

Année 2016-2017
Support pédagogique de la formation :
«Le cabinet des curiosités»



Formateur

Benoît BAPTISTE



Le cabinet des curiosités

09 et 10 mars 2017 – Artothèque à Mons

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Opérateur de formation

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : www.c-paje.be



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Sommaire

I. Introduction

II. Balises pour l'animation

III. Le cabinet des curiosités

Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?

Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques plastiques. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour des leviers de la pensée créative, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos questions éventuelles à la suite de la formation. Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site (www.c-paje.be) .

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : Valentine DURIAUX, Assistante administrative valentine@c-paje.be

I. Introduction

C-paje, c'est quoi ?

Une asbl/un réseau

- Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- Une équipe pluridisciplinaire
- Un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 à 4000 Liège)
- Une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)
- Répartition de ses activités dans la région Wallonie-Bruxelles

Le C-paje, Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse et Enfance, est une plate-forme professionnelle transversale, active depuis de nombreuses années qui réunit en un vaste réseau des associations, des animateurs et des institutions aux identités diversifiées. En effet, le C-paje rassemble les structures non pas en fonction d'une reconnaissance précise telle que Maison de Jeunes, Centre d'Expression et de Créativité, École de Devoirs mais en fonction de leurs publics que sont les enfants et les jeunes. Promouvoir un collectif (un réseau), c'est vouloir renforcer au quotidien, par l'action commune et l'échange, les conditions et les moyens d'intervention des associations et des animateurs pour pouvoir maintenir le(s) public(s) au centre de toutes les préoccupations.

Un objectif

Soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Des activités

Le C-paje rassemble, via ses diverses activités, plusieurs centaines d'animateurs de tout horizon et renforce le développement de points de vue et de méthodes complémentaires et inventives. Information et soutien aux associations, publications, formation continuée, interventions créatives et projets collectifs sont autant d'outils afin de sans cesse questionner, nourrir, améliorer et transformer les pratiques et les horizons de l'animation jeunesse-enfance. Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation

L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.

Animation

Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets collectifs d'envergure où se mêlent le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Espèce(s) d'animateur

Espèce(s) d'animateur est une journée de rencontres destinée à tout acteur du secteur de l'animation. Cette journée a pour objectif de questionner les pratiques de l'animateur, de mettre en chantier son pouvoir d'action. Espèce(s) d'animateur constitue un lieu de rencontres et d'échanges permettant de rassembler divers acteurs, aux horizons hétérogènes, autour d'un projet commun qu'est celui de l'animation.

Information

Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

II. Balises pour l'animation

Il existe autant de définitions de l'animation que sans doute il y a d'animateurs. Définir l'animation c'est d'abord définir son projet d'animation : dans quelle démarche sommes-nous ? Animation politique ? Sociale ? Culturelle ? Éducation permanente ? Dans un objectif d'adaptation à la société ? De contestation de l'inacceptable ? D'épanouissement individuel et collectif ? Tant de finalités possibles, dépendantes des contextes institutionnels, des styles d'animation de chacun, des moyens à disposition, du public,...

Cette seconde partie du dossier vous propose de (re)découvrir différentes balises et repères issus de lectures autour du développement de l'enfant et du jeune. Les points relevés dans le tableau ci-dessous ne représentent pas une liste exhaustive et doivent être lus avec précaution. Effectivement, chaque individu évolue à son propre rythme selon les conditions dans lesquelles il se trouve.

Ce qui importe est d'avoir quelques repères afin de les garder en tête lors de l'élaboration de votre animation.

