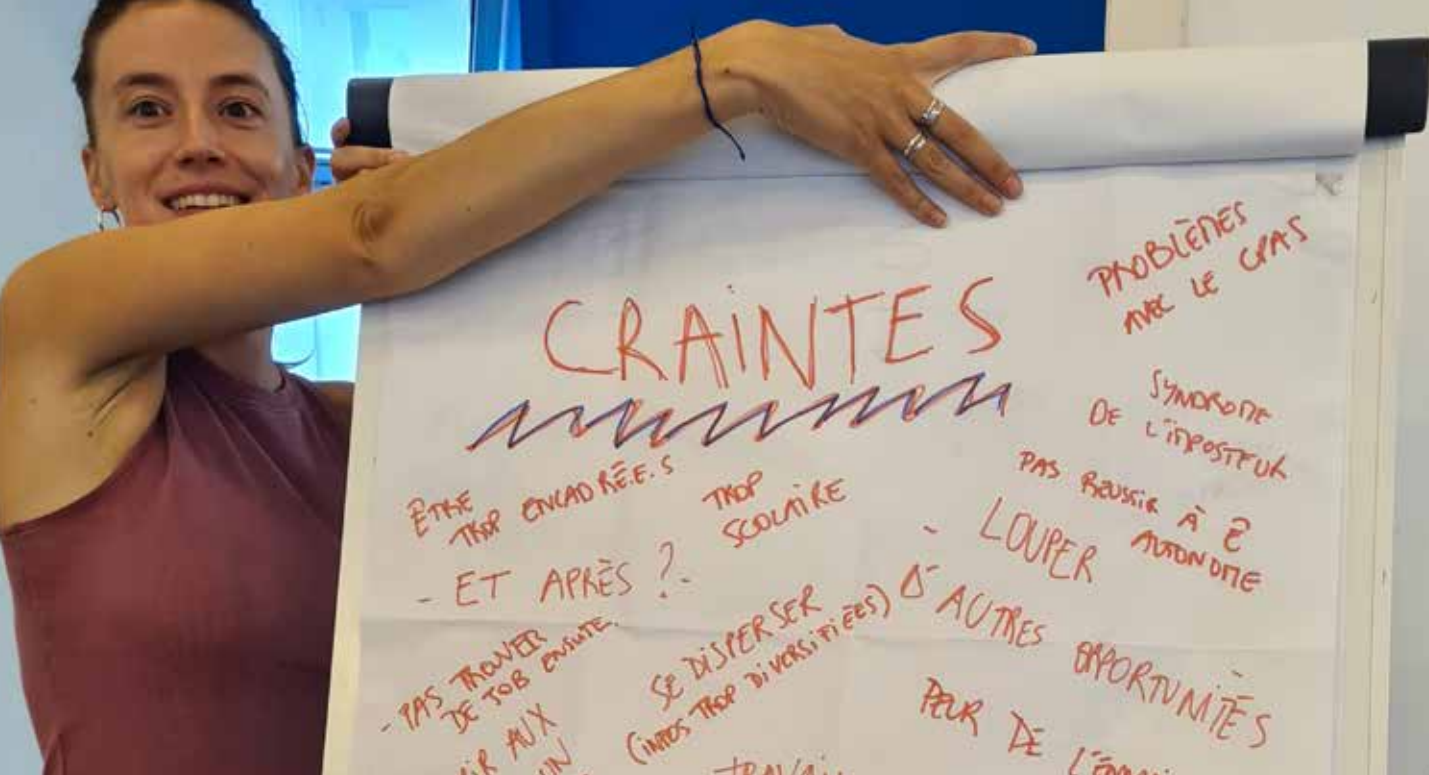
Les programmes BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT visent à former et accompagner les participant·e·s dans l'acquisition de compétences fondamentales nécessaires pour réussir dans les domaines de la culture, des arts et de la production vidéoludique ou numérique à vocation pédagogique. En offrant une formation 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 et MEDIACRAFT contribuent 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.

## Organisation

### Les équipes

#### L'équipe d'encadrement

Valérie Kurevic - Responsable du pôle ISP  
Mathilde Holf - Chargée de projet BAMBA/CHAMPS  
Garance Mairlot - Chargée de projet BAMBA/CHAMPS  
Thibaut Leu-Cauvin - Chargée de projet BAMBA/CHAMPS



### Les équipes de formation

### Les intervenants externes et formateurs

**Formateur·rice·s BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT (tronc commun) :** Mathilde Holf, Garance Mairlot, Thibaut Leu-Cauvin, Valérie Kurevic, Thierry Braconnier, Leila Maidane, Sophie Marchal, Jacques Remacle, Adrienne Bouhon, Thierry Vercruysse, Anne-Catherine Lacroix, Émilie Danel, Florian Donnet, Anaïs Pirenne (AMPLO), Nelson Moens (AMPLO), Véronique Demont (Actiris).

**Formateur·rice·s BAMBA (spécialisations) :** Loïc Vanden Bemden, Patricia Alen, Barbara Sauveur, Cie qui pétille.

**Formateur·rice·s CHAMPS (spécialisations) :** Marine Haverland, Laurent Godichaux, Guillaume Sorensen.

**Formateur·rice·s MEDIACRAFT (spécialisations) :** Loïc Vanden Bemden, Jean Zeid, Sylvain Gressier (CFA asbl), Ekin Bal, Barbara Sauveur.

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

- Visite à IMAL (Louise Wadier/ Lucia Garcia - Directrice)
- Visite du projet LAMA (Mimouni Halima, administratrice)
- Visite de la Maison des Arts de Schaerbeek (Anne-Cécile Marechal, responsable de la Maison des Arts, et Chloé Peretti, cheffe de projet - responsable des publics)
- Visite de La Centrale (Garance Mairlot)
- Visite du festival Ferral organisé par le CIFAS (Yann Viviane)
- Centre culturel Le Botanique (Grégory Thirion, directeur des expos ; Julia Cano, assistante de

production et de promotion)

- Musée BELvue (Thierry Braconnier)
- UX / UI design (Cyrielle FREMY)
- Le pont des Arts
- Visite de Globe Aroma

### 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**

- Mathilde Holf (chargée de projet Bamba-Champs)
- Marc Denisty (responsable du fond de formation des arts du spectacle)
- Geneviève Thulliez (artiste plasticienne et art-thérapeute professionnelle)

### **Jury CHAMPS**

- Garance Mairlot (chargée de projet Bamba-Champs)
- Vence Hanao (chanteur interprète producteur et auteur)
- Oscar Briou (chargé de projet socio-artistique au Recyclart)

### **Jury MEDIACRAFT**

- Lucia Garcia (directrice de iMAL)
- Léo Dupont (chargé de médiation et d'animation à CFA ASBL)

- Thibaut Leu-Cauvin (chargé de projet Bamba-Champs)
- Thierry Braconnier (médiateur culturel Pour 50c t'as de l'art)
- Laurent Godichaux (freelance ISP chez Arts&Publics)

### Aspects pratiques

Les formations prennent place dans différents lieux de la commune d'Ixelles :

- Arts&Publics ASBL
- Maison de quartier (MDQ) Malibrans
- UNESSA ASBL
- Espace Lumen

### Calendrier

Le cycle de formation s'est étalé sur deux mois, du 2 septembre au 15 novembre. Elle occupe plus ou moins quatre journées par semaine. Elle s'est terminée sur deux semaines de jury en novembre.

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

### Bilan, retours et perspectives

La formation terminée, les stagiaires retenu·e·s vont pouvoir intégrer la phase d'insertion en tant que porteur·euse·s de projet ! En effet, plusieurs des participant·e·s du programme ont la chance de prolonger

l'expérience en entrant en accompagnement chez Arts&Publics grâce à un contrat article 60, afin de concrétiser et de développer leur projet de formation.

Globalement, les formations ont bien fonctionné cette année. Les participant·e·s sont bien allé·e·s jusqu'au bout du processus et l'ensemble d'entre eux ont pu avoir un retour sur leurs travaux grâce au jury qui a clôturé ces deux mois intensifs. Les retours ont été majoritairement positifs et l'assimilation de Mediacraft au sein du tronc commun a permis d'élargir la synergie de groupe et les rencontres.

Cet enjeu du regroupement nous a cependant posé certaines difficultés logistiques en interne, nous invitant à réfléchir davantage à la formule de l'année 2025.

### Chiffres clés

**Nombre de participants :**  
hommes : 24, femmes : 21, X : 2.

**Tranches d'âge :** de 25 à 52 ans,  
moyenne d'âge : 33 ans.

**Activités artistiques représentées :**  
arts plastiques et visuels : 16 ; musique : 5 ;  
arts de la scène : 4 ; arts audiovisuels : 6 ; podcast : 3 ;  
pluridisciplinaire : 4 ; jeu vidéo : 2 ; autres : 7.

**Projets présentés :** 46 stagiaires sur 47  
ont participé au jury de fin de formation.

**Projets éligibles à un accompagnement  
post-formation :** 31 projets sur les 46 présentés  
en jury étaient éligibles à un contrat  
de travail Article 60.





# « LA CRIÉE » :

## le rendez-vous networking de nos formations BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT

Le 11 octobre 2024, notre équipe ISP organisait sa traditionnelle CRIÉE à la MDQ Malibrant à Ixelles, étape clé dans la formation de nos stagiaires en médiation culturelle, production artistique et médiation culturelle numérique. Ils ont ainsi pu rencontrer des professionnel·le·s des arts et de la culture et du secteur socioculturel (secteur privé et secteur public) et découvrir leurs initiatives. Une illustration concrète du rôle d'une association comme Arts&Publics, qui permet de décroiser le monde culturel bruxellois et se fait « facilitateur » de liens.

Parmi les structures présentes, nous avons pu compter sur Le 140, L'Atelier 210, le CFA / CSEM, CIPROC, Empowork Culture, Games Brussels, iMAL, PointCulture, le SACD, la Maison des Arts de Schaerbeek, WBM, le Fonds Mercator, KANAL, le Musée Art et Marges, la Centrale For Contemporary Art, La Meute, le centre culturel Jacques Franck, We Art XL, Aperohit, BELA, Court Circuit, Globe Aroma, Interpôle, La Fonderie, la Maison des Femmes de Schaerbeek, le Projet LAMA, RAVIE, la SCAM, le STICS, ULB Culture, Wallonie Image Production (WIP), Art Thérapie, Abyssin Production, BELA.



# La formation continue des professionnel·le·s des arts, de la culture et de l'éducation

## 1. Le programme ARTS&STICS

Après son année de lancement, notre programme de formation continue numérique et ludique ARTS&STICS pour les professionnel·le·s des arts, de la culture et de l'éducation, mené en partenariat avec le STICS ASBL, a confirmé ses promesses.

### Objectifs

Le programme ARTS&STICS offre un cadre d'échanges de services en matière de formation des cadres et animateur·rice·s dans les secteurs culturel, artistique et de l'enseignement au sens large.

Accessible à tous·tes les travailleur·euse·s du secteur culturel, principalement actif·ve·s dans la CP 329.02, notre initiative a confirmé ses grands objectifs :

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



### Organisation

En 2024, 17 modules thématiques ont été dispensés ou programmés, soit cinq de plus qu'en 2023.

| FÉVRIER  |
|--|
| 1. Podcast : 1001 façons de faire du son - Yassine AMROUCH   |
| 2. Initiation aux outils du fablab pour la médiation culturelle - Nathalie CIMINO                            |
| MARS   |
| 3. La médiation culturelle par le jeu vidéo - Ekin BAL   |
| AVRIL  |
| 4. Découvrir CHATGPT pour le secteur culturel - Leïla MAIDANE  |
| 5. La médiation culturelle dans l'ère numérique : enjeux, opportunités et innovations - Delphine JENART      |
| MAI  |
| 6. Comment améliorer vos performances sur les réseaux sociaux ? - Leïla MAIDANE                              |
| JUIN   |
| 7. Réforme du travail des arts : les nouvelles règles décodées - Anne-Catherine LACROIX                      |
| 8. Découvrir CHATGPT pour le secteur culturel - Salomon BESSO  |
| SEPTEMBRE  |
| 9. Podcast : 1001 façons de faire du son - Yassine AMROUCH   |
| 10. Découvrir CHATGPT pour le secteur culturel - Leïla MAIDANE   |
| 11. Comment améliorer vos performances sur les réseaux sociaux ? - Léa GROSSETETE GUILLEMIN et Leïla MAIDANE |
| OCTOBRE  |
| 12. Le jeu au service de l'humain : la ludopédagogie appliquée en travail social - Quentin DASPREMONT        |
| 13. Initiation aux outils du fablab pour la médiation culturelle - Nathalie CIMINO                           |
| NOVEMBRE   |
| 14. Qu'en est-il des droits d'auteur·rice à l'ère du numérique ? - Sophie MARCHAL                            |
| 15. La médiation culturelle à l'heure des transitions - Delphine JENART                                      |
| 16. À la découverte du nouvel écosystème des médias - Delphine JENART et Pierre-Jean BURRION                 |
| DÉCEMBRE   |
| 17. Le jeu vidéo dans le secteur socioculturel - Ekin BAL  |



## Chiffres clés

estiv  
17 modules thématiques  
41 journées de formation  
11 formateur·rice·s  
116 participant·e·s/inscrit·e·s

### Les équipes

#### L'équipe d'encadrement

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

#### L'équipe de formation

Pierre-Jean Burrion (JB Studio), Delphine Jenart (KIKK), Nathalie Cimino (rethink), Ekin Bal (Arts&Publics), Yassine Amrouch (Arts&Publics), Leïla Maidane (Begreator), Sophie Marchal (SACD) et Anne-Catherine Lacroix (Atelier des droits sociaux), Quentin Daspremont (Ludo Social), Léa Grossetete Guillemain (Interskillar), Salomon Besso (Interskillar)

#### Aspects pratiques

L'essentiel des séances de formation ont été données dans les locaux du STICS à Schaerbeek et dans ceux d'Arts&Publics. Quelques séances ont par ailleurs été délocalisées au cityfab1 et dans les locaux de nos voisins de l'ASBL UNESSA à Ixelles.

#### Calendrier

Nos formations ARTS&STICS sont proposées de février à décembre, avec une pause pendant la période

Le calendrier des modules se construit tout au long de l'année, bien que la rentrée culturelle de septembre constitue un moment propice à l'annonce des nouvelles entrées.

#### Bilan, retours et perspectives

En 2024, cinq modules ont été annulés ou postposés soit par manque d'inscriptions, soit pour des raisons d'organisation pratique. Avec une moyenne de près de neuf inscrit·e·s par formation, le programme rencontre un succès honorable après seulement 15 mois d'existence, bien que l'objectif total soit fixé à 12 inscrit·e·s.

Pour 2025, de nouveaux modules thématiques seront ajoutés à l'offre afin d'explorer de nouveaux outils (financement participatif, schémas d'animation, analyse de jeux vidéo dans une optique pédagogique, etc.).



# Les Médiations artistiques & culturelles

## OFFRE DE FORMATIONS CONTINUES 2023

### 2. Éducation permanente : Les médiations artistiques & culturelles

Le service général de l'Éducation permanente et de la Jeunesse de la Fédération Wallonie-Bruxelles, en collaboration avec Arts&Publics, propose une formation continue à destination des professionnel·le·s du secteur social et culturel. Depuis six ans, cette initiative soutient les travailleur·euse·s désirant développer leurs compétences en médiation et en animation auprès des publics, en favorisant l'intégration de pratiques innovantes et de supports adaptés dans leurs ateliers.

La formation, gratuite et dispensée sur deux cycles de trois journées thématiques (trois fois six heures), aborde des sujets variés : techniques d'animation, prise de parole en public et outils de médiation culturelle numérique. Les formations sont dirigées par des expert·e·s dans leur domaine et se concentrent sur le développement de compétences pratiques et théoriques, la mise en relation des participant·e·s et la réflexion commune autour des enjeux de médiation culturelle et artistique.

#### Objectifs de la formation

- Développement des compétences en animation et médiation
- Mise en réseau et partage d'expériences entre les participant·e·s
- Exploration des enjeux de la médiation culturelle dans un contexte artistique et social

#### Publics cibles

Les formations sont principalement destinées aux professionnel·le·s du secteur non marchand, en

particulier ceux et celles du secteur culturel, ainsi qu'aux artistes, éducateur·rice·s, animateur·rice·s, assistant·e·s sociaux·ales, porteur·euse·s de projets culturels indépendants et enseignants.

#### Programme des modules

Un cycle de trois jours a été proposé du 3 au 5 avril 2024 dans nos locaux à Ixelles :

- 3/04 - Techniques d'animation
- 4/04 - Prise de parole en public
- 5/04 - Outils d'animation en médiation culturelle numérique

**3 avril 2024 - Techniques d'animation avec Garance Mairlot (artiste plasticienne et chargé·e de projet chez Arts&Publics)**

Cette formation a pour objectif de donner des clés pour animer un groupe à travers des activités d'expression ou de création. Les participant·e·s ont également la possibilité de se familiariser à diverses techniques d'animation. À partir d'une mise en situation, ils sont ensuite mis·e·s à l'épreuve, avec pour mission d'imaginer individuellement une activité de médiation culturelle. Atelier musical, jeu autour de la culture, utilisation d'objets... la forme est libre, discutée selon les affinités artistiques/pédagogiques de chacun·e. La journée se termine par l'exposé d'un prototype d'activité de médiation culturelle devant le groupe, suivi d'une séance de questions/réponses et d'un débriefing.



#### 4 avril 2024 – Prise de parole en public avec Leïla Maidane (experte en communication)

À travers un programme intensif sur une journée, les participant·e·s apprennent comment structurer leur discours, mieux gérer le trac et, mieux encore, comment captiver leur auditoire.

Sur la base d'une série d'exercices pratiques, centrés sur la gestuelle, la posture et la modulation de la voix, iels profitent de retours personnalisés et de conseils individualisés afin d'améliorer leur confiance en elles/eux et leur présence scénique. Enfin, parce qu'une prise de parole réussie passe avant tout par un argumentaire efficace, la formatrice donne un aperçu des techniques de storytelling indispensables pour rendre celui-ci à la fois percutant et mémorable.

#### 5 avril 2024 – Outils d'animation en médiation culturelle numérique avec Ekin Bal (directeur de la médiation numérique chez Arts&Publics)

Cette journée de formation aborde le jeu vidéo comme un outil de médiation culturelle, offrant des perspectives uniques pour engager divers publics, des jeunes aux adultes, dans des dialogues enrichissants :

- analyse de jeux vidéo : décryptage des messages, des thèmes et des mécaniques des jeux vidéo populaires pour en tirer des enseignements sur la culture contemporaine ;
- création de jeux vidéo : introduction à la conception et au développement des jeux vidéo à des fins éducatives et culturelles, selon une approche créative et innovante ;
- détournement de jeux vidéo : exploration des possibilités de réutiliser des jeux existants pour créer des expériences ludiques et artistiques originales ;
- comprendre les enjeux de la médiation culturelle numérique à travers le jeu vidéo ;
- acquérir des compétences pratiques pour utiliser le jeu vidéo comme outil pédagogique et artistique ;
- explorer les meilleures pratiques pour intégrer le jeu vidéo dans des projets culturels et éducatifs.

#### Détails pratiques

- Dates : du 3 au 5 avril 2024.
- Lieu : Arts&Publics, chaussée de Boondael 6, 1050 Bruxelles.
- Horaire : 9h30 – 16h30.
- Inscriptions : nombre de places limitées à 20 participant·e·s.

#### Bilan

Au total, 23 personnes se sont inscrites aux trois journées, bien que certaines n'aient participé qu'à deux sur trois.

Au terme de chacune des journées, un court questionnaire d'évaluation a été soumis aux participant·e·s. Dans l'ensemble, les retours ont été excellents.

#### Module 1 : Techniques d'animation

Les évaluations ont été globalement positives, avec une moyenne de 4,2/5 pour la note d'appréciation générale. Les participant·e·s ont particulièrement apprécié la qualité des contenus (4,1/5) et l'applicabilité à leur pratique professionnelle (4,5/5). Cependant, la dynamique du module a été notée plus modérément (3,6/5) et les supports ont été jugés bien adaptés (4,2/5). La participation a été fortement encouragée (4,9/5).

#### Module 2 : Prise de parole en public

Les retours à l'oral ont été globalement très positifs, notamment sur la dynamique du module, les supports, ainsi que l'équilibre entre théorie et pratique.

#### Module 3 : Médiation culturelle numérique

Les évaluations de ce module montrent une bonne réception des contenus (4,5/5) et des supports (4,6/5), ainsi qu'une bonne dynamique (4,1/5). Cependant, l'applicabilité des contenus à la pratique professionnelle a été moins bien notée (2,3/5). La participation a été également bien encouragée (4,6/5), et la note globale d'appréciation était de 4,3/5.



# GENRE EXPLORE

## FORMER AUX ENJEUX DE GENRE PAR LE JEU VIDÉO !

FORMATION GRATUITE!

### 3. Formation GENRE EXPLORE

En collaboration avec le C-Paje, Arts&Publics a mis en place le module de formation Genre Explore, axé sur les enjeux de genre à travers l'univers du jeu vidéo, destiné aux animateur·rice·s, et acteur·rice·s du secteur socioculturel qui souhaitent acquérir une meilleure compréhension des enjeux de genre et sur la manière d'aborder cette thématique à travers le prisme du jeu vidéo.

Cette formation s'est déroulée sur deux journées, à deux périodes distinctes : les 14 et 16 mai, et les 21 et 22 mai.

La première journée, animée par le C-Paje, était consacrée aux enjeux et concepts liés aux genres, ainsi qu'aux outils et techniques à intégrer dans les projets.

La deuxième journée, dirigée par deux médiatrices numériques d'Arts&Publics, a mis l'accent sur la compréhension des concepts liés au genre dans le contexte spécifique du jeu vidéo, à travers la présentation d'outils et de pratiques développés au cours de nos ateliers sur le terrain.

#### Objectifs

- Comprendre les concepts clés liés au genre (l'identité de genre, l'expression de genre et les stéréotypes)
- Aborder la thématique du genre à travers le prisme du jeu vidéo
- Découvrir et intégrer plusieurs outils et techniques dans vos pratiques quotidiennes
- Explorer les différents enjeux liés aux représentations de genre dans l'industrie du jeu vidéo
- Fournir les clés nécessaires pour identifier et remettre en question les stéréotypes de genre, promouvoir la diversité et l'égalité, et créer des espaces plus inclusifs au sein de vos pratiques

#### Publics cibles

Cette formation était adressée aux :

- travailleurs et travailleuses du non-marchand ;
- animateurs et animatrices du secteur de la Jeunesse (AMO, Maisons de jeunes, etc.) ;
- médiateurs et médiatrices culturel·le·s ;
- porteurs et porteuses de projets culturels indépendants ;
- artistes ;
- enseignants et enseignantes.

#### L'équipe de formation

Marine Vankeer, Tamara Aleksic et Malvine Cambron.

#### Bilan

Le nombre de participant·e·s a dépassé nos attentes par rapport à l'appel à projets initial, fixées à une présence d'environ 10 personnes. Finalement, nous avons accueilli 15 participant·e·s : sept ont assisté à la première session et huit à la deuxième. Nous avons accueilli : huit femmes, quatre hommes et trois personnes non binaires.

La plupart des participant·e·s ont suivi la formation dans le cadre de leur activité professionnelle (animation socioculturelle, médiation culturelle, etc.) pour pouvoir approfondir la thématique du genre à travers le jeu vidéo.

En termes d'âge, les participant·e·s avaient entre 25 et 50 ans, avec une moyenne d'âge d'environ 37 ans.

80 % venaient de la Région bruxelloise, 20 % de Wallonie.

60 % des inscrit·e·s étaient des professionnel·le·s du secteur, 20 % des personnes en reconversion ou en recherche d'emploi, 13 % des artistes et 6 % des étudiant·e·s.

## 2.2. L'INSERTION

# L'insertion professionnelle des médiateur·rice·s culturel·le·s et des artistes

## 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 d'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. L'accompagnement BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT

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 ou la 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.

### Objectifs

Le programme d'accompagnement a pour but de favoriser l'insertion professionnelle des artistes en renforçant leurs compétences, en leur permettant 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.

