



ARTS
& PUBLICS



RAPPORT
D'ACTIVITÉS 2025



Et surtout, surtout, disons à nos enfants qu'ils arrivent sur terre quasiment au début d'une histoire et non pas à sa fin désenchantée. Ils en sont encore aux tout premiers chapitres d'une longue et fabuleuse épopée dont ils seront, non pas les rouages muets, mais au contraire, les inévitables auteurs.

Disons-le, haut et fort, car beaucoup d'entre eux ont entendu le contraire, et je crois, moi, que cela les désespère.

Ariane Mnouchkine



1.

Introduction

Apocalypse Now?

À sa sortie en 1979, j'ai beaucoup apprécié le film *Apocalypse Now!* Il m'a fait découvrir à la fois un point important de l'histoire contemporaine des États-Unis et aussi d'importantes références du début du XXe siècle: l'œuvre de Joseph Conrad dont il est inspiré et la poésie de T.S. Eliott.

Étudiant à l'ULB en sciences politiques, une dizaine d'années plus tard, j'ai eu l'occasion de faire un travail important sur le sens politique de ce film, symbole des contradictions de la société américaine.

Il se situe à un point d'orgue de l'histoire américaine. Celle où la contestation de la guerre se fait culture par l'émergence d'une contre-culture symbolisée par les signes de la paix, Woodstock ou encore les affiches à l'effigie d'Ho-Chi-Minh...

Cette guerre culturelle opposant une vision hiérarchique et autoritaire et une vision plus libertaire de la société, prend plus ou moins fin à cette époque.

Jusque là, le XXe siècle a fait la part belle au progrès social et au rayonnement des idées démocratiques. A partir de la fin des années 70, il laisse la place à une vision ultra-libérale et parfois aussi socio-technocratique.

Aujourd'hui, ce modèle bousculé de toutes parts par l'individualisme radical et l'avènement du libre-échange au niveau mondial est à bout de souffle et laisse la place à une idéologie bien plus conservatrice qu'on se doit de qualifier de populiste symbolisée par la personnalité de Donald Trump.

Pourquoi donc ce détour par une analyse de l'histoire des idées du XXe siècle et du début du 21e pour parler de l'année 2025 au sein de Arts&Publics?

Tout simplement parce que nous sommes au centre d'une véritable guerre culturelle qui ne se mène pas qu'à travers les politiques en matière de culture. Cette guerre se mène aussi au niveau des politiques de soutien à l'emploi et par la réforme du chômage.

Les politiques de l'emploi qui doivent accompagner cette dernière font partie de cette guerre idéologique. Rien ne dit aujourd'hui que ce sera un succès ni un échec, mais tous les signes sont là pour penser qu'elles vont dans un premier temps, créer une augmentation de la situation de pauvreté dans tous les milieux sociaux et dans les milieux culturels en particulier. La réalité budgétaire bruxelloise risque aussi d'emporter des opérateurs utiles mais fragiles!

Chez Arts&Publics, la première partie de l'année fut consacrée à une réorganisation et une remise en question. Le manque de perspective a engendré un mal-être chez plusieurs employés qui ont abouti à leur départ dans le courant du second semestre.

La seconde partie fut plus joyeuse tout occupée par la réalisation de livrables importants.

Notre formation Arts&Insertion a réuni l'ensemble de notre formation ISP. Plus de cent candidats ont postulé pour trente places. La sélection fut rude. Le processus de formation fut relativement comparable aux années précédentes. L'organisation d'un événement de clôture Zoom Arts&Insertion sur base de la Criée organisée les autres années a ajouté une dimension.

Notre programme d'insertion s'articule désormais autour de sept thématiques:

Patrimoine, Médias, Primo-arrivants avec une attention aux MENA et à la Communauté ukrainienne, les Mamans solos, l'art en milieu de soin, et les projets musicaux.

La seconde édition du Zinnegames Festival fut un succès.

Capitalisant sur le succès de l'édition précédente. **600 personnes aux activités scolaires. 900 aux activités tous publics. Plus de 1500 personnes au total.** La troisième édition est programmée pour 2027.

Les ateliers numériques continuent à intéresser de nombreux partenaires, associations et écoles. Ils manquent peut-être d'un projet fédérateur. La diffusion de la mellette JV-Décode n'est pas à la hauteur de nos ambitions. La mise en place d'une Maison des Cultures Vidéoludiques en notre sein est plus une espérance qu'une réalité.

Le rapprochement avec les asbl Saint-Jazz et Diapason s'est prolongé par l'élaboration commune d'un projet Horizons musicaux qui verra le jour en 2026.

Le rapprochement du Musée d'Art spontané s'est c Le programme Arts&Stics a produit 17 modules pour 150 participants. Il a fait l'objet d'une évaluation début 2026 et reprendra en juillet. oncrétisé fin de l'année pour devenir opérationnel en 2026.

2026 sera un point d'orgue.

Nos mandats en Économie Sociale d'insertion viennent à échéance. La Région de Bruxelles-Capitale a un gouvernement. Comment va-t-il se positionner? En tout cas, les finances ne sont pas bonnes et le maintien d'une forte politique d'ESMI n'est pas une évidence. Nous sentons bien la pression qui pèse sur les CPAS et qui a des conséquences sur leur capacité à libérer des article 60.

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, participation à la plate-forme culture, ateliers de création Jeu Vidéo dans les écoles de devoirs,...

Notre travail dans le CQD Hélicoptère se termine sur une note positive avec le projet d'un travailleur article 60 qui se mène au Coin des voisins dans le périmètre.

Début 2025, les nouveaux gouvernements nous avaient promis du sang et des larmes.

Au niveau du gouvernement de la FWB, l'existence d'une politique de plein exercice nous a permis de renouveler des aides importantes comme le programme PCI pourtant mis à mal, le soutien du Conseil de l'Éducation aux Médias et le soutien via la Lutte contre la Pauvreté à notre projet Crea-solo visant les parents solo. Au fédéral, par contre, l'abandon peut-être définitif du programme Digital Skills nous prive d'une manne financière importante qui avait permis de structurer une partie importante de notre activité de 2021 à 2024.

Tout ce qui porte atteinte à la Culture raccourcit le chemin vers la dictature, nous rappelle Albert Camus. Il y a dans la réalité actuelle, une part de l'accomplissement de la prophétie de Gramsci par l'apparition de monstres entre l'ancien et le nouveau monde. L'Europe fait face à la montée de l'extrême-droite, aujourd'hui au pouvoir dans quatre pays de l'Union européenne. Elle fait face à la guerre désormais omniprésente à ses portes. Celle-ci engendrera son lot de Colonel Kurtz, figure centrale d'Apocalypse Now incarnant la folie et la déshumanisation nées de l'horreur absolue de la guerre.

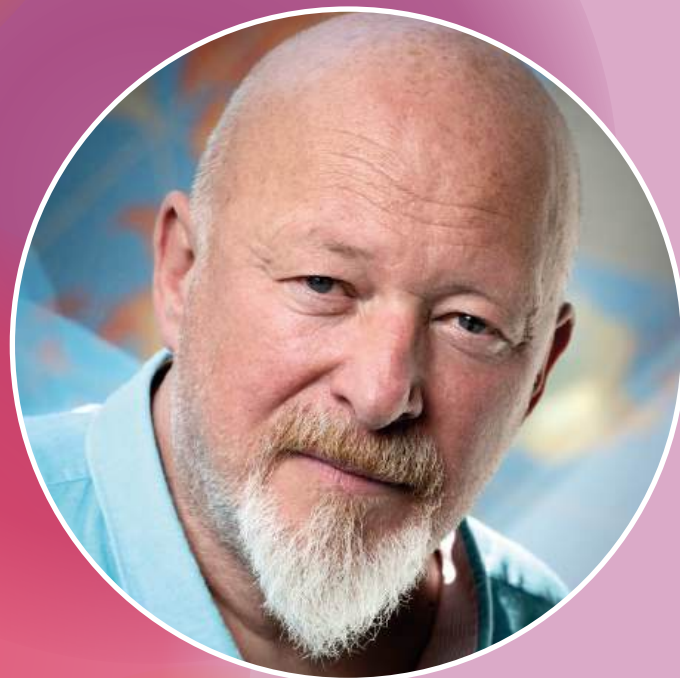
Et si mettre fin aux fonctions du Colonel Kurtz était l'enjeu de la guerre culturelle en cours?

Face à ses excès, l'armée américaine a décidé de se débarasser de lui... Sans échappatoire aucune.

En sommes-nous capables?

Comme Ariane Mnouchkine, je le crois. Car nous sommes acteurs de notre avenir et de celui-ci de la société. En misant sur l'éducation, l'innovation et les forces de la création, il y a moyen de réenchanter notre histoire et de créer de l'espoir.

Chez Arts&Publics, on y travaille tous les jours...



Jacques Remacle,
administrateur-délégué

01. _____ pages 2 - 7
INTRODUCTION

02. _____ pages 10 - 64
NOS MISSIONS FONDAMENTALES
2.1 LA FORMATION 2.2 L'INSERTION 2.3 L'ANIMATION 2.4. LA PROMOTION SOCIOCTURELLE

03. _____ pages 65 - 72
**PROJET TRASVERSAL: 2E ÉDITION DU
FESTIVAL ZONE GAMES**

04. _____ pages 73 - 76
COMMUNICATION

05. _____ pages 77 - 79
**LE FONCTIONNEMENT
D'ARTS&PUBLICS : LA VIE DE L'ASBL**

06. _____ pages 80 - 81
SITUATION FINANCIÈRE

07. _____ pages 82 - 85
LES PARTENAIRES

08. _____ pages 86 - 90
CONCLUSION





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 : méthodes et axes de formation

Cette année, une nouvelle édition de la formation Arts&Insertion a eu lieu du mois de septembre à la mi-novembre.

Le programme proposé cette année a été étoffé par de nouvelles propositions pour cette édition 2025, notamment, la mise en place d'options que les participant·e·s choisissent au préalable afin d'être au plus proche des désirs d'étoffer les « boîtes à outils » de chacun·e pour affronter un secteur qui demande à se diversifier. Il y eut également la production d'ateliers mis en œuvre dans le cadre du ZinneGames Festival par les stagiaires ayant choisi cette option, et la production de Zoom, le traditionnel événement de réseautage clé de la formation, qui a été entièrement pensé et réalisé avec les stagiaires.

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

Le programme Arts et Insertion est rendu possible grâce au soutien du Fonds social européen (FSE), de la Région Bruxelles-Capitale par l'intermédiaire du SPRB Bruxelles Économie et Emploi, d'Actiris, la commune d'Ixelles et du CPAS d'Ixelles.

2. La formation en médiation culturelle et production artistique Arts&Insertion

Les cycles de formation Arts&Insertion 2025 :

Tronc Commun:

Accueil
Cohésion
Rencontre A&P
Gestion de projet
Cadres juridiques
IA dans le secteur culturel
Entretiens individuels
Prise de parole en public
Communication
Paysage culturel
Médiation culturelle générale
Pitch de narration
Appels à projets et rédaction de dossiers
Budget
Intro à la production
Partenariats et collaborations
Processus de création
Communiquer avec asertivité
Site Web
Médiation en milieu de soins
Dynamique de groupe

Projet de terrain au choix :

L'idée est d'apprendre et de s'essayer dans un projet existant, en mettant créativité et initiative à l'œuvre.

Projet CAFÉ : Le projet CAFÉ est un projet développé par Arts&Publics depuis 2 ans visant à proposer des activités de découverte artistique et culturelle au public des MENA (Mineurs Étrangers Non-Accompagnés) de Fedasil. Concrètement : Présentation du projet, création et animation d'activités dans le cadre du projet CAFÉ (lié au Fonds Asile, Migration et Intégration - AMIF). (Encadré par Léa Cuvelier).

Zoom Arts&Insertion : Prise en charge de production événementielle liée spécifiquement à l'organisation de « Zoom ». (Encadré par l'équipe ISP et Promo Jeune).

ZinneGames : Le festival Zinnegames permet d'explorer le jeu vidéo autrement et de tester des ateliers de médiation à l'aide de cet outil mal connu. (Encadré par Florian Donnet et Jean-François Porto).

Modules Spécifiques Optionnels

Médiation culturelle numérique
Médiation culturelle muséale
Création vidéoludique
Podcast
Communication interculturelle
Crowdfunding
Techniques d'animation
Droits d'auteur
JV Decrypte
Appels à projets et rédaction de dossiers
Budget
Intro à la production
Partenariats et collaborations
Processus de création
Site Web
Médiation en milieu de soins
Dynamique de groupe
Communiquer avec assertivité
Vidéo

OBJECTIFS

Le programme Arts&Insertion a pour ambition d'aider les participant-e-s à développer les compétences essentielles pour évoluer dans les milieux de la culture, des arts ou encore de la création numérique et vidéoludique à visée pédagogique. Grâce à une formation à la fois complète et très concrète, il facilite leur entrée dans le monde professionnel. En mettant aussi l'accent sur la création de projets personnels, le programme encourage l'esprit d'initiative, l'entrepreneuriat culturel et la naissance de nouvelles opportunités dans ces secteurs qui bougent sans arrêt et qui demandent de grandes compétences d'adaptation.

Finalement, Arts&Insertion participe à faire émerger de nouveaux talents, tout en renforçant les liens sociaux et en contribuant à la transmission et au partage de valeurs culturelles.





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 en tant qu'article 60, afin de concrétiser et développer leur projet de formation.

Chiffres clés

254 inscrit·e·s aux séances d'information
100 dossiers de candidature déposés
31 participant·e·s à la formation
11 communes bruxelloises représentées

Âge

20 - 29 ans : 17
30 - 39 ans : 11
40-49 ans : 2
50 ans et + : 1
Moyenne d'âge : 32 ans

Communes les plus représentées

CPAS Ixelles : 9
CPAS Schaerbeek : 4
CPAS Saint-Gilles : 4
CPAS Forest : 4
CPAS Molenbeek-Saint-Jean : 2
CPAS Watermael-Boitsfort : 2
CPAS Ville de Bruxelles : 2
CPAS Etterbeek : 1
CPAS Saint-Josse : 1
CPAS Anderlecht : 1

Genre

Hommes : 12
Femmes : 16
X : 3
X : 3

Disciplines artistiques

Arts plastiques / Arts visuels : 8
Arts vivants : 8
Audiovisuel : 5
Musique : 5
Littérature : 3
Technique / Régie : 2

Les intervenant·e·s des rencontres thématiques

En cinéma et arts de la scène :
Jeanne Dandoy, Noha Choukrallah, Julien Melebeck

En musique :
Mano Leval, Aurélie Muller, Léo Luyckx

En arts plastiques :
Antoine Fallon, Esther Babulik

En médiation :
Benoît Brunel, Olivia Smets

Aspects pratiques

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

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

Calendrier

Le cycle de formation s'est étalé sur deux mois, du 2.09 au 14.11 à raison de 4 à 5 jours par semaine.

Elle s'est terminée par l'événement Zoom Arts&Insertion 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 : Zoom Arts&Insertion
- Décembre : annonce des projets éligibles à un contrat Article 60.

Les intervenant·e·s et lieux visités

Visite FERRAL
Visite du contrat de quartier Heliport

Organisation

L'équipe d'encadrement

Jacques Remacle - Administrateur délégué
Mathilde Holef - Chargée de projet Arts et Insertion
Thibaut Leu-Cauvin - Chargé de projet Arts et Insertion

L'équipe de formation

Émilie Duvivier
Loïc Vanden Bemden
Jacques Remacle
Les Frères Valckenaere
Valérie Kurevic
Pierre Guillaume
Anne-Catherine Lacroix
Leïla Meidane
Aline Yasmin
Marine Haverland
Laurent Godichaux
Romain Boonen
Théo Fueg
Sylvain Gressier
Jean-François Porto
Florian Donnet
Les Branchées
Souhaïla Amri
Guillaume Sorrenssen
Samuel Desguin
Sophie Marchal
Valérie Ridelle
Amplo
Véronique Demont
Henri Quenette
Peggy Green



1^{re} édition de « Zoom Arts&Insertion » Une journée de rencontres au carrefour de la formation, de l'insertion et de la production artistique et culturelle bruxelloise.

Le 14 novembre 2025, notre équipe ISP, en partenariat avec l'ASBL Promo Jeune, organisait sa traditionnelle CRIÉE, rebaptisée « Zoom Arts&Insertion » à la MDQ Malibrans à Ixelles, étape clé dans la formation de nos stagiaires en médiation culturelle, production artistique et médiation culturelle numérique.

Après neuf semaines de formation intensive en médiation culturelle, production artistique et médiation culturelle numérique, les stagiaires – demandeur·euse·s d'emploi et bénéficiaires du CPAS – ont pu présenter le fruit de leur apprentissage et aller à la rencontre de professionnel·le·s des secteurs artistique et socioculturel. Rythmée par des expositions, des performances et des temps d'animation assurés par les participant·e·s, la journée a mis en lumière les compétences développées tout au long du parcours : gestion de projet, communication, recherche de financements et compréhension des réalités du secteur. Près d'une trentaine d'artistes et de nombreuses structures ont répondu présent·e·s pour partager leurs initiatives et échanger avec les futur·e·s professionnel·le·s.

Dans un contexte culturel traversé par des enjeux technologiques, éthiques et budgétaires, cette journée a pleinement joué son rôle de passerelle entre formation, institutions et acteurs de terrain. Elle illustre concrètement la mission d'Arts&Publics : décloisonner le paysage culturel bruxellois et agir en véritable facilitateur de liens, au service d'un écosystème plus ouvert, solidaire et accessible.





Parmi les structures présentes, nous avons pu compter sur :

Growfunding, ULB Culture, LassoLa Décole, Musée BELvue, Atelier Graphoui, Le Pont des Arts ASBL, RAVIE Festival International du Film de Bruxelles, Court Circuit, La Concertation, Artothèque, Médiathèque Nouvelle, BAMP, La Maison Qui Chante, Maison de la Création, Interpôle ASBL, Games Brussels, Commune d'Ixelles, WBM, Pierre de Lune, Artistesdumondeforkids, Maison des Cultures et de la Cohésion Sociale de Molenbeek, ICHEC C-SHIP / Yonders, Les Nouveaux Disparus, BELA, Fédération Wallonie-Bruxelles, Les Brigittines, Maison de quartier Malibran, The Bridge, Bibliothèque de Bruxelles, SACD, ART-t, Asbl Yes! AfriCan, SMART, Protozone - Brussels Game Festival Afropean Project ASBL / Community of Art ASBL

LA FORMATION CONTINUE DES PROFESSIONNEL·LE·S DES ARTS, DE LA CULTURE ET DE L'ÉDUCATION

Le programme ARTS&STICS

Pour sa deuxième année pleine, 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, s'est poursuivi dans une certaine stabilité, enrichi de plusieurs thématiques de travail, à partir des retours d'expériences des participant·e·s.

Objectifs

Le programme ARTS&STICS constitue un cadre d'échanges de services dédié à la formation des cadres et animateur·rice·s des secteurs culturel, artistique et de l'enseignement au sens large. Accessible à l'ensemble des travailleur·euse·s du secteur culturel (principalement actifs en CP 329.02), il vise à :

- transmettre et valoriser les valeurs communes d'éducation permanente portées par les deux structures ;
- croiser leurs expertises en animation, formation, médiation culturelle et production artistique ;
- renforcer l'offre de formation à destination des acteur·rice·s culturels et artistiques ;
- soutenir le développement de compétences techniques et relationnelles ;
- intégrer le numérique et les nouveaux médias (dont le jeu vidéo) dans les pratiques professionnelles, la gestion de projets et la communication.

Thématiques

En 2025, 23 modules ont été dispensés ou programmés, soit 6 de plus qu'en 2024.

Crowdfunding
Réforme du travail des arts
Gestion du temps et de l'agenda
Réseaux sociaux et performance digitale
Podcast et production sonore
Jeu vidéo comme outil pédagogique
Ludopédagogie et jeu en travail social
Intelligence artificielle (ChatGPT, assistants IA, appels à projets)
Automatisation des processus et efficacité numérique
Culture numérique et éthique
Cybersécurité et protection de la vie privée
Lutte contre le cyberharcèlement
Fake news et vérification de l'information
Médiation culturelle à l'ère des transitions
Mutualisation dans le secteur socioculturel

Les équipes

L'équipe d'encadrement

Jacques Remacle : coordination pour Arts&Publics
Latifa Ayada : coordination pour STICS ASBL

L'équipe de formation

Delphine Jenart (KIKK)
Leïla Maidane (Begreator)
Anne-Catherine Lacroix (Atelier des droits sociaux)
Quentin Daspremont (Ludo Social)
Florian Donnet (Arts&Publics)
Yassine Amrouch (Arts&Publics)
Romain Boonen
Isabelle Vanlathem
Thomas Verduyck
Samuel Desguin (Febecoop)
Karine Boussart (CBCS)

Chiffres clés

26 modules thématiques
44 journées de formation
11 formateur·rice·s
201 participant·e·s/inscrit·e·s

Bilan, retours et perspectives

En 2025, 9 modules ont été annulés ou postposés soit par manque d'inscriptions, soit pour des raisons d'organisation pratique. Avec une moyenne de 8 inscrit·e·s par formation, le programme a réussi à maintenir un taux de fréquentation acceptable (par rapport à l'objectif initial de 12 inscrits). Sur le chiffre global, le nombre de participant·e·s/inscrit·e·s a quasiment doublé.

