



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Des canards géants prennent leurs quartiers dans les bassins face à l'église Ste Catherine

1^{er} avril 2024 - Clin d'oeil à la date la plus divertissante de l'année, la Ville de Bruxelles a inauguré ce lundi de nouvelles installations artistiques en fibre minérale pleine de couleurs et de joie, qui habilleront les bassins du Vismet (Marché aux poissons) face à l'église Sainte-Catherine jusqu'au **21 septembre** tandis que des activités dominicales viendront égayer le quartier et ses chalands.

Une ambiance et des activités

5 canards 3D de 1m60 jusqu'à 2m50, en fibre minérale, rétroéclairés par des lampes solaires apparaissent d'une couleur jaune-orangé grâce à une technique de thermolaquage dans le « grand bassin », tandis que des lettres géantes multicolores, upcyclées d'un événement précédent, bordées de nénuphars, formant le sigle BXL embelliront le « petit bassin » pour l'été. Chaque premier dimanche du mois, des animations familiales se tiendront de 14h à 19h. Ateliers pour enfants, pêche aux puzzles ou aux canards, bateaux téléguidés, contes embarqués, pédalos pour enfants, pêche aux canards, il y en aura pour tous les goûts.

Ce projet prend place dans une volonté de valorisation des quartiers commerçants respectant la quiétude des riverains du quartier, explique Fabian Maingain, échevin des Affaires économiques à la Ville de Bruxelles. Une belle occasion de découvrir ce haut lieu historique du centre-ville de façon ludique, entre amis ou en famille, tout en profitant de l'offre Horeca et commerciale alentour.

Plus d'informations sur le compte Instagram de Enjoy the City :

<https://www.instagram.com/enjoy.the.city.bxl/>

Contacts presse :

Ville de Bruxelles : Anne-Sophie Dekeyser, cabinet de l'Échevin des Affaires économiques, de l'Emploi, de la Simplification administrative et de la Smart City, anne-sophie.dekeyser@brucity.be, +32 (0) 473 97 51 98 - Organisation : Adelaïde de Patoul, porte-parole de Brussels Major Events asbl, a.depatoul@bmeo.be +32 (0) 496 87 88 86