### Organisation

L'organisation du programme d'accompagnement 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 d'une intervention. Ces moments offrent aux artistes l'occasion d'échanger leurs expériences, leurs doutes, de partager leurs connaissances et de bénéficier du soutien de leurs pairs.

Les porteur·euse·s de projet bénéficient également d'un espace de coworking qui leur permet de travailler sur leur projet, et 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 participants.

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.

### Chiffres clés

Nombres de personnes sous contrat : 54  
Nombre de CPAS : 13

### Bilan, retours et perspectives

Le programme d'accompagnement dans le secteur socioculturel et artistique offre un soutien structuré et personnalisé pour favoriser l'autonomie et l'insertion professionnelle des artistes. Il combine des rendez-vous individuels, des ateliers collectifs et des espaces de coworking permettant aux participants de développer leurs projets, de tester leurs idées et d'améliorer leurs compétences. Les workshops thématiques et les rencontres avec des institutions ou

acteurs du secteur renforcent les savoir-faire et le réseautage, essentiels pour leur réussite. Grâce à une évaluation en trois étapes et une anticipation de l'après-contrat, le programme assure un suivi progressif et adapté, garantissant des bases solides pour l'autonomie. En outre, les espaces d'expérimentation et les « Ateliers du midi » offrent un cadre pour tester les projets dans des conditions concrètes et recevoir des retours constructifs. Pour amplifier l'impact, plusieurs pistes se dessinent : diversifier les workshops selon les besoins sectoriels, renforcer le suivi post-programme via un réseau d'ancien·ne·s participant·e·s et collaborer davantage avec des partenaires externes pour offrir de nouvelles opportunités.

Ce programme, alliant formation, expérimentation et réseautage, constitue un modèle efficace et prometteur pour soutenir les artistes dans leur intégration professionnelle.

## Focus sur les artistes d'Arts&Publics

Dans le cadre de notre rapport d'activité 2024, nous avons choisi de mettre en lumière trois artistes inspirants qui se sont distingués par leur engagement, leur créativité et l'originalité de leur projet. Sélectionnés parmi les talents accompagnés grâce aux contrats Article 60 du pôle ISP, Anouk Lewkowicz, Alix Joiret et Victor Guyomard représentent parfaitement l'impact que peut avoir l'accompagnement proposé par Arts&Publics en médiation culturelle, production artistique et médiation culturelle numérique.

Ces trois artistes, issus de la cohorte 2024, incarnent des parcours exemplaires marqués par leur implication dans leurs démarches artistiques et par la pertinence sociale et culturelle de leurs projets. En les sélectionnant, nous souhaitons non seulement célébrer leur travail, mais également illustrer la manière dont l'accompagnement en ISP peut catalyser des trajectoires prometteuses et enrichir le paysage socioculturel belge et bruxellois.

### Anouk Lewkowicz : Tisser et créer avec le vivant

Anouk Lewkowicz est une artiste belge et designer textile dont l'approche innovante mêle art et écologie. À travers son projet « Fungal Lab », elle explore les mycéliums et les biomatériaux, créant des œuvres alliant esthétique, durabilité et inclusion sociale. Anouk fait preuve d'un engagement profond envers l'environnement et l'éducation populaire, avec une démarche artistique transdisciplinaire qui cherche à remettre en question les conventions du design.

### Alix Joiret : L'art de la métamorphose

Alix Joiret, alias Ælix, est un·e artiste non-binaire belge, dont les œuvres interrogeantes abordent des thématiques complexes comme la santé mentale, le deuil et la résilience. À travers son projet « Psychémorphoses », Ælix utilise des médiums variés pour exprimer des processus introspectifs et collectifs. Son travail artistique se fait le reflet des luttes intérieures et cherche à briser les tabous sur la santé mentale, tout en offrant un espace de catharsis et de transformation.

### Victor Guyomard : L'art numérique à la croisée des mondes créatifs et technologiques

Victor Guyomard est un artiste et graphiste numérique basé à Bruxelles, dont la pratique s'inscrit à l'intersection de l'art visuel, des nouvelles technologies et des questionnements sociétaux. Avec un parcours riche et diversifié, il explore la création numérique sous toutes ses formes, en abordant des thèmes contemporains tels que l'écologie, l'imaginaire futuriste et les émotions humaines. À travers ses projets de médiation et de création en lien avec le jeu vidéo, Victor cherche à démocratiser l'art numérique et à le rendre accessible, tout en invitant les jeunes publics à repenser leur environnement à travers le prisme de la créativité. Son approche pédagogique, axée sur l'interactivité et l'expérimentation, lui permet de relier la technologie à une réflexion artistique et sociale, faisant de son travail un pont entre le monde numérique et l'art visuel.

### 3. Les projets de médiation culturelle accompagnés en 2024

#### PROJET PHARE

#### Anouk Lewkowicz : Tisser et créer avec le vivant

Anouk Lewkowicz est une artiste et designer belge, diplômée en design textile de l'Arba-Esa de Bruxelles, où elle a développé une pratique axée sur les impressions textiles et le tissage. Attirée par tout ce qui se tisse et se dénoue, elle explore les propriétés fascinantes du mycélium, un organisme végétal capable de créer des matériaux durables et innovants. Depuis cinq ans, Anouk expérimente avec son ASBL, le Fungal Lab, sur de nouvelles façons de concevoir des matériaux à partir de champignons, fusionnant son amour pour le textile et son engagement envers la nature.

#### Le projet Fungal Lab et les mycomatériaux

Le Fungal Lab est un espace collaboratif où Anouk et son collectif (composé de Corentin Mullender, Pedro Riofrio, Remi Ercole et d'elle-même) explorent des méthodes de création de matériaux composites à partir de mycélium, une matière naturelle capable de se transformer en textile et en objets divers grâce à des moules en céramique. Leur travail s'inspire du tissage, avec une attention particulière aux enchevêtrements macroscopiques du mycélium qui rappellent les motifs et processus de cette technique. Actuellement soutenus par les fonds du FNRS « FRART », Anouk et son équipe mènent une recherche sur les textiles mycéliens, des tissus vivants qui prennent la forme des moules dans lesquels ils se développent.

Le projet de recherche dépasse la simple création esthétique, en cherchant à comprendre les impacts environnementaux et sociaux des matériaux produits à partir de champignons. Leur travail se veut également un défi aux conventions du design, en explorant des alternatives durables et accessibles dans une démarche de réduction des déchets.

#### Sensibilisation et partage

Anouk s'engage fortement dans une dynamique sociale et pédagogique, visant à rendre les recherches sur les mycéliums et les biomatériaux accessibles au grand public. À travers des portes ouvertes au Fungal Lab, ainsi que des ateliers dans des structures diverses (maisons de jeunes, écoles de devoirs, centres sociaux), Anouk invite les gens à découvrir la polyvalence du mycélium, tant pour la création de matériaux que pour sa capacité à décomposer des



éléments polluants (plastique, mégots, papier). Elle promeut également des ateliers autour des champignons comestibles, permettant de sensibiliser à la biodiversité locale et à la nutrition durable.

#### Une approche transdisciplinaire : l'intégration du textile et du social

Pour Anouk, le textile ne se limite pas à une discipline esthétique, mais devient un moyen d'expression qui interroge la société. Son approche mêle art et écologie, mais aussi psychoéducation, avec un intérêt particulier pour les aspects sociaux et éducatifs de son travail. À travers les ateliers et ses projets, elle cherche à lier le monde du textile à des préoccupations plus larges, notamment la réutilisation des déchets et la création de nouveaux espaces d'identités collectives. Que ce soit pour redonner vie à des matériaux abandonnés ou pour créer des objets décoratifs et pratiques, Anouk parvient à marier art, écologie et inclusion sociale.

#### Un engagement social : la médiation culturelle

Depuis plusieurs années, Anouk s'investit dans des projets sociaux, notamment dans des environnements de jeunes ou de publics en situation de vulnérabilité. Sa formation de médiatrice culturelle (Arts&Publics) et son travail avec des publics adolescents ou en psychiatrie ont enrichi sa pratique, la menant à un croisement entre le monde de l'art et celui de l'accompagnement social. Ces espaces lui permettent de créer des liens et de développer des projets autour de la culture, de l'expression et du bien-être, dans un cadre accessible et inclusif.

Anouk Lewkowicz, à travers sa pratique du mycélium et du textile, incarne un engagement profond en faveur de l'environnement, de l'éducation populaire et de l'innovation durable. Par ses recherches et ses ateliers, elle ouvre des portes vers une compréhension plus large des matériaux et des interactions entre l'humain, la nature et la société. Son travail dépasse les frontières traditionnelles de l'art et s'inscrit dans une volonté de transformer le monde, un filament de mycélium à la fois.

### L'accompagnement d'Arts&Publics

*Grâce à l'accompagnement d'Arts&Publics, Anouk Lewkowicz a pu bénéficier d'un soutien financier et structurel essentiel à l'évolution de ses projets. Cette aide lui a permis de prendre le temps nécessaire pour approfondir ses recherches sur le mycélium et ses applications dans la création de matériaux. En outre, Arts&Publics a facilité des collaborations fructueuses avec le réseau socioculturel, notamment à travers des partenariats avec la Maison des Jeunes et d'autres structures similaires. Ces collaborations ont enrichi son approche pédagogique et sociale, lui offrant des opportunités pour partager ses connaissances avec un public varié tout en contribuant à l'émancipation de jeunes issus de milieux populaires. Grâce à cet accompagnement, Anouk a pu développer des ateliers créatifs et inclusifs, tout en ancrant ses recherches dans une dynamique de partage et d'engagement communautaire.*



## LES AUTRES PROJETS

### AGRICULTURE

#### La Caravane Tisane - Florence Vaes (Flor Borgoo)

Florence Vaes a initié un projet participatif unique : transformer une caravane en séchoir à plantes. En collaboration avec les bénévoles de « Nos Oignons », elle a créé un espace dédié à la culture et à la transformation des plantes médicinales. Ce projet, axé sur la lenteur et le partage, valorise le processus créatif collectif.

*Les formations et les échanges proposés par Arts&Publics ont aidé Florence Vaes à définir plus précisément son projet et à mieux appréhender la gestion du temps et du public. Ces expériences, notamment à Fabrick Paysanne, Wauw et Zinneke Parade, lui ont permis de développer ses compétences pratiques et d'appliquer une approche collective à son projet de caravane tisane.*

### ARTS VIVANTS



#### À l'abri - Solania Barbosa

Solania Barbosa, artiste polyvalente, crée un spectacle jeune public de théâtre de marionnettes intitulé « À l'abri ». Ce conte musical aborde avec sensibilité et poésie le thème de l'exil. Convaincue que son spectacle saura toucher le cœur des jeunes specta-

teurs, elle est impatiente de partager cette aventure. Parallèlement, elle développe son groupe de musique de fusion brésilienne, Angatu Eleyê, où elle est compositrice et chanteuse.

*Arts&Publics accompagne Solania Barbosa dans la réalisation de son projet en lui offrant un soutien personnalisé. L'association l'aide dans la rédaction de dossiers, la recherche de formations et lui propose des espaces de réflexion et d'échange. Ce soutien lui permet de se concentrer pleinement sur la création artistique afin de mener à bien son projet.*



#### Les Voyages des Ombres - Omid Salemi Dashti

Le projet « Les Voyages des Ombres » est une création artistique multidisciplinaire inspirée du récit personnel d'Omid Dashti en Iran et en Europe. Il mêle mythes persans (pardeh khani), images, sons, théâtre d'ombres, poésie persane (Rumi, Hafez, Khayyâm), installations, chant et musique. Ce projet explore la survie, l'espoir, la relation entre le corps et l'écologie, ainsi que la notion d'altérité dans un monde globalisé.

D'où vient le sentiment d'être chez soi, et celui d'être étranger ? Actuellement en construction, il vise une présentation scénique en 2025.

*Depuis août 2024, Arts&Publics accompagne ce projet dans son développement en apportant un soutien sur la structuration et l'évolution de l'œuvre. Cet accompagnement a facilité des échanges enrichissants et a permis de donner une nouvelle dynamique à la démarche artistique de l'artiste.*

## 4. Les projets de production artistique accompagnés en 2024

### PROJET PHARE

#### Alix Joiret : L'art de la métamorphose



Alix Joiret, alias Ælix, est un-e artiste belge non-binaire récemment diplômé-e de l'ERG en Arts visuels. Après des études en relations publiques, un Erasmus à Taïwan et un début de carrière dans la publicité, Ælix a opéré un changement de cap radical pour s'engager dans une pratique artistique introspective et porteuse de sens. Au centre de son travail se trouvent des thématiques complexes et souvent taboues : la santé mentale, le deuil, la résilience et les récits queers.

Ælix s'emploie à mettre en lumière ces thématiques à travers des œuvres transdisciplinaires mêlant photographie, collage, design textile, vidéographie et écriture. Ce travail artistique se nourrit d'une approche anthropomorphique et éthologique, cherchant à connecter la nature et l'humain dans une démarche profondément personnelle.

#### Le projet Psychémorphoses

« Psychémorphoses » est un projet artistique cathartique et autobiographique à la croisée de l'art visuel, de la biologie et de la réflexion sur la santé mentale. Porté par l'artiste Ælix, ce projet se veut à la fois intime et universel, abordant les thématiques du deuil, du traumatisme psychologique et de la reconstruc-

tion émotionnelle. Inspiré par une expérience personnelle marquante – la perte de son meilleur ami à l'âge de 12 ans – Ælix utilise la création artistique comme un moyen de catharsis, une tentative de mettre en images et en matière les émotions liées à l'absence, à la souffrance intérieure et au processus de résilience.

Au cœur de Psychémorphoses se trouve un élément singulier et fascinant : le *Physarum Polycephalum*, plus communément appelé « blob ». Cet organisme unicellulaire, connu pour sa capacité d'adaptation et son intelligence sans cerveau, est utilisé par l'artiste comme une représentation visuelle du traumatisme et de son empreinte sur l'esprit humain. Le blob, qui croît, se déploie et interagit avec son environnement, devient une métaphore du parasitage émotionnel ressenti après un choc psychologique. En le mettant en scène dans son travail, Ælix donne une matérialité à l'invisible, permettant de rendre perceptible ce qui, habituellement, demeure abstrait et intérieur. Ce dialogue entre l'organisme unicellulaire et le corps humain sert à extérioriser les émotions enfouies et à matérialiser des concepts intangibles

Psychémorphoses prend la forme d'un ensemble de créations mêlant différentes disciplines :

- **Photographie et vidéo** : captation de l'évolution du blob et de son interaction avec différents supports et matières, illustrant la transformation progressive du deuil et de l'état psychologique de l'artiste ;
- **Sculpture et design textile** : intégration du blob dans des supports physiques, où les matériaux organiques et synthétiques cohabitent pour symboliser la tension entre mémoire et reconstruction ;
- **Écriture et narration** : un travail littéraire accompagne l'expérience visuelle, permettant d'explorer le langage du trauma et de verbaliser ce qui est souvent difficile à exprimer.

#### Une réflexion sur la santé mentale et le rapport au vivant

Si Psychémorphoses s'inscrit dans un cadre autobiographique, le projet dépasse la simple expérience personnelle pour proposer une réflexion plus large sur la santé mentale et le rapport de l'être humain à son environnement. Ælix questionne ainsi la manière dont nous nous reconstruisons après un choc émotionnel, comment nous intégrons nos blessures à notre identité et comment le vivant – ici incarné par le blob – peut devenir un outil d'introspection et de résilience.

Ce projet invite aussi à repenser la frontière entre l'art et la science, entre le corps humain et le monde naturel. Il s'inscrit dans une démarche qui cherche à



briser les tabous entourant la souffrance psychique et à offrir un espace de dialogue et de sensibilisation.

### Impact et perspectives

Présenté dans plusieurs expositions et événements dédiés aux pratiques artistiques et numériques, Psychémorphoses a rencontré un accueil favorable, notamment auprès de publics sensibles aux enjeux de santé mentale. L'œuvre continue d'évoluer, explorant de nouveaux médiums et approfondissant les interactions entre l'organique et le digital.

En 2024, le projet ambitionne de s'ouvrir à des collaborations interdisciplinaires, notamment avec des chercheurs en neurosciences et des spécialistes de l'art-thérapie, afin d'explorer encore davantage le potentiel du blob comme outil d'expression et de résilience.

### L'accompagnement d'Arts&Publics

Grâce à l'accompagnement d'Arts&Publics, Ælix a pu bénéficier d'un contrat Article 60, qui lui a permis de consacrer du temps à la conceptualisation et au développement de son projet. Cette opportunité a offert un cadre structurant pour approfondir ses recherches, produire des œuvres et exposer son travail dans des lieux de renom tels que La Venerie ou l'Espace Magh à Bruxelles.

L'équipe d'Arts&Publics a soutenu Ælix à travers un suivi continu, des retours critiques et des conseils pratiques. Cet accompagnement a permis à Ælix d'explorer de nouveaux médiums et d'élargir son réseau professionnel, notamment grâce à la préparation de dossiers de résidences artistiques, dont un séjour confirmé en Islande à l'été 2025.

## Un témoignage fort : « Parler de la mort à travers la vie »

Ælix évoque son travail comme une quête de sens et une manière de sublimer des expériences négatives en œuvres positives.

« Comment peut-on rêver sa réalité ? », confie-t-æ, soulignant l'importance de l'art comme espace d'introspection et de résilience.

Son processus créatif incarne une transformation profonde, où la douleur et les blessures intérieures deviennent des formes d'expression lumineuses et porteuses d'espoir.





## LES AUTRES PROJETS

### ARTS PLASTIQUES

#### Dear Julius - Benjamin Navet

Le projet « Dear Julius », initié par l'artiste en 2023, a connu une nouvelle phase de développement en 2024. Avec l'aide d'Arts&Publics, l'artiste a structuré son projet en mettant en place un planning et en organisant ses collaborations. L'installation dans un atelier a permis de renforcer sa stabilité matérielle et financière, essentielle pour la poursuite de ses projets. Cette stabilité lui a également permis de chercher des financements et de nouer de nouveaux partenariats, dont une exposition personnelle en Autriche en 2025, réalisée avec une entreprise textile. D'autres collaborations sont également à venir, notamment deux expositions en Norvège en 2025 et un projet de curation à Bruxelles en 2026.

*Arts&Publics a accompagné l'artiste dans la structuration de son projet, en lui offrant un suivi régulier avec son tuteur, Thibaut Leu-Cauvin. Ce soutien lui a permis de mieux organiser son emploi du temps et d'avancer sereinement dans ses démarches.*

#### Art plastique contemporain - Hadrien Bruaux

Hadrien Bruaux, artiste plasticien, crée des installations à partir d'objets et d'images existants. À la croisée de l'archéologie et de l'histoire de l'art, son travail invite à une réflexion sur le passé et son influence sur le présent. En utilisant des références au passé comme matière première, il construit de nouvelles narrations et interroge notre rapport au temps et à la mémoire collective.

*Grâce au soutien d'Arts&Publics, Hadrien Bruaux a pu se consacrer pleinement à son projet artistique. L'accompagnement personnalisé et les conditions de travail mises à sa disposition ont été essentiels pour l'aboutissement de son projet. Les échanges constructifs et les retours réguliers ont permis à l'artiste de développer son travail en toute sérénité.*

#### Lambeaux - Laurence Laplae aka Loransse Doe

« Lambeaux » est une installation artistique immersive qui explore la condition féminine à travers l'univers des poupées et des textiles. Laurence Laplae crée une atmosphère poétique et troublante, invitant le spectateur à plonger dans l'intime et le sensible. Elle utilise des matériaux bruts et des techniques traditionnelles pour façonner des créatures hybrides, mi-humaines, mi-animales, qui évoquent à la fois la tendresse et la violence.

*Arts&Publics accompagne Laurence Laplae en lui offrant un cadre de travail favorable à la création.*

*L'association l'aide à clarifier ses idées, à affiner sa vision artistique et à trouver les ressources nécessaires pour son projet. Ce soutien a permis à Laurence Laplae de se concentrer pleinement sur son travail créatif, en donnant vie à un univers unique et singulier.*



#### Woke up like this - Igor Fouqueray

« Woke up like this » est un projet artistique qui interroge la notion de liminalité à travers une installation et un film. L'œuvre plonge le spectateur dans un univers onirique et introspectif, l'invitant à réfléchir sur des thèmes comme la solitude, le rêve et l'identité. Inspiré par le concept de liminalité, Igor Fouqueray cherche à représenter cette période de transition entre différents états de conscience, où les repères sont flous et suspendus.

*Arts&Publics a soutenu Igor Fouqueray dans l'élaboration de son projet, en l'aidant à clarifier ses idées et à structurer son travail. Les rendez-vous de groupe ont permis d'échanger des solutions sur des défis similaires rencontrés par d'autres projets. Par ailleurs, les formations sur des compétences spécifiques, notamment en vidéo, ont été précieuses pour la concrétisation de l'œuvre.*

## AUDIOVISUEL

### Le son des femmes - Cécilia Karelidze

« Le son des femmes » est un documentaire qui explore l'héritage culturel géorgien à travers les trajectoires de deux artistes féminines, Madona et Natia. L'une ancrée dans la tradition polyphonique, l'autre dans la danse contemporaine, elles incarnent les liens entre passé et présent, tradition et modernité. Le film s'intéresse également à la place de l'art comme moyen de résistance et de transformation sociale, dans un contexte géopolitique en constante évolution.

*Arts&Publics soutient Cécilia Karelidze dans la réalisation de son documentaire à travers un accompagnement régulier et des formations spécifiques. Ce suivi a permis à l'artiste de structurer son projet, de renforcer ses compétences et de trouver les ressources nécessaires à sa concrétisation. Grâce à ce soutien, le film a pu se développer pleinement et prendre forme dans les meilleures conditions.*



### Subjectiles - Hugo Boutry

« Subjectiles » est une série de courts métrages qui mettent en lumière les pratiques et modes de vie de jeunes artistes plasticien·ne·s actif·ve·s à Bruxelles, dont les œuvres sont encore peu connues. Ces portraits d'artistes seront réalisés en collaboration étroite, permettant à chacun d'utiliser la vidéo comme outil, en s'inspirant de ses propres pratiques. L'objectif est de créer des œuvres où les artistes se dévoilent à travers leur art et leurs méthodes, contribuant à la mise en valeur de la scène artistique bruxelloise.

*Arts&Publics soutient ce projet à travers des rendez-vous réguliers, en individuel ou en groupe. Cet accompagnement offre à Hugo Boutry un cadre propice pour avancer dans son projet, avec des conseils*

*précieux et un espace pour confronter ses idées. Grâce à ce soutien, le projet peut se développer sereinement, tout en explorant des pistes de collaboration avec d'autres acteurs culturels.*

## BANDE DESSINÉE

### 115 boulevard du Massacre - Martin Viot

« 115 boulevard du Massacre » est un roman graphique réalisé en monotype qui retrace les fragments d'une mémoire familiale longtemps oubliée. En enquêtant sur son passé nantais, Martin Viot met en lumière un héritage lié à l'esclavage et au colonialisme. À travers cette démarche personnelle, l'auteur comble un vide historique et propose une réflexion sur les mémoires familiales et collectives.

*Arts&Publics a accompagné Martin Viot dans son processus d'investigation artistique, en lui offrant un soutien constant. L'association a été un atout précieux pour structurer son récit et l'encourager à approfondir sa recherche. Grâce à cet accompagnement, l'artiste a pu mener à bien son projet ambitieux et personnel.*



### Les larmes que l'on retient - Julie Calus

« Les larmes que l'on retient » est un roman graphique qui explore l'espace mental comme un terrain de lutte entre le moi et le soi réprimé (l'ombre selon Carl Jung). À travers différents personnages et un univers métaphorique, l'histoire personnifie l'esprit de l'héroïne. C'est grâce à la prise de conscience, à la résilience et à la rémission qu'elle parviendra à sortir de son état dépressif.