Pour 2025, de nouveaux modules thématiques seront ajoutés à l'offre afin d'explorer de nouveaux outils. Le programme de 2026 est en cours de construction avec le même état d'esprit. Une suite à la Summer Academy est également en préparation.



Calendrier

Nos formations ARTS&STICS sont proposées de février à décembre, avec une pause pendant la période estivale (juillet-août). 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.

En complément de ce catalogue, Arts&Publics et le STICS ont organisé la 1re édition de leur SUMMER ACADEMY, un programme combinant trois formations courtes et un après-midi d'étude sur 5 jours, du 30 juin au 4 juillet 2025:

- FORMATION « Médiation Culturelle : Numérique & nouveaux usages »
- FORMATION « Financer son activité culturelle : l'art de chiffrer ses idées »
- FORMATION « Lancer son activité culturelle : structurer son projet et choisir son statut »
- APRÈS-MIDI D'ÉTUDE « La mutualisation dans le secteur socioculturel »

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 a pour but d'aider les personnes qui souhaitent se lancer dans le secteur socioculturel et artistique. L'idée est de leur donner ce dont elles ont besoin pour avancer de manière autonome : des outils, des compétences, un cadre clair et un soutien régulier. Concrètement, cela passe par un contrat de travail qui pose un cadre pro, des rendez-vous en individuel et en groupe, des rencontres avec des institutions et différents acteurs du milieu, ainsi qu'un espace de travail partagé. Dans ce lieu, les participant·e·s peuvent non seulement avancer sur leur projet, mais aussi tester certaines activités pour voir ce qui fonctionne ou non.

Objectifs

L'objectif principal est de faciliter l'entrée des artistes et créatif·ve·s dans le monde professionnel. Pour ça, on les aide à renforcer leurs compétences, à gagner en expérience, à se connecter au secteur et à mieux comprendre comment il fonctionne. Le but est aussi qu'ils puissent développer leur propre activité et leurs projets en étant de plus en plus autonomes.

Organisation

Le programme est organisé de manière assez souple pour pouvoir s'adapter à chaque profil. Les artistes profitent d'un suivi régulier, à travers des rendez-vous individuels avec l'équipe. Ces moments servent à discuter de l'avancée du projet, à repérer les difficultés éventuelles et à définir des pistes d'action concrètes. En plus de ces rencontres individuelles, on propose aussi des moments de groupe sous forme d'intervision. Ce sont des espaces où les participant·e·s partagent leurs expériences, leurs questions, leurs astuces, et s'entraident dans une ambiance bienveillante.

Les porteur·euse·s de projet disposent également d'un espace de coworking pour travailler, ainsi que d'un lieu où iels peuvent tester certaines idées via les « Ateliers du midi ». Ce sont des moments plus pratiques, où l'on peut présenter une partie de son travail devant un petit public, récolter des retours, échanger et affiner sa démarche. Dans les bureaux, iels peuvent aussi montrer leur travail grâce à une exposition tournante.

Par ailleurs, Arts&Publics propose régulièrement des workshops, animés soit par l'équipe, soit par d'autres porteur·euse·s de projet. Par exemple, un atelier autour des techniques de narration aide à clarifier et raconter son projet de façon captivante – utile notamment quand on doit convaincre des financeurs. Enfin, les rencontres RENC/arts permettent de découvrir des lieux culturels, de rencontrer d'autres artistes et professionnel·le·s du secteur et d'élargir son réseau.

Chiffres clés

Personnes sous contrat : 59
63 projets d'insertion accompagnés
CPAS partenaires : 14

2. L'accompagnement Arts&Insertion

L'équipe d'accompagnement travaille main dans la main avec les participant·e·s pour comprendre où iels en sont, ce dont iels ont besoin et comment leur projet peut évoluer. Ensemble, on construit un plan d'action simple et concret, que l'on ajuste au fil du temps. Le suivi est régulier : il sert à mesurer les avancées, repérer ce qui bloque et adapter la démarche quand c'est nécessaire. On fonctionne en trois temps : une première évaluation en début d'année pour faire le point sur les attentes, une seconde en milieu de parcours pour voir ce qui a bougé, et une dernière en fin de contrat pour regarder le chemin parcouru et préparer l'après. Avant la fin du contrat, on prend d'ailleurs un moment pour réfléchir à la suite et aider chacun·e à envisager la transition.

Au final, le programme mêle accompagnement individuel et collectif, rencontres avec des acteurs du secteur, occasions de formation et mise à disposition de ressources. Tout est pensé pour offrir un environnement qui soutient les artistes et médiateur·rice·s dans leur construction professionnelle et leur autonomie.

Bilan, retours et perspectives

Le programme d'accompagnement offre un cadre solide pour aider les artistes à gagner en autonomie et à développer leur place dans le secteur socioculturel et artistique. Grâce aux rendez-vous individualisés, aux ateliers collectifs et aux espaces de travail partagés, les participant·e·s peuvent avancer concrètement, tester leurs idées et améliorer leurs compétences. Les workshops thématiques et les rencontres avec des institutions ou des professionnel·le·s du secteur renforcent encore leurs savoir-faire et leur réseau. Les trois évaluations prévues au fil de l'année permettent de prendre du recul, de mesurer les avancées et de préparer la suite du parcours. Les « Ateliers du midi » offrent par ailleurs un espace précieux pour expérimenter et obtenir des retours directs. Pour renforcer encore l'impact du programme, plusieurs pistes se dessinent : varier davantage les workshops selon les besoins repérés, mettre en place un réseau d'ancien·ne·s pour un suivi après le programme et multiplier les collaborations avec des partenaires extérieurs afin d'ouvrir de nouvelles possibilités.

En combinant formation, expérimentation et rencontres professionnelles, le programme reste un outil efficace et motivant pour accompagner les artistes dans leur insertion professionnelle.

PROJET PHARE

Parc Ateliers

de Lucas Gicquel

Ateliers de sérigraphie

Illustrateur de formation, diplômé de Saint-Luc en 2019, Lucas Gicquel développe depuis plusieurs années une pratique hybride mêlant illustration, bande dessinée, peinture et sérigraphie.

Avant de rejoindre Arts&Publics, il évoluait déjà dans le secteur socioculturel bruxellois, réalisant identités visuelles et univers graphiques pour Le Rideau, le Centre culturel d'Uccle, Pierre de Lune, Pianofabriek et plusieurs théâtres ou associations locales.

Ce travail ancré dans la ville et dans des initiatives porteuses de sens a façonné sa sensibilité : pour lui, l'image est déjà un outil de médiation. Attiré par la possibilité de relier encore davantage sa pratique artistique au travail avec les publics, il rejoint la formation d'Arts&Publics, puis le dispositif d'insertion via un contrat Article 60. La perspective de disposer d'une année complète pour développer un projet cohérent et utile lui apparaît alors comme une chance unique.

Pendant la formation, les modules de gestion de projet, de design et la dynamique de groupe l'amènent à clarifier une intuition créative née... dans l'attente du début de son contrat.

« Parchís : Rojo » : une exploration mémorielle en quatre livres

Son premier projet, « Parchís : Rojo », voit le jour avant même l'entrée en formation. À l'origine, Lucas devait commencer son contrat en janvier, mais plusieurs reports administratifs prolongent cette période de transition. Plutôt que de chercher un emploi qu'il aurait dû quitter aussitôt, il décide d'utiliser ce temps pour répondre à un désir ancien : raconter, par l'image, l'arrivée de sa famille espagnole en France après la guerre civile.

dans le quartier Hélicoptère-Anvers

Ce qui ne devait être qu'un exercice personnel devient peu à peu un projet structuré. « Au bout d'un moment, je me suis dit : il y a peut-être quelque chose », confie-t-il.

Avec la formation, Lucas comprend qu'il tient là un récit à part entière, suffisamment solide pour envisager une résidence et un accompagnement éditorial. C'est alors qu'il rencontre un éditeur, convaincu par la pertinence du propos et par son approche graphique. Celui-ci lui propose une prépublication en quatre épisodes, destinés à être rassemblés ensuite en un ouvrage complet.

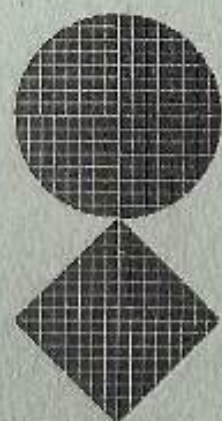
Chaque épisode se concentre sur les souvenirs d'un membre de la famille : le premier, centré sur Lucas lui-même, explore la méthode, le format et la question de comment raconter la mémoire ; le deuxième s'appuie sur les souvenirs de sa mère ; le troisième, sur ceux de sa grand-mère ;

Le dernier prendra la forme d'un carnet de voyage à travers l'Espagne, à la recherche des lieux encore présents dans l'histoire familiale.

Lucas souhaite que les lecteurs n'y voient pas seulement une histoire intime, mais reconnaissent un récit partagé.

Les retours recueillis confirment cette volonté, de nombreuses personnes identifiées à ces trajectoires migratoires expriment combien le projet éveille leur propre mémoire familiale.

PARCHEIS

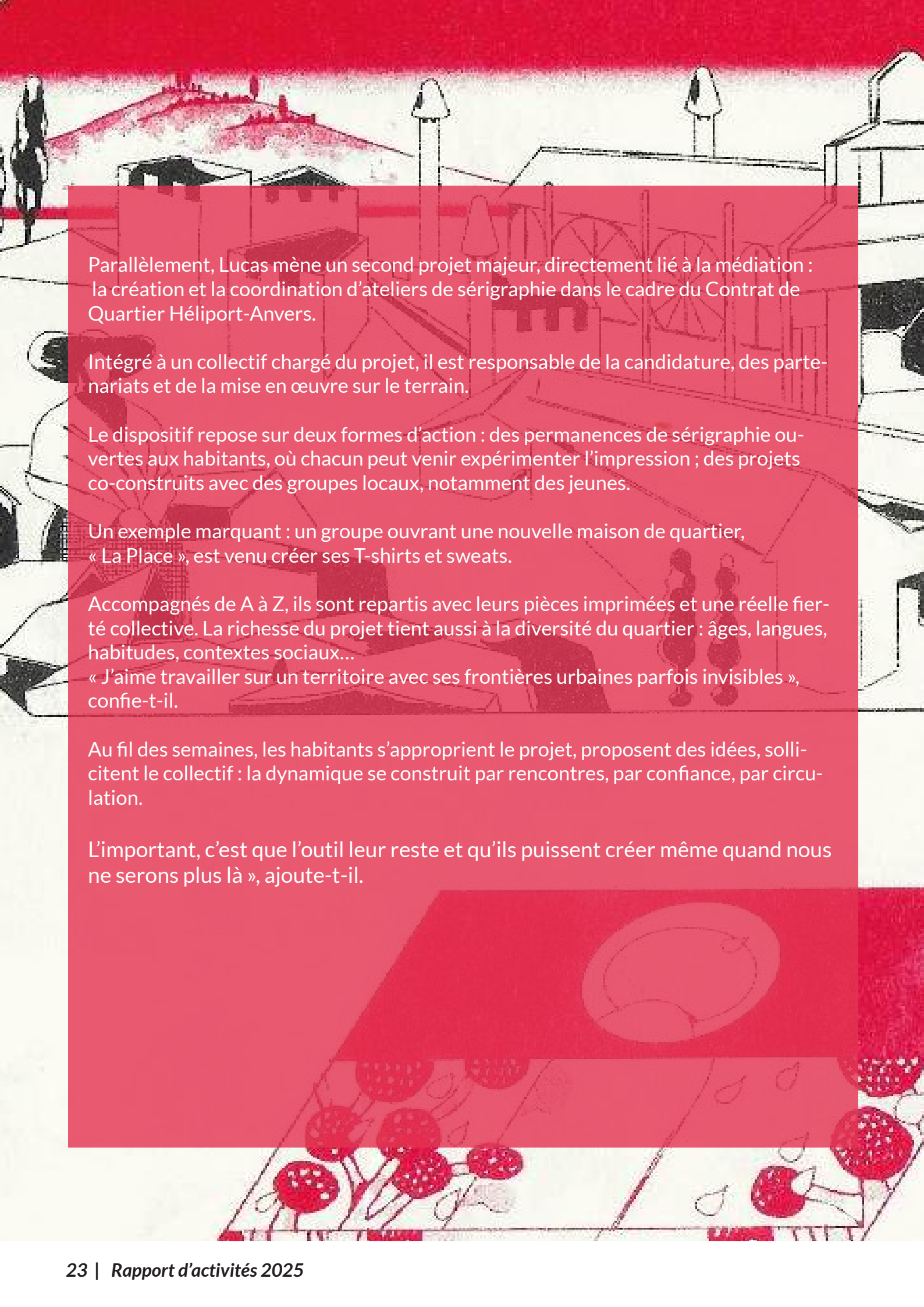


ROJO

L'accompagnement d'Arts&Publics

Grâce au cadre offert par Arts&Publics, Lucas a pu développer ses projets dans un environnement structurant et bienveillant. L'association lui a permis de consolider son projet éditorial, d'accéder à une résidence et de mettre en place des ateliers de sérigraphie en lien avec les dynamiques locales du quartier Hélicoptère-Anvers.

L'accompagnement régulier, combiné à la grande autonomie accordée dans la mise en œuvre de ses initiatives, lui a offert les conditions nécessaires pour explorer pleinement sa pratique artistique, tout en affirmant sa place dans le secteur socioculturel.



Parallèlement, Lucas mène un second projet majeur, directement lié à la médiation : la création et la coordination d'ateliers de sérigraphie dans le cadre du Contrat de Quartier Hélicoptère-Anvers.

Intégré à un collectif chargé du projet, il est responsable de la candidature, des partenariats et de la mise en œuvre sur le terrain.

Le dispositif repose sur deux formes d'action : des permanences de sérigraphie ouvertes aux habitants, où chacun peut venir expérimenter l'impression ; des projets co-construits avec des groupes locaux, notamment des jeunes.

Un exemple marquant : un groupe ouvrant une nouvelle maison de quartier, « La Place », est venu créer ses T-shirts et sweats.

Accompagnés de A à Z, ils sont repartis avec leurs pièces imprimées et une réelle fierté collective. La richesse du projet tient aussi à la diversité du quartier : âges, langues, habitudes, contextes sociaux...

« J'aime travailler sur un territoire avec ses frontières urbaines parfois invisibles », confie-t-il.

Au fil des semaines, les habitants s'approprient le projet, proposent des idées, sollicitent le collectif : la dynamique se construit par rencontres, par confiance, par circulation.

L'important, c'est que l'outil leur reste et qu'ils puissent créer même quand nous ne serons plus là », ajoute-t-il.

ARTS PLASTIQUES

Côté Fenêtre - Lucie Antoine

« Côté Fenêtre » est un projet d'exposition participatif qui propose aux habitant·e·s d'Ixelles d'accueillir des œuvres d'arts derrière leurs fenêtres. Les œuvres sont tournées en direction de la rue permettant ainsi à tout le monde d'en profiter ! Ce projet offre de la visibilité aux artistes tout en embellissant et valorisant le patrimoine déjà présent de la rue. L'initiative vise à créer du lien entre les artistes, les habitant·e·s et les passants du quartier. « Côté Fenêtre » est une façon simple et joyeuse d'expérimenter l'art au quotidien.

Arts&Publics permet au projet de Lucie Antoine de se structurer, grâce aux différents échanges enrichissants avec ses collègues, lui apportant un nouveau regard, des outils méthodologiques et une compréhension plus fine de toutes les étapes que forment le développement d'un projet culturel. Il s'agit d'une mise en réseau essentielle et fertile pour « Côté Fenêtre ».



ALNA - Jérôme Wilot

Le projet « ALNA (ALter/NATive) » est un projet de recherche en écologie sociale ayant comme outil de médiation une roulotte hippomobile. Le porteur de projet a pour ambition de développer une proposition de pédagogie des arts plastiques à partir de cet objet singulier ; itinérant, en marge, anachronique. La première étape consiste à construire avec le soutien de la coopérative Hellow-Coop le module roulotte. La seconde étape est de se former à l'attelage tout en développant un registre d'interventions en cohérence avec la réalité de l'outil et sa présence sur le territoire rural. La dernière étape est la constitution d'un attelage et la programmation d'un parcours en Wallonie.

Arts&Publics a favorisé le temps long dans l'élaboration du projet. La structure permet de rencontrer des acteurs plus facilement grâce à la sécurité de sa structure.

Le masque qui bouge - Lukas Hainaut

« Le masque qui bouge » s'appuie sur la philosophie, la vision du monde et la relation entre l'être humain et les masques. La fabrication des masques, qu'elle soit individuelle ou collective, a toujours une raison d'être, une idée et un concept. En outre, ce projet considère le mouvement, la danse et le théâtre comme des moteurs pour animer ces masques, créant ainsi des performances de danse soutenues par des outils visuels et sonores.

Cette année, Lukas a ouvert son propre atelier, où il a créé les pièces pour sa prochaine exposition qui traite du thème de la déconnexion de l'être humain avec la nature et de sa compréhension de celle-ci.

Arts&Publics l'a accompagné en lui fournissant des conseils, un suivi et des propositions de formations afin d'améliorer son travail. L'aide pour la diffusion, l'orientation et la réalisation de divers ateliers a été fondamentale pour le développement de son projet.



Fluidité Entravée : La Piscine comme Espace de Transition - Davide Franca

Né·e au bord de la mer, l'artiste trouve dans les piscines bruxelloises une « mer contenue », un substitut à l'horizon absent. Son travail explore la piscine comme un espace à la fois clos et infini, où l'eau et la géométrie dialoguent pour évoquer la transformation et l'adaptation. À travers des toiles aux fonds abstraits et des sculptures de bassins, il/elle questionne la relation entre l'individu et son environnement, entre rigidité et fluidité. La médiation culturelle propose aux participant·e-s de repenser cet espace comme un lieu de création collective et d'échange. Les ateliers invitent à imaginer une piscine utopique, où chacun·e peut projeter ses propres réflexions sur l'inclusion et la coexistence des différences.

Arts&Publics soutient ce projet en facilitant sa diffusion et en encourageant une démarche participative et inclusive de médiation.

ARTS VIVANTS

Samar - Samar Kokach

Le projet « Samar » est une création théâtrale en solo basée sur un récit autobiographique. Il aborde l'expérience de l'arrestation, de l'exil et de la reconstruction du lien entre une mère et ses deux filles après des années de séparation. Sa démarche vise à relancer son parcours artistique en Belgique et à transformer une expérience personnelle douloureuse en une matière scénique qui interroge des questions universelles telles que la maternité, la mémoire et la capacité de se relever.

Le soutien d'Arts&Publics a été déterminant à cette étape de son parcours professionnel. L'association l'a accompagnée dans son insertion, en lui permettant de mieux comprendre le paysage culturel belge et de développer un nouveau réseau.

Grâce à cela, elle a découvert Globe Aroma, où elle a commencé à travailler sur le projet et à le présenter comme étape de travail. Elle a ainsi profité d'un espace sécurisé d'expérimentation et de réelles perspectives pour poursuivre son activité de comédienne.



Le voyage des ombres - Omid Mehdi Dashti

Une performance multidisciplinaire basée sur le récit personnel d'Omid Dashti.

« Le voyage des ombres » invite les spectateurs à voyager à travers le passé, le présent et le futur, en traversant différents obstacles tels que la révolution, la guerre, le voyage et les enjeux écologiques. Le spectacle mêle textes, musique, théâtre d'ombres, poésie persane et images. Ce récit cherche à transmettre, aux enfants comme aux adultes, les enjeux des urgences climatiques, tout en ouvrant une porte sur l'héritage culturel perse. En prônant le respect de soi et des autres, le spectacle interroge la notion d'altérité dans notre monde globalisé. D'où vient le sentiment d'être chez soi ou celui d'être étranger ? Où sont nos racines ? Vers où tend la cime ? Comment se sentir relié au monde ?

Accompagné par Arts&Publics durant son contrat, il a pu structurer son dossier, ouvrir de nouveaux champs de possibilités et établir des contacts qui lui ont permis d'enfin réaliser son spectacle.

La Cachette - Karyna Khokhlova

Karyna a fondé et dirigé les compagnies Théâtre Le Chat Blanc et Théâtre La Cachette, créant des spectacles multilingues (ukrainien, français, anglais) favorisant le dialogue culturel Belgique-Ukraine. En 2025, elle a présenté L'Artiste à la demande ! (4 avril) et 1 + 1 + 3 ? (22 mai), participé au Festival Théâtres Nomades (15-16 août) et produit La Chose à plusieurs reprises (25 octobre, 19 novembre et 6 décembre). Arts&Publics soutient la visibilité, la communication et fournit un appui logistique et matériel, permettant à l'artiste de se concentrer sur la création et la mise en scène.

Parallèlement, Karyna Khokhlova a conçu et animé des ateliers et projets interactifs : Atelier Carte des désirs, Atelier Découverte de Miro, Portail Interdimensionnel, Interactions avec des personnages pour Zinne Games, Boîte Noire, et plusieurs petits projets artistiques (15 mai, 2 juillet, Halloween).

Arts&Publics a fourni le public, le matériel et le soutien organisationnel, garantissant le bon déroulement et l'expérience immersive de ces activités.