Ressources bibliographiques

- ◆ Bideaud J, Houdé O, Pedinielli JL – **L'homme en développement** – Éditions Puf France 2008
- ◆ Staes L & De Lièvre B – **La psychomotricité au service de l'enfant. Notions et applications pédagogiques** – Éditions De Boeck, Bruxelles, 1993
- ◆ Morel C – **ABC de la psychologie de l'enfant et de l'adolescent** – Grancher, 1999
- ◆ Ricaud-Droisy H, Oubrayrie-Roussel N, Safont-Mottay C – **Psychologie du développement : Enfance et adolescence** – Dunod, Paris, 2009
- ◆ Stassen Berger K – **Psychologie du développement** – Éditions Modulo, Québec, 2000

Tranche d'âge concernée	Niveaux de développement	Repères et indicateurs	Les apports en animation
3-6 ans : Expérimentations / Découverte / Respect de son univers			
	<p>Sociabilité</p>	<p>Avant 4 ans, les échanges sont peu nombreux et régis davantage par le matériel convoité que par l'individu en tant que tel ou par le but poursuivi par l'activité.</p> <p>Les enfants de cet âge peuvent jouer à la même chose mais la grande majorité du temps, chacun mène son activité, de son côté. Ils font des activités parallèles. Parfois, ils visent un objectif commun.</p> <p>A partir de 4 ans, les enfants jouent de moins en moins parallèlement et ont de plus en plus d'interactions entre eux. Ils savent de mieux en mieux jouer ensemble sans se chamailler. Ils savent attendre leur tour. Ils collaborent davantage.</p>	<p>Activités tournées sur le jeu, variées et qui permettent l'expérimentation.</p> <p>Proposer un matériel identique en plusieurs exemplaires.</p> <p>Proposer un choix limité (pour rendre la décision de l'enfant moins frustrante).</p> <p>Proposer des activités individuelles menant à du collectif.</p> <p>Mettre des mots sur les sentiments éprouvés.</p> <p>Permettre d'expérimenter plusieurs fois la même activité à des temps différents.</p> <p>Expliquer le « pourquoi » d'une contrainte.</p> <p>Proposer des activités sans les imposer : les y inviter.</p> <p>Limiter les activités dans la durée.</p> <p>Représenter le temps par des repères temporels figuratifs, c'est-à-dire par des images ou des objets.</p> <p><i>Et à partir de 5 ans,</i></p> <p>Proposer des jeux symboliques.</p> <p>Contextualiser et proposer des activités qui développent l'imaginaire.</p> <p>Proposer des activités mixtes et unisexes.</p> <p>Initier à la coopération et à la solidarité au travers des jeux.</p>
3 - 6 ans	<p>Respect des limites et consignes</p>	<p>L'enfant est en plein développement moteur. C'est par les jeux du corps, à travers le perfectionnement de ses mouvements qu'il teste ses limites ce qui lui permet de découvrir sa force. Les jeux constituent un espace privilégié d'apprentissage des consignes, de ses propres limites, des règles du monde extérieur.</p> <p>L'enfant exprime ses sentiments et son affectivité par son corps (côlins, boudoir, colère...). Progressivement, il parvient à exprimer ses sentiments par des mots. Poser des choix est difficile à cet âge parce que cela peut être source de frustration. Les décisions sont donc souvent instables.</p> <p>Au sein d'un groupe de pairs, l'enfant expérimente différents rôles (leader, contestataire, etc) et les réactions des autres face à ce « jeu de rôle ».</p>	
	<p>Créativité</p>	<p>L'enfant découvre en vivant des expériences. L'expression de sa créativité est essentiellement liée à la concrétisation de ses plaisirs et dégoûts.</p> <p>Il a développé la locomotion et la préhension (c'est-à-dire le fait de saisir un objet) et par conséquent l'expression de ses créations se fait essentiellement sous forme non verbale à travers des activités graphiques et motrices.</p> <p>L'enfant est capable d'imaginer, par la pensée, des éléments du monde réel. Il peut penser à des événements, à des situations qui ont eu lieu plus tôt dans la journée, sans pour autant les avoir sous les yeux. Il est capable d'identifier des éléments réels (adulte, moi, la personne âgée...) et symboliques (la sorcière, le dinosaure...).</p>	