*Arts&Publics accompagne Julie Calus tout au long de son projet en lui offrant un cadre flexible et structuré. Grâce aux rendez-vous bimensuels, l'artiste peut faire le point sur l'avancement de son travail, aborder les défis rencontrés et bénéficier de solutions adaptées. L'association lui offre également un soutien légitime grâce au contrat de travail et à l'écoute de la personne référente, permettant à l'artiste d'avancer sereinement dans son projet.*

## MUSIQUE

### Le Rond-Point - Charles Delemazure

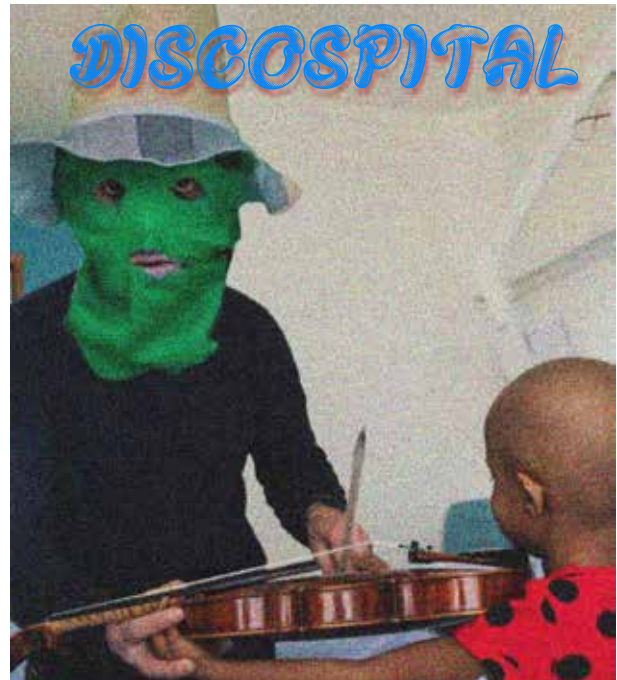
Carlos aspire à organiser des concerts et, initialement, souhaitait créer sa propre structure, « Le Rond-Point ». Il a longtemps cherché un lieu alternatif à Bruxelles pour y organiser des événements. Parallèlement à ses recherches, il est devenu responsable de la production du festival bruxellois de rock alternatif Ways Around Festival. Cette expérience lui a ensuite ouvert les portes de la Brasserie de La Source à Laeken, où il programme et accueille des groupes internationaux et locaux chaque semaine. Aujourd'hui bien occupé entre ces concerts et ses projets musicaux en tant que musicien, Carlos a mis Le Rond-Point en pause... mais peut-être renaîtra-t-il un jour.

*Arts&Publics a permis à Carlos de recevoir des conseils précieux en matière d'administration, de financement, de communication et d'organisation. Les échanges avec d'autres artistes lui ont offert une meilleure connaissance du secteur culturel bruxellois, de nouveaux contacts et des bons plans pour développer ses projets.*



### Discospital - Jean Tocheport

Jean Tocheport, musicien, a créé « Discospital » pour apporter de la joie aux enfants hospitalisés. En collaboration avec d'autres artistes, il propose des animations musicales, des contes et des ateliers d'arts plastiques dans plusieurs hôpitaux (Saint-Luc, Saint-Pierre, Érasme, HUDAERF). Chaque activité est adaptée à l'âge des enfants et se déroule en séances individuelles ou collectives.



*Arts&Publics a accompagné Jean Tocheport dès le début de son projet, en l'aidant à structurer son idée et à trouver les partenaires nécessaires. Grâce à ce soutien, il a pu transformer sa passion en un projet professionnel et pérenne.*

### ZOADA - Gabriel Ribeiro Salles

ZOADA est un collectif bruxellois qui revisite le Maracatu brésilien. Ce groupe percussif valorise la culture populaire et fait vivre les traditions, que ce soit lors d'événements officiels ou pour soutenir des initiatives locales. L'ambition de ZOADA est de proposer une démarche festive et inclusive, offrant à chacun un moyen de découvrir et de célébrer la richesse culturelle du Brésil. L'association a pu bénéficier de la collaboration avec divers acteurs culturels locaux, tels que La Maison qui Chante, l'ASBL Move, le Medex, le Sounds Jazz Club et Muziekpublique.

*Arts&Publics a été déterminant pour le lancement et le développement de ZOADA. Grâce au soutien et aux conseils de l'équipe d'Arts & Publics, le projet a pu se structurer et s'intégrer au paysage culturel bruxellois.*



## 5. Les projets de médiation culturelle numérique accompagnés en 2024

### PROJET PHARE

#### Victor Guyomard : La pratique numérique au service de l'art visuel

Victor est un graphiste et artiste de nationalité française, originaire de la région de Normandie. Après avoir débuté son parcours à Rouen avec une initiation à l'art contemporain et au design graphique, il poursuit ses études en licence de design graphique. Il se rend ensuite à Bruxelles, pour débiter un master à l'École de Recherche Graphique (ERG). Victor a toujours eu une passion pour l'art, ce qui l'a conduit à une carrière comme freelance à Bruxelles. Il travaille sur des projets divers, allant de la création de pochettes d'album, de vinyles, de logos, de typographie et d'affiches pour des événements, à des œuvres plus personnelles dans le domaine artistique. Son travail oscille entre le graphisme et une recherche constante de liberté créative.

#### Le projet de médiation et d'animation

Dans le cadre de son contrat article 60, Victor a développé un projet qui mêle art, médiation et jeu vidéo. Ce projet a pris plusieurs formes au fil du temps, notamment grâce à son implication au sein du pôle Jeu vidéo & Société, bien que celui-ci ait été soumis à plusieurs aléas. Le projet central s'est développé autour de la création en médiation avec une classe d'enfants de 14-15 ans, pendant deux mois. L'objectif était de travailler sur la 3D, avec une pre-

mière étape de sculpture manuelle avant de réaliser des scans pour intégrer les créations dans un univers de jeu vidéo. Les élèves ont aussi appris à peindre numériquement. Ce projet a permis une collaboration entre le monde de la création graphique, de la sculpture et du jeu vidéo, dans une démarche créative collective. Ce projet en jeu vidéo 3D est destiné à être mis en ligne dans un futur proche.

Victor Guyomard a ainsi animé plusieurs ateliers de création autour de l'univers du jeu vidéo, en lien avec des valeurs artistiques et sociales. Ces ateliers ont non seulement permis aux jeunes participant-e-s de découvrir des pratiques numériques, mais aussi de développer leur créativité tout en abordant des thématiques actuelles, comme l'écologie et les émotions.

#### Atelier de création de jeu : Platforming<sup>3</sup> - EXPRESSION ARTISTIQUE

Organisé pendant les vacances d'été 2024, cet atelier a permis à des jeunes de 13 à 18 ans de s'initier à la conception de jeux vidéo en développant un jeu de type platformer. Le thème du jeu était le solar punk, une vision futuriste positive, axée sur l'écologie et l'innovation durable. Les participant-e-s ont imaginé les éléments du gameplay, les décors et les personnages, tout en mettant l'accent sur des valeurs écologiques. Cet atelier a offert aux jeunes l'opportunité de développer leur créativité tout en apprenant les bases de la création de jeux vidéo et a permis à certains de découvrir un intérêt pour cette forme artistique numérique.



### Atelier de découvertes de pratiques numériques et création d'assets de jeu vidéo

Cet atelier a permis aux jeunes de 14 à 15 ans de découvrir la modélisation 3D en créant des sculptures en plastiline, puis en les scannant pour les transformer en modèles 3D. À l'aide du logiciel Cinema 4D, les participant-e-s ont appris à créer des textures pour leurs modèles avant de les intégrer dans Unreal Engine, une plateforme de développement de jeux vidéo. Ils ont ainsi compris les différentes étapes de la modélisation 3D et de l'intégration des créations dans un univers virtuel. Bien que certains aient rencontré des difficultés lors de l'utilisation des ordinateurs, l'atelier a été globalement apprécié, notamment grâce à la phase de création manuelle qui a capté l'attention des participants.

### Atelier de création de jeu vidéo : les émotions dans le jeu

Dans le cadre de stages organisés par la ville de Bruxelles, Victor et son équipe ont animé un atelier pour des jeunes de 8 à 12 ans, autour de la création de jeux vidéo sur le thème des émotions. Les participant-e-s ont exploré comment les émotions peuvent être représentées dans un jeu vidéo, en travaillant sur des éléments tels que les personnages, les décors et les interactions. L'objectif était d'encourager les jeunes à exprimer leurs sentiments à travers la création d'un jeu, tout en abordant de manière ludique un sujet sensible et universel.

Ces ateliers ont permis à Victor de partager son expertise tout en introduisant les jeunes à la fois à des pratiques artistiques et à la technologie. L'implication d'Arts&Publics dans la structuration de ces projets a contribué à la mise en place d'un cadre propice à la créativité et à l'apprentissage, tout en offrant une ouverture sur des thématiques sociétales.

### L'accompagnement d'Arts&Publics

*L'accompagnement d'Arts & Publics a été pour Victor une véritable « respiration », lui permettant de prendre du recul sur sa pratique artistique. Notre ASBL lui a offert un cadre théorique pour réfléchir à la manière dont son travail s'intègre dans le domaine de l'enseignement, notamment en lien avec l'univers du jeu vidéo. Victor a ainsi pu explorer comment ses créations pouvaient se connecter au monde des jeux vidéo, tout en approfondissant sa réflexion sur le design, particulièrement dans le domaine de la science-fiction et du design futuriste. Ce processus lui a ouvert de nouvelles voies vers la production de jeux vidéo et l'a amené à s'interroger sur l'importance de l'imaginaire pour se rapprocher du présent et des enjeux sociétaux, comme la ville de demain ou des questions sociopolitiques.*

*En outre, Arts&Publics lui a permis d'élargir ses horizons en matière d'animation et d'enseignement. À travers ses ateliers, Victor a pris conscience de l'importance de partager ses compétences et de se confronter aux défis d'animation d'un groupe, notamment dans un cadre scolaire. Ses ateliers ont été perçus comme un « souffle d'air » pour les élèves, leur offrant une expérience différente et créative. Il a constaté, à travers ses interactions avec les élèves, un large éventail de personnalités et un climat de curiosité. Ces expériences ont renforcé son désir d'enseigner et de proposer des workshops à long terme dans des écoles d'art, une voie qu'il envisage désormais avec enthousiasme.*



## LES AUTRES PROJETS



### ARTS NUMÉRIQUES

#### MusAR - Sambiani Gnipal Xavier

MusAR est un projet artistique innovant qui utilise la réalité augmentée pour créer une exposition d'art en plein air accessible à tous. En pointant leur smartphone sur des lieux spécifiques de la ville, les passants peuvent découvrir des œuvres d'artistes bruxellois, projetées en trois dimensions dans leur environnement urbain. Ce projet vise à démocratiser l'art contemporain en le sortant des espaces traditionnels et en le rendant accessible à un large public.

Arts&Publics a soutenu Sambiani Gnipal Xavier tout au long de la création de MusAR, en apportant un coup de pouce pratique et organisationnel. L'association l'a aussi aidé à établir des connexions et à trouver des formations et pistes de financement pour donner vie au projet.

### JEU VIDÉO

#### Deviens architecte Art nouveau - Charlotte Catty

Le projet est parti d'une idée simple : comprendre l'Art nouveau. Les principes de son architecture, de son style mais également de ses avancées technologiques qui s'inscrivent dans une période donnée. Charlotte Catty avait à cœur d'utiliser un jeu de simulation connu et simple d'utilisation : les Sims 4. Il est désormais possible de se servir de ce jeu pour divers ateliers grâce à sa mise en gratuité et ses possibilités d'utilisation multiples. L'atelier permet aux participant·e-s, sous la forme d'un jeu de rôle, de construire virtuellement leur maison Art nouveau, à partir de leur mémoire ou de photos. Très vite la simulation laisse place aux questionnements : pourquoi les maisons sont-elles étroites ? ; pourquoi les fenêtres sont-elles grandes ? ; comment faire pour que l'espace soit cohérent ? À la fin de l'atelier, les créations sont regroupées pour ne faire qu'une seule rue, typique des maisons en enfilade bruxelloise.

*L'équipe d'Arts&Publics a accompagné le projet de manière à lui donner les ressources nécessaires qui ont permis de l'affiner au mieux. Que ce soit sur les directives techniques, mais aussi en fournissant les apports culturels nécessaires.*







## 2.3. L'ANIMATION

### L'éveil aux arts et au patrimoine pour les publics fragilisés et les non-publics

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

« Pour 50c, t'as de l'art », notre opération de médiation culturelle dans les musées et autour du patrimoine urbain bruxellois, en collaboration avec le tissu associatif, à destination de publics fragilisés (toutes générations et tous horizons confondus), a vécu sa 10<sup>e</sup> année d'existence.

Comme depuis son lancement en 2015, les activités de l'année ont visé à ce 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.

#### Objectifs

La convention pluriannuelle nous liant avec la Commission communautaire française (COCOF) a été reconduite cette année par la signature, le 27 mars 2024, d'une prolongation pour cinq ans.

Les objectifs fixés dans le cadre de cette convention sont les suivants :

- la programmation annuelle de quinze modules de visites (au minimum) dans des musées partenaires situés en Région bruxelloise (au minimum cinq 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.

### 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 lui-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.

### Chiffres clés

En 2024, nous comptons un volume total de 62 activités, ce qui rencontre globalement les objectifs, soit 20 modules avec visites de musées (7 musées), dont 22 ateliers d'animation.

### Musées partenaires

1. Art et Marges (2 visites)
2. BELVue (9 visites)
3. La Fonderie (3 visites)
4. Maison Autrique (2 visites)
5. Maison du Roi (2 visites)
6. Musée de la Médecine (1 visite)
7. Musée des Égouts (1 visite)

Quinze parcours-découvertes thématiques dans la ville (sur sept thèmes dont quatre nouveaux, y compris 3 safaris-photos).

### Thèmes des parcours

1. Bruxelles autour de la Senne
2. Bruxelles et son histoire
3. Du canal au Quartier Nord
4. Les Marolles
5. Safari-photo Bruxelles et son histoire
6. Safari-photo d'Ixelles à Bruxelles
7. Safari-photo Ixelles de Flagey à la Cambre

Cinq présentations du projet

Nous avons touché treize associations (sans compter les centres Fedasil impliqués dans le projet CAFÉ)

### Associations partenaires

1. Itinéraires AMO
2. EDD Centre culturel de Jette
3. Arts&Publics ASBL - Formation BAMBAM-CHAMPS-MEDIACRAFT
4. MJ La Clef - Etterbeek
5. Aux Ursulines - Maison de repos
6. BAPA Bruxelles
7. COCOF Administration de la Culture
8. ARA Stockel
9. PIAF - Le Maître Mot
10. CPAS de Bruxelles - département formation
11. École de devoirs (EDD) Akarova
12. École de devoirs (EDD) Mosaïque
13. PCS Franck - CAFA

Cela représente 685 participant·e·s (236 masculins, 449 féminines) et 87 accompagnant·e·s.

### Bilan, retours et perspectives

2024 a connu un net tassement des activités. Les contacts pris avec le secteur de l'Aide à la jeunesse et les Maisons de jeunes n'ont pas donné les résultats escomptés. Une fois encore, ce public semble difficile à mobiliser.

Le secteur associatif bruxellois, dans son ensemble, paraît marquer le pas face aux difficultés croissantes : turnover important de l'encadrement, sous-effectif, difficultés budgétaires...

La météo de cette année, la plus humide depuis l'existence des relevés météorologiques (1833 !) a, elle aussi, impacté négativement l'activité : annulation de parcours-découvertes, annulation de visites du Musée des Égouts...

Néanmoins, les évaluations des activités proposées ont toujours été très positives.

Il ressort des débriefings et des mails échangés avec les animateur·rice·s-formateur·rice·s que les participant·e·s ont marqué de l'intérêt, ont appris et retenu beaucoup d'éléments, qu'ils et elles ont fait montre d'enthousiasme et de curiosité.

La mise en œuvre de nouveaux outils d'animation, tels les safaris-photos et les activités interactives avec les écoles de devoirs, a donné pleine satisfaction et se poursuivra donc en 2025.

Une stratégie de prospection renouvelée est à l'étude pour développer les partenariats.



## 2. CAFÉ

Depuis 2023, avec le soutien du Fonds Asile, Migration et Intégration (AMIF) de l'Union européenne, Arts&Publics a mis en place le programme Citoyenneté à travers l'Art, la Formation et l'Éducation (CAFÉ). Après une première année qui nous a permis de donner des bases solides à la logistique des semaines d'animation et de tisser des liens avec les centres d'accueil des Mineurs Étrangers Non Accompagnés (MENA), nous nous étions fixés deux mots d'ordre pour 2024 : collaboration et pérennisation.

C'est donc dans une optique de collaboration que l'accent a été mis d'une part sur la contribution systématique des équipes et chargé-e-s de projet de l'ASBL. Les semaines CAFÉ sont dès lors un point de rencontre de la médiation culturelle, de la production artistique et de la médiation culturelle numérique maison.

À partir des vacances de printemps 2024, le projet a connu de nouvelles collaborations externes, notamment avec le Medex, Park Poétik, Korenbeek (Toestand), le Théâtre de Poche et le Champ du Chaudron. Il était important que notre offre se renouvelle pour s'adapter aux besoins mouvants des MENA en proposant des programmes variés et riches en rencontres.

Lors des vacances d'octobre, le projet a vu l'intégration d'une série d'activités conçues et menées par les stagiaires en médiation de notre formation BAMBA. Les propositions devaient répondre aux contraintes spécifiques du terrain, notamment en termes de durée et de capacité, mais aussi dans la manière de surmonter la barrière de la langue et de favoriser l'inclusion sociale des jeunes. Cet exercice

a permis aux stagiaires de s'initier à la conception et aux techniques d'animation en bénéficiant d'une mise en pratique immédiate et encadrée.

### Objectifs

À la suite des innovations de cette année, nous avons comme objectif d'alimenter trois axes de travail :

Pérenniser la fidélité des jeunes au programme, en mettant une attention particulière sur la pertinence des activités, notre présence et notre écoute.

- Cette année, le projet CAFÉ s'est donc ouvert aux collaborations citées ci-dessus. Elles ont vu le jour pour offrir aux MENA des occasions de découvrir des lieux et des projets bruxellois qu'ils n'auraient pas découverts dans leur parcours d'intégration initial - leur offrant de nouveaux repères dans leur ville d'accueil et répondant à leur manque d'ouverture sociale.
- Durant l'été, une activité radio s'est intégrée au programme, donnant aux jeunes et à leurs accompagnants une place pour laisser libre cours à leur expression, qu'elle soit réflexive ou créative. Ces moments de partage ont permis de tisser des liens de confiance entre les trois parties (animateur-riche-s d'Arts&Publics, équipes Fedasil et MENA) et aussi de faire émerger les envies, frustrations et ambitions des jeunes. Cette activité a par la suite été systématisée au sein des centres en dehors des programmes d'activités, comme manière d'entretenir le lien avec les centres et les jeunes entre les périodes de vacances scolaires et d'actualiser l'offre.

- Créer des repères pour les jeunes pour qu'ils se sentent à l'aise. Il s'agit ici de mettre en place des rituels lors des activités (en accord avec les animateur-ice-s) pour que les jeunes comprennent au mieux, et malgré la barrière de la langue, le contexte dans lequel l'activité s'inscrit, qui sont les différentes personnes présentes et où ils se trouvent.

Pérenniser la fidélité des centres partenaires au programme, en faisant également attention à notre présence et notre écoute, cette fois-ci envers les personnes qui encadrent les jeunes et en prenant en compte les difficultés du terrain. Ceci a pu se faire en se concentrant sur l'accompagnement des centres se montrant réellement fidèles et intéressés par l'offre, et en insufflant de l'énergie dans ces relations-là. Cette proximité a permis à la coordinatrice de solidifier des liens de confiance avec les équipes et d'être en contact régulier avec elles, permettant de mieux réguler les allers et venues aux activités.

Mettre l'accent sur l'aspect social du projet.

Dans le courant de l'année 2024, il est devenu clair que ce qui représentait un manque pressant pour les MENA concernait le lien social. C'est-à-dire leur participation citoyenne et la rencontre comme outils d'intégration. En ce sens, il est important pour nous d'être créatifs et flexibles dans l'application du projet. C'est ainsi que, pour s'adapter au mieux au public, il s'est avéré important de diversifier les partenaires, les lieux d'activité ou de se rendre davantage dans les centres pour mieux comprendre leur réalité. L'intégration va dans les deux sens, et il est important de réfléchir de manière interdépendante à la notion d'inclusion.

### Organisation

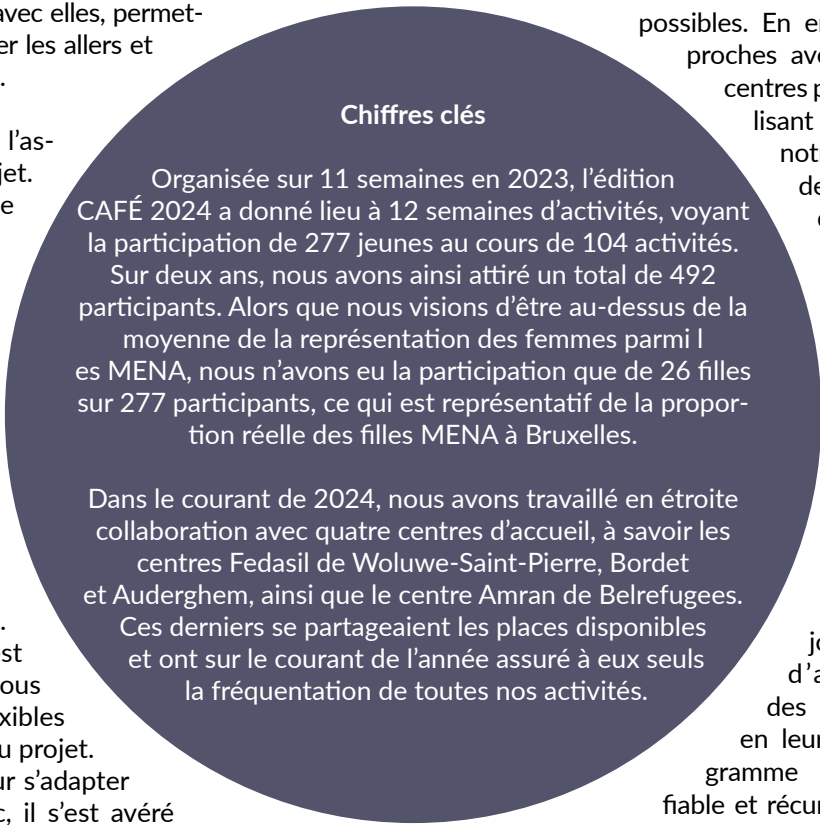
Les activités se déroulent pendant les vacances scolaires, du lundi au vendredi, à hauteur de deux activités de trois heures par jour, une le matin et une l'après-midi. Elles se déroulent dans les espaces polyvalents de la maison de quartier Malibrans, mais aussi dans l'espace public, chez les structures partenaires ou encore dans les centres d'accueil. Pour la plupart des activités, une jauge de 12 personnes est établie. Chaque centre par-

ticipant est invité à réserver autant de places que de jeunes intéressés pour une, plusieurs ou toutes les activités. En raison des perturbations dans les centres d'accueil, il arrive que le nombre de participants soit largement inférieur ou supérieur à la jauge, mais nous avons vu une nette régression de ce problème dans le courant de l'année 2024, grâce à une meilleure application du système d'inscription dans les centres, une fidélité grandissante aux activités et une baisse des annulations.

### Bilan, retours et perspectives

Il est aujourd'hui clair qu'une des forces de CAFÉ est de faciliter l'accès des MENA au bien-être social et à l'inclusion citoyenne. Notre rôle est d'encourager les MENA dans ces dimensions pendant les premières étapes de leur parcours et de soutenir les centres d'accueil dans leurs efforts pour les rendre possibles. En entretenant des liens proches avec les jeunes et les centres partenaires, en actualisant systématiquement notre offre en fonction de leurs réalités et des difficultés identifiées, nous avons réussi à combler un manque résultant des contraintes financières, matérielles et temporelles du réseau d'accueil, qui empêche une priorisation du bien-être social des MENA. Nous jouons donc un rôle d'accompagnement des centres partenaires en leur proposant un programme d'activités gratuit, fiable et récurrent pour entretenir cette dimension sociale.