Fresque - Aurore Scotet

En 2025, Aurore Scotet a réalisé plusieurs fresques en milieu social et institutionnel, notamment au Centre Lama, à l'Espace de santé Ribaucare et à l'Institut Royal pour Sourds et Aveugles (IRSA). Le projet propose de peindre directement sur les murs, en explorant verticalité, gravité et matière à travers des gestes simples, dans une démarche contemporaine attentive aux contextes sociaux et architecturaux. Chaque œuvre a été précédée d'une phase de conception artistique et de temps de rencontre avec les publics, avant sa réalisation par l'artiste, assurant cohérence esthétique et ancrage durable. Ce processus favorise l'expression et l'attention partagée, offrant une expérience sensible de la création.

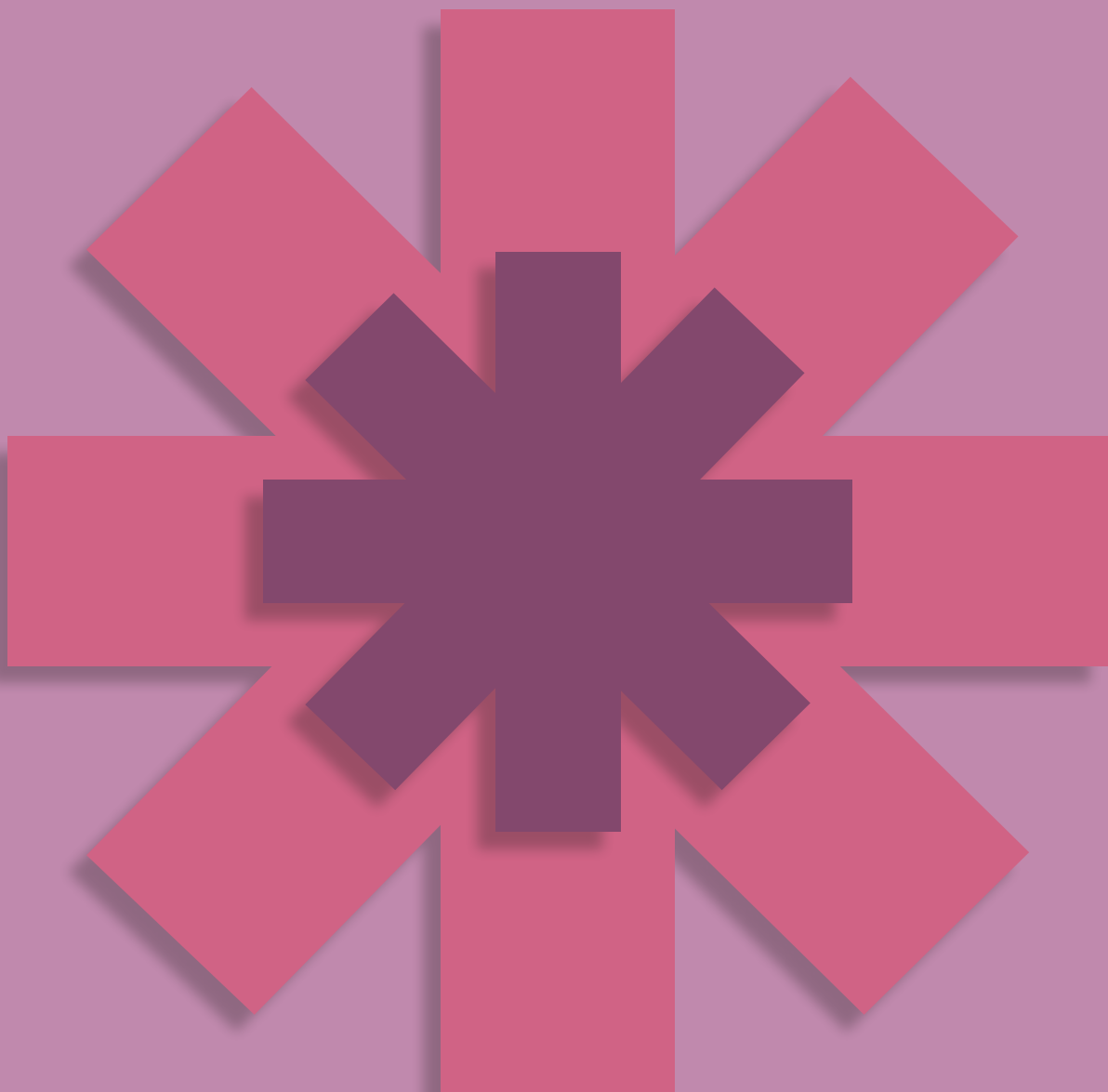
Arts&Publics a accompagné le projet à toutes ses étapes, fournissant cadre de réflexion, appui méthodologique et coordination avec les partenaires, permettant à l'artiste de structurer et déployer ses interventions dans divers contextes sociaux et institutionnels

MUSIQUE

Dame tu mano - Paloma del Rey

Paloma del Rey fait dialoguer le Chili et Bruxelles dans une pop latine intimiste, où le charango rencontre des textures électroniques. Sa musique explore les racines, la sensibilité et la renaissance, portée par une douceur lumineuse et une énergie dansante. Sur scène, elle est accompagnée de Kaluze : ensemble, ils tissent une musique organique en mêlant charango, cuatro, flûte native amérindienne, percussions. Elle présentera son premier EP Dame tu mano lors de sa release à la Tricoterie le 6 mars.

Grâce à l'accompagnement d'Arts&Publics, entre conseils, orientation vers les formations de la Maison des Musiques et mise en lien professionnelle, elle a pu structurer son projet, élargir son réseau et poser les bases qui ont mené à la sortie de son premier disque.





LOUP GUNS

Brouillon, Admettons & Création de contenus autour du rap

Loup Guns développe un parcours atypique, marqué par la recherche d'un espace où l'expression, la musique et les médias se rencontrent. Après un début d'études en secondaires générales, il s'oriente vers l'infographie à l'INRACI, d'où il sort diplômé, malgré la sensation de ne pas avoir trouvé sa place. Il rejoint ensuite l'AFP en animation radio, une orientation dans laquelle il s'épanouit réellement et qui lui permet, malgré l'interruption liée à la pandémie de Covid, de réaliser son premier stage et sa première émission.

Cette expérience confirme alors son véritable intérêt : créer du contenu, raconter la musique et faire vivre des discussions autour du rap. Grand amateur de contenus musicaux et d'interviews d'artistes, il nourrissait depuis longtemps l'envie de développer son propre format.

Il découvre ensuite la formation BAMBA/CHAMPS/MEDIACRAFT grâce à une ancienne membre de l'équipe d'Arts&Publics. Il s'y inscrit avec enthousiasme, conscient de l'opportunité qu'elle représente et de la possibilité, rare aux yeux des participants, d'obtenir un contrat Article 60 pour développer un projet personnel.

Dans un environnement où coexistent céramique, théâtre, cinéma et de nombreuses autres pratiques, il dispose déjà d'un avantage précieux : son idée se trouve à un stade avancé. Cette base solide lui permet de structurer son concept et de le présenter dans une version claire et cohérente.

L'accompagnement d'Arts&Publics

Grâce à l'accompagnement d'Arts&Publics, Loup parvient à donner à son projet exactement la forme qu'il imaginait depuis longtemps. Il quitte le média où il travaillait auparavant, devient indépendant dans sa démarche, améliore l'esthétique et s'entoure d'un réalisateur et d'un ingénieur du son avec lesquels il collabore régulièrement, avant d'installer progressivement Brouillon dans un véritable studio. Le podcast existe maintenant en live sur Twitch, bénéficie d'un décor soigné, de prises de vue professionnelles et d'une diffusion adaptée aux réseaux actuels, où les extraits courts assurent la visibilité du format long.

« Je suis fier de ce que le podcast est devenu », confie-t-il.





« Brouillon » : un podcast désormais pleinement abouti

Le projet « Brouillon » est un podcast d'interviews dédié aux artistes et aux personnes qui gravitent autour de la musique. Son principe : préparer six thèmes propres à chaque invité, qui choisit ensuite l'ordre et le fil de la discussion.

Ce format donne lieu à des entretiens plus ouverts et plus sensibles, où l'on dépasse la simple promotion pour aborder le ressenti des artistes et leur regard sur la scène actuelle.

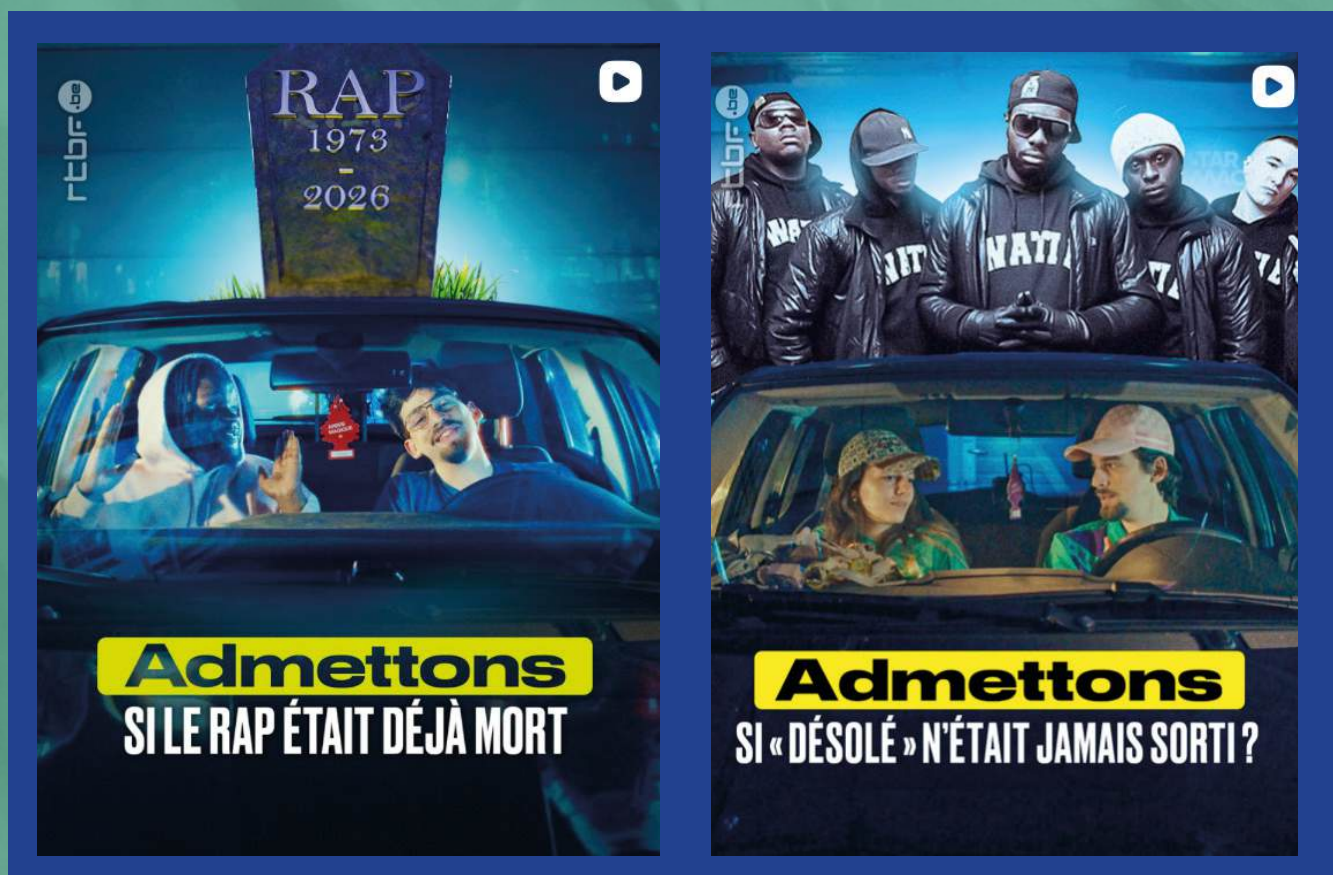
On y parle autant des œuvres que de ce qui traverse la musique aujourd'hui, en Belgique et ailleurs.

‘Admettons’

rtbf

un format court, adopté par **TARMAc**

Parallèlement, Loup développe « Admettons », un concept de capsules très courtes où l'on imagine des scénarios fictifs dans le monde de la musique : « Admettons qu'Isha n'ait jamais rencontré Limsa d'Aulnay », « Admettons que... ».



Pensé à l'origine dans une petite voiture équipée d'une caméra 360°, le format séduit rapidement la personne aujourd'hui responsable de Tarmac.

Invité à envoyer un pilote, Loup le retravaille, l'enrichit et obtient la validation du média.

Pour découvrir ses contenus :
Twitch – Louploupguns
Instagram – loupguns
YouTube – Louploupgunsrediff

Dès janvier, « Admettons » devient un programme financé et diffusé par Tarmac, ce qui représente pour lui une étape majeure : une reconnaissance de l'un des rares médias belges spécialisés dans le rap, dans un paysage où cette scène reste encore peu représentée. Cette validation professionnelle, qu'il décrit comme un moment marquant, confirme sa crédibilité et renforce sa légitimité dans un milieu où la passion compte autant que l'expertise.

Un public jeune et curieux, attiré par un contenu musical exigeant.

Les contenus de Loup touchent principalement un public de 25 à 35 ans, amateur de musique et de culture rap. Il souhaite leur proposer des formats à la fois accessibles et enrichissants, avec une démarche sincère : ne pas jouer au spécialiste, mais créer un réel espace de discussion autour de la musique.

Sa capacité d'adaptation repose sur la maîtrise des formats numériques : décliner une interview longue en extraits pertinents, comprendre les codes propres à chaque réseau et accepter de se montrer, alors qu'il voulait initialement rester hors champ. Aujourd'hui, il anime, apparaît à l'image et assure aussi bien les live que les podcasts : une évolution marquante dans son rapport au public.

« J'ai compris qu'on progresse en proposant, pas en attendant que ce soit parfait », confie-t-il.

L'accompagnement d'Arts&Publics

L'année Article 60 offre à Loup les conditions nécessaires pour développer pleinement son projet : y consacrer du temps, structurer ses formats, définir une identité visuelle, trouver un lieu de tournage et rencontrer des partenaires. Grâce au soutien d'Arts&Publics, aux conseils en gestion, aux ateliers, aux interventions et aux formations techniques, dont la formation au montage à l'IAPS et un module proposé par Actiris, il bénéficie d'un cadre solide pour faire évoluer son travail. Ces apprentissages l'aident aussi à mieux présenter son projet, un atout déterminant dans ses démarches auprès de partenaires comme Tarmac. Son univers s'étend désormais : « Brouillon » en live, « Admettons » financé par Tarmac, des live Twitch réguliers et de premiers partenariats concrets.

Parallèlement à ses formats personnels, il participe à la réalisation d'un clip dans le cadre d'une campagne d'Arts&Publics, impliquant des bénéficiaires du CPAS et une association active dans la lutte contre le sans-abrisme. Il y assure l'enregistrement et le montage son, mettant ses compétences techniques au service d'un projet à dimension sociale.

ARTS PLASTIQUES

Fleshworld - Esther Babulik

Cette année, Esther Babulik a développé une pratique sculpturale centrée sur des formes hybrides combinant vannerie, cire et bas-relief. À travers des figures chimériques et des fœtus en mutation, elle explore le corps comme un espace liminal et inclusif, propice aux transformations, aux croisements d'espèces et aux identités non normées. Ses sculptures incarnent des états de devenir, où le corps se réinvente hors des catégories figées.

Dans le cadre du plan d'accompagnement d'Arts&Publics, elle a suivi des formations en travail du métal, lui permettant de créer ses propres socles et cadres et de renforcer l'autonomie structurelle de ses œuvres. Elle prévoit également d'intégrer un fablab pour expérimenter de nouvelles machines et procédés. Parallèlement, elle poursuit une activité d'expositions régulières (La Centrale, Brasserie Atlas, Wonder à Paris, présélection Prix Élisabeth Burdot) et bénéficie d'un accompagnement professionnel pour structurer et consolider sa carrière artistique.



Artzouminette – Alejandra Bedón

« Artzouminette » est un projet artistique porté par Alejandra Bedón, articulant création contemporaine et médiation culturelle. Le projet développe des œuvres originales et des ateliers artistiques ouverts à différents publics. Les pratiques explorées comprennent l'aquarelle florale, le collage, le monotype et la gravure, avec une attention particulière portée aux portraits hybrides réalisés en gomme gravée. « Artzouminette » se conçoit comme un espace de recherche, d'expérimentation et de transmission, favorisant l'imaginaire, l'expression personnelle et le dialogue entre artistes et participants.

Arts&Publics a soutenu la structuration du projet, son développement professionnel et sa visibilité. Elle offre un appui méthodologique, des conseils stratégiques et un cadre de réflexion permettant d'affiner les objectifs, d'organiser les activités et de renforcer les partenariats. Grâce à cet accompagnement, Alejandra Bedón consolide sa démarche artistique et pédagogique, tout en élargissant son impact auprès des publics et des institutions culturelles locales durables.



On tire les fils - Luna Petit

Luna Petit est travailleuse culturelle, artiste visuelle et sérigraphe. En parallèle de sa pratique artistique, elle est depuis 2022 membre d'une collective de sérigraphie située à Jette, et elle co-anime avec la collective

'Les Chardon-nes' des ateliers de sérigraphie en rue, à l'aide d'une remorque tractée par un vélo. Elle travaille à un nouveau projet, « On tire les fils », une série d'ateliers mêlant arpentage, sérigraphie et construction de cerf-volant.

Le suivi d'Arts&Publics lui a offert un soutien dans la réflexion et la construction du projet, l'aide à la mise en lien avec des partenaires, et lui permet également l'accès à un cadre structurant et professionnalisant qui l'aide à la structuration de sa carrière artistique, entre pratique personnelle et projets collectifs.

Woman - Chloé Thielemans

Chloé Thielemans a partagé son dessin de 2020 avec l'ONG Marche mondiale des femmes. Le sujet étant l'évolution de la justice et la liberté des femmes, elles ont choisi sa peinture à l'aquarelle pour la création des pin's de la marche du 8 mars 2024 et 2025.

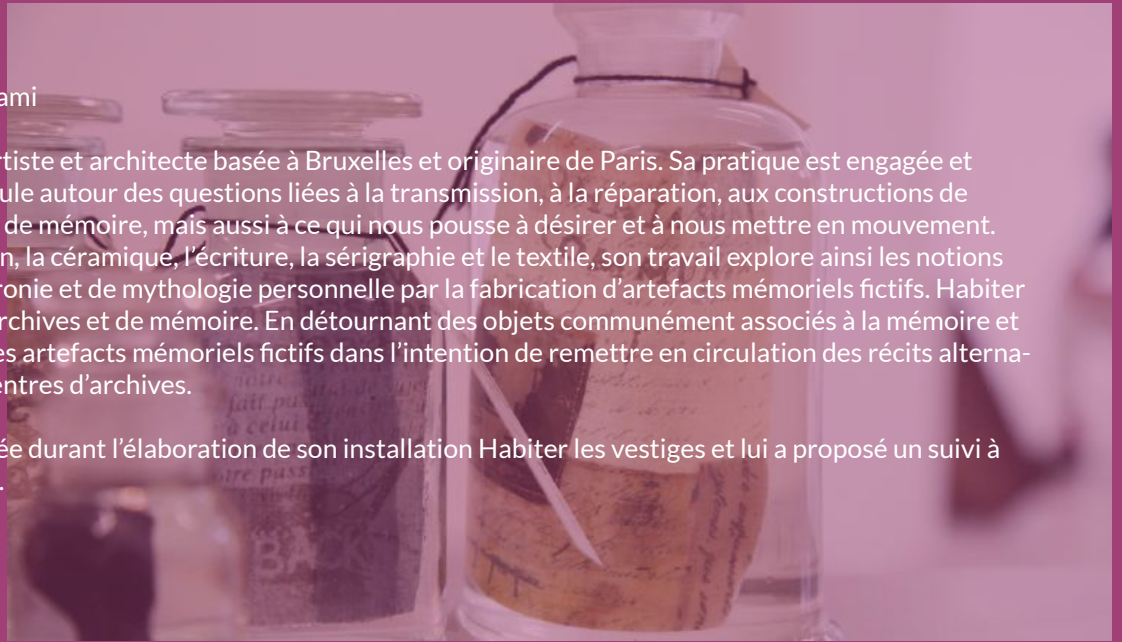
Designer de formation, elle développe ce même dessin en collection de bijoux. Elle continue sa pratique en peinture qu'elle a partagé pour les ateliers CAFÉ d'Arts&Publics.

Arts&Publics soutient Chloé Thielemans dans la continuité du développement et le partage de son travail, l'accès à des formations, l'organisation d'une exposition collective et la création de sa collection de bijoux pour l'évolution de la justice et la liberté des femmes.

Habiter les vestiges - Léa Brami

Léa Brami est une autrice, artiste et architecte basée à Bruxelles et originaire de Paris. Sa pratique est engagée et pluridisciplinaire. Elle s'articule autour des questions liées à la transmission, à la réparation, aux constructions de soi et aux supports externes de mémoire, mais aussi à ce qui nous pousse à désirer et à nous mettre en mouvement. Utilisant à la fois l'installation, la céramique, l'écriture, la sérigraphie et le textile, son travail explore ainsi les notions de fiction réparatrice, d'uchronie et de mythologie personnelle par la fabrication d'artefacts mémoriels fictifs. Habiter les vestiges est un projet d'archives et de mémoire. En détournant des objets communément associés à la mémoire et à l'identité, Léa a fabriqué des artefacts mémoriels fictifs dans l'intention de remettre en circulation des récits alternatifs glanés dans différents centres d'archives.