Tranche d'âge concernée	Niveaux de développement	Repères et indicateurs	Les apports en animation
6 - 12 ans	Sociabilité	<p>6-8 ans : Rêve / Imaginaire</p> <p>8-12 ans : Extraversion / Groupe / Solidarité / Coopération</p> <p>Les enfants apprécient les jeux de compétition qui permettent de mettre en avant leur précision, leur rapidité, leur performance et leur force.</p> <p>A partir de 6 ans, l'enfant collabore, respecte l'autre et connaît ses qualités.</p> <p>A 7-8 ans, l'enfant va passer d'un comportement rêveur, introverti à un comportement plus extraverti. A cet âge, il est capable d'éprouver de l'empathie.</p> <p>A partir de 9-10 ans, l'enfant aime tenir des conversations avec les enfants de son âge, va découvrir l'appartenance à un groupe. Il développe la solidarité et la collaboration.</p> <p>Il est attiré par une personne célèbre (parfois, élément qui relie les membres du groupe entre eux). Il s'intéresse de plus en plus à son apparence (habits, coiffure...) et s'identifie par rapport à cela.</p>	<p>Proposer des activités qui soutiennent les différents modes d'expression.</p> <p>Construire avec le groupe les règles plutôt que de les imposer.</p> <p>Partir d'un personnage que l'enfant affectionne.</p> <p>Échanger sur le look, l'apparence, l'image.</p> <p>Être attentif à la composition des groupes (limiter l'exclusion), valoriser les compétences de chacun quelque soit le domaine.</p> <p>Développer l'imaginaire.</p> <p>Proposer des activités mixtes et unisexes.</p> <p>Expliciter le pourquoi de l'activité ainsi que la démarche.</p>
	Respect des limites et consignes	<p>Il découvre la notion de groupe. Il appartient à « une bande » avec des règles internes. C'est aussi le moment où il peut connaître davantage l'exclusion, quand il ne se conforme pas à ce que le groupe attend de lui.</p> <p>Le sentiment de justice est bien présent. Ainsi, toute injustice de la part de la figure d'autorité le fera réagir intensément.</p> <p>Vers 11-12 ans, l'enfant peut exprimer ses émotions de façon radicale.</p> <p>A partir de 6 ans, les mouvements de l'enfant sont de plus en plus coordonnés et précis. Le « vocabulaire graphique » devient plus réaliste.</p> <p>A cet âge, il dépasse l'intuition pour comprendre des phénomènes de façon plus objective. Il ne lui est plus nécessaire de rester dans le concret, dans le vécu pour comprendre les choses.</p> <p>C'est pourquoi, il commence à utiliser des symboles et à élaborer des concepts. Il distingue de mieux en mieux le réel de l'imaginaire.</p> <p>A partir de 9-10 ans, les filles et les garçons ont souvent des centres d'intérêt différents. Ainsi, il n'est guère étonnant que les champs d'expression de la créativité se différencient.</p> <p>Le développement de la pensée logico-mathématique et la réorganisation mentale nécessaire peut perturber le processus créatif.</p>	
	Créativité		