Notre volonté pour 2025 est d'étendre et de pérenniser nos partenariats avec des structures qui partagent notre éthique de cohésion et d'inclusion. Le maintien d'un contact solide et constant avec le réseau d'accueil est essentiel également, nous permettant de nous actualiser sur les réalités du terrain et les fluctuations dans les besoins, les envies et les contraintes des MENA et des équipes encadrantes. L'une des évolutions du projet en réaction à ces retours est de s'intéresser plus spécifiquement aux besoins sociaux des MENA, trop peu pris en charge dans leur parcours d'intégration. Des activités leur permettant d'être davantage en contact avec des adolescents bruxellois sont progressivement intégrées au programme.







## La participation muséale par la cocréation

### 1. Polyphonies à la KBR : Voix de Bruxelles

Après avoir posé le cadre de la collaboration et défini les axes de travail et d'action en 2023, Arts&Publics a poursuivi sa mission au sein de la Bibliothèque royale de Belgique (KBR) et de son musée (KBR Museum) à travers la mise en œuvre du projet Voix de Bruxelles.

Au terme de l'année 2024, les acquis du projet devaient permettre d'élargir le champ de réflexion sur les polyphonies et de poser les bases d'un trajet participatif dans la perspective de la transformation de l'exposition permanente en 2025, dont le principal volet sera consacré aux polyphonies franco-flamandes du XIVe au XVIe siècle et aux polyphonies dans leurs acceptions contemporaines.

#### Objectifs

L'équipe du KBR Museum fait appel à Arts&Publics pour installer une dimension de médiation culturelle durable dans leur institution. Pour ce faire, Arts&Publics a déployé un projet en trois axes :

- un atelier de chant polyphonique, mené par le chef de chœur Baptiste Vaes, qui s'est terminé par un concert dans la rotonde du palais de Charles de Lorraine ;
- un cycle de réunions d'un groupe de réflexion sur l'accessibilité physique et symbolique de la KBR et sur les attentes en médiation culturelle auprès des publics ;
- ainsi qu'une série d'enquêtes de terrain sur les usages et besoins des usagers.

Le projet avait une double problématique sous-jacente :

- Comment faire vivre un musée lorsqu'il est fermé ?
- Comment rendre une institution plus accessible, plus accueillante ?

Le rapport de fin de cycle, comprenant l'analyse des résultats des enquêtes et l'évaluation des diverses activités, propose des recommandations à la KBR pour le développement de sa médiation culturelle.

#### Organisation

2024 fut l'année de la récolte pour le parcours parti-

cipatif d'Arts&Publics et de la KBR. Les ateliers longuement préparés ont eu lieu depuis septembre. La sélection fût rude avec une centaine de candidatures, et seulement une trentaine de places. Le groupe a été sélectionné en respectant des critères de diversité de genre et de langue parlée. Le groupe a débuté à 35 en septembre, pour finir à 27 au concert de clôture.

Les enquêtes de terrain ont eu lieu entre l'été et l'automne 2024, avec un échantillon de 80 personnes sondées.

Les deux panels de participation aux Focus Groups ont également été un succès. Avec une quinzaine de participant-e-s au total, et des réflexions intéressantes et riches de perspectives tant pour la KBR que pour Arts&Publics.

Accessible gratuitement sur réservation, le concert de fin de cycle de l'atelier de chant polyphonique, qui avait lieu le vendredi 20 décembre dans la somptueuse rotonde du palais de Charles de Lorraine, a été sold-out très rapidement. Nous étions complets le jour du concert, avec une jauge de 130 personnes au total dans la rotonde du palais de Charles de Lorraine.

### Bilan, retours et perspectives

Le projet a été riche en rencontres et en opportunités d'apprentissage à la fois pour Arts&Publics et pour la KBR.

Le processus de sélection pour l'atelier de chant polyphonique, ainsi que le travail de terrain effectué pour les enquêtes auront permis la prise de contact avec de nouveaux publics, principalement des chercheurs et des étudiants. Les missions d'A&P ont gagné en visibilité grâce à ce travail de proximité.

Cette collaboration aura aussi permis à Arts&Publics d'engager une riche réflexion sur l'avenir de la médiation culturelle muséale à Bruxelles, ainsi que sur

le fonctionnement des partenariats entre ASBL et institutions fédérales. Notamment, pour ce qui est des barrières de la langue et des cultures de travail.

La dimension participative de ce projet a également été l'occasion, pour l'équipe d'A&P, de renforcer ses compétences en concertation citoyenne et en études des publics.

La chorale constituée dans le cadre de cette collaboration, « Voix de Bruxelles - Stemmen van Brussel », a été une expérience très riche autant pour les participant-e-s que pour nos partenaires, et le public présent au concert de fin de parcours. Le groupe constitué s'est illustré par son hétérogénéité, son engagement et sa détermination. Le groupe a exprimé à l'unanimité son désir de poursuivre le projet tant leur rencontre fût joyeuse.

Nous en gardons beaucoup de beaux souvenirs et une grande confiance en la capacité d'Arts&Publics à coordonner des projets réussis.

#### Chiffres clés

Nombre d'inscriptions  
aux ateliers : + de 100

Nombre de participant-e-s aux ateliers :  
35 (⅔ femmes - ⅓ hommes)

Langues : français, néerlandais, turc,  
italien, biélorusse

Âge des participant-e-s : entre 25 et 65 ans

Nombre d'ateliers : 10

Heures de répétition : 33 heures

Enquêtes de terrain : 80 personnes sondées

Focus groups : 15 participant-e-s

Nombre de spectateur-ric-e-s  
lors du concert : 130





## L'éveil à la citoyenneté et l'éducation aux médias par le jeu vidéo et les technologies numériques

### 1. Les ateliers Jeu vidéo & Société

En 2024, notre équipe Jeu vidéo & Société a poursuivi son exploration du jeu vidéo en tant qu'outil de médiation culturelle, au service d'une réflexion plus large sur les enjeux de société. Tout au long de l'année, nous avons développé et proposé de nombreux ateliers thématiques, exploitant les mécaniques vidéoludiques pour aborder des questions variées.

L'un des projets marquants de cette année fut l'aboutissement de la mallette pédagogique, un outil conçu pour aider à décrypter les mécaniques et les thématiques de jeu ainsi que comme support de création de jeux vidéo. Après une phase de conception amorcée en 2023, nous avons finalisé son contenu et commencé à la tester en conditions réelles. En 2025, nous comptons la présenter officiellement et l'intégrer durant nos animations et nos formations.

La thématique « Pourquoi tu joues ? », fil rouge de l'année, nous a permis d'explorer les motivations des joueurs et joueuses à travers divers ateliers ainsi que par une collecte de données. Cette réflexion s'est

enrichie grâce aux interventions d'experts et de spécialistes lors d'une journée d'étude dédiée, où des approches variées – notamment en psychologie et en sciences sociales – sont venues nourrir nos questionnements sur les usages du jeu vidéo.

Nous avons également approfondi notre travail autour des ateliers de création vidéoludique en exploitant plus largement des outils comme Ren'Py, GDevelop et Construct. Ces logiciels nous ont permis d'accompagner les participants dans des expérimentations plus poussées, bien qu'accessibles aux débutant·e-s, favorisant une approche à la fois technique et créative du jeu vidéo comme moyen d'expression.

Pour 2025, dans le cadre de ce qui constitue désormais la Maison des cultures vidéoludiques Zinne Games (voir le chapitre dédié), nous souhaitons élargir notre champ d'action vers l'éducation aux médias en général, tout en conservant une place centrale pour le jeu vidéo. L'objectif sera d'explorer d'autres formats et supports pour traiter des questions de société à travers des démarches participatives et interactives.



## Objectifs

- Promouvoir une approche culturelle et sociétale du jeu vidéo, en mettant en avant son rôle éducatif, artistique et social.
- Utiliser le jeu vidéo comme un vecteur de culture, un outil d'éducation aux médias et d'éducation permanente.
- Renforcer les collaborations avec des institutions, des chercheurs et des acteurs culturels pour développer une réflexion critique sur les pratiques vidéoludiques.

## Organisation

Cette année, les missions ont été poursuivies avec dynamisme, en s'appuyant sur une diversité de compétences et de collaborations. Pour accompagner le développement de nos activités, nous avons renforcé notre travail avec des partenaires ainsi que des freelances spécialisés dans de nombreux domaines, qui ont apporté leur expertise sur plusieurs projets. Par ailleurs, nos travailleur·euse·s sous contrat article 60 ont à nouveau joué un rôle central en animant des ateliers tout au long de l'année. Ces interventions ont permis de consolider notre engagement en matière de médiation culturelle et d'éducation aux médias, en explorant de nouvelles approches et thématiques.

Grâce à cette organisation fluide et collaborative, nous avons maintenu une offre d'ateliers et de projets de qualité, tout en veillant à répondre aux enjeux actuels du secteur.

## Chiffres clés

Quelques chiffres marquants de notre année 2024 :

- 706 enfants et adolescents - 344 filles et 362 garçons
- 54 projets et ateliers
- 25 jeux vidéo créés
- 138 personnes formées
- 9-18 ans (avec une concentration particulière sur les 12-16 ans)

## Bilan, retours et perspectives

En 2024, nous avons poursuivi notre engagement en faisant du jeu vidéo un véritable outil de médiation culturelle, porté par la question « Pourquoi tu joues ? ». À travers nos ateliers et projets, nous avons exploré les multiples façons dont le jeu vidéo peut favoriser l'échange, la réflexion et la création, permettant à chacun·e d'exprimer son regard sur la société. En 2025, nous continuerons sur cette lancée en élargissant notre approche vers une éducation aux médias plus transversale, tout en conservant le jeu

vidéo comme un levier essentiel. Ancrés dans une démarche d'éducation permanente, nous souhaitons offrir à nos publics des clés de compréhension et des espaces d'expérimentation pour s'approprier les outils médiatiques, affiner leur pensée critique et prendre pleinement part à la vie culturelle et sociale.

L'année à venir sera marquée par l'aboutissement de certains projets, comme la mallette pédagogique, qui viendra enrichir cette dynamique. De nouveaux formats d'ateliers et de collaborations verront également le jour, avec la volonté affirmée d'ouvrir nos actions à une diversité toujours plus grande de publics et de pratiques.

2025 sera aussi l'année du retour du festival Zinne Games ! Nous avons hâte de vous retrouver pour cette nouvelle édition, dont le programme sera dévoilé au fil de l'année.

Une année de continuité et d'évolution nous attend, avec pour ambition de renforcer notre rôle d'accompagnement et de création de liens autour des pratiques médiatiques et vidéoludiques.

## Les thématiques abordées

### CITOYENNETÉ

#### ATELIER AVEC LA CITÉ JOYEUSE

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

**Description :** La Cité Joyeuse est un centre d'accueil qui accompagne des jeunes en difficulté familiale ou en situation de handicap. Pendant six séances, huit jeunes participant·e·s ont pris part à un atelier de sensibilisation à la politique, en lien avec les élections communales de juin. À l'issue de ces rencontres, ils ont collaboré à la création d'un jeu vidéo inspiré de leurs apprentissages et réflexions.

**Public :** Jeunes de 12 à 14 ans.

**Animateurs :** Ekin Bal, Jean-François Porto.

**Partenaire :** La Cité Joyeuse.

**Lieu :** La Cité Joyeuse, 1080 Molenbeek-Saint-Jean.

**Date de début et de fin :** Du 15/05/2024 au 19/06/2024, à raison d'un atelier par semaine.

**Nombre de séances et d'heures :** six séances de 17h à 19h.

#### ATELIER COULEURS JEUNES

**Type d'atelier :** Discussion autour du game design.

**Description :** Nous avons été appelés par Couleurs Jeunes afin de créer un atelier de discussion avec un groupe de jeunes autour de la mémoire (quiz et présentation des métiers du jeu vidéo).

**Public :** Jeunes de 14 à 18 ans.

**Animatrice :** Laura Semeraro.

**Partenaire :** Couleurs Jeunes.

**Lieu :** Centre scolaire Les Tournesols,  
1070 Bruxelles.

**Date de début et de fin :** vendredi 8 novembre 2024.

**Nombre de séances et d'heures :** une seule séance.

## DROITS DE L'ENFANT

### ATELIER AVEC LA MDE L'ANCRE

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

**Description :** La Cité Joyeuse est un centre d'accueil qui accompagne des jeunes en difficulté familiale ou en situation de handicap. Pendant six séances, huit jeunes participant·e·s ont pris part à un atelier de sensibilisation à la politique, en lien avec les élections communales de juin. À l'issue de ces rencontres, ils ont collaboré à la création d'un jeu vidéo inspiré de leurs apprentissages et réflexions.

**Public :** Jeunes de 12 à 14 ans.

**Animateurs :** Ekin Bal, Jean-François Porto.

**Partenaire :** La Cité Joyeuse.

**Lieu :** La Cité Joyeuse, 1080 Molenbeek-Saint-Jean.

**Date de début et de fin :** Du 15/05/2024 au 19/06/2024, à raison d'un atelier par semaine.

**Nombre de séances et d'heures :** six séances de 17h à 19h.

## ÉGALITÉ DES GENRES

### ATELIER GENDERCRAFT

**Type d'atelier :** Réappropriation de jeu vidéo.

**Description :** L'atelier GenderCraft traite de la thématique du genre et des inégalités de genre. Cet atelier est destiné aux enfants âgés entre 10 et 12 ans. Le projet propose une partie réflexion et une partie création dans le jeu Minecraft. La première partie de l'atelier consiste en une mise en situation lors de laquelle les notions de genre, de stéréotypes de genre et d'inégalités de genre sont abordées. Sur la base de ces réflexions, la deuxième partie de l'atelier consiste à faire émerger une discussion autour de situations d'inégalités vécues par les élèves. L'objectif est de faire le lien avec les inégalités qui existent entre les filles et les garçons au sein même de l'école, et plus précisément au sein de la cour de récréation.

**Public :** Jeunes de 10 à 11 ans. .

**Animatrice :** Marine Vankeer.

**Partenaire :** École Peter Pan.

**Lieu :** École Peter Pan, 1060 Saint-Gilles..

**Date de début et de fin :** Du 15/01/2024 au 16/01/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 2 séances de 4h chacune.





## ÉGALITÉS CONNECTÉES

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

**Description :** GenderGames est un atelier de création jeu vidéo qui aborde la thématique des stéréotypes de genre véhiculés au sein de l'industrie vidéoludique. Le but de l'atelier est d'accompagner les jeunes dans la réflexion de ce que serait un jeu sans stéréotypes de genre en leur proposant de découvrir des titres hors des sentiers battus de l'industrie et des codes dominants. Cet atelier propose une partie débat et réflexion, ainsi qu'une partie création jeu vidéo via le logiciel Construct 3.

**Public :** Jeunes de 15 à 18 ans.

**Animatrices :** Marine Vankeer et Tamara Aleksic.

**Partenaire :** Institut Cardinal Mercier.

**Lieu :** Institut Cardinal Mercier, rue Portaels 81, 1030 Schaerbeek.

**Date de début et de fin :** Du 14/03/2024 au 15/04/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 3 séances de 1h50 chacune, 1 séance de 3h40 et 2 séances de 4h15 chacune.

## WOMEN IN ART

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

**Description :** À l'occasion de la biennale Women in Art 2024, qui s'est déroulée du 18 au 31 mars à l'Espace Vanderborcht, nous avons proposé un atelier de 2h30 dédié à l'initiation à la création de jeux vidéo, explorant la thématique des femmes artistes connues en tant que figures inspirantes (muses) à travers l'histoire. Au programme : test de différents jeux vidéo proposés lors d'ateliers, réalisation de personnages animés (sous la forme d'un dessin ou d'un pixel art) inspirés par une femme artiste, initiation au logiciel sans codage Construct 3 afin d'intégrer ces créations dans un jeu.

**Public(s) :** Tout type de public.

**Animatrices :** Marine Vankeer et Carolane Ville-neuve.

**Partenaire :** Biennale of Women in Art.

**Lieu :** Espace Vanderborcht, 1000 Bruxelles.

**Date de début et de fin :** 19 mars 2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 1 séance de 3h.

## ATELIERS À L'ÉCOLE DECROLY

**Type d'atelier :** Atelier sur les stéréotypes de genre.  
**Description :** Contactés par l'école Decroly, nous avons pour mission de traiter les stéréotypes de genres en prenant un maximum de précautions, sans aborder des sujets sensibles et susceptibles de heurter la sensibilité des jeunes et de leurs parents.  
**Public :** Jeunes de 9 ans en moyenne.  
**Animateur-riche-s :** Laura Semeraro, Ekin Bal, Jean-François Porto.  
**Partenaire :** École Decroly.  
**Lieu :** École Decroly, 1180 Uccle.  
**Date de début et de fin :** Du 05/11/2024 au 12/11/2024.  
**Nombre de séances et d'heures :** 3 séances de 4h30 chacune.

## ENVIRONNEMENT, CLIMAT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

### ATELIER RATTUS LAB AU MUSÉE DES ÉGOUTS DE BRUXELLES

**Type d'atelier :** Introduction au vidéo mapping.  
**Description :** Atelier de découverte du vidéo mapping, en lien avec l'exposition « Rattus ». Trois vidéo mappings ont été réalisés. Des parents et leurs enfants ont pu dessiner ensemble. L'atelier a été une occasion de créer du lien intergénérationnel et a permis au Musée des Égouts de proposer gratuitement une activité en complément de son exposition.  
**Public :** Jeunes de 3 à 9 ans avec leurs parents.  
**Animatrice :** Maëva Jacques.  
**Partenaire :** Musée des Égouts.  
**Lieu :** Musée des Égouts, 1000 Bruxelles.  
**Date de début et de fin :** 28/02/2024.  
**Nombre de séances et d'heures :** 1 séance de 2h30.

### ATELIER AVEC L'EPN ANDERLECHT ET AMO ALHAMBRA

**Type d'atelier :** Création de jeu vidéo.  
**Description :** Organisé pendant les vacances d'été 2024, les participant-e-s ont exploré la création d'un jeu vidéo de type *platformer* sur le thème du *solar punk* : un futur imaginé plus vert et agréable. Ils et elles ont pensé les éléments du gameplay, les décors et les personnages tout en s'inspirant des valeurs écologiques et d'innovation positive. Cet atelier a permis aux jeunes de développer leur créativité, tout en découvrant les bases de la conception de jeux vidéo.  
**Public :** Jeunes de 13 à 18 ans.

**Animateur-riche-s :** Jean Rochet, Laura Semeraro, Victor Guyomard.  
**Partenaires :** Amo Alhambra, EPN Anderlecht.  
**Lieu :** EPN Anderlecht.  
**Date de début et de fin :** Du 16/07/2024 au 23/07/2024.  
**Nombre de séances et d'heures :** 4 séances de 3h.

## EXPRESSION ARTISTIQUE

### ATELIERS AVEC L'EDD IXELLES

**Type d'atelier :** Création de jeu/réappropriation de jeu vidéo.  
**Description :** Atelier de création d'un *visual novel*. Type de jeu populaire au Japon, qui met en avant la narration. Pour cela, nous avons utilisé Remp'y, un logiciel qui permet d'intégrer son texte et ses images tout en se rapprochant du langage informatique. Nous sommes partis sur une histoire libre sur la réalité des jeunes, que nous sommes ensuite venus interroger. Nous avons aussi pu interroger leurs pratiques vidéoludiques et réfléchir aux espaces en ligne comme des lieux publics.  
**Public :** Des jeunes de 8 à 12 ans.  
**Animateur :** Ekin Bal.  
**Partenaires :** EDD Vivier (Ixelles).  
**Lieu :** EDD Vivier, 1050 Ixelles.  
**Date de début et de fin :** Du 12/01/2024 au 07/06/2024.  
**Nombre de séances et d'heures :** 13 séances de 2h.

### VIDEOMUZ FOR KIDS

**Type d'atelier :** Création de jeu/réappropriation de jeu vidéo.  
**Description :** Au terme de la phase d'animation de septembre à octobre 2023, incluant des ateliers d'initiation et de programmation ainsi qu'une visite de l'exposition consacrée à l'Art brut au musée Art et Marges, les jeunes ont conceptualisé et maqueté le jeu vidéo. Cette expérience leur a permis de mieux comprendre les coulisses de la création d'un set de cinq jeux vidéo, baptisé *N'appelez pas ça jeu vidéo*. Ils ont également découvert et expérimenté ce qu'est l'Art brut, une pratique très libre avec laquelle ils ont pu se sentir légitimes et légitimés. Le 1er trimestre de 2024 a été consacré à la post-production (finalisation des jeux) et à leur diffusion, avec en point d'orgue la soirée de présentation publique au musée le 8 février.  
**Public :** Jeunes âgés entre 13 et 15 ans.  
**Animateur-riche-s :** Maxime Caucheteux, Maxime Verbesselt, Églantine Braem  
**Partenaires :** MJ88, Action Médias Jeunes, Arts&Publics, Art et Marges Musée.  
**Lieu :** MJ 88, rue Haute, 88, 1000 Bruxelles et Art et Marges Musée, 1000 Bruxelles



### ATELIERS À LA PLAINE DE VACANCES DE LA VILLE DE BRUXELLES

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

**Description :** La Ville de Bruxelles a organisé une série de stages cet été dans lesquels il nous a été demandé d'intervenir durant une semaine. Nous avons deux groupes qui se suivaient chaque jour, avec qui nous avons choisi de créer des jeux vidéo sur la thématique des émotions.

**Public :** Jeunes de 8 à 12 ans.

**Animateur·rice·s :** Laura Semeraro, Ekin Bal, Jean-François Porto, Shady Beckoury, Victor Guyomard.

**Partenaires :** Ville de Bruxelles.

**Lieu :** École de l'Allée Verte, 1000 Bruxelles.

**Date de début et de fin :** Du 12/08/2024 au 16/08/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 8 séances de 1h30 (4 matins et 4 après-midis).

### ATELIER TADA

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

**Description :** Atelier de création d'un jeu vidéo pour permettre aux participants de comprendre les différentes composantes de la création et de pratiquer le level design. Rencontre avec une game designeuse pour montrer des profils inspirants et permettre aux jeunes de poser leurs questions sur l'industrie et son parcours professionnel.

**45 | Rapport d'activités 2024**

**Public :** Des jeunes de 10 à 12 ans.

**Animateur :** Ekin Bal.

**Partenaire :** TADA.

**Lieu :** Institut des Sœurs de Notre-Dame, 1070 Anderlecht.

**Date de début et de fin :** 05/10/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 1 séance de 4h30.

### ATELIER À L'ATHÉNÉE JEAN ABSIL

**Type d'atelier :** Découverte des métiers des médias axés sur l'animation, le mapping et le sound design.

**Description :** Accompagné·e-s par une professionnelle (Maëva Jacques), les participant·e-s ont créé de courtes animations à l'aide de banc-titres, découvrant les bases de l'animation image par image. Les jeunes ont ensuite sonorisé leurs créations en utilisant et en découvrant les principes des foley's, ainsi que de l'habillage sonore. L'atelier s'est conclu par la projection de leurs œuvres sur diverses surfaces, explorant ainsi les principes du mapping vidéo.

**Public :** Jeunes de 13 à 15 ans.

**Animateur·rice·s :** Jean Rochet et Maeva Jacques.

**Partenaires :** Athénée Royal Jean Absil, DBSF.

**Lieu :** Athénée Royal Jean Absil.

**Date de début et de fin :** Du 8/10/2024 au 17/12/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 5 séances de 2h.



### ATELIERS MÉDIA MAKER À L'ATHÉNÉE ROI BAUDOIN

**Type d'atelier :** Découverte des métiers des médias axés sur la radio et le podcast.

**Description :** Atelier de découverte des métiers du podcast et de la radio, en lien avec l'éducation aux médias. Les participant-e-s, accompagné-e-s par un professionnel (Kevin Brohé) ont écrit, enregistré et monté des capsules audio, explorant ainsi tout le processus de création d'un podcast. Une visite des locaux de Radio Panik a complété l'expérience, offrant aux jeunes une occasion unique de rencontrer des professionnel-le-s et de découvrir le rôle d'une radio communautaire.