Arts&Publics l'a accompagnée durant l'élaboration de son installation Habiter les vestiges et lui a proposé un suivi à chaque étape de production.



ARTS VISUELS



R.A.T. - Nicolas Broeckaert

Nicolas Broeckaert est un artiste graphiste autodidacte, spécialisé dans la création analogique d'images destinées à l'impression et à la diffusion, sans recours aux outils numériques modernes. Actif depuis plus de douze ans dans la scène punk, il réalise affiches de concerts, visuels de merchandising et pochettes d'albums pour des artistes internationaux. Parallèlement, il développe une archive visuelle et référentielle sur ce mouvement, combinant création et démarche pédagogique.

Arts&Publics a accompagné Nicolas dans le développement de son projet artistique en lui offrant un soutien personnalisé, comprenant un appui administratif, la rédaction de dossiers et la structuration de son réseau de contacts et de clients. L'association lui a également fourni un espace de travail et d'échange, favorisant la réflexion et le partage. Ce cadre de soutien lui a permis de se concentrer sur sa création, d'organiser son activité professionnelle et de renforcer progressivement son autonomie, tout en consolidant sa visibilité au sein de la scène punk internationale.

AUDIOVISUEL

JukeStreamers + J-Corp - Axel Bouhon

Au cours de l'année écoulée, Axel Bouhon a développé plusieurs projets dans l'audiovisuel, le jeu d'acteur et la musique. Il a initié un collectif de streamers pour produire deux courts-métrages et a joué un rôle secondaire dans le long métrage *23 Letters from Vincent Van Gogh*, référencé sur IMDb. Sur le plan musical, il a lancé son projet artistique personnel, composant et produisant un album complet avec le soutien d'un manager pour la direction visuelle et la création d'un univers cohérent. Parallèlement, il a cofondé le duo électronique *Gospel Of Heat*, orienté house et old school house, avec plusieurs performances en ligne et des préparations pour des événements live.

Dans le cadre de la J-Corp, il a poursuivi le développement de la série *Riffle*, avec l'épisode 1 entièrement tourné, l'épisode 2 en cours, et plusieurs contenus promotionnels réalisés.

Arts&Publics l'a accompagné via un suivi régulier, offrant écoute, conseils et mises en relation pour soutenir son évolution artistique.

Comme une évidence - Alan Santi

Alan Santi est scénariste et réalisateur. Il travaille actuellement sur deux projets de films. Un court métrage, 'Comme une évidence', une comédie dramatique suivant l'histoire d'amour contrariée de deux jeunes bruxellois issus de communautés différentes. L'autre film est un long métrage, *Minuit Frissons*, une comédie giallo mettant en scène une émission TV des années 70, qui raconte chaque semaine une nouvelle histoire horripilante. Ce dernier projet, co-écrit et co-réalisé avec Clotilde Colson, est la version longue du court métrage du même nom et a reçu l'aide à l'écriture de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Arts&Publics l'a aidé dans la recherche de fonds, d'appels à projets et de maisons de production afin qu'il puisse vivre de manière pérenne de son métier.

De Pixels et de Rêves - Atilla Karasahin

Atilla Karasahin développe une pratique audiovisuelle engagée, mêlant documentaire de création, médiation culturelle et production de contenus. Son projet en cours, *De Pixels et de Rêves*, interroge les questions de genre dans le secteur du jeu vidéo, en analysant les mécanismes sociaux et culturels qui participent à une appropriation majoritairement masculine du médium.

Le projet est accompagné par Arts&Publics à travers un accompagnement artistique et méthodologique. En parallèle, Atilla Karasahin a récemment réalisé et finalisé un atelier d'initiation à l'audiovisuel au Cameroun, un live Twitch du festival *Écllosion*, ainsi qu'une vidéo de sensibilisation pour la Fédération Wallonie-Bruxelles sur la gratuité des musées le premier dimanche du mois.

DANSE

ID Be Me et La Houle - Romane Réty (Mowfle)

ID Be Me explore l'identité à travers la danse contemporaine, le théâtre corporel et le masque neutre. Sur scène, deux personnages interprètent et détournent une même injonction sociétale, la transformant pour incarner librement ce qu'ils ont choisi d'être. La pièce questionne les croyances et limites qui entourent l'identité, mêlant jeu, humour et déformation des codes pour créer une expérience scénique singulière.

La Houle est un collectif de danse fondé par deux artistes souhaitant combiner création chorégraphique et événements participatifs. Leur premier duo, Résonance, créé en avril, sera retravaillé en 2026. Le collectif organise également des jams dansées avec musique live dans des espaces non institutionnels et sociaux, en collaboration avec Divagation, les Grands Carmes et LAMA.

Arts&Publics a soutenu ces projets en accompagnant la rédaction de dossiers de demandes de bourses, la création d'une ASBL, les contacts avec des structures artistiques et l'organisation administrative, permettant aux artistes d'accéder à plusieurs résidences dans des théâtres, centres culturels et autres lieux partenaires.

MUSIQUE

Grey Lodge - Maxime Pollet

Diva autoproclamée du rock fuchsia, Maxime Pollet se pare de strass et de paillettes sous le nom de Grey Lodge pour parler peines de cœur, introspection et vulnérabilité. Du rock plein de riffs clinquants, flirtant avec l'auto-dérision, à la fois charmeur et empreint de mélancolie, et qui succombe sans complexe aux plaisirs coupables de la pop.

L'accompagnement d'Arts&Publics permet à Maxime Pollet d'approfondir la direction artistique de son projet musical Grey Lodge, grâce aux conseils personnalisés, aux échanges constructifs avec ses collègues et référents, ainsi qu'à l'opportunité de pouvoir se consacrer à temps plein au développement de son projet.



Fresques murales en milieu urbain - Clara Duflos

Clara Duflos a développé un projet musical articulant activité de DJ et travail de production électronique. Son projet s'ancre dans une pratique intensive du studio, où elle consacre l'essentiel de son temps à la composition, au sound design et à l'expérimentation sonore en vue de la sortie de son premier EP / album.

Son univers s'inscrit dans une esthétique techno et électronique, nourrie par l'usage de machines analogiques et de dispositifs hybrides entre live et DJ set. Cette recherche se prolongera sur scène à travers des performances où les morceaux produits en studio deviendront la matière première de ses performances live.

Arts&Publics a accompagné Clara Duflos dans la structuration et le développement de son projet musical. Cela lui apporte un cadre de travail, un soutien méthodologique et administratif, ainsi que des espaces d'échanges favorisant la réflexion artistique et la professionnalisation de son activité, lui permettant de se consacrer pleinement à la création de son premier projet discographique.

ARTS VIVANTS



Deuil & Jeux et On y va ! - Jeanne Pruvot Simmoneaux

« Deuil & Jeux » sera présenté en novembre 2026 lors d'une exposition collective à la salle Wiertz d'Ixelles, aux côtés des projets d'Aurore Scotet, Léa Brami et Esther Babulik. Cette recherche pluridisciplinaire explore la dimension ludique du deuil à partir d'échanges avec des professionnelles du secteur. L'artiste traduit ces réflexions en formes iconographiques, textiles, textuelles et sonores, ouvrant un espace sensible de présence avec l'invisible et de jeu avec ce qui persiste.

On y va ! (titre provisoire) est un solo de danse qui cartographie des savoir-faire et savoir-être ludiques : s'engager dans le plaisir de la matière, rire d'une forme, se lover, interagir avec des personnages transparents, risquer, exulter, et passer soudainement à autre chose. Alternant gravité et humour, ce solo transforme les jeux d'enfance en une exploration joyeuse et spontanée du devenir adulte.

Arts&Publics a accompagné ces projets en soutenant la production, l'organisation et la recherche de partenaires adaptés à leurs besoins créatifs et logistiques.

5. Les projets de médiation culturelle numérique accompagnés en 2025

Théo Füeg

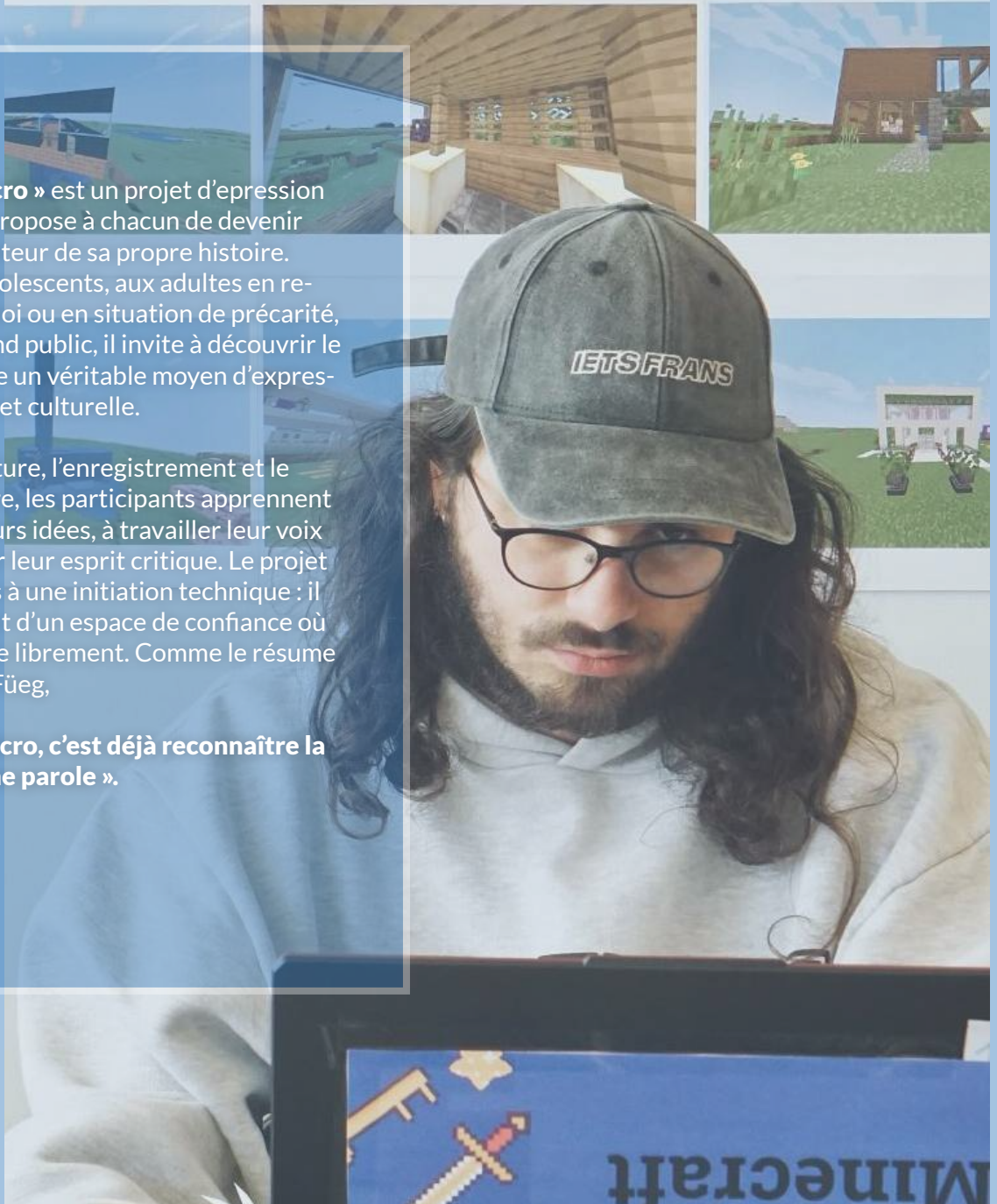
« À vous le micro »

PROJET PHARE

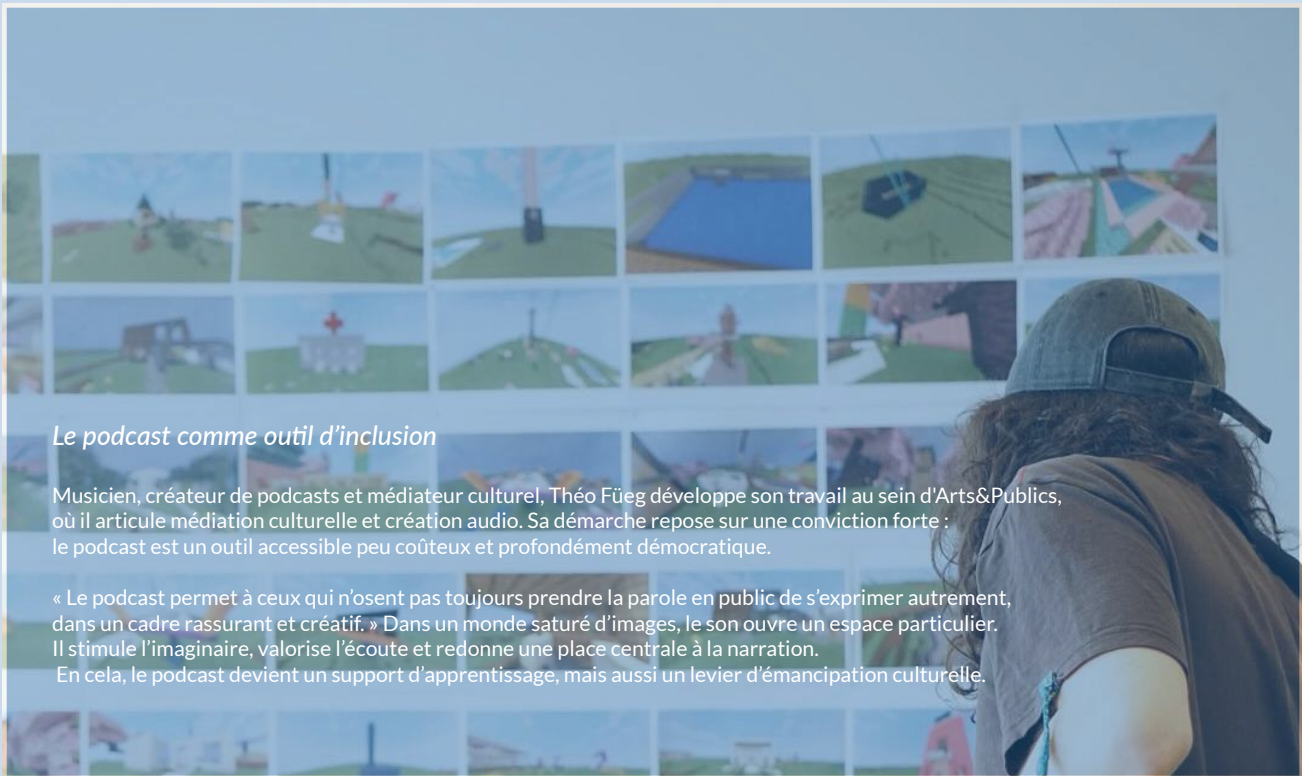
« À vous le micro » est un projet d'expression collective qui propose à chacun de devenir auteur et narrateur de sa propre histoire. Destiné aux adolescents, aux adultes en recherche d'emploi ou en situation de précarité, ainsi qu'au grand public, il invite à découvrir le podcast comme un véritable moyen d'expression citoyenne et culturelle.

À travers l'écriture, l'enregistrement et le montage sonore, les participants apprennent à structurer leurs idées, à travailler leur voix et à développer leur esprit critique. Le projet ne se limite pas à une initiation technique : il s'agit avant tout d'un espace de confiance où la parole circule librement. Comme le résume souvent Théo Füeg,

« Donner le micro, c'est déjà reconnaître la légitimité d'une parole ».



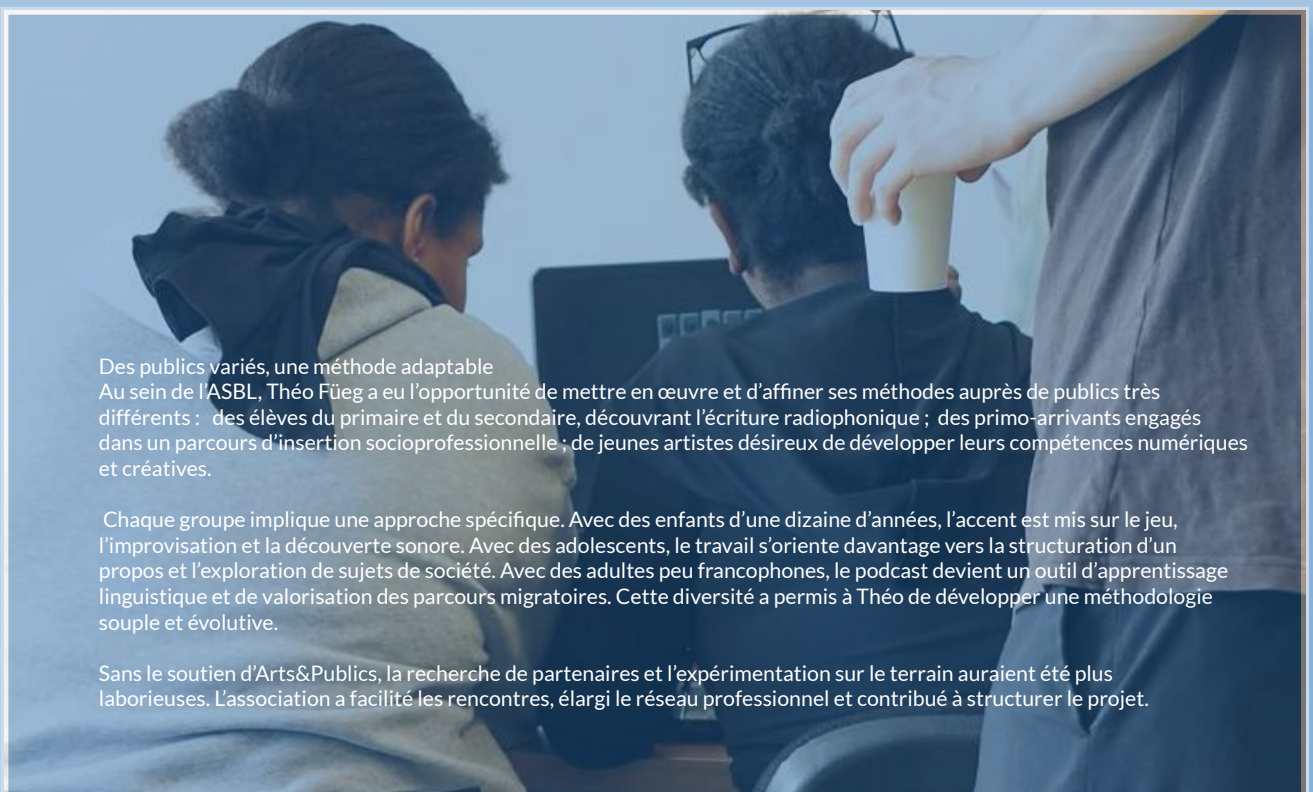
En favorisant l'inclusion et l'accès aux outils numériques, « À vous le micro » renforce les compétences en communication, tout en permettant à chacun d'explorer des thématiques sociales importantes : **identité, parcours de vie, inégalités, culture, mémoire ou encore citoyenneté.**



Le podcast comme outil d'inclusion

Musicien, créateur de podcasts et médiateur culturel, Théo Füg développe son travail au sein d'Arts&Publics, où il articule médiation culturelle et création audio. Sa démarche repose sur une conviction forte : le podcast est un outil accessible peu coûteux et profondément démocratique.

« Le podcast permet à ceux qui n'osent pas toujours prendre la parole en public de s'exprimer autrement, dans un cadre rassurant et créatif. » Dans un monde saturé d'images, le son ouvre un espace particulier. Il stimule l'imaginaire, valorise l'écoute et redonne une place centrale à la narration. En cela, le podcast devient un support d'apprentissage, mais aussi un levier d'émancipation culturelle.



Des publics variés, une méthode adaptable

Au sein de l'ASBL, Théo Füg a eu l'opportunité de mettre en œuvre et d'affiner ses méthodes auprès de publics très différents : des élèves du primaire et du secondaire, découvrant l'écriture radiophonique ; des primo-arrivants engagés dans un parcours d'insertion socioprofessionnelle ; de jeunes artistes désireux de développer leurs compétences numériques et créatives.

Chaque groupe implique une approche spécifique. Avec des enfants d'une dizaine d'années, l'accent est mis sur le jeu, l'improvisation et la découverte sonore. Avec des adolescents, le travail s'oriente davantage vers la structuration d'un propos et l'exploration de sujets de société. Avec des adultes peu francophones, le podcast devient un outil d'apprentissage linguistique et de valorisation des parcours migratoires. Cette diversité a permis à Théo de développer une méthodologie souple et évolutive.

Sans le soutien d'Arts&Publics, la recherche de partenaires et l'expérimentation sur le terrain auraient été plus laborieuses. L'association a facilité les rencontres, élargi le réseau professionnel et contribué à structurer le projet.

Un levier d'autonomisation et de valorisation

Les différentes interventions menées dans le cadre de son projet ont progressivement installé le podcast comme un véritable levier d'autonomisation. Prendre la parole, écrire un texte, entendre sa propre voix diffusée : autant d'étapes qui renforcent la confiance en soi et la reconnaissance sociale.

Le projet valorise également les identités culturelles. Les récits personnels deviennent des ressources collectives, favorisant l'écoute et la compréhension mutuelle. Pour certains participants, il s'agit d'une première expérience créative ; pour d'autres, d'une opportunité de se réapproprier leur parcours. Grâce à une approche pédagogique inclusive, Théo adapte ses outils à chaque contexte : simplification du vocabulaire technique, accompagnement individualisé, travail en petits groupes ou encore valorisation des compétences déjà présentes.