Tranche d'âge concernée	Niveaux de développement	Repères et indicateurs	Les apports en animation
12 ans et plus		<p>12-15 ans : Pairs / Changements physiques / Affirmation / Indépendance 16 ans - ... : Réalisme / Autonomie</p>	
		<p>Sociabilité</p> <p>En apparence, il semble s'intéresser essentiellement à sa personne. Le jeune peut changer d'humeur et d'émotions subitement. Il ressent un besoin de liberté. Il prend de la distance avec ses parents pour se rapprocher de ses pairs. A partir de 16 ans pour la fille et de 18 ans pour le garçon, le jeune se stabilise de plus en plus et devient plus réaliste. Il construit son indépendance tant affective,</p>	<p>Susciter et permettre l'échange, le débat autour de thèmes amenés par le jeune.</p> <p>Susciter la réflexion plutôt qu'apporter des réponses.</p> <p>Proposer des projets collectifs (idéaux communs, valeurs partagées, investissement dans l'espace public, etc).</p> <p>Mener un projet avec l'adhésion de chaque membre.</p> <p>Distinguer les consignes impérieuses des consignes qui peuvent être discutées (et donc, transgressées).</p>
		<p>Respect des limites et consignes</p> <p>Le développement du jeune adolescent aura des répercussions à tout niveau. Vers 12-13 ans (période qui dure un peu plus longtemps chez le garçon que chez la fille), le jeune s'oppose régulièrement à ce qui est établi. Il peut éprouver du plaisir à transgresser les règles. A partir de 13 ans pour la fille et de 15 ans chez le garçon, le jeune va s'affirmer davantage. Il recherche l'indépendance, a soif de liberté. Il revendique et parle énormément. Le jeune établit une sorte de « code d'honneur ».</p>	<p>Entre 12 et 15 ans environ, le jeune établit des relations abstraites. Il est capable de mener des raisonnements qui font appel à la déduction. Il affine ce type de raisonnement. Il est donc intéressant de proposer des activités qui débutent par la réflexion suivie de l'action. A 15 ans et plus, il développe davantage sa conscience et sa morale.</p>
<p>Créativité</p>			

III. Le cabinet des curiosités

Un cabinet de curiosités était un lieu où étaient entreposés et exposés des objets collectionnés, avec un certain goût pour l'hétéroclisme et l'inédit. On y trouvait couramment des médailles des antiquités, des objets d'histoire naturelle (comme des animaux empaillés, des insectes séchés, des coquillages, des squelettes, des carapaces, des herbiers, des fossiles) ou des œuvres d'art.

Apparus à la Renaissance en Europe, les cabinets de curiosités (studiolo italien) sont l'ancêtre des musées et des muséums. Aussi bien privés (collections de particuliers) que publics (collections institutionnelles d'écoles de vétérinaire, de facultés de médecine), ils ont joué un rôle fondamental dans l'essor de la science moderne même s'ils gardaient les traces des croyances populaires de l'époque (il n'était pas rare d'y trouver du sang de dragon séché ou des squelettes d'animaux mythiques). L'édition de catalogues qui en faisaient l'inventaire souvent illustré, permettait d'en diffuser le contenu auprès des savants européens. Le principe du cabinet de curiosités a disparu durant le XIXe siècle, remplacé par des institutions officielles et les collections privées. Celles-ci ont joué encore un grand rôle dans certaines disciplines scientifiques comme l'entomologie ou la conchyliologie.

Organisation des collections

Dans les cabinets de curiosités, les collections peuvent s'organiser en quatre catégories (nommées en latin) :

- **Artificialia**, qui regroupe les objets créés ou modifiés par l'Homme (antiquités, œuvres d'art)
- **Naturalia**, qui regroupe les créatures et objets naturels (avec un intérêt particulier pour les monstres)
- **Exotica**, qui regroupe les plantes et animaux exotiques
- **Scientifica**, qui regroupe les instruments scientifiques

La constitution des chambres de merveilles s'inscrit, selon Patricia Falguières, dans la lignée des onomasticons antiques et viserait à rassembler des memorabilia ou mirabilia, soit des choses, objets ou éléments mémorables, des souvenirs à mémoriser. Il s'agirait, selon elle, de « systèmes de lieux communs » classant « autant de faits, res, observations ou historiae, « qui n'ont d'autre détermination que de s'offrir au travail de la mémoire. »



Contenu de la formation

- Concept de formation sous forme d'ateliers et d'expérimentations en vue de créer une vitrine de +/- 40/60 cm (vertical ou horizontal)
- Création personnelle ou en sous groupe (2/3). Dans l'idée de ne pas trop m'éparpiller, j'ai fait le choix de m'intéresser à une artiste Maissa Toulet et de partir de son travail pour construire les différentes étapes et théories.