**Public :** Jeunes de 15 à 19 ans.

**Animateurs :** Jean Rochet et Kevin Brohé.

**Partenaires :** Collège Roi Baudouin, DBSF.

**Lieu :** Collège Roi Baudouin.

**Date de début et de fin :** Du 15/08/2024 au 11/12/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** Module donné de façon simultanée à deux classes : 2x5 séances de 2h.

### INTERCULTURALITÉ

#### ATELIERS CAFÉ

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

**Description :** Dans un premier temps, CAFÉ est un atelier qui a pour but la création de jeux via DownPour, une application pour smartphone, qui permet de prendre des photos pour en faire des suites narratives ou des point & click. L'idée est d'arriver à faire de la création de jeux vidéo sans que la langue ne soit une barrière. Cette activité a fonctionné dans certains groupes, mais a été difficile à adapter sur le long terme. Nous avons ensuite opté pour des sessions de jeux encourageant les jeunes à la coopération et à la communication.

**Public :** groupe de mineurs étrangers non accompagnés (MENA), allant de 10 à 17 ans.

**Animateur-ric-e-s :** Ekin Bal, Laura Semenaro, Yassine Amrouch, Victor Guyomard, Shady Beckoury, Jean Rochet, Charlotte Catty, Barbara Sauveur, Jean-Philippe Deraemaeker, Jean-François Porto.

**Partenaires :** FEDASIL.

**Lieu :** Maison de quartier Malibrant, 1050 Ixelles.

**Date de début et de fin :** Du 26/02/2024 au 30/10/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** Du 26/02/2024 au 30/10/2024.

### ATELIER BASENVOL

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

**Description :** L'atelier donne la possibilité de créer son propre jeu d'énigme, à la manière d'un Cluedo, grâce à tout un tas de cartes personnages et objets ainsi qu'à un tapis de jeu permettant d'établir une narration/gameplay. Le but était d'aborder avec les enfants les stéréotypes de genre, de classe et racistes.

**Public :** Jeunes de 10 à 17 ans.

**Animateur-riche-s :** Laura Semeraro, Charlotte Catty et Jean Rochet.

**Lieu :** MJ Face B, 1040 Etterbeek.

**Date de début et de fin :** Du 24 au 26 Juillet 2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 3 jours d'ateliers. Environ 10h.

### APRÈS-MIDIS GAMING - XLJ

**Type d'atelier :** Découverte et création de jeu vidéo.

**Description :** Les jeunes de la Maison des jeunes XLJ ont découvert les bases de la création de jeux en 2D à l'aide du logiciel GDevelop. Ils et elles ont pu s'essayer à personnaliser un template de jeu en modifiant les visuels grâce à Piskel, un outil dédié au pixel art, tout en découvrant les mécaniques de bases nécessaires à la programmation d'un jeu. Cet atelier a permis aux participant-e-s de s'initier à la conception de jeux vidéo de manière ludique et créative.

**Public :** Jeunes de 7 à 18 ans.

**Animateur :** Jean Rochet

**Partenaire :** Maison des jeunes XLJ.

**Lieu :** Maison des jeunes XLJ.

**Date de début et de fin :** Du 27/11/2024 au 28/11/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 2 séances de 3h30.

### ATELIER RETOUR AUX MANETTES AU CENTRE D'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE ERNEST RICHARD

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

**Description :** L'atelier permet aux jeunes de développer un jeu vidéo sur un thème qui leur tient à cœur, ici, les violences policières, de s'exprimer sur ce qu'ils ressentent comme étant des violences policières. Cela permet aussi de démystifier les droits et devoirs, d'une part, des jeunes de l'atelier et, d'autre part, des agents de police.

**Public :** Jeunes de 15 à 18 ans.

**Animateur :** Jean-François Porto.

**Partenaire :** Centre d'enseignement secondaire d'Etterbeek Ernest Richard.

**Lieu :** Centre d'enseignement secondaire Ernest Richard, 1040 Etterbeek.

**Date de début et de fin :** Du 06/11/2024 au 09/12/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 5 séances de 2x 50 minute.

### ATELIER EDD JETTE

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

**Description :** Développer un jeu vidéo sur le thème de la colonisation, le tout dans l'univers du Centre culturel de Jette (CCJ). Résultats obtenus assez satisfaisants, le groupe a mis un très bon coup d'accélérateur le dernier jour pour atteindre les objectifs fixés. Le début fut plus compliqué, car certains éléments perturbateurs voulaient « faire la loi » mais ils furent vite recadrés par les animateurs du CCJ. Le thème leur a bien parlé, ils ont choisi un univers un peu plus humoristique pour s'approprier pleinement le jeu et son univers.

**Public :** Jeunes de 12 à 19 ans (4 filles et 7 garçons).

**Animateur :** Jean-François Porto.

**Partenaire :** Service de la Cohésion Sociale du Centre culturel de Jette.

**Lieu :** Centre culturel de Jette, 1090 Jette.

**Date de début et de fin :** Du 21/10/2024 au 24/10/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 4 séances de 2h30 chacune.

## HARCÈLEMENT

### ATELIER AU CLUB JEUNESSE DES MAROLLES

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

**Description :** Le Club jeunesse des Marolles a souhaité travailler de manière préventive la question du harcèlement à travers la création d'un jeu vidéo sur le sujet. Nous nous sommes donc alliés à l'ASBL Souffle pour l'expertise sur la thématique et avons organisé une séance de jeu sur le jeu vidéo de prévention « Géant » de l'ASBL Théracomuni (Stop Harcèlement).

**Public :** Jeunes de 12 à 14 ans.

**Animateurs :** Ekin Bal et Jean-François Porto.

**Partenaires :** Club jeunesse des Marolles et ASBL Souffle.

**Lieu :** Club jeunesse des Marolles, 1000 Bruxelles.

**Date de début et de fin :** Du 08/07/2024 au 07/07/2024.

**Nombre de séances et d'heures :** 5 séances de 3h et 1 séance de 1h30.

## 2.4. LA PROMOTION SOCIOCULTURELLE

### La visibilité et la mise en lien des initiatives et des acteur·rice·s au service de l'accès à la culture pour tous·tes

#### 1. Gratuité des musées

En 2024, pour la 12<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 ; une mission désormais élargie à la promotion de la gratuité muséale pour les groupes scolaires maternels, primaires et secondaires de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

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). Deux campagnes d'affichage et de distribution de terrain, spécifiquement vers les structures d'accompagnement des publics précarisés et vers les établissements scolaires, ont par ailleurs été mises en place.

Enfin, nous avons contribué au débat démocratique à travers une série d'événements politiques sur les thèmes de la médiation culturelle dans les musées (22.05.2024) et de l'accès à la culture à Ixelles (01.10.2024) dans le cadre des campagnes électorales fédérale, régionale et communale.

#### Le réseau des musées gratuits

En 2024, le réseau élargi des musées gratuits<sup>1</sup> le 1<sup>er</sup> dimanche du mois (hors Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai)<sup>2</sup> s'est maintenu à 160 lieux<sup>3</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>4</sup>.

#### Entrées en 2024 (3) :

- Le Pavillon (un projet du KIKK à Namur)
- Musée de la Mine (Blegny-Mine)
- Trésor Saint-Lambert (Liège)

#### Sorties en 2024 (3) :

- Musée d'archéologie et de folklore de Verviers (fermeture définitive)
- Maison des Artistes (fermeture définitive)
- BELexpo (gratuit tous les jours, mais désormais fermé le dimanche)

Parmi les musées fédéraux, les Musées royaux d'Art et d'Histoire (MRAH) n'appliquent plus la gratuité le 1<sup>er</sup> mercredi du mois.

#### Les Dimanches + que gratuits

Tout au long de l'année 2024, en collaboration avec les musées, Arts&Publics a organisé 15 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 ainsi 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.

<sup>1</sup> Musées reconnus par la FWB + musées gratuits sur une base volontaire.

<sup>2</sup> Sept musées.

<sup>3</sup> 166 en incluant les expos permanentes, parcs et jardins bruxellois gratuits.

<sup>4</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, Tour d'Anhaive, MusAfrica à Namur, Musée d'Archéologie de Tournai, Musée régional des Sciences naturelles à Mons, Salle Saint-Georges à Mons, Musée juif de Belgique.



Calendrier 2024

| Dates                               | Lieux  | Affluence |
|-------------------------------------|--|-----------|
| Janvier [7.01]                      | Musée Marthe Donas (MIMDo), Ittre                        | 58        |
| Février [4.02]                      | Centre de la Gravure et de l'Image imprimée, La Louvière | 237       |
| Mars [3.03]                         | Musée Mode & Dentelle, Bruxelles                         | 924       |
|                                     | Musée des Égouts, Bruxelles                              | 967       |
| Avril [7.04]                        | Musée des Celtes, Libramont                              | 19        |
| Mai [5.05]                          | Centre d'Interprétation de la Pierre (CIP), Sprimont     | 68        |
| Juin [2.06]                         | <b>Musée L, Louvain-la-Neuve</b>                         | 183       |
| Juillet [7.07]                      | Musée du Malgré-Tout, Viroinval                          | 75        |
| Août [4.08]                         | Archéosite et Musée d'Aubechies                          | 3 834     |
|                                     | Espace gallo-romain, Ath                                 | 83        |
| Septembre [1.09]                    | Musée des Beaux-Arts et de la Céramique, Verviers        | 42        |
| Octobre [6.10]                      | Musée de la Ville de Bruxelles (Maison du Roi)           | 1560      |
|                                     | GardeRobe MannekenPis, Bruxelles                         | 737       |
| Novembre [3.11]                     | Piconrue - Musée de la Grande Ardenne, Bastogne          | 32        |
| Décembre [1.12]                     | TreM.a - Musée des Arts anciens, Namur                   | 151       |
| <b>Total : 8970 visiteur-euse-s</b> |  |           |

© Sébastien Roberty



## NOUVEAUTÉ

### Élargissement de la mission : promotion de la gratuité muséale pour les groupes scolaires et campagne de terrain vers les publics fragilisés

Dans le cadre d'un marché public, Arts&Publics a vu sa mission de promotion de la gratuité des musées élargie sur deux axes :

- Renforcement des actions existantes relatives à la gratuité du 1er dimanche du mois, en particulier vers les publics qui échappent encore à la mesure (publics précarisés) ;
- Implantation de la mesure de la gratuité muséale pour les groupes scolaires de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Dans le cadre des actions liées à la gratuité du 1er dimanche du mois et à l'accès gratuit pour les groupes scolaires de la Fédération Wallonie-Bruxelles, un premier chantier a consisté à établir une liste commune des musées reconnus, ainsi que des relais potentiels ou existants pour diffuser les informations relatives à ces gratuités :

1. **Cartographie des musées gratuits** : une analyse a été menée pour recenser et évaluer la communication numérique des musées participants à la gratuité ;
2. **Identification des relais d'information** : des canaux de diffusion (sites et relais) ont été identifiés et contactés pour mettre à jour ou diffuser les informations concernant ces gratuités.

À la suite de cette identification, des contacts ont été établis avec les musées et les sites et relais manquants pour leur fournir les informations nécessaires et les encourager à actualiser leurs pages.

#### Campagne de promotion pour publics précarisés

Une base de données de 600 structures (CPAS, associations, services sociaux) a été utilisée pour lancer une campagne de terrain, afin de promouvoir la gratuité auprès des publics fragilisés dans plusieurs grandes villes et leur périphérie. Un pack promotionnel « Musée pour tous » a été produit, comprenant :

- 15 000 guides des musées gratuits,
- 1 200 affiches locales,
- 15 000 flyers locaux.

Ces supports ont également été mis à disposition en version numérique sur le site internet d'Arts&Publics.

#### Promotion grand public

Des publications régulières ont été faites sur le site, les réseaux sociaux et via les newsletters mensuelles

d'Arts&Publics pour informer le public et les musées des offres de gratuité.

Le guide des musées gratuits a été imprimé à 1 000 exemplaires et distribué lors d'événements, tels que des rencontres-débats et des salons (le salon SIEP).

#### Promotion de la gratuité muséale pour les groupes scolaires

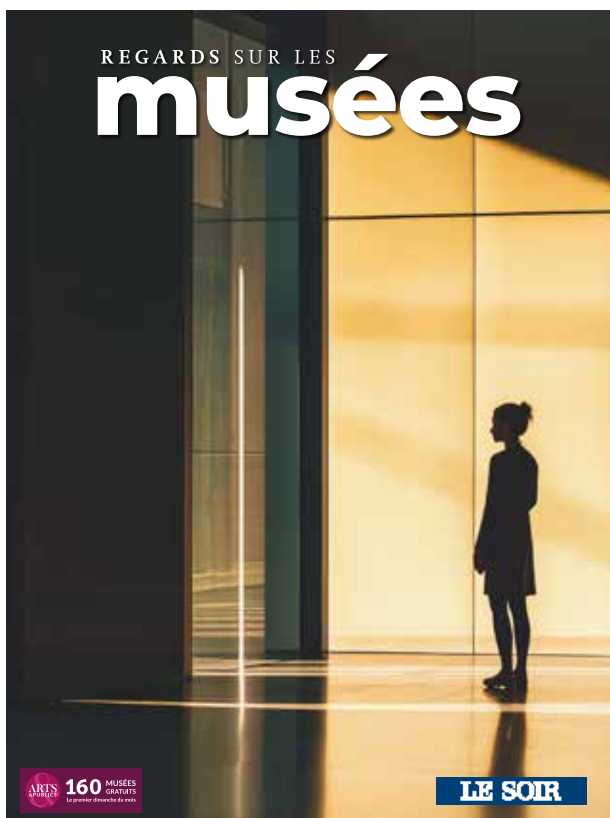
Pour la promotion de l'accès gratuit des musées pour les groupes scolaires maternels, primaires et secondaires de la Fédération Wallonie-Bruxelles, une campagne ciblée a été mise en place avec pour objectifs principaux les équipes pédagogiques et, de manière accessoire, les élèves et leurs parents.

#### Actions principales :

- **Création de supports promotionnels** : sept affiches ont été produites (une affiche générale et six affiches locales pour chaque région) pour promouvoir l'offre muséale gratuite. Ces affiches ont été diffusées en version numérique via la newsletter et les réseaux sociaux.
- **Campagne e-mailing** : une newsletter a été envoyée à un total de 4 156 destinataires, incluant 2 923 contacts provenant des annuaires du site PECA (établissements scolaires, référents culturels et scolaires), ainsi que des contacts musées gratuits et presse. Une bannière dédiée à la gratuité scolaire a été incluse dans la newsletter « Musées ».
- **Utilisation des réseaux sociaux** : la campagne a combiné publications organiques et sponsorisées pour toucher un large public.
- **Élargissement de la mission** : la gratuité muséale scolaire a également été évoquée dans le magazine Regards sur les musées d'octobre, pour sensibiliser le grand public.

Ainsi, cette campagne a permis une large diffusion des informations relatives à l'accès gratuit pour les groupes scolaires à travers des canaux numériques ciblés.





## 2. Visibilité des musées

### Regards sur les musées

Pour la 11e année consécutive, notre magazine Regards sur les musées a été édité et diffusé en supplément du journal Le Soir le samedi 19 octobre 2024.

Arts&Publics s'est chargé de la coordination éditoriale (définition des sujets, construction 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 de 41 pages), comprenant 3 articles exclusifs.

Dans le cadre de cette édition, nous avons organisé un concours MuseumPassMusées dans les pages du magazine et via nos canaux numériques (six pass).

## SOMMAIRE

### 4-7 REGARD AMUSÉ

Pierre Kroll au musée : voir ses œuvres et rire des autres | Julien Semninckx

### 8-10 REGARDS VERS LE FUTUR

Du Cinquantenaire au bicentenaire, entre politique muséale et marketing territorial | Caroline Dunski

### 12-13 REGARD D'UN ACTEUR CULTUREL

Musée en... action, action dans les musées ! | Lapo Bettarini

### 15-16 REGARDS AVERTIS

On a volé – et retrouvé – la jarre impériale ! | Gwennaëlle Gribaumont

### 18-19 REGARDS AU DEHORS

Quand l'art s'expose dans l'espace public | Sabine Schrader

### 20-22 REGARDS D'ACTIVISTES

La désobéissance civile a-t-elle sa place au musée ? | Sabine Schrader

### 23 REGARDS SUR LES ORIGINES

La recherche de provenance dans les musées | Marc Vanel

### 26-27 REGARDS INDISCRETS

Bruxelles secrète : ces lieux qui respirent le faste d'antan | Gwennaëlle Gribaumont

### 29-31 E-REGARDS

Musées du jeu vidéo, vers le high-score ! | Michi-Hiro Tamaï

### 34-35 REGARDS SUR L'ART PUBLIC

Art contemporain et espaces publics : Je t'aime, moi non plus ! | Gwennaëlle Gribaumont

### 36 REGARDS SUR LA GRATUITÉ

Deux dimanches à remonter le temps | Laurent Van Brussel

### 38-41 LE GUIDE EN REGARD

L'annuaire des 160 musées gratuits chaque 1er dimanche du mois

Ce numéro a été imprimé à 95 000 exemplaires (+ 5 000 tirés à part : 1 300 exemplaires distribués via le réseau de distribution Multimag, 300 exemplaires à Visit.Brussels, 2 000 exemplaires pour Publica Promotion, 1 400 via les musées, Belspo et les dix établissements scientifiques fédéraux, la Chambre des représentants, le Sénat et les partenaires d'Arts&Publics).

Le partenariat avec le service de la Lecture publique de la Fédération Wallonie-Bruxelles pour la distribution de 5 500 exemplaires dans les bibliothèques communales n'a malheureusement pas pu être renouvelé.

## 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.

Il est disponible en version numérique téléchargeable et imprimable sur notre site.

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 spécifiques 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.

### Tirage :

- 15 000 exemplaires pour la Fédération Wallonie-Bruxelles (campagne à destination des publics précarisés) ;

- 1 000 exemplaires pour Arts&Publics (distribution événementielle et sur demande) ;
- 40 000 exemplaires pour la diffusion via le réseau BHS Media.

## Partenariat éditorial avec 7 Dimanche

Depuis juin 2024, Arts&Publics collabore avec le journal 7 Dimanche (Éditions Sud Presse) dans le cadre d'un échange de visibilité autour de la gratuité des musées.

Avec l'aide d'un journaliste, nous avons produits 18 articles :

- six articles consacré au Dimanche + que gratuit du mois, publié dans l'édition du dimanche précédent le 1er dimanche du mois ;
- six agendas sur la forme d'une sélection de six musées (un par province : Brabant wallon, Hainaut, Liège, Luxembourg, Namur et la Région de Bruxelles-Capitale), mettant en avant l'expo à voir ou une animation proposée ce jour-là, publié le 1er dimanche du mois ;
- pour les mois de juillet, août, octobre et décembre, un troisième article, sur un musée vu par un de ses acteurs/employés ou sur un objet/espace du musée emblématique, présenté par quelqu'un du musée.

Chaque article a fait l'objet d'une publication sur le site de 7 Dimanche et a été relayé sur les réseaux sociaux, ainsi que dans notre newsletter mensuelle.

Le partenariat a été renouvelé en 2025 pour une commande de 24 articles.

### Chiffres

9,09 millions de pages vues  
2 572 900 visiteurs  
4 000 displays dans des boulangeries et commerces ouverts le dimanche  
574 508 lecteurs

*Voir la revue de presse dans le chapitre « Communication » pour la liste complète des articles.*



Les canaux de diffusion Musées

| CANAUX DE DIFFUSION MUSÉES                                | CHIFFRES                     |
|---|------------------------------|
| <b>Diffusion numérique</b>                                |                              |
| Pages de l'annuaire des musées sur le site d'Arts&Publics | 163 575 vues – 11 603 clics  |
| Pages individuelles des musées                            | 677 669 vues – 6 519 clics   |
| Page du guide des musées (site)                           | 129 050 vues – 5 377 clics   |
| PDF du guide des musées (site)                            | 204 052 vues – 8 556 clics   |
| Guide des musées (Calaméo)                                | 25 700 vues                  |
| Regards sur les musées (Calaméo)                          | 487 vues                     |
| Page des Dimanches + que gratuits                         | 13 483 vues                  |
| Pages et PDF de <i>Regards sur les musées</i>             | 57 863 vues                  |
| <b>Newsletter mensuelle Musées</b>                        |                              |
| 12 Newsletters Musées :                                   | 143 990 destinataires        |
|   | 27 696 ouvertures (19,23%)   |
|   | 3 105 clics uniques (2,16 %) |
|   | 4 780 clics totaux (3,31 %)  |
| 2 Newsletters Regards sur les musées :                    | 16 530 destinataires         |
|   | 2 789 ouvertures (16,87 %)   |
|   | 457 clics uniques (2,76 %)   |
|   | 1 180 clics totaux (7,14 %)  |
| 2 Newsletters Gratuités scolaires :                       | 4 360 destinataires          |
|   | 740 ouvertures (16,97 %)     |
|   | 299 clics uniques (6,86 %)   |
|   | 1 289 clics totaux (29,56 %) |
| <b>Page Facebook « Gratuité des musées »</b>              | 571 459 utilisateurs touchés |
|   | 10 156 interactions générées |
|   | 16 533 clics                 |
|   | 85 904 visites de page       |
|   | 3 860 nouveaux abonnés       |
| <b>Compte Instagram d'Arts&amp;Publics</b>                | 571 459 utilisateurs touchés |
|   | 10 156 interactions générées |
|   | 16 533 clics                 |
|   | 85 904 visites de page       |
|   | 3 860 nouveaux abonnés       |
| <b>Diffusion imprimée</b>                                 |                              |
| Diffusion Regards sur les musées (Le Soir)                | 95 000 exemplaires           |
| Diffusion Regards sur les musées (tirés-à-part)           | 5 000 exemplaires            |
| Diffusion du flyer des Dimanches + que gratuits           | 25 000 exemplaires           |
| Diffusion du guide dépliant des musées                    | 56 000 exemplaires           |

Voir le chapitre « Communication » pour plus de chiffres.



### 3. KiosKup!

KiosKup! est devenu une scène itinérante et récurrente, 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, présentant un ou plusieurs extraits de leurs spectacles à venir, face à un public inopiné.

La promotion des artistes continue via les réseaux sociaux et le site [kioskup.be](http://kioskup.be) durant tout le reste de l'année.

#### Objectifs

- Mettre en lumière les artistes confirmés et en devenir de la commune.
- Faire un focus sur toutes les initiatives, projets et possibilités qu'offrent Arts&Publics et les structures culturelles bruxelloises en production artistique.
- Dynamiser les liens entre les citoyens et l'art en général.
- 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.

#### Organisation

Le KiosKup! a pu se déployer et réaliser six événements de juillet à septembre 2024.

- Flagey Holiday, 25/07/24, place Flagey
- Flagey Holiday, 8/08/24, place Flagey
- Festival des théâtres nomades, 18/08/24, bois de la Cambre
- Arts&Publics : Hors les murs, 23/08/24, place Flagey
- Pic Nic Ixellois (journée sans voitures), 22/09/24, place Fernand Coq
- Matonge en Couleurs, 28/09/24, chaussée de Wavre

#### Flagey Holiday, 25/07/24 et 8/08/24

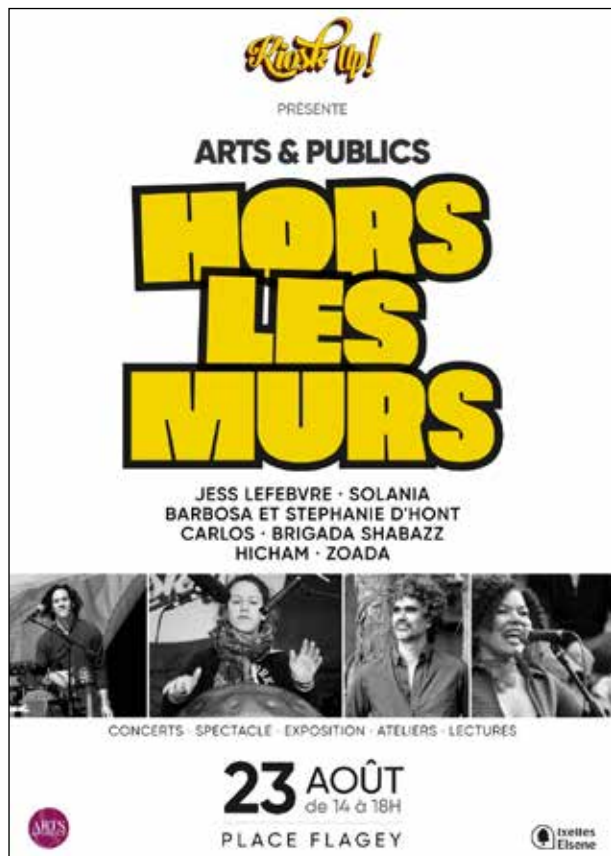
Artistes : Clémence en flamme, Johara, Marc Van Eyck, Edaya et project Sunflower, Captain Frakas, Syn, Fouta Flow, Domy Bi trio, Angatu Eléyé.