Pérenniser l'utilisation du podcast chez Arts&Publics

En multipliant ces actions, Théo Füeg a contribué à renforcer la place du podcast au sein des pratiques de médiation culturelle d'Arts&Publics. Son travail enrichit l'offre d'accompagnement proposée par l'association en introduisant des formats créatifs, accessibles et contemporains.

Ces expériences ont également renforcé ses propres compétences : capacité d'adaptation, expertise en transmission, compréhension fine des réalités sociales et culturelles des publics rencontrés.

Ainsi, « À vous le micro » s'impose comme un projet phare, illustrant la manière dont la création sonore peut devenir un outil d'inclusion, de formation et de participation citoyenne. En donnant à chacun la possibilité de raconter, d'écouter et de partager, le projet affirme une ambition claire : faire du podcast un espace ouvert, où chaque voix compte.

Une expérience de transversalité : « Les Échos de la grotte perdue »

Le point culminant de cette capacité d'adaptation fut sans doute le projet « Les Échos de la grotte perdue », mené en collaboration avec Laura Semeraro et Adrien Cavallin. Ce projet consistait en la création d'un jeu vidéo destiné aux personnes malvoyantes. Cette initiative a permis de croiser plusieurs disciplines : écriture sonore, traitement audio, doublage et conception vidéoludique. Le podcast est ainsi sorti de son cadre habituel pour dialoguer avec l'univers du jeu vidéo, démontrant sa capacité à s'intégrer dans des projets hybrides et inclusifs.

« Le son peut devenir un espace à explorer, un territoire narratif à part entière. »

Cette expérience de transversalité a ouvert de nouvelles perspectives pour de futurs projets de médiation culturelle, en montrant que la création audio peut enrichir d'autres formes artistiques.

MUSIQUE

L'atelier SONOS - Adrien Cavallin

À l'heure des beatmakers solitaires dialoguant avec leur IA, l'atelier SONOS propose de créer du son ensemble. Jam, sessions studio à quinze, chorales, duos : toutes les formes sont possibles, avec le chant comme fil conducteur et terrain d'exploration commun. Ces temps de création collective rassemblent des participants d'horizons variés autour d'une pratique de recherche et d'expérimentation, sans contrainte de forme ni de durée. Avec eux, il élabore des récits fictionnels ou autobiographiques, des morceaux instrumentaux, des poésies, des chansons, des jeux vidéo, voire des opéras ou des discussions sonores ouvertes. Le son et le langage, matériaux complémentaires, deviennent des outils d'apprentissage artistique et d'émancipation personnelle et collective. Le son signifie, signale, dialogue avec l'image, suscite l'émotion et capte l'attention durablement. Apprendre à faire langage avec le son, c'est d'abord apprendre à écouter.

Grâce à l'accompagnement d'Arts&Publics, j'ai pu développer l'atelier SONOS dans de bonnes conditions. J'ai pu bénéficier de la confiance de Lama qui m'a soutenu dans la logistique et en hébergeant ces ateliers.

MULTIMEDIA

Animation jeu vidéo - Benjamin Monteil

Benjie est graveuse, auteure de bande dessinée et illustratrice autant que chanteuse compositrice en solo. Née et ayant grandi à Dakar, ses productions visuelles et acoustiques émergent dans la distance qui lie ses deux cultures d'origine, sénégalaise et française, antagonisées par l'Histoire. Attachée à l'idée de syncrétisme, Benjie va chercher les marques du réel dans la culture pop, la fantasy et la science-fiction, où perceptions héritées luttent avec nécessités de représentations nouvelles, dans un contexte post-colonial.

C'est au contact d'Arts&Publics qu'elle commence à diriger des ateliers de création de jeu vidéo, où le public agence mots, images, sons et langage de programmation afin de créer une ou plusieurs histoires, les plaçant avant tout face au défi d'écrire. Dans ce cadre de médiation et parallèlement dans ses pratiques personnelles, Benjie est accompagnée par l'association dans le développement de son carnet d'adresses et formée par la structure à inscrire ses projets dans le paysage culturel belge.

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

L'opération « Pour 50c, t'as de l'art » constitue une action de médiation culturelle centrée sur la découverte et l'appropriation des musées. Menée depuis 2015 en partenariat avec le tissu associatif local, elle s'adresse à des publics fragilisés – enfants, adolescents et adultes de tous horizons – souvent éloignés de la pratique muséale.

Après 8 ans passés chez Art & Public, notre médiateur culturel est parti à la pension. En 2025, une nouvelle médiatrice culturelle a pris ses fonctions, et a prospecté afin d'intervenir auprès du public jeunesse 6-18 ans, en complément de nos publics habituels.

Dans ce contexte, l'objectif de démocratiser l'accès à la culture et à l'art a été renforcé. Notre offre de modules muséaux a ainsi permis à des écoles disposant de peu de moyens pour les activités culturelles de participer à un projet éducatif et artistique.

Le public jeunesse étant particulièrement difficile à mobiliser, la nouvelle collaboration avec les écoles nous a permis d'entrer plus facilement en contact avec les enfants et les adolescents. Les horaires et le mode de fonctionnement des maisons de jeunes ou des écoles de devoirs ne garantissent pas une présence constante des participants. Il est dès lors complexe d'y organiser un module assurant un suivi pédagogique et la stabilité d'un même groupe sur les trois séances.

Action de communication & sensibilisation

16 présentations de projets

Projet spécifique

collaboration avec les centres Fedasil à chaque vacances scolaires dans le cadre du projet CAFÉ, destiné aux jeunes MENA.

Action de communication & sensibilisation

Dans le cadre de la convention pluriannuelle signée avec la COCOF, les objectifs suivants ont été établis : Organiser chaque année au minimum 15 modules de visites dans des musées partenaires situés en Région bruxelloise, en veillant à collaborer avec au moins cinq institutions muséales différentes & Associer au projet au moins une association francophone bruxelloise issue de chacun des secteurs suivants :

Aide à la jeunesse – public âgé de 12 à 18 ans
Écoles de devoirs – public âgé de 6 à 12 ans
Maisons de jeunes – public de 5 à 18 ans
Cohésion sociale – public mixte (adultes, jeunes, familles)
Intégration sociale – public adulte

Ces objectifs visent à assurer la diversité des publics bénéficiaires, à renforcer les partenariats entre le monde associatif et les institutions culturelles et à ancrer durablement le projet dans le paysage bruxellois de la médiation culturelle.

Ces données mettent en évidence la diversité des partenaires mobilisés, l'ampleur des activités proposées et l'impact sur des publics variés, conformément aux objectifs de médiation culturelle du projet.

Organisation

Déroulement d'un module d'animation muséal :

Chaque module d'animation s'articule généralement en trois étapes réparties sur trois semaines :

Atelier 1 - Préparation en association

La première rencontre se déroule dans les locaux de notre partenaire associatif. Elle comprend une série d'animations de sensibilisation destinées à familiariser le groupe avec la démarche du projet. Cet atelier permet également d'introduire les notions et repères essentiels à la compréhension du musée qui sera visité.

Sortie / Parcours et visite muséale

La seconde étape consiste à explorer son environnement et à situer son contexte, une expérience partagée, sensible et participative, où les visiteurs deviennent acteurs de leur découverte.

Atelier 2 - Bilan et réappropriation

La troisième rencontre à nouveau dans les locaux de l'association est consacrée au bilan collectif de l'expérience. Elle permet de fixer les acquis, d'échanger les impressions et de renforcer l'appropriation du patrimoine découvert.

Chiffres clés

67 activités
29 modules incluant des visites de musées
31 parcours découvertes en ville
12 musées partenaires
20 associations et institutions mobilisées

2. CAFÉ

Depuis 2023, avec le soutien du Fonds Asile, Migration et Intégration (AMIF) de l'Union européenne, Arts&Publics développe le programme CAFÉ (Citoyenneté à travers l'Art, la Formation et l'Éducation) à destination des Mineurs Étrangers Non Accompagnés (MENA). Après une première année consacrée à la structuration logistique et à la création de liens solides avec les centres d'accueil, l'année 2025 s'est articulée autour de deux priorités : la collaboration et la pérennisation. La dynamique collaborative s'est traduite par une implication renforcée des équipes internes, faisant des semaines CAFÉ un espace de rencontre entre médiation culturelle, production artistique et médiation numérique.

Le programme d'octobre a notamment intégré des activités conçues par les stagiaires de la formation Art&Insertion, qui ont pu expérimenter la conception et l'animation d'ateliers en tenant compte des contraintes du terrain, telles que la barrière de la langue ou les enjeux d'inclusion sociale.

Parallèlement, de nouveaux partenariats ont été développés avec des maisons de jeunes situées à proximité des centres d'accueil. Cette ouverture a permis de diversifier l'offre et d'adapter les propositions aux besoins évolutifs des MENA, tout en renforçant l'ancrage local du projet.

Objectifs

Pour 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.
- 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. En donnant les activités dans les centres, en étant en lien direct avec les travailleur-euse-s. Cette proximité a permis à la coordinatrice de consolider 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. L'année 2025 nous a confirmé le besoin important de créer du lien social. C'est-à-dire continuer d'appuyer sur leur participation citoyenne et sur 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 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.

Chiffres clés

13 semaines d'activités
± 200 jeunes participant-e-s en 2025 (11 filles sur 200 participant-e-s)
100 activités organisées en 2025
705 participant-e-s au total sur 3 ans
4 centres FEDASIL partenaires

Organisation

Les activités sont organisées pendant les vacances scolaires, du lundi au vendredi, à raison de deux ateliers par jour (un le matin et un l'après-midi) d'une durée de deux à trois heures. Elles se déroulent directement dans les centres d'accueil, mais également dans l'espace public ou auprès de structures partenaires.

La jauge est généralement fixée à 12 participant-e-s par activité, tout en restant flexible afin de permettre au plus grand nombre de jeunes de participer. Depuis 2025, les équipes se déplacent directement dans les centres, ce qui facilite l'organisation, augmente la participation et allège la charge logistique des structures partenaires.

Lors des journées complètes d'activités, les jeunes n'ayant pas participé le matin peuvent s'inscrire l'après-midi si des places restent disponibles. Bien que des variations de fréquentation aient parfois été observées en raison de perturbations internes aux centres, la situation s'est nettement stabilisée. La fidélisation des centres partenaires et l'amélioration de la coordination ont permis de réduire significativement les annulations et d'optimiser l'accès aux activités.

Bilan, retours et perspectives

Le programme CAFÉ se distingue par sa capacité à faciliter l'accès des MENA au bien-être social et à l'inclusion citoyenne. En accompagnant les jeunes dès les premières étapes de leur parcours et en soutenant les centres d'accueil, le projet comble des lacunes liées aux contraintes financières, matérielles et temporelles de ces structures. Grâce à une offre gratuite, fiable et récurrente, adaptée aux réalités du terrain, CAFÉ contribue à renforcer la dimension sociale et citoyenne du parcours des MENA.

Pour 2026, l'objectif est de pérenniser et étendre les partenariats avec des structures partageant les mêmes valeurs d'inclusion et de cohésion. Maintenir un contact régulier avec le réseau d'accueil permettra d'ajuster les activités aux besoins et contraintes des jeunes et des équipes encadrantes. Le projet prévoit de développer davantage les rencontres entre adolescents en poursuivant les initiatives déjà amorcées et d'élargir l'offre à de nouveaux centres accueillant des MENA, consolidant ainsi le rôle de CAFÉ comme outil d'accompagnement social et citoyen.

Le projet CAFÉ s'est élargi à de nouvelles collaborations afin d'offrir aux MENA l'opportunité de découvrir des lieux et initiatives bruxelloises peu accessibles dans leur parcours d'intégration initial. Ces partenariats visent à élargir leurs repères urbains, à favoriser l'ouverture sociale et à renforcer leur sentiment d'appartenance à leur ville d'accueil.

Une attention particulière est également portée à la création de repères stables durant les activités. Des rituels ont été mis en place avec les animateur-ric-e-s afin de clarifier le cadre, les rôles et les lieux, malgré les barrières linguistiques.

La présence renforcée de la coordination du projet contribue à instaurer un climat de confiance et à offrir aux jeunes un point de référence constant tout au long des ateliers.

3. LES ATELIERS JEU VIDÉO & SOCIÉTÉ

Au cours de cette année, l'ASBL a connu une restructuration suite au départ des directeur-riche-s de différentes équipes. Il en a résulté que les pôles jeu vidéo/médiation numérique et médiation culturelle traditionnelle ont été fusionnés pour former l'unité « Médiation-Animation ». Cette transformation structurelle a eu pour objectif de créer davantage de cohérence et de complémentarité entre nos différentes missions, et renforcer notre efficacité dans la coordination des projets.

Le Zinne Games Festival a été l'un des temps forts de cette année. Celui-ci a réuni un public large de plus de 1500 personnes (professionnels, passionnés, familles) autour du jeu vidéo sous un prisme artistique, pédagogique, citoyen et social.

Notre projet Inclusion + a également marqué l'année 2025. En effet, celui-ci nous a amené à rencontrer un public déficient visuel afin de créer un jeu vidéo adapté à leurs besoins. Le jeu vidéo est un espace de divertissement, mais aussi d'expression, d'appropriation et d'émancipation pour des publics qui ont des difficultés à y accéder. Cependant, malgré l'impact culturel et social de nos activités, les difficultés budgétaires restent importantes. Les sources de financement et les difficultés gouvernementales nous limitent à maintenir le principe de gratuité qui est pourtant dans l'identité même de l'ASBL.

L'année 2025 de l'unité médiation-animation en quelques chiffres :

- 620 jeunes et adultes ont participé aux ateliers tout au long de l'année,
- environ 1500 personnes ont assisté au Zinne Games Festival,
- 20 ateliers organisés avec des publics variés (jeunes de 8 à 18 ans, adultes, ...).

Les retours des participant-e-s de toutes les activités confondues ont été dans l'ensemble très positifs. Le public a mis en avant la dimension culturelle portée par nos activités. Le jeu vidéo est, encore une fois, un médium particulièrement intéressant pour véhiculer des idées fortes. Cette année, dans la continuité de 2024, le podcast a également gardé sa place au sein de nos ateliers. Moyen d'expression par excellence, il permet aux jeunes de partager ouvertement leurs pensées, chose qui se perd dans la sphère scolaire malheureusement. Le festival a également été salué par le public. Même si toutes les perspectives d'avenir ne sont pas encore entièrement définies, nous souhaitons continuer sur cette lancée et toucher de nouveaux publics avec de nouvelles activités.



LES THÉMATIQUES ABORDÉES:

CITOYENNETÉ
ÉGALITÉ DES GENRES
EXPRESSION ARTISTIQUE
HANDICAP ET INCLUSION
HARCÈLEMENT
CYBERHARCÈLEMENT
INTERCULTURALITÉ

LES ATELIERS & PHARES

LES STÉRÉOTYPES DE GENRE « STEREOSIMS »

L'atelier consiste à discuter des stéréotypes de genre dans la société et des représentations dans les œuvres de fiction. Avec un public de cet âge, on constate que ceux-ci ont la vie dure et qu'ils persistent encore et toujours dans l'imaginaire de la société. Nous leur demandons suite à ce débat de créer des personnages non stéréotypés avec le jeu les Sims 4. Les jeunes ont, dans l'ensemble, apprécié l'activité.

Type d'atelier : réappropriation vidéoludique et création d'avatars
Public : 149 jeunes de 5e et 6e primaire répartis en 6 classes
Animateur-riche-s : Laura Semeraro, Jean-François Porto
Partenaire CCLJ
Lieux : École 13 (Molenbeek) et École Nos Enfants à Forest
Dates de début et de fin : 20.01 > 30.01
Nombre de séances et d'heures : 6 séances de 3h

ATELIERS SUR LES MONSTRES ET LES DIFFÉRENCES

Le réseau des bibliothèques francophones organisait le Festival avec comme thème : les Monstres. Les jeunes ont été amenés à créer un jeu vidéo sur ce même thème où un personnage doit affronter une forêt infestée de monstres. Le joueur est continuellement challengé sur sa décision de tuer les monstres. Est-ce réellement nécessaire d'éliminer à vue les monstres ?

Type d'atelier : création vidéoludique
Public : 16 jeunes de 9 à 15 ans
Animateur : Jean-François Porto
Partenaire : Réseau des bibliothèques francophones d'Uccle - Bibliothèque Médiathèque du Phare
Lieu : Bibliothèque Médiathèque du Phare - chaussée de Waterloo 935, 1180 Uccle
Dates de début et de fin : 28.04 > 30.04
Nombre de séances et d'heures : 3 séances de 6h

INCLUSION +

Le projet Inclusion + nous a permis de rencontrer un groupe de personnes déficientes visuelles afin de sonder leurs besoins particuliers et de créer un jeu vidéo accessible. Ce jeu, « Les Échos de la Grotte Perdue », est jouable grâce aux commandes sonores.

Type d'atelier : rencontre avec le public
Public : 6 personnes atteintes de déficience visuelle
Animateur-riche-s : Laura Semeraro, Théo Füeg, Adrien Cavallin
Partenaire : Eqla ASBL
Lieu : Eqla ASBL - boulevard de la Woluwe 34, 1200 Woluwe-Saint-Lambert
Dates de début et de fin : 9.09 > 30.10
Nombre de séances et d'heures : 2 séances de 3h

ATELIER CIPROC

L'atelier s'adressait à des adultes dans un cours de français langue étrangère. En plus de la réalisation d'un podcast, celui-ci avait aussi pour objectif d'améliorer l'expression orale et la prononciation de la langue et de favoriser la prise de parole. Les participant-e-s ont pu, dans un cadre détendu, s'entraîner à la langue française. Bien que l'apprentissage ne s'arrête pas là, les activités ont permis la prise de parole dans un contexte amusant sans jugement.

Type d'atelier : Atelier podcast
Public : 20 adultes
Animateur : Théo Füeg
Partenaire : CIPROC
Lieu : CIPROC - rue Émile Féron 168B, 1060 Saint-Gilles
Dates de début et de fin : 4.03 > 27.06
Nombre de séances et d'heures : 7 séances d'1h30

ATELIERS LA CITÉ DE LA JEUNESSE À PROMO JEUNES

Les jeunes sont invités à co-créer la cité de la jeunesse, une ville utopique où ils décident quels bâtiments ont leur place et pourquoi. Nous abordons les notions de citoyenneté, d'utopie, de dystopie en lien avec leurs cours et les œuvres de fictions populaires.

Dans l'ensemble, les ateliers se sont bien déroulés avec toutes les classes. Cet atelier s'est déroulé en parallèle avec le projet binôme qui associait deux élèves de deux écoles différentes (une école à indice socioéconomique fort et une école à indice socioéconomique faible). Chaque binôme a pu se concerter et mettre en place les éléments nécessaires à leur ville idéale.

Type d'atelier : Réappropriation de jeu vidéo
Public : 170 élèves d'écoles secondaires. 18 classes ont été touchées.
Animateur-riche-s : Jean-François Porto, Laura Semeraro, Jean Rochet, Victor Guyomard, Théo Füeg, Adrien Cavallin, Inès Baudouir et Benjamin Montell
Partenaire : Promo Jeunes ASBL
Lieu : Anciens locaux de Promo Jeunes Palais du Midi - rue Roger van der Weyden 3, 1000 Bruxelles
Dates de début et de fin : 11.03 > 23.06

LES AUTRES ATELIERS

ATELIERS SUR LES VIOLENCES POLICIÈRES

ATELIERS PLATFORMING³

EDD MOSAÏQUE

ATELIER À CASI-UO

ATELIER CRÉE TON AVATAR

EDD VIVIER

EDD AULNE

ATELIERS JV CAFÉ

ATELIERS SUR LA VILLE DE BRUXELLES
DANS LE TEMPS

ATELIERS CENTRE DE VACANCES :
CONGÉ DE DÉTENTE

ATELIERS SUR L'UTILISATION DE L'IA

EPN NEVE

ATELIERS CENTRE DE VACANCES : ÉTÉ

ATELIERS SAFA ASBL

ATELIERS AU PCS BERCHEM

ATELIERS LAMA

ATELIERS JARDINS D'ÉLISE

ATELIERS ÉCOLE EUROPÉENNE D'UCCLE

ATELIERS CENTRE DE VACANCES :
PRINTEMPS





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·TE·S

1. GRATUITÉ DES MUSÉES

En 2025, pour la 13^e année consécutive, Arts&Publics a poursuivi sa mission de promotion de la gratuité des musées chaque 1^{er} dimanche du mois en Fédération Wallonie-Bruxelles ; une mission élargie depuis 2023 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 (flyers et guides 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). Les campagnes d'affichage et de distribution de terrain, vers les structures d'accompagnement des publics précarisés et vers les établissements scolaires, se sont poursuivies.

Le réseau des musées gratuits:

En 2025, le réseau élargi des musées gratuits le 1^{er} dimanche du mois (hors Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai) s'est maintenu à 160 lieux.

Province de Hainaut : 51 musées
Province de Liège : 34 musées
Région de Bruxelles-Capitale : 30 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.