5/6 créations par vitrine. A l'origine 4 grandes catégories de collections sont citées :

- Les objets créés par l'homme : art, antiquité (lien religion croyance)
- Les « créatures » (monstres)
- Les plantes et animaux exotiques (lien avec la taxidermie)
- Les instruments scientifiques

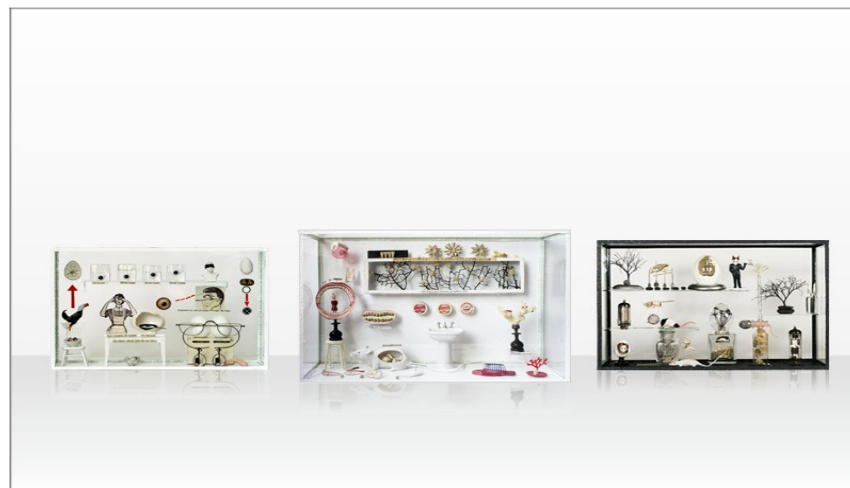
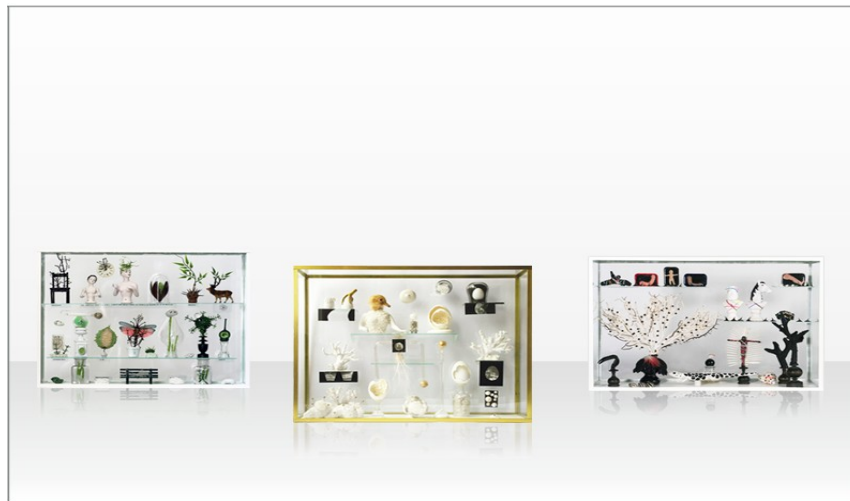
NB : les vitrines sont généralement constituées d'un mix de ces différentes catégories, elles peuvent être aménagées comme de véritables « scénettes » .



Le cabinet des curiosités

09 et 10 mars 2017 – Artothèque à Mons





Mots clés : étrangeté et beauté-idée d'objet rare-origine diverses et miser sur ces contrastes grenier- curiosité-fond de tiroir- »ce qu'on ne veut pas jeter musée-carnet de route-album photo-parcours de vie-vécu personnel - différente orientation : PASSÉ-PRÉSENT-FUTUR (Antique opposition technologie).

Chimérique : fantaisiste, fou, illusoire, imaginaire, impossible, inexistant, irréalisable, irréel, mensonger, mythique, utopique, vain-littéraire: lunaire.