#### Festival des théâtres nomade, 18/08/24

Artistes : Sybel duo, Numan, project Sunflower, Gabristo.

#### Arts&Publics : Hors les murs, 23/08/24

Artistes : Jessica Lefevbre, Hicham, Carlos, Olivier Galand, Brigada Shabazz, Zoada, Madame Xucrute et Sunny.



### Pic Nic Ixellois, 22/09/24

Artistes : project Sunflower, Agojie, Jupiter (+ Nathalie), Curieuze Neuze, Nowmoo.

### Matonge en Couleurs, 28/09/24

Artistes : Hicham, Domy Bi, Dahlzim, les artistes du label Blaps Mzik, Wills Tengaishi.

### Bilan, retour et perspectives

Depuis 2019, cela fait 18 événements qui ont permis à 140 artistes de présenter des extraits de leur spectacle à plus de 2 500 spectateur·rice·s en quatre ans.

En 2024 c'est :

- six éditions qui ont réuni plus de 700 spectateur·trice·s devant 60 artistes bruxellois·e·s ;
- sept technicien·ne·s mobilisé·e·s.

Le KiosKup! a été lauréat pour la troisième fois consécutive du Budget participatif de la commune d'Ixelles et, en janvier 2024, KiosKup! est devenu une ASBL qui reste en lien avec Arts&Publics.

Le projet a réussi à toucher son public cible et plus particulièrement cette année, grâce au nombre d'éditions plus élevé, mais surtout à notre assiduité aux rendez-vous ixellois depuis quatre ans. Cette année, le projet a également accompagné les artistes du project Sunflower dans leurs premières scènes extérieures tout au long de l'été.



Les six éditions KiosKup de 2024 ont permis de pérenniser des liens avec nos partenaires : Les Nouveaux Disparus, la fondation Ana Lyndht, le département citoyenneté de la commune d'Ixelles et le parcours d'artistes We Art XL.

L'événement Arts&Publics : Hors les murs a pu réunir plus de sept porteurs de projets sur la place Flagey avec succès !

L'équipement technique se professionnalise et nous donne toujours plus d'indépendance et de confort.

Le projet est en lice pour participer à Flagey Holiday en juillet/août 2025, au parcours d'artistes d'Ixelles 2025 et à la rentrée culturelle d'Ixelles 2025 et pour l'appel à projets « D'étangs-toi » dans le cadre du Contrat local de Mobilité Flagey-Étangs.





Rencontres  
gratuites  
sur inscription

## 4. RENC/arts

Le RENC/art est un moment privilégié où les porteurs et porteuses de projets artistiques ont l'opportunité de rencontrer des professionnels de l'art et de la culture. Cet événement leur permet également d'échanger avec des structures spécialisées afin de mieux comprendre les enjeux de leur activité et de se professionnaliser de manière optimale. En participant au RENC/art, ils peuvent obtenir des conseils pratiques, découvrir des ressources adaptées à leurs besoins et bénéficier de recommandations pour structurer et développer leur projet. C'est une occasion précieuse pour acquérir des outils concrets et maximiser leurs chances de réussite dans le secteur artistique et culturel.

### Sept RENC/arts ont été organisés en 2024

- Rencontre théâtre et retour d'expérience (Sarah Ber et Denis Laujol)
- Attestation travailleur des arts (AMPLO)
- Droits d'auteurs (SACD et SCAM)
- Fédération des éditeurs (ADEB)
- Musées et médiation culturelle
- Attestation travailleur des arts (AMPLO)
- Art en commun (Nicolas et Tom Valckenaere)

### Bilan, retours et perspectives

Les RENC/arts ont toujours rencontré un vif succès, attirant de nombreux porteurs et porteuses de projets et recueillant des retours très positifs. Ces rencontres ont systématiquement été riches en échanges et en apprentissages, confirmant leur importance pour les artistes et professionnel·le·s en quête de structuration et de développement. Forts de cette dynamique, nous avons l'ambition

de faire évoluer le RENC/art dans la perspective de 2025 en l'adaptant encore mieux aux attentes des porteurs et porteuses de projets. L'objectif est de proposer des rencontres toujours plus pertinentes et enrichissantes, en phase avec les besoins du secteur artistique et culturel. Dans cette dynamique, nous envisageons également d'organiser un RENC/art chaque mois afin de créer un rendez-vous régulier et de renforcer l'accompagnement des participant·e·s sur le long terme.







## 5. Participation à l'espace « Ma vie étudiante » au Salon SIEP de Bruxelles

Répondant à une sollicitation du Forum - Bruxelles contre les inégalités, nous avons participé cette année au salon SIEP, organisé les 22 et 23 novembre 2024 à Tour et Taxis (Bruxelles).

Le SIEP, Service d'Information sur les Études et les Professions, organise chaque année dans différentes villes belges des salons réunissant des professionnels des hautes écoles et de divers organismes d'enseignement et d'aide aux étudiants et futurs étudiants. Depuis l'édition 2023, le Forum - Bruxelles contre les inégalités prend en charge un grand espace avec des stands situés à l'entrée du salon de Bruxelles.

Cet espace appelé « Ma vie étudiante » est destiné à des associations pour présenter/partager leur expertise et/ou des animations sur les questions à se poser en tant que futur·e·s étudiant·e·s : droits sociaux, logement, santé, sport... En 2023, cet espace avait une grande absente : la culture ! Lacune comblée en 2024 grâce à Arts&Publics.

Plusieurs personnes se sont relayées pour animer l'espace dévolu à notre association, tant de l'équipe de base d'Arts&Publics que des porteur·euse·s de projet en insertion chez nous.

Nous avons reçu sur notre stand 104 visiteurs (44 le vendredi, 60 le samedi), à qui nous avons pu fournir non seulement des renseignements de qualité sur la vie culturelle accessible aux étudiant·e·s à Bruxelles, mais également sur nos formations en médiation culturelle et en production artistique et sur nos programmes d'insertion socioprofessionnelle.





## 6. Mise en lumière des projets vidéoludiques

### Printemps numériques 2024

Dans le cadre des Printemps Numériques, Arts&Publics propose un atelier d'initiation à la création de jeux vidéo en revisitant PacMan.

**Logiciel utilisé :** Construct 3 (création 2D sans code)  
**Concept :** Créer un jeu sur un template prédéfini, personnalisable

**Animateur-riche-s :** Yassine Amrouh, Océane Arguin , Ekin Bal, Shady Beckoury, Jean-Philippe Deraemaeker , Marine Vankeer, Carolane Villeneuve

**Partenaire :** Paradigm.brussels

**Lieu :** Tour & Taxis, avenue du Port 88, 1000 Bruxelles

**Date :** 22 et 23 mars 2024

### Lancement du jeu vidéo Vigylence

Arts&Publics a lancé « Vigylence », un jeu vidéo innovant sur les violences gynécologiques. Destiné aux jeunes dès 14 ans, il vise à sensibiliser à la première consultation médicale à travers une expérience interactive. Développé de manière collaborative avec des volontaires et des professionnel-le-s de santé, le jeu propose trois niveaux qui encouragent des choix positifs en matière de consentement et de bien-être sexuel. Il est présenté à Amazone ASBL, accompagné d'extraits du documentaire Echo(e)s de Chloé De Bon.

**Intervenante :** Chloé De Bon

**Animatrices :** Tamara Aleksic, Marine Vankeer

**Partenaire :** Amazone ASBL

**Lieu :** Locaux d'Amazone ASBL, rue du Méridien 10, 1210 Bruxelles

**Date :** 3 avril 2024

### Rencontre politique « Quelle place pour le jeu vidéo dans nos politiques publiques »

Le 24 avril 2024 s'est tenue la Rencontre politique JVS sur la place du jeu vidéo dans les politiques publiques. L'événement a réuni des représentants politiques francophones et des professionnels du secteur vidéoludique pour :

- Sensibiliser les décideurs
- Discuter de l'importance du jeu vidéo dans les domaines culturel, éducatif et économique
- Favoriser un dialogue multipartite

**Nombre de participant-e-s :** 48

**Intervenants :** Ekin Bal, Guillaume Bouckaerts

**Animateur :** Michi-Hiro Tamai

**Partenaire :** Games.brussels

**Lieu :** Locaux d'Arts&Publics

**Date :** 24 avril 2024

### Chatbox

Le festival ChatBox, qui s'est tenu les 18-19 mai 2024, lors de la Pride, a accueilli un atelier de création vidéoludique avec des résultats mitigés. Malgré une participation limitée de 13 jeunes et des périodes creuses dues à l'événement concurrent et aux absences d'inscrit-e-s, l'expérience a révélé plusieurs aspects positifs. Le lieu a créé un environnement propice à la créativité.

**Animateur-riche-s :** Jean-Philippe Deraemaeker, Laura Semeraro

**Partenaire :** ChatBox

**Lieu :** Reset - Rue de Ligne 8, 1000 Bruxelles

**Date :** 18 mai 2024



### Présentation de Vigylence à la journée EVRAS

Description : Le jeu « Vigylence », permet aux joueur·euse·s d'incarner Charlie, un canard qui vit sa première consultation gynécologique. Le jeu, en trois niveaux, explore les défis liés aux soins gynécologiques en mettant l'accent sur le bien-être et le consentement. À travers des interactions réalistes comme l'écoute, l'information et le non-jugement, chaque choix du joueur impacte la jauge de bien-être de Charlie, soulignant l'importance de l'expression personnelle. Destiné à être diffusé dans les réseaux EVRAS et les centres de planning, le jeu est accompagné d'un dossier pédagogique pour approfondir la réflexion. Suite à l'intérêt porté à ce jeu, il a pu être présenté à la journée EVRAS.

**Animatrices :** Tamara Aleksic, Marine Vankeer

**Partenaire :** EVRAS

**Lieu :** rue des Tanneurs 60A, 1000 Bruxelles

**Date :** 30 mai 2024

### Cinés-débats Free Guy et Knit's Island

Projection du documentaire Knit's Island : un événement à la croisée du cinéma et du jeu vidéo. En présence du réalisateur Quentin L'Helgoualc'h, la soirée a réuni 46 spectateurs autour du film et d'une séance de gameplay sur DayZ. L'objectif était d'explorer les liens entre documentaire et pratiques sociales dans les jeux vidéo. Les résultats ont été positifs : participation enthousiaste, enrichissement des connaissances sur la narration immersive et échange constructif avec le réalisateur. L'impact principal a été de sensibiliser le public au jeu vidéo comme médium artistique et de renforcer les connexions entre les communautés du cinéma et du jeu vidéo.

En présence du réalisateur Quentin L'Helgoualc'h, la soirée a réuni 46 spectateurs autour du film et d'une séance de gameplay sur DayZ. L'objectif était d'explorer les liens entre documentaire et pratiques sociales dans les jeux vidéo. Les résultats ont été positifs : participation enthousiaste, enrichissement des connaissances sur la narration immersive et échange constructif avec le réalisateur. L'impact principal a été de sensibiliser le public au jeu vidéo comme médium artistique et de renforcer les connexions entre les communautés du cinéma et du jeu vidéo.

**Intervenants :** Pierre Larvol, Quentin L'Helgoualc'h

**Animateur :** Ekin Bal

**Partenaire(s) :** Kinograph, JV en savoir +

**Lieu :** Cinéma Kinograph, place Sainte-Croix, 1050 Ixelles

**Date :** 14 novembre 2024

### Journée d'étude « Pourquoi tu joues ? »

Le jeu vidéo est aujourd'hui omniprésent dans la vie des jeunes, que ce soit par la pratique directe ou via les plateformes de streaming. Malgré sa popularité, il reste mal compris et souvent rejeté par le milieu scolaire. Arts&Publics a organisé une journée d'étude le 27 novembre 2024 à Ixelles pour :

- Réfléchir au rôle sociétal des jeux vidéo
- Comprendre leur attrait chez les jeunes
- Explorer leur potentiel éducatif et thérapeutique
- Déconstruire les préjugés

L'objectif est de promouvoir le jeu vidéo comme un outil d'éducation et de développement personnel.

L'évènement a réuni près de 70 participant·e·s.

**Intervenant·e·s :** Julien Annart, Ekin Bal, Jessica Deja, Bruno Dupont, Pascal Minotte, Arnaud Zarbo, Jean Zeid

**Animateur·rice·s :** Yassine Amrouch, Ekin Bal, Charlotte Catty, Jean-François Porto, Jean Rochet, Laura Semeraro

**Partenaire :** Stics

**Lieu :** Locaux d'Arts&Publics  
(Chaussée de Boondael 6, 1050 Ixelles)

**Date :** 27 novembre 2024

### Festival I Love Science 2024 - Ateliers Zinne Games - Le jeu vidéo autrement

Les participant·e·s ont créé un jeu vidéo collaboratif en deux étapes. Ils ont d'abord développé une narration interactive où chacun proposait des choix modifiant le parcours du héros. Ensuite, ils ont conçu les décors dans lesquels le personnage évoluait. Chaque journée a permis de construire un jeu unique, fruit de l'imagination collective. Les productions ont été mises en ligne, offrant à chacun la possibilité de découvrir le résultat de leur création commune. Cette activité a développé des compétences en création de jeux vidéo, travail collaboratif et narration interactive.

**Animateur·rice·s :** Ekin Bal, Shady Beckoury, Victor Guyomard, Jean-François Porto, Mégane Wolfferts

**Partenaire :** Visit.brussels

**Lieu :** Tour & Taxis, avenue du Port 86c, 1000 Bruxelles

**Date :** 11 et 12 octobre 2024



## ARTS&PUBLICS EN CAMPAGNE

Cela n'aura échappé à personne, 2024 aura été une année chargée sur le plan démocratique avec deux grands rendez-vous électoraux : à l'échelon européen, fédéral, régional et communautaire en juin ; à l'échelon local en octobre.

Profitant de ce momentum propice à réunir l'ensemble des parties prenantes de nos secteurs d'activité ; mandataires politiques, usager·ère·s, citoyen·ne·s et acteur·rice·s de terrain, nous avons pris l'initiative d'organiser trois rencontres-débats sur trois thématiques clés en lien à la fois avec nos missions de médiation culturelle et de médiation culturelle numérique, mais également avec notre ancrage ixellois de longue date.

- 24.04 – Dialogues numériques : « Quelle place pour le jeu vidéo dans nos politiques publiques ? »
- 22.05 – Rencontre-débat « Musées & Médiations »
- 01.10 – Rencontre-débat « La politique culturelle à Ixelles »

Ces trois événements ont permis de nourrir le débat sur les enjeux culturels, éducatifs et numériques au cœur de la société actuelle, en ouvrant des espaces de réflexion sur les politiques publiques, les médiations culturelles et l'avenir des industries créatives.

### 1. Dialogues numériques : « Quelle place pour le jeu vidéo dans nos politiques publiques ? »

Le 24 avril, à quelques semaines des élections, Arts&Publics et Games.brussels ont organisé un événement multipartite pour explorer la place du jeu vidéo dans les politiques publiques belges, en particulier dans les domaines de la culture et de l'éducation. Cet événement a permis de réunir des représentant·e·s politiques et des acteur·rice·s du secteur numérique et vidéoludique pour discuter de l'impact du jeu vidéo, qui, bien que toujours perçu comme un objet de divertissement, occupe désormais une place centrale dans les pratiques culturelles et éducatives.

Malgré cet impact sociétal indéniable, le jeu vidéo demeure encore largement à la périphérie des politiques publiques en Belgique. L'objectif de cette rencontre était d'initier un dialogue politique sur l'intégration du jeu vidéo dans les institutions culturelles, éducatives et économiques, afin de mieux saisir sa valeur et son potentiel.

L'événement a été l'occasion d'explorer différentes manières d'investir dans ce secteur en pleine croissance, créateur d'emplois et moteur d'innovation.

La rencontre a été animée par Michi-Hiro Tamaï, journaliste spécialisé en gaming et multimédia, et a réuni 48 participants, dont des représentant-e-s politiques de divers partis (Ecolo, Les Engagés, MR, PS, Défi, PTB)\*, ainsi que des acteurs du secteur du jeu vidéo et de la médiation culturelle numérique.

\* Étaient présent-e-s : Louis Mariage (Ecolo), Christophe De Beukelaer (Les Engagés), David Weytsman (MR), Fabian Maingain (DéFI), Khalil Aouasti (PS) et Tibor Van Cutsem (PTB).

L'événement a rassemblé 48 participant-e-s.

## 2. Rencontre-débat : « Musées & Médiations »

Le 22 mai, Arts&Publics a accueilli Mme Bénédicte Linard, vice-présidente et ministre de l'Enfance, de la Santé, de la Culture, des Médias et des Droits des Femmes de la Fédération Wallonie-Bruxelles, pour une rencontre-débat autour du thème « Musées & Médiations ». Cette rencontre a permis de discuter des défis des médiations culturelles, tant numériques que non numériques, ainsi que des enjeux d'accès à la culture pour tous, en particulier pour les publics précarisés.

La ministre Linard a débattu avec M. Gautier Calomne, conseiller communal à Ixelles, et M. Mathias Mellaerts, directeur général de La Fonderie, Musée bruxellois des Industries et du Travail. Ensemble, ils ont abordé les actions menées ces cinq dernières années dans le domaine de la médiation culturelle, ainsi que les priorités en matière de formation, d'emploi et d'éducation permanente.

Cet événement a permis d'offrir un espace d'échanges et de réflexion, avec une attention particulière portée sur la diversité des perspectives sur les médiations culturelles. L'événement a rassemblé 27 participant-e-s.

## 3. Rencontre-débat : « La politique culturelle à Ixelles »

Le 1er octobre, à l'approche des élections locales, Arts&Publics a organisé une rencontre-débat sur la politique culturelle à Ixelles. Cet événement visait à faire le point sur l'action culturelle dans la commune, un lieu historique pour l'ASBL, et à discuter des perspectives de développement pour l'avenir. Ixelles étant l'une des communes bruxelloises avec la plus grande offre culturelle, cette rencontre a été l'occasion d'examiner les défis à venir, notamment en matière de participation des jeunes et des artistes, ainsi que de soutien à la formation et à l'emploi dans le secteur artistique.

Les participant-e-s ont également débattu de projets clés, comme la réouverture du musée d'Ixelles et la création d'un centre culturel, tout en discutant de l'avenir du site U-Square. Les candidat-e-s des partis politiques en campagne à Ixelles (Ecolo, PS-Vooruit, MR, PTB-PVDA, Les Engagés, DéFI) ont répondu aux questions du public et ont partagé leurs propositions pour le futur culturel de la commune. Nous avons ainsi pu compter sur la présence de Christos Doukeridis (liste du Bourgmestre-Ecolo) ; Romain de Reusme (PS-Vooruit) ; Gautier Calomne (MR) ; Margot Antoine (PTB-PVDA) ; Geoffroy Kensier (Les Engagés) ; Alexandra Philippe (DéFI). L'événement a réuni 100 personnes.





### 3. PROJET TRANSVERSAL : ZINNE GAMES • LA MAISON DES CULTURES VIDÉOLUDIQUES

# MAISON DES CULTURES VIDÉOLUDIQUES

## ZINNE GAMES

### Un espace pour apprendre et faire le jeu vidéo autrement

#### 1. La MDCV

La médiation culturelle par le jeu vidéo selon Arts&Publics a désormais un nom et un espace en la Maison des cultures vidéoludiques Zinne Games. Abritée physiquement dans les locaux ixellois de l'ASBL et virtuellement sur zinnegames.be, elle regroupe l'ensemble de ses activités numériques en matière de formation, d'insertion, d'animation et de promotion socioculturelle.

En 2025, deux chantiers importants l'attendent : elle doit éditer et diffuser son premier projet synthèse sous la forme d'une mallette pédagogique, avant d'organiser la deuxième édition de son festival.

Les jeux vidéo occupent une place prépondérante dans les foyers et les salons depuis des décennies. Leur pratique et leur influence dans la cité continuent de croître chaque année. Pourtant, les supports vidéoludiques (et plus largement numériques) restent encore souvent bannis des salles de classe et de formation, comme des lieux où l'on fait l'art et la culture.

#### Le jeu vidéo autrement

Telle qu'elle a été pensée par Arts&Publics, la Maison des cultures vidéoludiques Zinne Games est le lieu de « l'autre jeu vidéo », celui qui éveille à la citoyenneté, éduque aux médias, forme à l'animation, crée de l'emploi et fait le lien entre la création et le public.

Les activités proposées portent sur divers axes de travail, formant la quadrature des missions fonda-

mentales de l'association : la formation, l'insertion socioprofessionnelle, l'animation citoyenne et la promotion socioculturelle, à travers lesquelles s'approprier et réinterpréter le jeu vidéo selon une approche critique et réflexive du média dans une perspective d'éducation au média et d'éducation par le média.

#### Le jeu vidéo dans toute sa pluralité

Si nos ateliers Jeu vidéo & Société, principalement à destination des enfants et des jeunes, forment la pierre angulaire de la Maison Zinne Games, nous proposons une médiation culturelle numérique multidimensionnelle, qui s'adresse à la fois à l'animateur·rice et à l'utilisateur·rice (le·a joueur·euse) par :

- la formation au jeu vidéo comme outil d'animation des futur·e·s médiateur·rice·s numériques ;
- l'accompagnement de projets de médiation culturelle, de création et d'expression artistique à vocation numérique ;
- l'introduction des technologies numériques et pratiques ludiques auprès des professionnel·le·s de l'éducation, des arts et de la culture ;
- le décryptage du jeu vidéo comme langage et comme média ;
- l'étude des cultures numériques ;
- l'approche de questions de société et l'aide à l'utilisation du jeu vidéo ;
- la création de jeux vidéo amateurs à partir de réflexion sur des problématiques sociétales, le détournement vidéoludique, la découverte vidéoludique non mainstream ;
- l'ouverture à la création numérique et à l'expression artistique par le podcast, le mapping vidéo, les

technologies de l'IA, les outils du fablab, le streaming, etc. ;

- la production de supports pédagogiques axés sur le jeu vidéo comme outil d'animation ;
- l'initiation aux technologies numériques et l'accès au patrimoine par la cocréation muséale ;
- la promotion du jeu vidéo dans sa dimension artistique, sociale et locale ;
- le développement d'une communauté de savoirs et d'échanges autour du jeu vidéo.

La Maison des cultures vidéoludiques Zinne Games est soutenue par la Loterie Nationale, Safe.Brussels, la cellule Promotion de la Citoyenneté et de l'Interculturalité (PCI) de la Fédération Wallonie-Bruxelles, le SPFB (COCOF) et le Digital Belgium Skills Fund (DBSF).

## 2. Pourquoi tu joues ?

Parmi nos projets numériques lancés cette année, « Pourquoi tu joues ? » se veut une exploration à la fois innovante et fascinante des émotions et des motivations qui animent les jeunes dans leur rapport à la pratique du jeu vidéo. Le projet se focalise sur les sentiments et les affects suscités par le jeu vidéo, au-delà de son aspect ludique.