Entrées en 2025 (4) :

Trésor Collégiale de Huy
Musée de l'Eau et de la Fontaine
Musée Gallo-Romain de Waudrez
Centre d'art du Mont-de-Piété

Sorties en 2024 (3) :

Musée d'Art Spontané
Musée du Jouet
Experience Brussels

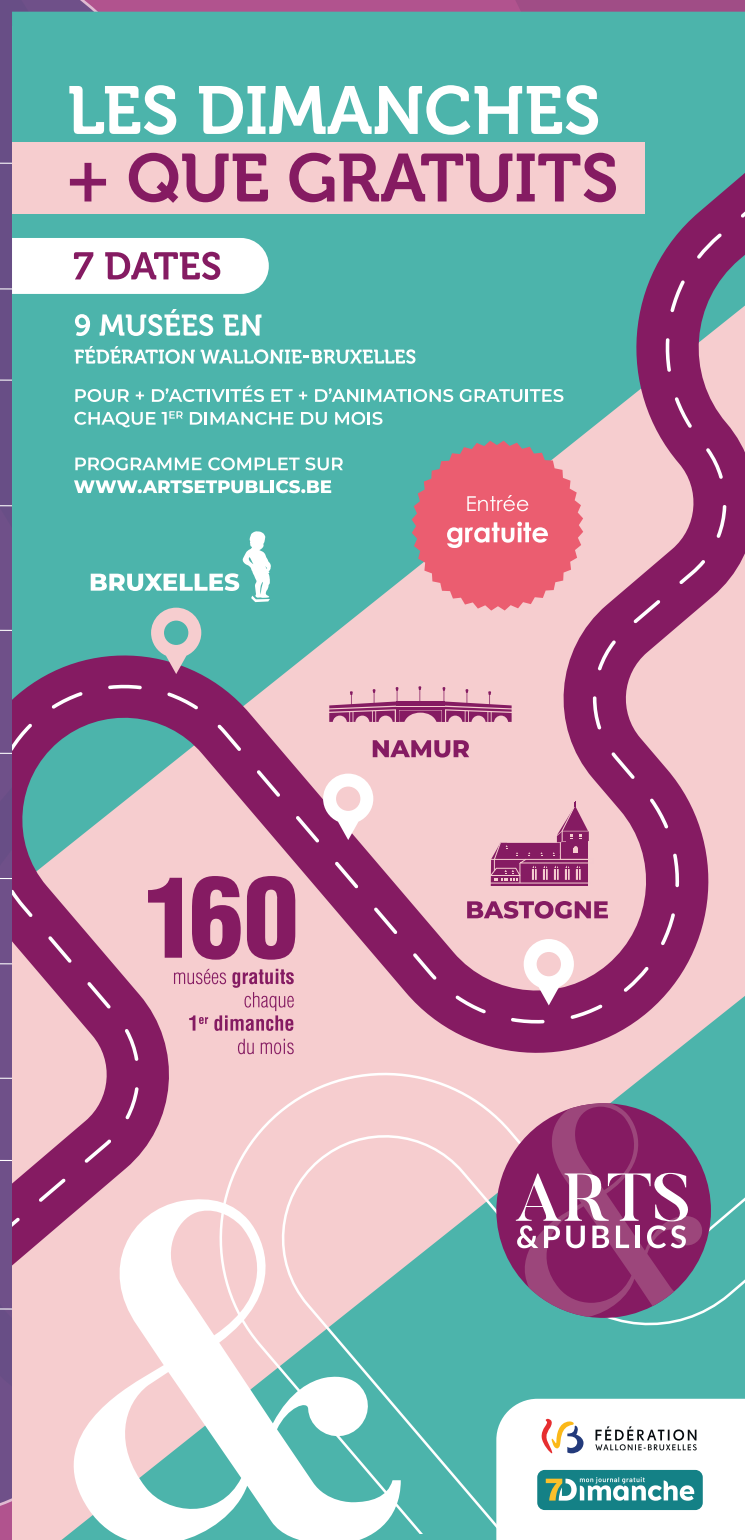
Les Dimanches + que gratuits

Tout au long de l'année, les musées partenaires ont accueilli 13 Dimanches + que gratuits en Région bruxelloise et dans les cinq provinces wallonnes.

CALENDRIER 2025

Dates et lieux	Affluence (nombre de visiteur-euse-s)
Janvier 5/01 Mundaneum, Mons	140
Fevrier 2/02 Musée Hergé, Louvain-la-Neuve	1025
Mars 2/03 MiaBW, Héléciné	368
Avril 6/04 Maison de l'Histoire européenne, Bruxelles	485
Mai 4/05 Musée d'Histoire militaire, Tournai	120
Juin 1/06 Musée des Beaux-Arts, Tournai	278
Juillet 6/07 Musée de la Forêt et des Eaux, Spa	94
Août 3/08 Musée Gaspar, Arlon	47
Septembre 7/09 Musée de la Médecine, Bruxelles	NC
Octobre 5/10 Espace Contretype, Bruxelles	NC
Novembre 2/11 MusAfrica, Namur Musée du Petit format d'Art contemporain, Viroinval	119 NC
Decembre 7/12 Le Delta, Namur	255

TOTAL : 2931



Promotion de la gratuité muséale pour les groupes scolaires et campagne de terrain vers les publics fragilisés.

La mission confiée par le Service général du Patrimoine a été reconduite pour une deuxième année afin de renforcer et promouvoir les mesures de gratuité muséale en Fédération Wallonie-Bruxelles selon deux axes : la gratuité du 1er dimanche du mois (avec une attention particulière aux publics précarisés) et la gratuité pour les groupes scolaires.

Dans le cadre du 1er dimanche du mois, une campagne multicanal a été menée auprès de 636 associations et structures actives dans la lutte contre la pauvreté dans les 19 communes bruxelloises et les cinq grands pôles urbains wallons (Charleroi, Liège, Mons, Tournai, Namur). Les structures ont été contactées par e-mail, téléphone et visites sur place, avec distribution de packs promotionnels (affiches, flyers, guides).

Près de la moitié ont été desservies à ce stade. Une phase d'évaluation est en cours via un questionnaire de satisfaction.

Concernant la gratuité pour les groupes scolaires, la campagne de promotion lancée en 2024 a été renouvelée en 2025.

Les sept affiches (une générale et six territoriales) ont été mises à jour et diffusées électroniquement auprès de 2 923 contacts issus des annuaires PECA (établissements scolaires, référents culturels et scolaires). La campagne a été relayée sur les réseaux sociaux et déclinée en formats numériques adaptés. Un travail de sensibilisation a été mené auprès des référents PECA afin de renforcer la communication autour de la mesure.

Une enquête en ligne a été diffusée auprès des enseignants et directions d'établissements afin d'évaluer la réception et l'usage de la gratuité scolaire ; la collecte est en cours et l'analyse prévue en 2026.

De manière transversale, un travail de vérification a été mené auprès des 95 musées reconnus de la FWB afin d'assurer la visibilité des mesures de gratuité sur leurs sites internet et réseaux sociaux.

Les musées en défaut ont été contactés individuellement et la quasi-totalité est désormais en conformité. Par ailleurs, une collecte de données de fréquentation est en cours auprès d'un échantillon de 60 musées (30 pour la gratuité du 1er dimanche et 30 pour la gratuité scolaire).

Une enquête grand public a été lancée fin 2025 et des médiateurs iront à la rencontre des visiteurs lors des prochains dimanches gratuits, ainsi que dans l'espace public.



Une action de médiation pilote a également été organisée avec un groupe de bénéficiaires du CPAS de Molenbeek-Saint-Jean et de l'association Hobo à La Fonderie de Bruxelles.

Cette initiative, articulée en trois temps (préparation, visite avec atelier et captation vidéo, séance de retour), a donné lieu à la réalisation d'un clip promotionnel diffusé auprès du grand public et des associations et structures cibles de notre campagne d'information.

La communication vers le grand public a été maintenue de manière structurée via le site internet, la newsletter et les réseaux sociaux (publications organiques et sponsorisées). Le partenariat éditorial avec le journal 7 Dimanche a été reconduit et le Guide des musées gratuits a été publié dans Regards sur les musées (supplément au journal Le Soir, octobre 2025). Les guides et annuaires ont été actualisés (avec mention des musées reconnus) et 35 000 flyers ont été diffusés via le réseau BHS Média.



2. VISIBILITÉ DES MUSÉES

Regards sur les musées

Pour la 12e année consécutive, notre magazine Regards sur les musées a été édité et diffusé en supplément du journal Le Soir le samedi 11 octobre 2025.

Arts&Publics s'est chargée 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.



SOMMAIRE

4-7 REGARDS SUR LES POLITIQUES CULTURELLES

« Le lien entre éducation permanente et musée est substantiel » | Caroline Dunski

9-10 REGARD D'UN GRAND TÉMOIN

Constantin Chariot : « Le musée doit rester un lieu de vérité et de partage » | Gwennaëlle Gribaumont

13-14 REGARDS SUR UN CHANTIER

Une renaissance XXL en préparation | Fernand Letist

16-17 REGARDS EN INTELLIGENCE COLLECTIVE

Moodboards et Lego Serious Play pour évaluer un décret | Caroline Dunski

18-21 REGARDS SUR LA CAPITALE

Petits trésors muséaux autour de la Grand-Place | Julien Semninckx

22-23 REGARD D'UN AUDACIEUX

Denis Van Weynbergh : « L'artiste comme le navigateur sont des êtres obligés de se mettre en danger » | Fernand Letist

24-26 REGARDS VIDÉOLUDIQUES

Belgium... One Point | Michi-Hiro Tamai

28-29 REGARDS SUR LES PUBLICS

Séduire les jeunes, mais sans se perdre | Sabine Schrader

30-31 REGARDS OBLIQUES

Victor Horta et les musées : malédiction et miracles | Julien Semninckx

33-34 REGARDS SUR DES UNIVERS SINGULIERS

De l'asile au musée. Du « symptôme » à l'œuvre | Gwennaëlle Gribaumont

36 REGARDS SUR LA GRATUITÉ

Dimanches + que gratuits | Laurent Van Brussel

38-41 LE GUIDE EN REGARD

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

La version papier classique de 36 pages a été complétée par une version numérique (pdf en accès libre sur notre site : 43 pages) comprenant trois articles exclusifs.

Dans le cadre de cette édition, nous avons organisé deux concours dans les pages du magazine et via nos canaux numériques, en partenariat avec Train World et MuseumPass.

Ce numéro a été imprimé à 95 000 exemplaires (+ 5 000 tirés à part : 1 300 exemplaires 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 10 établissements scientifiques fédéraux, la Chambre des représentants et le Sénat et des partenaires d'Arts&Publics).

Le guide et l'annuaire des musées gratuits

Notre « Guide des 160 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). Il est disponible en version numérique téléchargeable et imprimable sur notre site. Il n'est plus disponible en version papier, sauf sur demande. Il a été remplacé par un flyer promotionnel donnant accès aux informations en ligne.



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.

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 produit 24 articles :

- 12 articles consacré au Dimanche + que gratuit du mois, publié dans l'édition du dimanche précédent le 1er dimanche du mois ;
- 12 agendas sur la forme d'une sélection de six musées (un par région ou province : Bruxelles, Brabant wallon, Hainaut, Liège, Luxembourg, Namur), mettant en avant l'expo à voir ou une animation proposée ce jour-là, publié le 1er dimanche du mois.

Chaque article a fait l'objet d'une publication sur le site de 7 Dimanche et a été relayé sur les réseaux

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

Diffusion numériques	Chiffres
Pages de l'annuaire des musées sur le site d'Arts&Publics	184 460 vues – 13 263 clics
Pages individuelles des musées	737 612 vues – 8 192 clics
Page du guide des musées (site)	152 084 vues – 7 186 clics
PDF du guide des musées (site)	142 381 vues – 9 233 clics
Guide des musées (Calaméo)	47 988 vues
Regards sur les musées (Calaméo)	626 vues
2 Newsletters Regards sur les musées	15 233 vues
2 Newsletters Gratuités	64 631 vues
Page Facebook « Gratuité des musées »	157 100 destinataires 36 962 ouvertures (23,53 %) 3 555 clics uniques (2,26 %)
Compte Instagram d'Arts&Publics	16 830 destinataires 2 870 ouvertures (17,05 %) 465 clics uniques (2,76 %) 1 187 clics totaux (7,05 %)
Diffusion imprimée	5 100 destinataires 1 277 ouvertures (25,04 %) 267 clics uniques (5,24 %)
Diffusion Regards sur les musées (Le Soir)	571 459 utilisateurs touchés 9 865 interactions générées 22 865 clics 72 366 visites de page
Diffusion Regards sur les musées	205 978 vues 38 753 utilisateurs 3 041 interactions générées 262 clics
Diffusion du flyer des Dimanches + que gratuits	95 000 exemplaires
Diffusion du flyer Guide des musées	5 000 exemplaires
	25 500 exemplaires
	35 500 exemplaires

3. RENC/arts

Initiés en 2024, les RENC/arts, organisés par Arts&Publics, constituent des temps forts de rencontre et d'échange dédiés aux professionnel·le·s du secteur socioculturel. Pensés comme des espaces de réflexion collective et de mise en réseau, ils favorisent le partage d'expériences, l'émergence de collaborations et l'exploration de pratiques innovantes. À travers une programmation variée — conférences, ateliers participatifs, tables rondes ou moments informels — les RENC/arts offrent l'opportunité de croiser les regards, d'interroger les enjeux actuels du secteur et de renforcer les dynamiques collectives au service de l'action culturelle.

Deux RENC/arts ont été organisés cette année chez Arts&Publics. À l'inverse des rencontres de 2024, ces deux événements étaient réservés à nos porteurs de projets en insertion (art. 60).

RENC/arts avec le Studio Biorama du 16 juin 2025

Le 16 juin 2025, Arts&Publics a organisé un RENC/arts consacré à Biorama, mettant l'accent sur les liens entre culture, création artistique et enjeux du vivant. Cette rencontre a permis de découvrir une démarche qui situe la production artistique au croisement des pratiques culturelles contemporaines et des questionnements écologiques.

Les échanges ont particulièrement porté sur la manière dont Biorama accompagne et produit des projets artistiques ancrés dans des territoires, en favorisant les collaborations entre artistes, chercheur·euse·s et acteur·rice·s culturel·le·s. La réflexion a souligné comment ces projets participent à renouveler les formats de médiation, à expérimenter de nouvelles écritures artistiques et à inscrire la création dans des dynamiques collectives et interdisciplinaires.

Ce RENC/arts a ainsi offert un temps de dialogue stimulant sur le rôle des structures culturelles dans la production et la diffusion d'œuvres engagées, ainsi que sur les conditions nécessaires pour soutenir des démarches artistiques sensibles aux enjeux contemporains.



RENC/arts avec l'ASBL Pont des Arts - du 11 mars 2025

Le 11 mars 2025, Arts&Publics a organisé un RENC/arts en collaboration avec Pont des Arts, consacré à la place de l'art en milieu de soin. Cette rencontre a permis de découvrir le travail de cette ASBL professionnelle engagée dans le développement de projets artistiques au sein d'institutions de santé, où la création devient un véritable vecteur de lien, d'expression et d'humanisation des soins.

Les échanges ont été enrichis par la présence de Jean Tocheport, venu partager son expérience d'artiste intervenant en pédiatrie. À travers des exemples concrets, il a mis en lumière la manière dont l'art peut soutenir les jeunes patient·e·s, offrir des espaces de respiration et favoriser une autre forme de relation entre soignant·e·s, enfants et familles.

4. Jazz&Publics

« Jazz & Publics » est un projet d'insertion professionnelle alliant culture, inclusion et lien social. Il s'articule autour de trois axes complémentaires.

1. un cycle de concerts solos dans des musées belges

2. des « concerts de jazz classiques » organisés dans des lieux solidaires

3. la création du « Jazz & Publics Festival », festival annuel dédié aux musiques de jazz actuelles dans différents lieux insolites d'Ixelles.

Ce projet vise à favoriser l'insertion professionnelle de musiciennes et musiciens en leur offrant des opportunités de diffusion et de rémunération, tout en développant des actions culturelles accessibles à des publics variés. Il contribue à la création de lien social à travers des événements communautaires et intergénérationnels, notamment auprès de publics précarisés et de personnes âgées, en proposant des concerts chaleureux et de grande qualité artistique.

« Jazz & Publics » permet également de faire découvrir des artistes de jazz actuel en dehors des circuits culturels traditionnels et d'attirer de nouveaux publics vers les musées. Les concerts sont conçus en lien direct avec certaines collections permanentes ou expositions temporaires, créant des passerelles sensibles entre les œuvres plastiques et la musique. Cette approche participe à redynamiser l'image des musées, en les affirmant comme des lieux vivants, ouverts à la création contemporaine et aux échanges. La motivation à l'origine du projet repose sur le constat du nombre important de musiciennes et musiciens belges et internationaux résidant en Belgique, porteurs d'une identité artistique forte et incarnant les valeurs du jazz : créativité, expression, communication, liberté et respect. Nombre d'entre eux restent insuffisamment représentés sur la scène belge, notamment en raison du manque d'infrastructures, de financements et des nombreuses compétences organisationnelles, administratives et promotionnelles exigées aujourd'hui des artistes.

Par ailleurs, les musées sont encore parfois perçus comme des lieux figés. L'organisation d'événements musicaux de qualité constitue un levier pertinent pour renouveler leur image et favoriser l'accès à la culture pour un public élargi.

Avec une exigence artistique affirmée et une attention particulière à la parité femmes-hommes, plus de cent musiciennes et musiciens ont été sélectionnés pour participer au projet, en solo ou en duo. La programmation privilégie principalement le jazz — dans ses expressions passées, présentes et futures —, tout en s'ouvrant aux musiques classiques, contemporaines et du monde, ainsi qu'à des instruments rares et insolites.

Dans le prolongement du travail engagé en 2025, quatre soirées de concert sont programmées en 2026 à l'Espace Buen Vivir à Ixelles

16 février | Daniele Esposito & Ananta Roosens
16 mars | Grégoire Tirtiaux & Ana Simon
13 avril | Peter Jacquemyn & Cécile Broché
11 mai | Tom Malmendier & Audrey Lauro



5. MISE EN LUMIÈRE DES PROJETS VIDÉOLUDIQUES

Rencontres des professionnel-le-s du CSEM

Pour cette édition, le programme a été construit autour de la thématique « Médias et polarisation : comment s'armer et développer son esprit critique ? ». De nos jours, les opinions et les croyances se substituent de plus en plus aux contenus informationnels vérifiés et produits par les médias. Cette évolution accentue la polarisation des discours, au détriment du dialogue et de la nuance. La polarisation des opinions dans les contenus médiatiques fragmente l'espace public, enfermant chacun dans des bulles informationnelles où stéréotypes, préjugés et discours simplistes prospèrent. Elle contribue également à l'exclusion et à la marginalisation de certains groupes dits « vulnérables », alimentant les biais cognitifs et favorisant la montée des discours populistes et discriminatoires.

Dans ce contexte, comment l'éducation aux médias peut-elle offrir des outils pour déconstruire ces mécanismes et conscientiser les publics concernés à ceux-ci ? Comment renforcer l'esprit critique face à des flux d'informations de plus en plus radicaux ?

Animateur-riche-s : Laura Semeraro, Benjamin Monteil, Gerwan De Ryck Fernandez
Partenaire : CSEM
Lieu : Mundaneum, Rue de Nimy, 76, 7000 Mons
Date : 26.06.2025

La Concertation, RABKO, FeBISP, le Forum Bruxelles contre les inégalités et la Fondation Anna Lindh

Membre de plusieurs plateformes sectorielles, Arts&Publics prend part tout au long de l'année à diverses initiatives et événements de réseau. Ces activités sont l'occasion pour la direction de l'ASBL, pour ses travailleurs et pour les porteurs de projets en insertion de partager des expériences et d'ouvrir des synergies avec les autres membres de chacun de ces réseaux.

LA CONCERTATION

Action Culturelle Bruxelloise ASBL est un réseau qui rassemble et connecte les acteurs et actrices du secteur socioculturel et artistique à Bruxelles. En tant que membre, Arts&Publics échange des pratiques et mène des actions communes avec le réseau dans le but de renforcer les droits culturels de toutes et tous.

Au sein de La Concertation, le Conseil d'Action et Projets (CAP) est composé par un·e représentant·e de chaque membre de La Concertation.

Le CAP poursuit deux missions principales :

- créer et renforcer les liens entre les équipes des associations membres de La Concertation ;
- proposer, soutenir, développer et évaluer les projets de portée régionale que les membres ont choisi d'accompagner.

Par ailleurs, nous avons participé à plusieurs événements :

Nieuwjaars Drink du Nouvel An 27/01
Rencontre du groupe Hélices Direction 28/03
Rencontre PECA Culture-École 2/04
Rencontre du groupe Hélices RH-Admin 25/09

Formation Médiation culturelle 18/06
Fête de fin de saison 27/06
Drink van la rentrée 22/09

L'administrateur-délégué d'Arts&Publics est membre du conseil d'administration de LAC depuis 2024.



RABKO

Membre de l'AG depuis 2019, Arts&Publics suit les travaux du RABKO de loin, tout en entretenant d'excellents contacts avec la direction. Le RABKO est une source d'information importante et un levier important dans les discussions avec les pouvoirs publics. Nous avons cosigné une carte blanche adressée au gouvernement fédéral, et milité ensemble pour mettre les négociateurs sous pression pour la formation d'un gouvernement bruxellois. Nous avons beaucoup échangé et quelque peu manifesté, notamment devant le Parlement bruxellois.