### Quelles émotions derrière les manettes ?

Pour recueillir ces précieuses données, notre équipe de projet a imaginé un dispositif modulable, sous diverses formes telles que des rencontres informelles, des discussions de groupe ou des ateliers participatifs dans le cadre scolaire et extra-scolaire. Il s'agissait de trouver le médium le plus adapté pour donner la parole aux joueur·euse·s (de 9 à 18 ans) afin qu'ils expriment librement leurs émotions face au jeu vidéo, permettant ainsi de mieux comprendre leur expérience.

Nous souhaitons donner la parole aux joueur·euse·s pour qu'ils expriment librement leurs émotions face au jeu vidéo ; une manière de démythifier le jeu vidéo et de montrer ses diverses facettes, parfois méconnues du grand public.

À travers ce projet, nous voulions créer une expérience qui permette aux équipes pédagogiques et aux non-joueur·euse·s de comprendre les motivations profondes derrière le jeu vidéo ; les émotions sont au cœur de cette expérience ludique et culturelle.

Plusieurs actions vers le public de joueur·euse·s et vers le public éducatif

De janvier à mars 2024, nous avons délimité notre projet avec nos partenaires et coconstruit le dispositif.



D'avril à octobre, une série de tests a été effectuée dans le cadre de nos ateliers afin d'améliorer le dispositif. Pendant l'été et au début l'année scolaire 2024-2025, des ateliers au sein d'écoles secondaires ont permis de récolter des données.

À l'automne, nous avons entamé la dernière phase du projet à travers plusieurs actions vers un public plus large (jeune et adulte) afin d'analyser les émotions liées au jeu vidéo découvertes tout au cours des phases précédentes :

- une collecte de témoignages de personnes de tout âge et de tous horizons qui partagent la passion du jeu vidéo via une enquête en ligne, menée avec l'appui de Média Animation ;
- un cycle ciné-débat (grand public) et ciné-classe (public scolaire), en partenariat avec le Kinograph autour de la thématique, combinant la projection d'un film, une discussion avec un·e intervenant·e expert·e et une animation jeu vidéo ;
- une journée d'étude, organisée en collaboration avec le STICS ASBL, le 27 novembre chez Arts&Publics, sur la place du jeu vidéo dans nos sociétés, destinée principalement aux acteur·rice·s du secteur éducatif, et plus spécifiquement aux enseignant·e·s, formateur·rice·s, éducateur·rice·s et autres professionnel·le·s qui travaillent au contact de joueur·euse·s et qui cherchent à mieux comprendre leurs motivations vis-à-vis des jeux vidéo et comment ces derniers peuvent être utilisés de manière constructive.





# Journée d'étude « Pourquoi tu joues ? » : le jeu vidéo, du salon à la salle de classe

## Les intervenant·e·s

Lors de cette journée, nous avons réuni des chercheur·euse·s en pédagogie, des expert·e·s en pratiques vidéo-ludiques, des enseignant·e·s, des spécialistes du jeu vidéo en milieu scolaire, des psychologues et expert·e·s en santé mentale et thérapie par le jeu vidéo.

- **Arnaud Zarbo**, psychologue, psychothérapeute et formateur
- **Bruno Dupont**, enseignant et spécialiste des jeux vidéo en milieu scolaire
- **Pascal Minotte**, psychologue spécialisé dans la santé mentale des jeunes et l'utilisation des jeux vidéo en thérapie
- **Ekin Bal**, directeur de la médiation culturelle numérique chez Arts&Publics ASBL
- **Jean-François Porto**, médiateur culturel numérique chez Arts&Publics ASBL
- **Jean Rochet**, médiateur culturel numérique chez Arts&Publics ASBL
- **Yassine Amrouch**, animateur vidéoludique et chargé des contenus pédagogiques chez Arts&Publics ASBL
- **Julien Annart**, enseignant, formateur et détaché pédagogique dans le domaine du jeu vidéo
- **Jessica Dejas**, fondatrice de Edulutic SRL et chargée de projets numériques à la Ville de Bruxelles

## Le programme

|               |   |
|---------------|---|
| 9h15          | Accueil   |
| 9h30          | Mot de bienvenue de Jacques Remacle, administrateur-délégué d'Arts&Publics  |
| 9h45 – 10h15  | Introduction d'Ekin Bal, directeur de la médiation culturelle numérique chez Arts&Publics   |
| 10h15 – 10h45 | Arnaud Zarbo : « Pourquoi les jeunes jouent ? »   |
| 10h45 – 11h15 | Pascal Minotte : « Jeux vidéo et santé mentale des jeunes »   |
| 11h15 – 11h45 | Bruno Dupont : « Un «siècle ludique» ? La culture (autour) des jeux vidéo »   |
| 11h45 – 12h30 | Panel de discussion entre les orateurs (Arnaud Zarbo, Pascal Minotte et Bruno Dupont) et le public  |
| 13h30 – 15h00 | Ateliers pratiques : trois ateliers pratiques permettant d'expérimenter la vidéoludique et l'utilisation des jeux vidéo en éducation<br>- Utiliser Minecraft comme outil d'apprentissage – Expérience immersive de construction créative avec Minecraft - Animé par Ekin Bal<br>- Utiliser Construct 3/Gdevelop comme outil de création – Création d'un jeu vidéo simple, étape par étape - Animé par Jean-François Porto & Jean Rochet<br>- Jeu de cartes — Analyse de jeu vidéo — Analyse d'un jeu vidéo à l'aide d'un jeu de cartes conçu pour comprendre les mécaniques vidéoludiques - Animé par Yassine Amrouch |
| 15h00 – 15h50 | Julien Annart / Jessica Dejas : Le jeu vidéo en classe : Opportunités et défis  |
| 15h50 – 16h30 | Clôture et synthèse   |
| 16h30         | Mot de conclusion de Jean Zeid, journaliste spécialisé dans le jeu vidéo  |

*Le projet « Pourquoi tu joues ? » est mené avec le soutien du SPF Économie, de Safe.Brussels et de la cellule Promotion de la Citoyenneté et de l'Interculturalité (PCI) de la Fédération Wallonie-Bruxelles*



### 3. Jv décrypte : pédagogie du jeu vidéo

La mallette pédagogique *JV Décrypte : pédagogie du jeu vidéo* présente dix schémas d'activité pour aborder le jeu vidéo dans une perspective éducative, que ce soit dans l'enseignement formel ou informel, avec un public jeune ou adulte. Alliage de l'expertise de l'animateur-riche et de l'expérience de l'utilisateur-riche, on y retrouve aussi bien des activités visant à décrypter le jeu vidéo en tant que média, pour en comprendre son langage, que des mises en situation pour aborder des sujets sociétaux comme la représentation des femmes ou la politique au travers du jeu. Chaque schéma détaille son contexte et ses objectifs, la ou les activités, leur configuration et durée ainsi que le matériel requis. La mallette contient en plus un jeu de cartes de gameplay permettant d'analyser les composantes d'un jeu vidéo de façon didactique et interactive, dans un langage humain basé sur le vécu et la perception des joueur-euse-s plutôt que sur le comportement de la machine (l'ordinateur ou la console). Une série d'annexes et d'articles donnent enfin la possibilité de prolonger les animations et d'aller plus loin sur l'étude et la compréhension de cet objet culturel et social, avec un regard objectif sur les peurs et les idées reçues qu'il génère.

Mise en production en janvier 2025, la mallette pédagogique fera l'objet d'un événement de lancement

sous la forme d'une journée d'initiation, suivie d'une large campagne de distribution auprès des structures scolaires et extrascolaires en Belgique francophone. Elle est par ailleurs disponible gratuitement sur demande.

### 4. Une 2<sup>e</sup> édition du ZINNE GAMES FESTIVAL en 2025

Organisé pour la première fois en 2023, le Zinne Games Festival fera bel et bien son grand retour en 2025 pour une deuxième édition.

À l'heure de rédiger ce rapport, les dates et le lieu n'ont pas encore été arrêtés. De même, le programme des activités est en cours de réflexion et d'élaboration.

Ce que nous pouvons d'ores et déjà confirmer :

- cela se passera à Bruxelles (c'est dans l'ADN) et, très probablement, à Ixelles ;
- cette édition ne se tiendra pas en mai comme la première, mais plutôt en septembre ;
- l'objectif sera à nouveau de promouvoir la culture du jeu vidéo à travers une approche sociale et locale ;
- l'accent sera une fois encore mis sur la diversité des activités, avec un équilibre entre le jeu vidéo, objet de divertissement, et le jeu vidéo, outil pédagogique ;
- tout le monde s'y retrouvera : professionnel-le-s comme passionné-e-s et néophytes, en individuel, en famille, entre ami-e-s ou avec l'école ;
- il y aura de l'animation, de la réflexion, du débat, de la création, etc.

Tous les détails doivent être dévoilés au printemps sur nos sites ([artsetpublics.be](http://artsetpublics.be) et [zinnegames.be](http://zinnegames.be)) et sur nos réseaux sociaux.





## 4. COMMUNICATION

En 2024, Arts&Publics a poursuivi ses activités de communication autour de ses activités de formation, d'insertion, d'animation et de promotion.

## 1. Supports et canaux de communication

### Communication online (média)

#### Supports

Contenus web (pages de programme et de projet, actualités, événements, revue de presse, annuaire des musées, FAQ, offres de formation et d'emploi, etc.)

Contenus numériques (jeux vidéo, simulations 3D)

Publications électroniques (guide des musées, magazine Regards sur les musées)

Contenus multimédia (vidéos, photos)

Contenus web (annonces, actualités d'entreprise, offres d'emploi)

Publications électroniques (brochure, rapports d'activité, plaquette Regards sur les musées)

Supports produits par les porteur·euse·s de projet

Communiqués

#### Canaux

Site internet Arts&Publics, Site internet Zinne Games

Réseaux sociaux Arts&Publics et Zinne Games : Facebook, Instagram, X, YouTube, LinkedIn

Groupe Facebook « Jeu vidéo & Société »

Groupe Facebook « BAMBA, CHAMPS & MEDIACRAFT »

Achat média (Facebook Ads, Instagram, Google AdWords, X, LinkedIn)

Sites et réseaux sociaux tiers (agendas culturels, partenaires, sites et groupes thématiques, etc.)

Relais presse (radio, TV, web)

Site itch.io

Canaux de communication propres des porteur·euse·s de projet

Canaux des porteur·euse·s de projet (présence web et réseaux sociaux)

**À développer :** Twitch (live streams), TikTok, Snapchat

**À développer :** WhatsApp Business, Podcasts

### Communication online (hors média)

#### Supports

Contenus web (événements, actualités, revue de presse, offres d'animation, offres de formation, offres d'emploi, annonces, invitations, etc.)

Communiqués

#### Canaux

Newsletters

E-mailing

### Communication online (hors média)

#### Supports

Flyers et dépliants, Affiches, Invitations

Roll-up Arts&Publics

Guide des musées

Magazine Regards sur les musées

Comptoir parapluie

Encarts publicitaires

Jeux vidéo, Démonstrations

Supports produits par les porteurs de projet

Rapports d'activité

Cartes de visite

À rééditer : plaquette Arts&Publics

#### Canaux

Organisation d'événements

Séances d'info

Street marketing (distribution de terrain dans les musées, écoles et associations, affichage)

Courriers postaux

Achat média

Participation à des événements professionnels (networking) ou grand public (recrutement)

Réseau de distribution de Regards sur les musées (Le Soir, Multimag, BHS Media, Visit.Brussels, Publica Promotion)

Distribution aux visiteurs dans les locaux

## 2. Les sites internet

L'ASBL gère deux sites en 2024 : [www.artsetpublics.be](http://www.artsetpublics.be) et [www.zinnegames.be](http://www.zinnegames.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 dans les contacts, dans l'organigramme, ajout/suppression de musées gratuits, ajout de présentation d'atelier et de jeux vidéo, amélioration/enrichissement des descriptions de projets, logos des partenaires, etc.).

### Statistiques

En 2024, le site [www.artsetpublics.be](http://www.artsetpublics.be) a attiré 78 490 visiteurs pour 399 604 visites.

Les pages consacrées aux musées captent près de 55 % des flux (page de l'annuaire + pages individuelles des musées) contre 20 % à la page d'accueil.

### SITE ZINNEGAMES

Développé et exploité en 2023 spécifiquement pour la première édition du Zinne Games Festival (6-7 mai 2023), le site (et les réseaux sociaux associés : Facebook et Instagram) a servi de vitrine au programme et aux informations pratiques en amont de l'événement, puis aux contenus produits pendant l'événement a posteriori (photos, vidéos, jeux produits, podcasts, aftermovie). Depuis lors, il a été mis en veille dans l'attente d'une nouvelle édition en septembre 2025.

Aussi, avec l'officialisation de la Maison des cultures vidéoludiques Zinne Games, vouée à abriter l'ensemble des activités vidéoludiques et numériques de l'ASBL, le site a vocation à devenir un site plus large qu'un site vitrine pour le festival. Cela fait partie des chantiers à venir.

## 3. Les newsletters

En 2024, 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 (+ 2 204 inscrit-e-s). Les demandes d'ajouts restent très régulières et largement supérieures aux demandes de suppression (891 personnes se sont désinscrites). Ensemble, nos bases de données comptent un peu plus de 24 233 contacts.

En 2024, 78 newsletters ont été envoyées, touchant 437 633 destinataires (pour 69 529 ouvertures), avec 4 802 clics :

- Taux d'ouverture : 18,59 %
- Taux de clics : 1,17 %
- Taux de désinscription : 0,22 %

## 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 ou par le biais d'une invitation par courrier postal, dans le cadre de ses projets. Cela permet une approche plus personnalisée qui, dans le cas de nos événements, s'avère plus efficace.

## 5. 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 visite 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 de 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'en 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.

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. Entre le 1er janvier et le 31 décembre 2024, nous sommes passés de 64 660 à 69

855 abonné·e·s (+ 5 195 ou + 6, 24 %), poursuivant ainsi une progression régulière.

Au total, nos publications ont touché 615 609 utilisateur·rice·s (contre 720 577 en 2023) pour 1,4 million de vues. Nos publicités ont permis de toucher 575 106 personnes (contre 704 355 en 2022) pour 3 457 470 impressions (contre 4 500 123 en 2023).

**Groupes thématiques Facebook :** Notre groupe Facebook « Jeu vidéo & Société », dédié à nos projets et actualités dans le domaine de la création vidéoludique et des cultures numériques, a été rebaptisé « Parlons cultures vidéoludiques ». Il compte actuellement 1 959 membres (contre 1 282 membres en 2023). Il s'agit d'un groupe public. Notre groupe Facebook « BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT », dédié aux actualités ISP et aux appels à projets dans les domaines des arts et de la culture, compte 95 membres. Il s'agit d'un groupe privé, a priori réservé à nos stagiaires et porteur·euse·s de projet, ancien·ne·s ou actuel·le·s.

**Instagram :** Fin 2024, le compte Instagram réunissait 2 104 followers (contre 1 640 followers en 2023), pour une couverture de 13 507 utilisateur·rice·s et 47 300 vues.

**X :** Notre compte X réunissait 3 451 followers.

**LinkedIn :** Notre page LinkedIn compte désormais 542 abonné·e·s.

**YouTube :** La chaîne compte actuellement 197 abonné·e·s

## 6. Agendas culturels

En tentant 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). Pour l'organisation de nos événements sur inscription, nous utilisons Eventbrite.

## 7. Google AdGrants

En 2024, nous avons reconfiguré et relancé nos campagne Google AdGrants. Nos publicités AdWords (diffusées dans la recherche Google) ont généré 48 500 clics et 1,27 million d'impressions (annonces vues).

## 8. Brochures, flyers, dépliants et affiches

En 2024, plusieurs flyers, dépliants et affiches ont été produits et diffusés dans le cadre de nos projets et événements, en version papier et en version électronique.

|                                    |  |            |
|------------------------------------|--|------------|
| <b>Flyer US medium vertical</b>    | Formations ARTS&STICS                  | 21 500 ex. |
| Flyer A5                           | Formations ARTS&STICS                  | 500 ex.    |
| <b>Flyer A6</b>                    | Formations ARTS&STICS                  | 1 000 ex.  |
| <b>Dépliant A3 (format ouvert)</b> | Guide des musées                       | 56 000 ex. |
| <b>Flyer A5</b>                    | Des musées pour tous                   | 15 000 ex. |
| <b>Affiche A3</b>                  | Des musées pour tous                   | 15 000 ex. |
| <b>Flyer US medium vertical</b>    | Dimanches + que gratuits               | 25 500 ex. |
| <b>Flyer A5</b>                    | Programmes BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT | 1 000 ex.  |
| <b>Dépliant A5</b>                 | MDCV Zinne Games                       | 1 000 ex.  |
| <b>Dépliant A5</b>                 | Jeu vidéo & Société                    | 2 000 ex.  |
| <b>Flyer A5</b>                    | KBR                                    | 2 000 ex.  |
| <b>Affiche A2</b>                  | KBR                                    | 10 ex.     |
| <b>Affiche A3</b>                  | KBR                                    | 100 ex.    |

## 9. Affichage et distribution

Les différents imprimés produits dans le cadre de nos événements ont systématiquement été distribués ou affichés dans des lieux choisis et ciblés

dans les périmètres des projets concernés (musées, centres culturels, réseau BHS Media, réseau Multi-mag, réseau Publica Promotion).

## 10. Couverture presse et achat média

Différents articles et reportages ont été publiés dans les médias. Au total, 25 articles, reportages/séquences ou dossiers ont été consacrés à nos activités par les médias (radio, TV, presse, web).

Il n'y a pas eu d'achat média en 2024.

---

**11.12.2024 • BX1** | 360 associations lancent un appel au monde politique : « On est l'amortisseur social, si on le supprime, le choc sera plus dur pour la population »

---

**10.12.2024 • Saison•Culture** | Formations en numérique : PILEn, Stics, ARTS&STICS

---

**03.12.2024 • BX1** | Ça s'est passé hier à Bruxelles

---

**18.11.2024 • 7 Dimanche** | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de décembre

---

**23.10.2024 • 7 Dimanche** | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de novembre

---

**23.10.2024 • 7 Dimanche** | Musée de la Grande Ardenne : Des héroïnes et héros de l'Antiquité à nos jours

---

**16.10.2024 • 7 Dimanche** | Un dimanche pour découvrir le Mauser belge d'un résistant liégeois

---

**25.09.2024 • 7 Dimanche** | Entrées et visites guidées gratuites au Trem.A de Namur

---

**17.09.2024 • 7 Dimanche** | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche d'octobre

---

**17.09.2024 • 7 Dimanche** | Tous au Musée de la Ville de Bruxelles et à la Garde-Robe de Manneken-Pis !

---

**20.08.2024 • 7 Dimanche** | Tous au musée le dimanche 1er septembre, c'est gratuit !

---

**20.08.2024 • 7 Dimanche** | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1<sup>er</sup> dimanche de septembre

---

**21.07.2024 • 7 Dimanche** | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1<sup>er</sup> dimanche d'août

---

**18.07.2024 • 7 Dimanche** | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1<sup>er</sup> dimanche d'août

---

**06.07.2024 • RTBF Ixpé** | Arts & Publics : la médiation culturelle par le jeu vidéo

---

**30.06.2024 • 7 Dimanche** | Faites le Haka au Musée du Malgré-Tout

---

**27.06.2024 • 7 Dimanche** | Un dimanche dans le monde passionnant des hexapodes

---

**24.05.2024 • SUDINFO** | 7 Dimanche s'associe avec Arts&Publics pour vous offrir plus de 160 musées gratuits !

---

**04.05.2024 • L'Écho** | Politiques publiques : le jeu vidéo y a-t-il sa place ?

---

**26.04.2024 • RTBF** | Politiques publiques et jeux vidéo : le potentiel est formidable, mais tout reste à faire

---

**17.04.2024 • L'Écho** | Opinion | La créativité numérique, une nouvelle source d'énergie en Wallonie ?

---

**05.04.2024 • BX1** | Un jeu vidéo pour sensibiliser les jeunes aux violences gynécologiques

---

**04.04.2024 • RTBF** | Un jeu vidéo belge pour sensibiliser aux violences gynécologiques et obstétricales

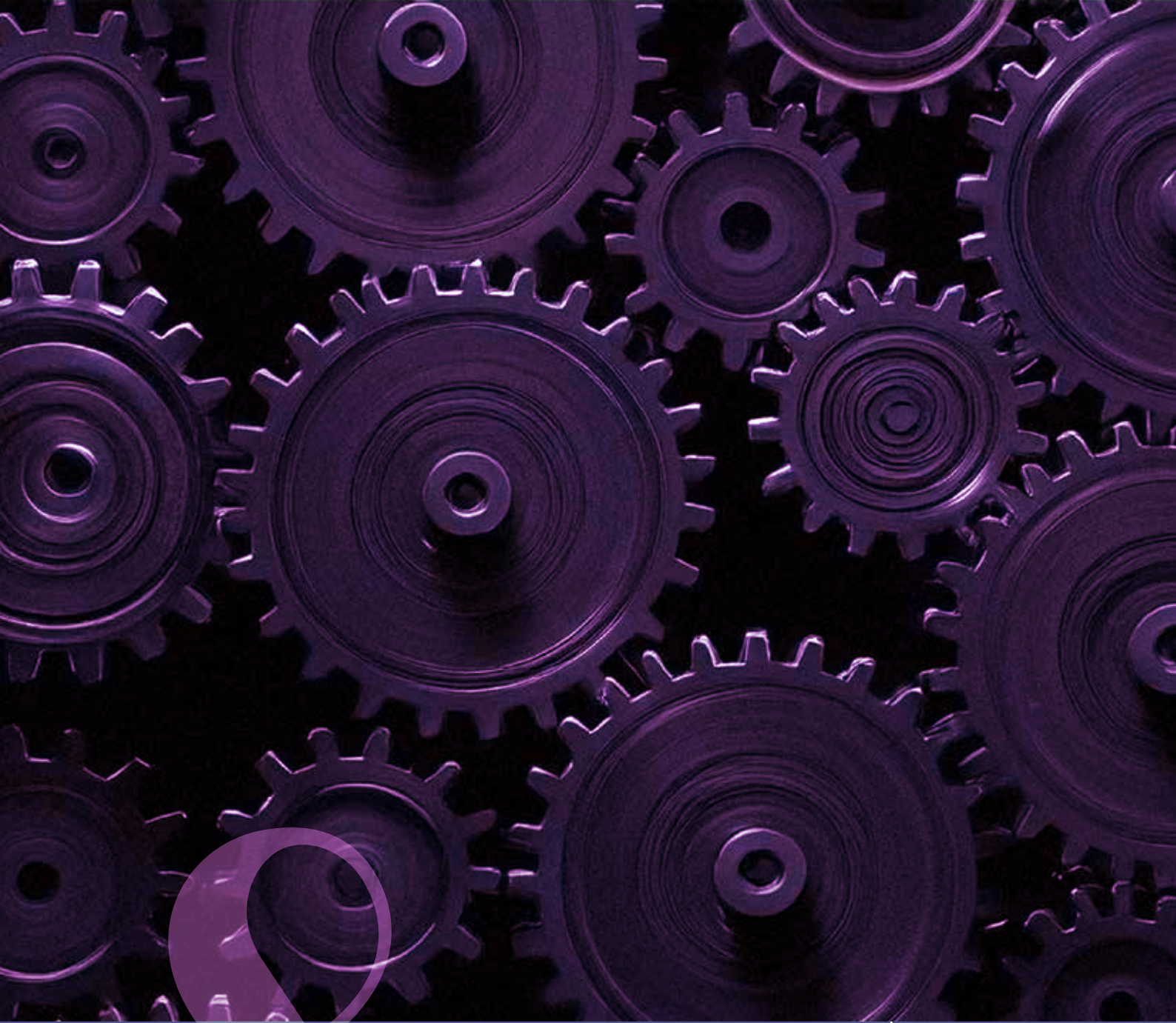
---

**04.02.2024 • RTBF** | Près de 160 musées ouvrent gratuitement leurs portes les 1ers dimanches du mois en Wallonie

---

**20.01.2024 • Références** | Médiateur culturel, un homme-orchestre pour une culture accessible à tous

---



## 5. FONCTIONNEMENT D'ARTS&PUBLICS : LA VIE DE L'ASBL





## 1. L'organigramme

En date du 31/12/2024 :

### L'équipe interne

#### Cellule transversale

#### DIRECTION

Direction générale : **Jacques Remacle**

#### ADMINISTRATION & GRH

Assistante de direction : **Liliane Mavungu**  
Chargée d'administration : **Karolina Parzonko**  
Assistante administrative : **Lotte Pattyn**  
Chargée de développement : **Mégane Wolfferts**  
Chargé de développement : **Florian Donnet**  
Chargé d'événementiel et logistique : **Yann Vivane**

#### COMMUNICATION

Coordination : **Laurent Van Brussel**  
Chargée des contenus et des relations publiques :  
**Hanieh Ziaei**

#### Médiation culturelle générale et production artistique

#### FORMATION/INSERTION

Chargée de projet BAMBACHAMPS : **Mathilde Holf**  
Chargée de projet BAMBACHAMPS : **Garance Mairlot**  
Chargé de projet BAMBACHAMPS : **Thibaut Leu-Cauvin**  
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**  
CAFÉ (coordination) : **Barbara Sauveur**  
KBR (coordination) : **Morgane Azoulay**

#### PROMOTION

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

#### Médiation culturelle numérique

#### FORMATION/INSERTION

Chargé de projet MEDIACRAFT :  
**Thibaut Leu-Cauvin**

#### ANIMATION

Ateliers Jeu vidéo & Société (coordination) :  
**Laura Semeraro, Jean Rochet, Jean-François Porto**

Animateur-riche-s : **Yassine Amrouch, Thibaut Leu-Cauvin, Maeva Jacques, Laura Semeraro, Jean Rochet, Jean-François Porto, Victor Guyomard, Charlotte Catty**

#### PROMOTION

VideoMuz & VideoMuz For Kids (coordination) :  
**Laura Semeraro, Jean Rochet, Jean-François Porto**

Contenu pédagogique : **Yassine Amrouch**

#### Les intervenants externes et formateurs

Formateur·rice·s BAMBAs, CHAMPS et MEDIACRAFT (tronc commun) : **Mathilde Holef, Garance Mairlot, Thibaut Leu-Cauvin, Valérie Kurevic, Thierry Braconnier, Leïla Maidane, Sophie Marchal, Jacques Remacle, Adrienne Bouhon, Thierry Vercruyse, Anne-Catherine Lacroix, Émilie Danel, Florian Donnet, Anaïs Pirenne (AMPLO), Nelson Moens (AMPLO), Véronique Demont (Actiris),**

Formateur·rice·s BAMBAs (spécialisations) : **Loïc Vanden Bemden, Patricia Alen, Barbara Sauveur, Cie qui pétille**

Formateur·rice·s CHAMPS (spécialisations) : **Marine Haverland, Laurent Godichaux, Guillaume Sorensen**

Formateur·rice·s MEDIACRAFT (spécialisations) : **Loïc Vanden Bemden, Jean Zeid, Sylvain Gressier (CFA asbl), Ekin Bal, Barbara Sauveur**

Membres du jury BAMBAs : **Valérie Kurevic, Mathilde Holef, Garance Mairlot, Veence Hanao, Oscar Briou, Marc Denisty, Geneviève Thulliez**

Membres du jury CHAMPS : **Valérie Kurevic, Mathilde Holef, Garance Mairlot, Veence Hanao, Oscar Briou, Marc Denisty**

Membres du jury MEDIACRAFT : **Thibaut Leu-Cauvin, Thierry Braconnier, Laurent Godichaux, Léo Dupont (CFA ASBL), Lucia Garcia (IMAL)**

Formateur·rice·s ARTS&STICS : **Yassine Amrouch, Ekin Bal, Leïla Maidane, Nathalie Cimino, Delphine Jenart, Quentin Daspremont**

#### Les porteur·euse·s de projets ISP en 2024

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

| <b>BAMBAs</b><br>Médiation culturelle | <b>CHAMPS</b><br>Production artistique | <b>MEDIACRAFT</b><br>Médiation culturelle numérique |
|---------------------------------------|--|---|
| Xavier Gnimpal                        | Julia Hernandez                        | Jean Rochet   |
| Olivier Galand                        | Charles Delemazure                     | Victor Guyomard                                     |
| Alexis Keyaerts                       | Alix Joiret                            | Charlotte Catty                                     |
| Laure Merlo                           | Jean Tocheport                         | Thibaut Leu-Cauvin                                  |
| Oziana Zegers                         | Benjamin Navet                         | Maëva Jacques                                       |
| Lionel Dury                           | Solal Israel                           |   |
| Romina Arata de Nordenflycht          | Emilien Simon                          |   |
| Hicham Deha                           | Guillaume Orban                        |   |
| Florence Vaes                         | Laurence Leplae                        |   |
| Gabriel Ribeiro Salles                | Julie Calus                            |   |
| Janet Avanesian                       | Pauline Gillet                         |   |
| Solania Barbosa Da Silva              | Nicolas Valckenaere                    |   |
| Gladys Sauvage                        | Magali Contrino                        |   |
| Judith Ciselet                        | Guillaume Van Espen                    |   |
| Boly MPongo                           | Hugo Boutry                            |   |
| Omid Mehdi Dashti                     | Igor Fouqueray                         |   |
| Hadrien Bruaux                        | Erell Hemmer                           |   |
| Saidou Mamadou Ly                     | Cecilia Karelidze                      |   |
| Anouk Lewkowicz                       | Julia Droga                            |   |
| Jessica Lefebvre                      | Pascal Ndayishimiye                    |   |
| Nathalie Vandewalle                   | Fabian Schoog                          |   |
| Hannah Lemahieu                       | Martin Viot                            |   |
| Javier Carrasco                       | Shady Beckoury                         |   |
| Colombe Oliveira                      | Denis Lecuyer                          |   |
|                                       | Guillaume Sorensen                     |   |

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

L'équipe s'est bien acclimatée au regroupement des pôles en un seul et même lieu. Nous avons mis en place plusieurs stratégies d'aménagement de l'espace afin de faciliter la gestion du travail en open space, garantir le confort de chacun et organiser au mieux le matériel ainsi que les documents afférents à chaque pôle.

En outre, il est satisfaisant de souligner que la présence de tous les pôles dans un même espace a grandement contribué à l'amélioration de la circulation des informations et raccourcit le délai de prise de décision.

Dans la continuité de ce qui a été construit en 2023, l'occupation de ce nouvel espace de travail nous a également inspiré la mise en place d'une expo tournante mettant en valeur les œuvres et projets artistiques de nos porteur·euse·s de projets sous contrat Article 60. Nos visiteurs sont ravis de découvrir les œuvres et cela apporte un sentiment de fierté à nos porteur·euse·s de projets.

En somme, cette nouvelle organisation spatiale ne s'est pas seulement traduite par une meilleure gestion du travail, mais a également stimulé de nouvelles initiatives et renforcé la cohésion des équipes. L'optimisation des espaces et la synergie entre les pôles ont favorisé une dynamique propice à la créativité et à l'échange. Cet environnement structuré et vivant continue d'évoluer, témoignant de notre capacité d'adaptation et de notre volonté d'améliorer constamment nos conditions de travail et celles de nos porteur·euse·s de projets.

## 3. Les ressources humaines

Le début de l'année a été marqué par la participation de l'ensemble de l'équipe à une formation aux premiers secours, l'organisation des entretiens d'évaluation du personnel et le recrutement de Mme Karolina Parzonko, dont les performances ont très positivement amélioré l'organisation du travail administratif au sein de l'association.

L'équipe s'est ensuite renforcée avec le recrutement de Mme Mégane Wolfferts et de M. Florian Donnet, tous deux chargés de développement, ainsi que de Mme Barbara Sauveur, qui a insufflé un nouvel élan au projet CAFÉ. Par ailleurs, le pôle Jeu vidéo a accueilli une nouvelle recrue en médiation culturelle, M. Jean-François Porto.

Grâce à ces recrutements, la répartition des tâches a été améliorée, permettant à l'ASBL de se concentrer sur l'intégration des nouveaux collaborateurs. Des mises au vert et des formations ont ainsi été organisées pour faciliter leur adaptation et renforcer la cohésion d'équipe. Dans cette même dynamique, une réflexion approfondie sur la mise à jour du règlement de travail a été menée, aboutissant à sa mise en vigueur le 27 août 2024.

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

- **Sortie Team building : Quiz Room** Nous nous sommes bien amusés mais, comme l'administrateur-délégué a fini dernier du quiz, il a préféré oublier la date, qui ne figurera donc pas dans le rapport d'activités.
- **Mise au vert 27/03 : Perspectives 2024**
- **Mise au vert 22/04 : Valeurs**

Ces deux journées ont été animées par le STICS.

La première s'est concentrée sur les livrables 2024 et la manière de s'organiser pour les produire. Elle a permis une meilleure compréhension des enjeux de l'année et de resserrer les liens interpersonnels dans l'équipe.

La seconde a été consacrée aux valeurs et a permis de renforcer les éléments déjà dégagés lors des mises au vert de 2023.



## 6. SITUATION FINANCIÈRE

## 1. Vue d'ensemble

La situation financière d'Arts&Publics reste satisfaisante, mais présente certains points de fragilité apparus en 2024.

Le chiffre d'affaires 2024 a retrouvé son niveau de 2022, autour de 1 100 000 euros. Sous réserve de la clôture des comptes et de l'adoption par l'Assemblée générale, l'exercice 2024 sera en boni de l'ordre de 30 000 euros et présentera des produits reportés de plus de 50 000 euros.

Par contre, plusieurs corrections au bilan devront être effectuées de par la difficulté de justification des subventions principalement européennes. Ces corrections diminueront le fonds social de l'ordre de 35 000 euros, pour l'amener aux alentours de 50 000 euros, ce qui, au vu du développement de l'association, devient finalement assez peu.

Cette situation rendra aussi la trésorerie plus difficile, malgré le soutien de Credal qui devra sans doute être élargi si possible.

La situation politique nous a empêchés de correctement préparer 2025 : renouvellement de la subvention de SAFE Brussels pas assuré, appel à candidatures du DBSF pas lancé, agrément en Cohésion sociale non décidé (un total de 280.000 euros dans le vide), sans compter le peu d'appels et la situation budgétaire générale des pouvoirs publics fort compliquée.

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

## 2. Liste des subventions

|                           |                     |
|---------------------------|---------------------|
| Maribel                   | 19 068,00 €         |
| MP FWB-Patrimoine         | 25 000,00 €         |
| Cocof Musées              | 18 000,00 €         |
| FWB-PCI                   | 25 000,00 €         |
| Région BPS - SAFE         | 50 000,00 €         |
| RBC - Equal               | 7 000,00 €          |
| XL - Écoles               | 9 540,00 €          |
| Cocof - Innovation        | 18 000,00 €         |
| Convention ML BXL         | 30 000,00 €         |
| FSE (Bamba-Champs)        | 58 000,00 €         |
| BEE - ESD                 | 260 046,00 €        |
| CAFÉ/AMIF                 | 60 000,00 €         |
| Actiris                   | 32 220,60 €         |
| CQD Midi                  | 15 000,00 €         |
| SPF Économie              | 135 974,00 €        |
| MP KBR                    | 22 000,00 €         |
| FWB - Décret mémoire      | 6 000,00 €          |
| Loterie Nationale         | 25 000,00 €         |
| Innoviris - Steam         | 8 350,00 €          |
| Digital Skills            | 91 092,84 €         |
| RBC - Paradigm            | 36 450,00 €         |
| Prestas diverses          | 8 622,23€           |
| Partenariat flamand       | 10 000,00 €         |
| Loterie Nat Min Intérieur | 22 054,34 €         |
| <b>Total</b>              | <b>894 423,01 €</b> |



## 7. LES PARTENAIRES

## Liste des soutiens et partenaires

### 1. Pouvoirs subsidiaires et adjudicateurs

- Actiris
- Bruxelles Économie & Emploi (BEE)
- COCOF
- Commune d'Ixelles
- Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM)
- Digital Belgium Skills Fund (DBSF)
- Direction du Patrimoine culturel de la Fédération Wallonie-Bruxelles
- Equal.brussels
- Fédération Wallonie-Bruxelles
- Fonds Asile, Migration et Intégration (AMIF)
- Fonds Social Européen (FSE)
- KBR et KBR Museum
- Loterie Nationale
- Mission locale pour l'Emploi de la Ville de Bruxelles
- Région de Bruxelles-Capitale
- Safe.brussels
- SPF Économie
- Ville de Bruxelles

### 2. Partenaires structurels et réseaux

- La Concertation ASBL
- RABKO - Réseau des Arts à Bruxelles
- FeBISP - Fédération Bruxelloise des organismes d'Insertion SocioProfessionnelle et d'Économie Sociale d'Insertion
- STICS ASBL
- Le Soir
- BHS Média

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

#### Musées et lieux de visite

Art et Marges Musée  
BELvue museum  
La Fonderie de Bruxelles  
Maison Autrique  
Maison du Roi  
Musée de la Médecine  
Musée des Égouts de Bruxelles

#### Associations

Itinéraires AMO  
EDD Centre Culturelle Jette  
MJ La Clef - Etterbeek  
Aux Ursulines - Maison de repos  
BAPA Bruxelles  
ARA Stockel

PIAF - Le Maître Mot  
CPAS de Bruxelles - Département formation  
École de devoirs (EDD) Akarova  
École de devoirs (EDD) Mosaïque  
PCS Franck - CAFA

Prospection partenaires potentiels : CALAME, MJ  
Action Josaphat, Aux Ursulines (home), Convivial

### 4. Partenaires CAFÉ

#### 2024-2025

- Fedasil - WSP, Auderghem, Bordet
- Mentor Jeunes
- Centre Amran (BelRefugees)
- MDQ Malibrant
- Park Poétik

#### 2023-2024

- Croix-Rouge Uccle
- Fedasil - Schaerbeek, N-O-H, Jette
- Korenbeek (Toestand)
- Medex Museum
- Théâtre de Poche

### 5. 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

### 6. 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  
CPAS Anderlecht

## 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  
CPAS Jette

## MEDIACRAFT

CFA ASBL  
C-Paje  
Action Média Jeunes ASBL  
City Fab 1  
Werk Centrale de l'Emploi  
Mission Locale de Bruxelles  
Actiris  
CPAS Bruxelles-Ville  
CPAS Ixelles  
CPAS Uccle  
CPAS Woluwe-Saint-Lambert  
CPAS Forest  
CPAS Molenbeek

**Mise à disposition de salles :** La Werk Centrale de l'Emploi, Art2Work, MDQ Malibrant, Espace Lumen

**Partenaires networking BAMBA, CHAMPS et MEDIACRAFT (La Criée) :** Le 140, L'Atelier 210, CI-PROC, Empowork Culture, CFA, IMAL, PointCulture, SACD, Maison des arts de Schaerbeek, WIP, WBM, Aperohit, Fond MERCATOR, KANAL, Arts et Marges Musée, Art Thérapie, la Centrale For Contemporary Art, Théâtre Jacques Franck, Maison de quartier MALIBRAN, WE ART XL, Abyssin Production, SCAM, BELA, Maison des Femmes de Schaerbeek, Interpôle, Globe Aroma, Projet LAMA, La Fonderie, Court Circuit, STICS, RAVIE, ULB Culture, La meute (Elles font des films)

**Partenaires RENC/arts :** Sarah Ber et Denis Laujol, AMPLO, SACD et SCAM, Fédération des éditeurs (ADEB), Nicolas et Tom Valckenaere

## 7. Partenaires Zinne Games

### Ateliers Jeu vidéo & Société

#### Établissements scolaires

Athénée Royal Jean Absil  
Collège Roi Baudouin  
CES Ernest Richard  
École Decroly  
Athénée royal Charles Janssens  
École Peter Pan  
École Cardinal Mercier

#### Associations et structures communales

EDD L'aulne  
Réseau accueil primo-arrivants  
EDD Vivier  
EDD Akarova  
Promo Jeunes  
La Cité Joyeuse  
Ville de Bruxelles  
Club Jeunesse des Marolles  
AMO Alhambra  
MJ Basenvol  
TADA  
XLJ  
Centre culturel de Jette  
MDE L'Ancre  
Couleurs Jeunes  
Casi-UO  
CBAI  
Centre Bordet  
Women in Art ASBL  
Amazone ASBL  
C-Paje  
ChatBox  
Fédération Laïque des centres de Planning Familial  
EPN Anderlecht  
Kinograph  
games.brussels

#### Musées

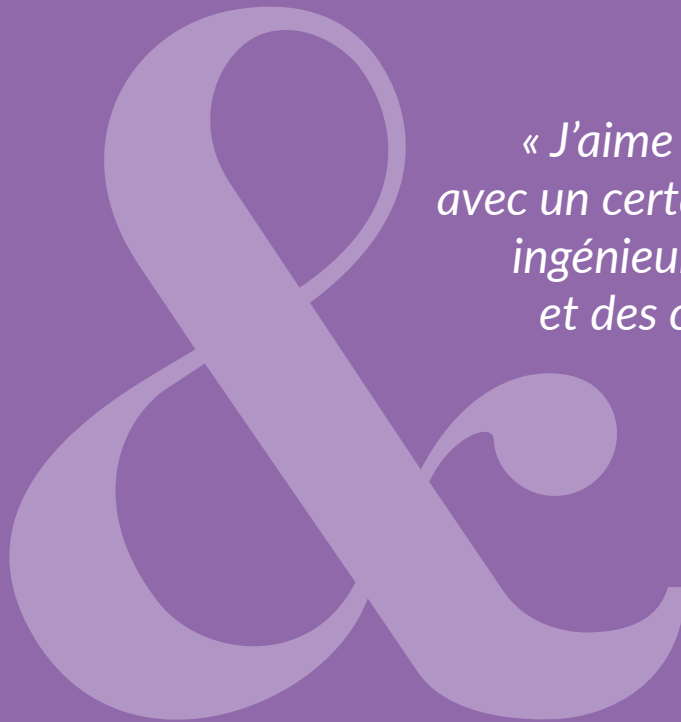
Musée Art et Marges  
Musée des Égouts







## 8. CONCLUSIONS & PERSPECTIVES



*« J'aime m'intituler,  
avec un certain orgueil,  
ingénieur des ponts  
et des chansons ».*

*Guy Béart*

L'année 2024 aura permis des avancées et une stabilisation des projets malgré des perspectives 2025 incertaines, voire inquiétantes.

Face à cette situation, il conviendra d'allier le pessimisme de l'intelligence à l'optimisme de la volonté. Cette volonté se retrouvera dans la constance à poursuivre nos projets le mieux possible, en gardant le cap.

Pointons nos points forts : notre localisation à Flagey qui nous place dans une situation géographique centrale et visible, une équipe motivée qui allie expérience et jeunesse, des partenaires nombreux et bienveillants, un panel de projets différents mais cohérents entre eux, une originalité sans égale dans le dialogue entre emploi, culture et insertion sociale. Tout cela doit trouver sa place, notamment dans les politiques de la Fédération Wallonie-Bruxelles, où nous sommes un peu les victimes de notre diversité d'action et de notre modèle original.

Comme Guy Béart, nous cherchons à construire des ponts et à mettre en musique des projets afin de raconter des histoires pleines d'émotions et de vécu. En 2025, nous resterons attentifs à l'ICI d'Arts&Publics : Innovation, Coopération et Inclusion.

Cela constitue un beau projet, mais il se confrontera aux réalités d'un monde qui change, qui se perd dans les conflits, dans les nationalismes et les egos surdimensionnés qui cherchent à se faire flatter. Nous irons parfois à contre-courant sans chercher à plaire, en pensant à la phrase de la poétesse américaine Marilyn Peterson : « Si tout le monde vous aime, c'est que vous allez dans la mauvaise direction ». Ou que la recherche de sens passe après la recherche de la vanité personnelle. Nous y serons attentifs. ICI et maintenant. Et, si possible, partout et demain.

**Jacques Remacle**  
16 février 2025



**9. ANNEXE :  
TOUS LES CHIFFRES**

## FORMATION

### BAMBA, CHAMPS & MEDIACRAFT

24 hommes

21 femmes

2 X

De 25 à 52 ans

46 stagiaires sur 47 ont participé au jury de fin de formation

31 projets sur les 46 présentés en jury étaient éligibles à un contrat de travail Article 60

### ARTS&STICS

17 modules thématiques

41 journées de formation

11 formateur·rice·s

116 participant·e·s/inscrit·e·s

## INSERTION

### BAMBA, CHAMPS & MEDIACRAFT

Nombres de personnes sous contrat : 54

Nombre de CPAS : 13

## ANIMATION

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

62 activités,

20 modules avec visites de musées

7 musées

22 ateliers d'animation

7 présentations

685 participant·e·s

87 accompagnant·e·s

### CAFÉ

12 semaines d'activités

277 jeunes

104 activités

### KBR – Voix de Bruxelles

Nombre d'inscriptions aux ateliers : + de 100

35 (⅓ femmes - ⅔ hommes) participant·e·s aux ateliers

De 25 à 65 ans

10 ateliers

33 heures de répétition

80 personnes sondées

15 participant·e·s aux focus groupes

130 spectateur·trice·s lors du concert

## ATELIERS JEUX VIDÉO & SOCIÉTÉ

706 enfants et adolescents - 344 filles et 362 garçons

54 projets et ateliers

25 jeux vidéo créés

138 personnes formées

9-18 ans (avec une concentration particulière sur les 12-16 ans)

## PROMOTION

### KioskKup!

6 éditions

700 spectateur·trice·s

60 artistes bruxellois·e·s

7 technicien·ne·s mobilisé·e·s

### Gratuité des musées

160 musées gratuits chaque 1er dimanche du mois

15 Dimanches + que gratuits organisés

8970 participant.e.s

## Canaux de diffusion Musées

### Diffusion numérique

|   |                             |
|---|-----------------------------|
| Pages de l'annuaire des musées sur le site d'Arts&Publics | 163 575 vues – 11 603 clics |
| Pages individuelles des musées                            | 677 669 vues – 6 519 clics  |
| Page du guide des musées (site)                           | 129 050 vues – 5 377 clics  |
| PDF du guide des musées (site)                            | 204 052 vues – 8 556 clics  |
| Guide des musées (Calaméo)                                | 25 700 vues                 |
| Regards sur les musées (Calaméo)                          | 487 vues                    |
| Page des Dimanches + que gratuits                         | 13 483 vues                 |
| Pages et PDF de Regards sur les musées                    | 57 863 vues                 |
| Newsletters   | 143 990 destinataires       |

### Diffusion imprimée

|   |                    |
|---|--------------------|
| Diffusion Regards sur les musées (Le Soir)      | 95 000 exemplaires |
| Diffusion Regards sur les musées (tirés-à-part) | 5 000 exemplaires  |
| Diffusion du flyer des Dimanches + que gratuits | 25 000 exemplaires |
| Diffusion du guide dépliant des musées          | 56 000 exemplaires |

## COMMUNICATION

|              |   |
|--------------|---|
| Site web A&P | 78 490 visiteur·euse·s pour 399 604 visites<br>78 newsletters - 437 633 destinataires - 69 529 ouvertures - 4 802 clics |
| Facebook     | 69 855 abonné·e·s - 615 609 utilisateur·rice·s<br>Groupe Facebook « Jeu vidéo & Société » : 1 959 membres               |
| Instagram    | 2 104 abonné·e·s – 13 507 utilisateur·rice·s  |
| X            | 3 451 followers   |
| Linkedin     | 542 abonné·e·s.   |

|  |  |
|--|--|
| <b>YouTube</b>   | 197 abonné·e·s   |
| <b>Google Ads</b>                                      | 48 500 clics et 1, 27 million d'impressions                                    |
| <b>Supports imprimés (flyers, dépliants, affiches)</b> | 140 610 exemplaires<br>25 articles, reportages/séquences ou dossiers de presse |

## FONCTIONNEMENT DE L'ASBL

9 ETP répartis sur 9 salarié·e·s et 2 indépendant·e·s

35 travailleur·euse·s sous contrat Article 60

Au total : 46 travailleur·euse·s

2 journées de mise au vert

## BUDGET

+ 1 100 000 €

Fonds social : 50 000 €

# 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