FeBISP

Membre de la Febisp depuis 2017, nous avons suivi avec eux les événements marquants de l'année notamment concernant la réforme du chômage, qui a un impact important sur notre secteur et les CPAS partenaires. Nous avons participé aux AG ESMI de la Febisp du 11 avril, 2 juin et 9 octobre, ainsi qu'à l'AG commune du 15 mai. Depuis cette date, notre administrateur-délégué est membre du CA de la Febisp, qui se réunit fort régulièrement. Il a aussi participé à de nombreux groupes de travail. La tenue des Assises de l'Insertion le 1^{er} décembre a permis de renouer de nombreux contacts avec les CPAS.

Forum Bruxelles contre les inégalités

Le manque de temps nous a empêchés de participer aux activités de ce réseau, dont Arts&Publics reste néanmoins membre par solidarité avec ses objectifs et son action.

Fondation Anna Lindh

Arts&Publics est également membre de la Fondation Anna Lindh, organisation intergouvernementale qui réunit des organisations de la société civile, des institutions, des pouvoirs publics et des acteurs du changements de toute la région euro-méditerranéenne. La fondation a entamé une refonte de son action depuis 2022. Arts&Publics a participé à cette réflexion stratégique pilotée par le chef de réseau en Belgique francophone : la Compagnie des Nouveaux disparus. Arts&Publics a participé à plusieurs activités : webinar sur la participation des jeunes en mars, café citoyen sur les migrations le 26 avril, une journée autour de l'art et de l'intergénérationnel le 15 mai, à la journée Inter-association en octobre.

La FAL permet des relations intenses au niveau belge et de nombreux contacts au niveau international. Enfin, notre administrateur délégué Jacques Remacle, a été invité au Forum de la Fondation à Tirana en juin 2025 pour participer à une table-ronde sur le développement des relations internationales culturelles dans l'Agenda futur de l'Euro-méditerranée.



DEUX DEMI-JOURNÉES D'ÉTUDE POUR LES PROFESSIONNEL·LE·S DU SOCIOCULTUREL

4.06.2025 - TENIR ! Les nouvelles relations de travail dans les métiers socioculturels

Le 4 juin 2025, Arts&Publics et le STICS ASBL ont organisé une matinée d'étude intitulée Tenir ! Les métiers de l'intervention sociale et culturelle à l'épreuve des nouvelles relations de travail, réunissant des professionnel·le·s du social, de la culture et du soin autour des profondes mutations qui traversent aujourd'hui leurs secteurs.

Dans un contexte marqué par les pénuries de personnel, la pression institutionnelle, la diminution des subventions et la multiplication des tâches, les échanges ont permis d'interroger le sens du travail et l'évolution du rapport à l'engagement professionnel. La matinée a alterné temps de réflexion en groupes et interventions d'experts. Carlo Calderini a apporté un éclairage sur la place du travail dans nos sociétés contemporaines et sur le possible recul de sa centralité, tandis que Didier Vrancken a présenté les résultats d'une enquête sur les représentations du travail, invitant les participant·e·s à confronter leurs perceptions individuelles aux dynamiques collectives. Les discussions ont mis en évidence un glissement plus large dans notre rapport au travail : quête de sens accrue, fragilisation des statuts, montée des formes d'emploi atypiques et remise en question des modèles traditionnels d'insertion. Cette matinée a constitué un espace pour prendre du recul et créer un dialogue essentiel permettant de penser, collectivement, les conditions permettant de « tenir » dans ces métiers à forte dimension vocationnelle et pour esquisser des pistes de réinvention des pratiques professionnelles.

2.07.2025 - La mutualisation dans le secteur socioculturel

Lors de cet après-midi d'étude consacrée à la mutualisation, nous avons pris appui sur le dernier numéro du trimestriel PAUVÉRITÉ, intitulé Mutualiser : quelle pertinence pour le secteur non-marchand ? Véritable fil conducteur de la rencontre, cette publication a servi de point de départ et d'inspiration aux échanges, en apportant des exemples concrets de coopérations déjà mises en œuvre à Bruxelles, ainsi qu'une analyse nuancée des enjeux, opportunités et limites de la mutualisation. Animée par Karine Boussart dans le cadre de notre Summer Academy ARTS&STICS, co-autrice du dossier et chargée de recherche au CBCS, la séance a permis de prolonger la réflexion au-delà du cadre théorique. À partir des constats et recommandations formulés dans la revue, les participant·e·s ont interrogé la pertinence de ces démarches pour le secteur socioculturel, partagé leurs propres expériences et identifié des pistes d'action adaptées à leurs réalités de terrain. Cet après-midi a ainsi transformé la lecture du dossier en un espace de discussion collective, ouvrant des perspectives concrètes pour renforcer les dynamiques de coopération face aux contraintes croissantes du secteur non marchand.



An abstract graphic design on a black background. At the top, there is a horizontal row of eight small, light-colored squares. From each square, a thin, curved line of a different color (orange, white, yellow, purple, green, blue, red, and white) extends downwards and across the page, creating a complex, overlapping web of lines. The text is overlaid on this graphic.

3.

**PROJET TRANSVERSAL :
2e ÉDITION DU FESTIVAL**

ZÉPHIRE

An abstract graphic design on a black background. It features several thick, curved lines in various colors: orange, white, green, blue, red, and purple. These lines originate from a horizontal row of eight small, light-colored squares at the bottom of the frame. The lines curve upwards and outwards, some forming loops and others ending in arcs. The word "GAMES" is written in a bold, white, sans-serif font, centered horizontally and partially overlaid by the lines.

GAMES

ZINNE GAMES FESTIVAL

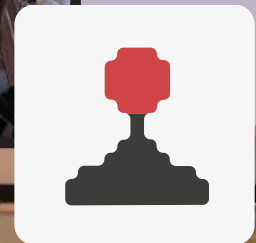
LES 26 ET 27 SEPTEMBRE 2025, ARTS&PUBLICS A ORGANISÉ LA DEUXIÈME ÉDITION DU ZINNE GAMES FESTIVAL, SEUL FESTIVAL BELGE ENTIÈREMENT DÉDIÉ AU JEU VIDÉO DANS UNE PERSPECTIVE CITOYENNE, ÉDUCATIVE ET CULTURELLE. ACCUEILLI À LA FACULTÉ D'ARCHITECTURE DE L'ULB LA CAMBRE HORTA ET AU KINOGRAPH (CINÉ FLAGEY), L'ÉVÉNEMENT GRATUIT A RASSEMBLÉ UN PUBLIC INTERGÉNÉRATIONNEL COMPOSÉ DE PASSIONNÉ-E-S, DE FAMILLES, DE PROFESSIONNEL-LE-S ET DE CURIEUX-SES.



PENSÉ COMME LA VITRINE DE LA MAISON DES CULTURES VIDÉOLUDIQUES D'ARTS&PUBLICS, LE FESTIVAL POURSUIT UN OBJECTIF CLAIR : DÉCONSTRUIRE LES STÉRÉOTYPES LIÉS AU JEU VIDÉO ET EN PROMOUVOIR UNE APPROCHE SOCIALE, LOCALE ET INCLUSIVE.

À TRAVERS UNE PROGRAMMATION RICHE ET DIVERSIFIÉE, LE ZINNE GAMES FESTIVAL A MIS EN LUMIÈRE LE JEU VIDÉO COMME OUTIL D'EXPRESSION ARTISTIQUE, DE MÉDIATION CULTURELLE, D'APPRENTISSAGE ET DE RÉFLEXION CITOYENNE.

AL 2025 - 2E ÉDITION



DURANT DEUX JOURNÉES, LE PUBLIC SCOLAIRE COMME LE GRAND PUBLIC A PU DÉCOUVRIR UNE ZONE DÉDIÉE AUX JEUX VIDÉO BELGES, RENCONTRER DES DÉVELOPPEUR-EUSE-S INDÉPENDANT-E-S ET TESTER LEURS CRÉATIONS. DES ATELIERS INTERACTIFS (PIXEL ART, CRÉATION VIDÉOLUDIQUE, STREAMING, MACHINIMA, SPEEDRUN), DES ZONES ARCADES RÉTRO ET NÉO, DES TOURNOIS, AINSI QUE DES CONFÉRENCES ET CINÉ-DÉBATS ONT RYTHMÉ LE WEEK-END. CES ACTIVITÉS ONT FAVORISÉ L'ÉCHANGE ENTRE CRÉATEUR-RICE-S,

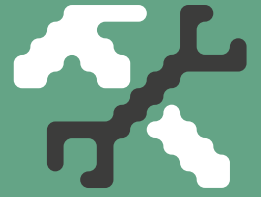


EXPERT-E-S ET PARTICIPANT-E-S, TOUT EN VALORISANT LA DIMENSION ARTISTIQUE ET PÉDAGOGIQUE DU MÉDIUM. UNE ATTENTION PARTICULIÈRE A ÉTÉ PORTÉE À LA DIMENSION ÉDUCATIVE, NOTAMMENT À TRAVERS LA MISE EN AVANT DE LA MALLETTE PÉDAGOGIQUE « JEU VIDÉO & SOCIÉTÉ - JV DÉCRYPTÉ », CONUE PAR ARTS&PUBLICS POUR ACCOMPAGNER ENSEIGNANT-E-S, ANIMATEUR-RICE-S ET PARENTS DANS L'UTILISATION DU JEU VIDÉO COMME SUPPORT DE RÉFLEXION SUR LES GRANDS ENJEUX CONTEMPORAINS (DIVERSITÉ, REPRÉSENTATIONS, ENVIRONNEMENT, DISCRIMINATIONS, ETC.).

FORT DU SUCCÈS DE L'ÉDITION PRÉCÉDENTE, LE ZINNE GAMES FESTIVAL 2025 CONFIRME LA PERTINENCE D'UN ÉVÉNEMENT DÉDIÉ À UNE LECTURE CRITIQUE ET CONSTRUCTIVE DU JEU VIDÉO, ET RENFORCE LA PLACE D'ARTS&PUBLICS COMME ACTEUR CLÉ DE LA MÉDIATION CULTURELLE NUMÉRIQUE À BRUXELLES.



PROGRAMME



VENDREDI 26.09 – JOURNÉE SCOLAIRE

JV DÉCRYPTE GÉANT

10H00 – 12H00 & 13H30 – 15H30

CINÉ-DÉBATS AU KINOGRAPH / PROJECTION DU DOCUMENTAIRE BAC À SABLE

10H00 – 12H00 & 20H00 – 22H00

CRÉATION DE JEUX VIDÉO

10H00 – 12H00 & 13H30 – 15H30

STOP MOTION

10H00 – 12H00 & 13H30 – 15H30

PIXEL QUEST

10H00 – 12H00 & 13H30 – 15H30



SAMEDI 27.09 – JOURNÉE GRAND PUBLIC

CONTINUE LE CONTE

10H00 – 16H00

BOÎTE NOIRE

10H00 – 16H00

INCLUSION +

10H00 – 16H00

USINE À JEUX VIDÉO

10H00 – 16H00

ESPACE NEW GAME +

10H00 – 16H00

PIXEL QUEST

10H00 – 16H00

CONFÉRENCES

11H00 – 20H00

– JV & PARENTALITÉ : COMMENT (RÉ)CONCILIER LE
JEU VIDÉO ET LA PARENTALITÉ ?

11H00 – 12H30

– JV & SOCIÉTÉ : L'IMPACT DES MONDES NUMÉ-
RIQUES SUR LES RAPPORTS SOCIAUX

13H30 – 15H00

– JV & PRODUCTION : LE JEU VIDÉO DANS UN
MONDE QUI S'ACCÉLÈRE

16H00 – 17H30

– JV & MÉDIAS L'ÉVOLUTION DES MÉDIAS JEU VIDÉO
ET DU STREAMING

18H30 – 20H00

FINALES E-SPORT

16H00 – 18H00

BROTARU #104

18H00 – 22H00

PROCLAMATION FINALE ET REMISE DES PRIX

21H00 – 22H00

EN CONTINU LE SAMEDI

POINT INFO

KIDS ZONE

FRESQUE MURALE COLLECTIVE

PHOTOZONE ET RENCONTRE INTERAC-

TIVE AVEC LES HÉROS DU JEU

ESPACE ARCADE RESET XP

TOURNOIS E-SPORT

JV GRANDEUR NATURE

SPEEDRUNS

ESPACE D'EXPO DÉDIÉ AUX STUDIOS

DE JEUX VIDÉO BELGES



CHIFFRES CLES

NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS SUR LES DEUX JOURS : 1 500

VENDREDI 26.09 – JOURNÉE SCOLAIRE

NOMBRE DE PARTICIPANTS TOTAUX	NOMBRE D'ÉTABLISSEMENTS	RÉPARTITION DES ÂGES DE LA JOURNÉE SCOLAIRE			NOMBRE D'ÉLÈVES PAR TYPE D'ENSEIGNEMENT			
		8-12	12-18	18+	GÉNÉRAL DE TRANSITION	TECHNIQUE DE TRANSITION	TECHNIQUE DE QUALIFICATION	TECHNIQUE PROFESSIONNELLE
345	10							
		94	251	/	181	40	33	91
					NOMBRE D'ÉLÈVES PAR DEGRÉ D'ENSEIGNEMENT			
					PRIMAIRE	SECONDAIRE 1ER CYCLE	SECONDAIRE 2ND CYCLE	
					94	83	168	

SAMEDI 27.09 – JOURNÉE GRAND PUBLIC

ENFANTS (≤ 12 ANS) : 25 %
ADOLESCENTS / JEUNES ADULTES (13-25) : 30-40 %
ADULTES (26-50) : 25-30 %
SENIORS (>50) : 5 %

FAMILLES : 40 %
INDIVIDUELS : 60 %

GENRE :
HOMMES : 60 %
FEMMES : 40 %

ORIGINE : MAJORITAIREMENT BRUXELLES ET PÉRIPHÉRIE

PROFESSION : ÉTUDIANTS, JEUNES PROFESSIONNELS, ENFANTS AVEC PARENTS, QUELQUES PROFESSIONNELS DU JEU VIDÉO / DES MÉDIAS / DE LA CULTURE

PUBLIC INTÉRESSÉ OU ACTIF DANS LE SECTEUR CULTUREL / TECH, MAIS MAJORITAIREMENT DES CURIEUX AMATEURS

EXPÉRIENCE AVEC LE JEU VIDÉO :

- DÉBUTANTS / NÉOPHYTES : 20 %
- UTILISATEURS OCCASIONNELS : 30 %
- AMATEURS PASSIONNÉS / GAMERS RÉGULIERS : 40 %
- PROFESSIONNELS / DÉVELOPPEURS : 10 %

A man with dark hair, wearing a dark blue vest over a white t-shirt, is seen from the back, looking at a large, colorful, abstract map or artwork on a wall. The artwork features a grid of lines and various colors like green, yellow, and blue. The man is standing on a carpeted floor with a black and white striped pattern. The background is a large, colorful, abstract map or artwork on a wall.

4. COMMUNICATION

En 2025, Arts&Publics a poursuivi ses activités de communication autour de ses activités de formation, d'insertion, d'animation et de promotion.

SITES INTERNET

L'ASBL gérait deux sites en 2025 : www.artsetpublics.be et 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 des contacts dans l'organigramme, ajout/suppression de musées gratuits, ajout de présentations d'ateliers et de jeux vidéo, amélioration/enrichissement des descriptions de projet, logos de partenaires, etc.).

En 2025, le site www.artsetpublics.be a attiré 87 179 visiteur-euse-s pour 439 416 visites.

Les pages consacrées aux musées captent près de 53 % des flux (page de l'annuaire + pages individuelles des musées), contre 25 % pour la page d'accueil.

NEWSLETTERS

Nous avons poursuivi l'envoi de nos newsletters thématiques (Musées, Animations, Jeux vidéo, Formation/Insertion, etc.).

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 (+ 409 inscrit-e-s). Les demandes d'ajouts restent très régulières et largement supérieures aux demandes de suppression (191 personnes se sont désinscrites). Ensemble, nos bases de données comptent 24 568 contacts.

En 2025, 44 newsletters ont été envoyées, touchant 470 638 destinataires (pour 104 408 ouvertures), avec 3 166 clics :

Taux d'ouverture : 23,09 %
Taux de clics : 0,70 %
Taux de désinscription : 0,19 %

RÉSEAUX SOCIAUX

Page Facebook Arts&Publics

Au 31 décembre 2025, nous comptons 73 153 abonné-e-s à notre page Facebook (+ 5 161 ou + 7,06 %), poursuivant ainsi une progression régulière.

Au total, nos publications ont touché 755 600 utilisateur-ric-e-s (contre 615 609 en 2024) pour 1,9 million de vues. Nos publicités ont permis de toucher 754 622 personnes (contre 575 106 en 2024). Au total, notre page a généré 5 806 620 vues (contre 3 457 470 en 2024).

Page Facebook Zinne Games

La page compte 473 abonné-e-s (+ 31 % par rapport à 2024). La page a généré 252 781 vues.

Groupes Facebook

Notre groupe Facebook « Parlons cultures vidéoludiques » compte actuellement 2 675 membres (contre 1 959 membres en 2024). Il s'agit d'un groupe public.

SITE ZINNEGAMES

Dans l'optique de la 2e édition du festival Zinne Games en septembre 2025, le site a fait l'objet d'une légère refonte éditoriale et graphique, consistant principalement à archiver les contenus de 2023 et à créer les nouveaux contenus (textes et visuels) pour 2025.

À la suite de l'édition 2025, les contenus liés au festival ont également été archivés. La page d'accueil a été adaptée de sorte à rester la plus intemporelle possible d'ici à la prochaine édition du festival.

Voué à devenir le canal de communication de la Maison des cultures vidéoludiques Zinne Games, regroupant l'ensemble des activités vidéoludiques et numériques de l'ASBL, le site a été enrichi de nouvelles rubriques utilisables tout au long de l'année (à propos, agenda, etc.).

Les réseaux sociaux associés Facebook et Instagram ont été réactivés afin de promouvoir le festival et de dérouler son programme en amont de l'événement. Pendant les deux jours de festival, de nombreux contenus ont été produits et diffusés sur le vif. A posteriori y ont été diffusés l'album photos du festival, ainsi que l'aftermovie et une enquête de satisfaction.

Pour cette 2e édition, deux nouveaux réseaux sociaux ont été activés : TikTok et Snapchat.

Nous ne disposons pas de statistiques pour ce site : cela doit être mis en place pour l'édition 2027.

E-MAILING & INVITATIONS

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.

Notre groupe Facebook « Arts&Insertion » compte 111 membres. Il est réservé à nos ancien-ne-s ou actuel-le-s stagiaires et porteur-euse-s de projet en insertion (adhésion sur base volontaire).

Instagram

Le compte d'Arts&Publics réunit 2 647 followers (contre 2 104 followers en 2025), pour une couverture de 36 492 utilisateur-ric-e-s et 277 476 vues.

Le compte Zinne Games réunit 585 followers, pour une couverture de 6 580 utilisateur-ric-e-s et 58 377 vues.

X

Notre compte X réunissait 3 410 followers fin 2025.

LinkedIn

Notre page LinkedIn compte désormais 686 abonné-e-s.

YouTube

La chaîne compte actuellement 217 abonné-e-s

AGENDAS CULTURELS

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

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

GOOGLE ADGRANTS

En 2025, nous avons poursuivi nos campagnes Google AdGrants.

Nos publicités AdWords (diffusées dans la recherche Google) ont généré 41 000 clics et 1,5 million d'impressions (annonces vues).

BROCHURES, FLYERS, DÉPLIANTS ET AFFICHES

En 2025, 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.

Plaque acrylique	Arts&Insertion	1 ex.
Flyer A5	Pour 50c t'as de l'art	1 000 ex.
Flyer A5	CAFÉ	250 ex.
Flyer A5	Arts&Insertion	1000 ex.
Flyer US	Zinne Games Festival 2025	32 500 ex.
Flyer US	Dimanches + que gratuits 2025-26	500 ex.
Flyer US	Guide et annuaire des musées	35 500 ex.
Affiche A2	Zinne Games Festival 2025	300 ex.
Affiche A1	Zinne Games Festival 2025	600 ex.
Sticker	Zinne Games Festival 2025	500 ex.
Roll-up	MDCV Zinne Games	1 ex.
Flyer A4	Plan-Programme ZGF 2025	2 000 ex.
Roll-up	Arts&Publics ASBL	1 ex.
T-shirt	Zinne Games Festival 2025	50 ex.
Casquette	Zinne Games Festival 2025	5 ex.

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 Multimag, réseau Publica Promotion).

Dans le cadre du Zinne Games Festival, nous avons cartographié quelque 300 lieux et établissements scolaires, principalement en Région bruxelloise. Pendant quatre semaines, nos équipes se sont relayées pour les desservir en supports promotionnels.

COUVERTURE PRESSE ET ACHATS MÉDIAS

Différents articles et reportages ont été publiés dans les médias. Au total, 36 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 2025.

REVUE DE PRESSE

22.12.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 4 janvier, C'EST GRATUIT !
 22.12.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de janvier
 19.11.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de décembre
 19.11.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 7 décembre, C'EST GRATUIT !
 20.10.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 2 novembre, C'EST GRATUIT !
 20.10.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de novembre
 17.10.2025 | BX1 | Arts&Publics lance une nouvelle édition de son programme CAFÉ pour les jeunes migrants
 17.10.2025 | La DH | Arts&Publics lance une nouvelle édition de son programme CAFÉ pour les jeunes migrants
 30.09.2025 | BX1 | Autrement | Le jeu vidéo autrement
 27.09.2025 | BX1 | Le Zinne Games Festival revient à Bruxelles et met le jeu vidéo à l'honneur
 24.09.2025 | La DH | Le Zinne Games Festival met le jeu vidéo à l'honneur sous toutes ses formes à Bruxelles
 23.09.2025 | LN Radio | LN Laprem - Chronique culture | Le gaming dans le monde
 23.09.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 5 octobre, C'EST GRATUIT !
 23.09.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche d'octobre
 19.09.2025 | VLAN | Festival du jeu vidéo à La Cambre Flagey
 19.09.2025 | Fun Radio Belgique | Level up - Cet événement sur le gaming a lieu bientôt à Bruxelles
 19.09.2025 | RTBF Ixpe | Le festival de jeu vidéo « Zinne Games » revient à Bruxelles ces 26 et 27 septembre
 23.08.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 7 septembre, c'est gratuit !

21.08.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de septembre
 20.06.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de juillet
 20.06.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 6 juillet, c'est gratuit !
 21.05.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 1er juin, C'EST GRATUIT !
 21.05.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de juin
 24.04.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de mai
 24.04.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 4 mai, C'EST GRATUIT !
 02.04.2025 | Soir Mag | Vous avez dit « citoyens » ?
 26.03.2025 | VLAN | Mais quel est le prénom de Manneken-Pis ?
 18.03.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche d'avril
 18.03.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 6 avril, C'EST GRATUIT !
 26.02.2025 | Le Ligueur | Congés de détente : et si on allait s'amuser au musée ?
 20.02.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 2 mars, c'est gratuit !
 20.02.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de mars
 20.02.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 2 mars, c'est gratuit !
 20.01.2025 | 7 Dimanche | Tous au musée le dimanche 2 février, c'est gratuit !
 19.01.2025 | 7 Dimanche | Entrées et visites guidées gratuites au Mudaneum de Mons
 05.01.2025 | 7 Dimanche | À voir et à faire gratuitement dans les musées ce 1er dimanche de janvier





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

1. FONCTIONNEMENT ET VIE DE L'ASBL

1. L'organigramme

En date du 31/12/2025

L'équipe interne & Cellule transversale

DIRECTION

Direction générale : Jacques Remacle

ADMINISTRATION & GRH

Assistante administrative : Maya Pecher

Assistante administrative : Fatoumata Bah

Chargé de développement et de l'événementiel : Florian Donnet

IMAGE & COMMUNICATION

Coordination : Laurent Van Brussel

Assistant en communication et production numérique :

Gerwan Deryck Fernandez

Chargée de promotion et assistante événementielle : Mouna

Boudouani

Médiation culturelle générale et production artistique

FORMATION & INSERTION

Coordination : Jacques Remacle

Chargée de projet Arts&Insertion : Mathilde Holef

Chargée de projet Arts&Insertion : Léa Cuvelier

Chargé de projet Arts&Insertion : Thibaut Leu-Cauvin

ANIMATION

Coordination des animations : Jean-François Porto

Pour 50c, t'as de l'art (coordination et animation) : Milva Ghenda

Dimanches + que gratuits (organisation) : Laurent Van Brussel

CAFÉ (coordination) : Léa Cuvelier

PROMOTION

Relations avec les musées : Laurent Van Brussel

Magazine Regards sur les musées (coordination) : Jacques Remacle

Médiation culturelle numérique

FORMATION & INSERTION

Coordination : Jacques Remacle

Chargée de projet Arts&Insertion : Mathilde Holef

Chargée de projet Arts&Insertion : Léa Cuvelier

Chargé de projet Arts&Insertion : Thibaut Leu-Cauvin

Assistante en production artistique : Chloé Thielemans

Programme ARTS&STICS (coordination) : Jacques Remacle

ANIMATION

Coordination des ateliers Jeu vidéo & Société : Jean-François Porto

Animateurs.trices : Yassine Amrouch, Laura Semeraro, Jean

Rochet, Jean-François Porto, Victor Guyomard, Charlotte Catty,

Benjamin Monteil, Adrien Cavallin, Grégoire Polet, Théo Füg, Inès

Baudour, Samira Sezeer, Guillaume Cossée de Semeries

PROMOTION

Relations publiques et partenariats Zinne Games : Gerwan Deryck Fernandez

Contenu pédagogique : Yassine Amrouch

Les intervenants externes et formateurs

Formateurs.trices Arts&Insertion (tronc commun) : Valérie Kurevic, Jacques Remacle, Samuel Desguin (Febecoop), Laurent Godichaux, Émilie Danel (FWB), Valérie Ridelle (Blé et Oseille), Émilie

Duvivier (Les branchées), Aline Yasmin Dalvi Guimaraes (Espírito

Mundo), Romain Boonen (Empowork Culture)

Formateurs.trices Arts&Insertion (modules spécialisés) : Marine

Haverland, Aline Yasmin, Dalvi Guimaraes, Valérie Kurevic, Florian

Donnet, Léo Luyckx, Guillaume Sorensen, Sophie Marchal, Souhai-

la Amri, Mathilde Holef, Thibaut Leu-Cauvin, Leila Maidane, Léa

Cuvelier, Loïc Vanden Bemden, Sophie Devuyst, Laurent Godi-

chaux, Théo Füg, Jean-François Porto, Sylvain Gressier

Formateurs.trices ARTS&STICS : Delphine Jenart (KIKK), Leïla

Maidane (Begreator), Anne-Catherine Lacroix (Atelier des droits

sociaux), Quentin Daspremont (Ludo Social), Florian Donnet

(Arts&Publics), Yassine Amrouch (Arts&Publics), Romain Boonen,

Isabelle Vanlathem, Thomas Vercruysse, Samuel Desguin (Febeco-

oop), Karine Boussart (CBCS)

Les porteur·euse·s de projets ISP en 2025

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

Médiation culturelle

Morgane Azoulay
Xavier Gnimpal
Lucas Gicquel
Lucie Antoine
Olivier Galand
Jean Rochet
Victor Guyomard
Laure Merlo
Paloma Reyes Moraga
Gerwan De Ryck
Florence Vaes
Gabriel Ribeiro Salles
Janet Avanesian
Solania Barbosa Da Silva
Charlotte Catty

Léa Cuvelier
Mouna Boudouani
Luna Petit
Boly MPongo
Omid Mehdi Dashti
Eloïse Brunet
Hadrien Bruaux
Davide Franca
Nathalie Vandewalle
Aurore Scotet
Jérôme Wilot
Barbara Sauveur
Karyna Khokhlova
Samar Kokach

Production artistique

Alix Joiret
Mégane Wolfferts
Jean Tocheport
Milva Ghenda
Clara Duflos
Lukas Hainaut
Guillaume Orban
Solveig Herrstrom
Laurence Leplae
Julie Calus
Axel Bouhon
Esther Babulik
Alan Santi
Hugo Boutry

Igor Fouqueray
Jeanne Pruvot
Nicolas Broeckaert
Romane Réty
Cecilia Karelidze
Lotte Pattyn
Léa Brami
Atilla Karasahin
Loup Guns
Chloé Thielemans
Martin Viot
Maxime Pollet
Alejandra Bedon

Médiation culturelle numérique

Benjamin Monteil
Théo Füeg
Adrien Cavallin

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 openspace, 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 qui mettraient en valeur les œuvres et projets artistiques de nos porteurs de projets en art.60. Nos visiteurs sont ravis de découvrir les œuvres et cela anime un sentiment de fierté parmi nos porteurs 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 porteurs de projets.

Politique des 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 Parzonko Karolina 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 Wolfferts Mégane et de M. Donnet Florian, tous deux chargés de développement, ainsi que de Mme Sauveur Barbara, qui a insufflé un nouvel élan au projet CAFE. Par ailleurs, le pôle jeu vidéo a accueilli une nouvelle recrue en médiation culturelle, M. Porto Jean-François.

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.

Les activités d'entreprise

Sortie Team building : Quiz Room
On s'est bien amusé 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 à resserrer les liens interpersonnels avec l'équipe. La seconde a été consacrée aux valeurs et à permis de renforcer les éléments déjà dégagés aux mises au vert de 2023.

6. SITUATION FINANCIÈRE



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 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 empêché de correctement préparer 2025 : renouvellement de SAFE Brussels pas assuré, appel à candidature 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.

Liste des subventions et marchés publics obtenus

Maribel 19 068,00 €

Subventions récurrentes

MP FWB-Patrimoine	25 000,00 €
Cocof Musées	18 000,00 €
FWB-PCI	18 000,00 €
Région BPS - SAFE	50 000,00 €
RBC - Equal	7 000,00 €
XL - Ecoles	9 540,00 €
Cocof - Innovation	18 000,00 €
CQD Hélicoptère	30 000,00 €
FSE (Bamba-Champs)	58 000,00 €
BEE - ESD	260 046,00 €
CAFE/AMIF	19 068,00 €
Actiris	25 000,00 €
CQD Midi	18 000,00 €



Subventions ou contrats ponctuels

SPF-Economie	18 000,00 €
MP KBR	50 000,00 €
FWB - Décret mémoire	7 000,00 €
Loterie Nationale	9 540,00 €
Innoviris - Steam	18 000,00 €
Digital Skills	30 000,00 €
RBC - Paradigm	58 000,00 €
Prestas diverses	260 046,00 €
Partenariat Flamand	10 000,00 €
Loterie Nat Min Intérieur	22 054,34 €

The background of the page features a repeating pattern of overlapping circles on a light blue grid. The circles are arranged in a staggered grid, creating a mesh-like effect. A solid blue vertical bar is positioned on the left side of the page.

7. PARTENAIRES

Liste des soutiens et partenaires

1. Pouvoirs subsidiaires et adjudicateurs

Actiris
BEE - Bruxelles Économie Emploi
COCOF
Commune d'Ixelles
Conseil Supérieur de L'Éducation aux Médias (CSEM)
Direction du Patrimoine culturel (FWB)
Equal Brussels
Fédération Wallonie-Bruxelles
Fonds Asile, Migration et Intégration (AMIF)
Fonds Social européen (FSE)
Mission locale pour l'Emploi de la Ville de Bruxelles
Région de Bruxelles-Capitale
Safe Brussels
La Loterie Nationale

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
7 Dimanche
Promo Jeunes ASBL
Saint-Jazz ASBL
Studio Diapason ASBL

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

Musées et lieux de visite

Maison Magritte
Musée de la Banque Nationale de Belgique
Bel'vue
La Fonderie
Musée de la Médecine
Musée des Égouts
Jardin des Sculptures
Maison de l'Histoire européenne
Art et Marges Musée
Musée de la Mode et de la Dentelle
BEL'Expo

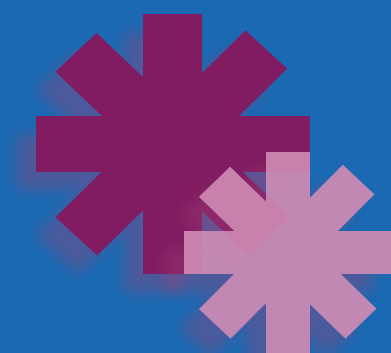
Associations

Saint-Gilles sport
Via asbl Scharbeck
Centre culturel Senghor
EDD Centre Culturel Jette
EDD Akarova
EDD Mosaïque
MJ La Clef - Etterbeek
MJ'XL
Aux Ursulines - Maison de repos
BAPA Bruxelles
PIAF - Le Maître Mot
CPAS de Bruxelles - Département formation
CPAS de Molenbeek-Comité de la culture
PCS Franck - CAFA
PCS Merlo
PCS Berchem Saint-Agathe
Welcome-Babbelkot Etterbeek
IND école primaire asbl
École Claire-vivre-oméga, Evere
Service Jeunesse de la commune de Berchem Sainte-Agathe

Prospection de nouveaux partenaires 2026 potentiels : Maison des enfants de Saint-Gilles, Lire et écrire Ixelles, écoles Les filles de Marie à Saint-Gilles, Institut Notre Dame ASBL à Anderlecht, Clair-Vivre Oméga à Evere.

4. Partenaires CAFÉ 2025-2026

Fedasil WSP, Auderghem, Bordet, Schaerbeek
Maison de jeune le Bazar (Saint-Gilles)
Maison de jeune l'antichambre (Woluwe-Saint-Pierre)
Maison de jeune le parallèle (Auderghem)
Arts&Marges
Mentor Jeunes



5. Partenaires publics et privés ISP

Médiation culturelle

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
 Growfunding
 ULB Culture
 Lasso
 Musée BELvue
 Le Pont des Arts ASBL
 La Concertation
 Médiathèque Nouvelle
 BAMP
 La Maison Qui Chante
 Maison de la Création
 ASBL Interpôle
 Ixelles
 WBM
 Pierre de Lune
 Artistesdumonde forkids
 Maison des Cultures et de la
 Cohésion Sociale de
 Les Nouveaux Disparus
 L'Adret
 The Bridge
 Bibliothèque de Bruxelles

Production Artistique

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
 CPAS Anderlecht
 La Décole
 SACD
 RAVIE
 Atelier Graphoui
 Festival International du Film
 de Bruxelles
 Court Circuit
 Games Brussels

Médiation culturelle numérique

CFA ASBL
 C-Paje
 Action Média Jeunes asbl
 Promo Jeune
 Actiris
 CPAS Bruxelles-Ville
 CPAS Ixelles
 CPAS Uccle
 CPAS Woluwe-Saint-Lambert
 CPAS Forest
 CPAS Molenbeek



Mise à disposition de salles : MDQ Malibran, Espace Lumen, UNESSA

Partenaires networking Arts&Insertion (journée ZOOM) : BAMP, Wallonie-Bruxelles Musique, Artistes du monde for kids, Maison des Cultures et de la cohésion sociale de Molenbeek, Pierre de Lune, Bela, Les Brigittines, ICHEC, C-Ship/ Yonders, MDQ Malibran, Interpôle asbl, The Bridge Théâtre, La Maison qui chante, SACD, Communa, Art-t, Le Silex, Protozone - Brussels Game, Festival Smart, Games Brussels, Fédération Wallonie-Bruxelles, Service général de la création artistique, Commune d'Ixelles, ULB Culture, Ravie, Lasso, Maison de la Création, La Décole, Growfunding, Atelier Graphoui, Le Pont des arts asbl, Court-Circuit, La Concertation, Arthothèque, Musée BELvue, Maison des arts de Schaerbeek, ASBL Yes!AfriCan

Partenaires RENC/arts : Le Pont des Arts, Studio Biorama

6. Partenaires Zinne Games

Ateliers Jeu vidéo Société

Établissements scolaires

Athénée Charles Janssens
 École n°13 Molenbeek
 École Nos Enfants
 CES Ernest Richard
 Athénée Royale de Ganshoren
 École Eugène Flagey n°4
 École européenne d'Uccle Vert Chasseur
 Institut Saint-Joseph Jambes
 Enseignement Secondaire de Beauvoir
 Institut des Dames de Marie
 Notre Dame du Sacré Coeur de
 Schaerbeek
 Jardins d'Elise
 INRACI
 Institut Diderot
 Collège Matteo Ricci
 Lycée Provincial et Technique du Hainaut
 Collège Visitation - La Berlière
 Institut Saint Albert
 Collège Roi Baudouin
 Institut Cardinal Mercier
 Athénée Royal Victor Horta

Associations et structures communales

EDD Vivier
 EDD Mosaïque XL
 EDD Aulne
 CCLJ
 CASI-UO
 Ciproc
 Service Jeunesse de la Com-
 mune
 d'Ixelles
 Réflexive Compagnie
 Promo Jeune ASBL
 EPN NeVe
 EPN du Phare
 SAFA ASBL
 Eqla ASBL
 Le 38
 LAMA ASBL
 EPN communal d'Anderlecht
 PCS Albert

Festival Zinne Games 2025

Kinograph
 RTBF Ixpe
 Monster
 ULB
 Loterie Nationale
 Promo Jeunes ASBL
 Brotaru
 Innoviris
 Hub Brussels - Play
 Safe Brussels
 COCOF
 Fédération Wallonie-Bruxelles
 Région de Bruxelles-Capitale
 CAP48
 BHS Média



8. CONCLUSION & PERSPECTIVES





LES HOMMES CREUX

Un poème de T.S. Eliot (1925)

Traduction française que suit la version en langue d'origine

I

Nous sommes les hommes creux
Les hommes empaillés
Cherchant appui ensemble
La caboche pleine de bourre. Hélas !
Nos voix desséchées, quand
Nous chuchotons ensemble
Sont sourdes, sont inanes
Comme le souffle du vent parmi le chaume sec
Comme le trottis des rats sur les tessons brisés
Dans notre cave sèche.

Silhouette sans forme, ombre décolorée,
Geste sans mouvement, force paralysée ;

Ceux qui s'en furent
Le regard droit, vers l'autre royaume de la mort
Gardent mémoire de nous – s'ils en gardent – non pas
Comme de violentes âmes perdues, mais seulement
Comme d'hommes creux
D'hommes empaillés.

II

Les yeux que je n'ose pas rencontrer dans les rêves
Au royaume de rêve de la mort
Eux, n'apparaissent pas:
Là, les yeux sont
Du soleil sur un fût de colonne brisé
Là, un arbre se balance
Et les voix sont
Dans le vent qui chante
Plus lointaines, plus solennelles
Qu'une étoile pâlisante.

Que je ne sois pas plus proche
Au royaume de rêve de la mort
Qu'encore je porte
Pareils francs déguisements: robe de rat,
Peau de corbeau, bâtons en croix
Dans un champ
Me comportant selon le vent
Pas plus proche -

Pas cette rencontre finale
Au royaume crépusculaire.

III

*C'est ici la terre morte
Une terre à cactus
Ici les images de pierre
Sont dressées, ici elles reçoivent
La supplication d'une main de mort
Sous le clignotement d'une étoile pâissante.*

*Est-ce ainsi
Dans l'autre royaume de la mort:
Veillant seuls
A l'heure où nous sommes
Tremblants de tendresse
Les lèvres qui voudraient baiser
Esquissent des prières à la pierre brisée.*

IV

*Les yeux ne sont pas ici
Il n'y a pas d'yeux ici
Dans cette vallée d'étoiles mourantes
Dans cette vallée creuse
Cette mâchoire brisée de nos royaumes perdus*

*En cet ultime lieu de rencontre
Nous tâtonnons ensemble
Évitant de parler
Rassemblés là sur cette plage du fleuve enflé*

*Sans regard, à moins que
Les yeux ne reparassent
Telle l'étoile perpétuelle
La rose aux maints pétales
Du royaume crépusculaire de la mort
Le seul espoir
D'hommes vides.*





V

*Tournons autour du fi-guier
De Barbarie, de Barbarie
Tournons autour du fi-guier
Avant qu'le jour se soit levé.*

*Entre l'idée
Et la réalité
Entre le mouvement
Et l'acte
Tombe l'Ombre
Car Tien est le Royaume*

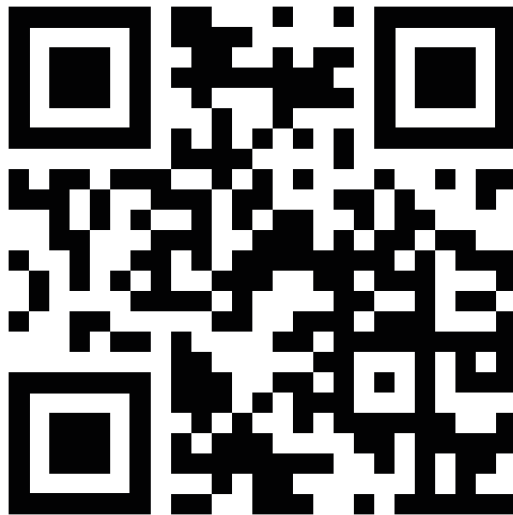
*Entre la conception
Et la création
Entre l'émotion
Et la réponse
Tombe l'Ombre
La vie est très longue*

*Entre le désir
Et le spasme
Entre la puissance
Et l'existence
Entre l'essence
Et la descente
Tombe l'Ombre
Car Tien est le Royaume*

*Car Tien est
La vie est
Car Tien est*

*C'est ainsi que finit le monde
C'est ainsi que finit le monde
C'est ainsi que finit le monde
Pas sur un Boum, sur un murmure.*

Le site d'Arts&Publics



Le rapport d'activité en ligne





SOUTENEZ-NOUS !

Chez Arts&Publics, nous faisons de la culture un vecteur d'insertion sociale, par l'accès aux arts et à la création et par l'éducation permanente, et d'insertion socioprofessionnelle, par la formation et l'accompagnement de projets.

En devenant partenaire, vous soutenez des parcours d'insertion mesurables, ancrés localement, et contribuez directement à la création d'opportunités professionnelles durables dans le secteur culturel, à travers : des formations qualifiantes ; des expériences professionnelles encadrées, au contact du public et des institutions culturelles ; un accompagnement vers l'emploi, jusqu'à la mise ou remise au travail.

Comment devenir partenaire ?

Votre engagement peut prendre différentes formes, selon vos moyens et objectifs :

- Soutien financier
- Mise à disposition de ressources (ressources humaines, espaces, matériel, expertise)
- Mécénat de compétences
- Débouchés professionnels (stages, emplois, résidences, etc.) pour nos travailleur·euse·s en insertion
- Recours aux services de notre ASBL pour vos projets
- socioculturels



ARTS & PUBLICS

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

www.artsetpublics.be
info@artsetpublics.be

Éditeur responsable
Jacques Remacle

Mise en page
Cassiopé Kritikou
Olena Prybora