Intro générale de la thématique (macro)

- Remettre en cause le dogme catholique et la théorie de l'origine des espèces.
<https://www.youtube.com/watch?v=3UnHxx0e8H0>
- Petit portrait de Maissa (micro) <https://www.youtube.com/watch?v=IBjQyJFxy-E>
- Main momie (anecdotique) <https://www.youtube.com/watch?v=F5-PSFJGW8k>

Concept de collage en trois dimension

Thématique: affichage des articles de presse afin de trouver un sujet de société qui servira de tremplin aux diverses créations, idée de s'inspirer d'une thématique sociale afin de « peindre une réalité interprétée » .

Technique de transfert

- Transfert image via papier collant : à coller sur plexi technique simple : coller le schotch sur l'image, humidifier, gratter le côté blanc travailler sur base de photocopies d'imageries médicale - Utiliser cette technique sur des petits bocalux.
- Transfert image sur bois : glossygel – attention séchage = 7 heures.
- Technique transfert sur calque + fond acrylique.
- Technique transfert sur toile.

Collage et détournement

Collage et intervention sur anciennes cartes postales (portraits anciens).

Petits pots en verre

Customisation et remplissage (opposition exp végétal/Technologique).

Construction par opposition

Récolter quelques végétaux + photo-parcours : chimique/naturel – vivant/mort – frais/pourri – végétal
Exemple d'association contraire: <https://www.youtube.com/watch?v=zGZ9kZta3Hs>

Manipuler/transformer

- Association d'objet/matière
- Travail avec outil de découpe, pistolet à colle
- Poupée/ dentier/ Cailloux

Quelques idées

Création d'une poupée vaudou



Création de visage à partir de capsule de bouteille :

- Poser une capsule face dentelée vers un support dur en métal.
- Aplatir la capsule avec un marteau en plastique dur.
- Colorier avec des poscas ou coller un visage découpé dans la capsule ou autres images.
- Coller des yeux 3D pour avoir un résultat personnage artistique genre Bob l'éponge et compagnie.

Création d'une carte de Tarot originale avec d'anciennes photos (voir illustration pour inspiration)



Les collages permettent une infinité d'illustrations pouvant trouver leur place dans un cabinet de curiosités. Voir les illustrations pour s'en inspirer.



Les contenants

Bocaux, aquarium, verres retournés.



Fioles et flacons. Boîte d'allumettes.



Étiquettes

Utiliser différents papiers.

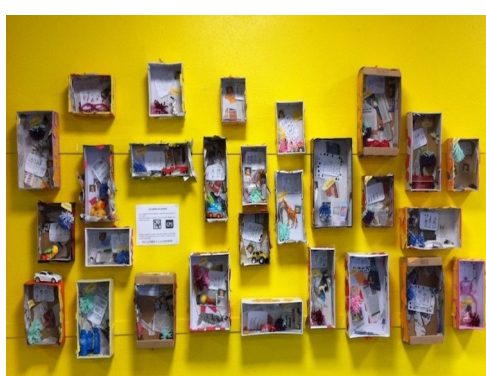


Le cabinet des curiosités

09 et 10 mars 2017 – Artothèque à Mons

Exposer

Étagères /Vitrines.



Collecter

(caillou, coquillages, objets insolites...) et étiqueter.



Réaliser une composition



Transformer



Créer des objets insolites



Envie d'en savoir plus ?

- **Design et Nature (Paris)**. La galerie Design et Nature est spécialisée dans la création d'animaux naturalisés, dans l'entomologie et l'ostéologie (science des papillons et des insectes) mais aussi dans la présentation d'espèces organiques et végétales. Orienté résolument décoration, les animaux naturalisés, les squelettes et les curiosités deviennent des objets d'exception et de rêve, des œuvres d'art qui provoquent une véritable fascination. Ils étonnent, ils interrogent. → 4, rue d'Aboukir, 75002 Paris – FRANCE | Tél.: +33 (0)1 43 06 86 98 | www.designnature.fr
- **Deyrolle (Paris)**. Dans l'esprit de ces lieux où les voyageurs curieux et les collectionneurs d'objets de nature accumulaient toutes sortes de richesses, on trouve chez Deyrolle des collections hétéroclites de minéraux étonnants, d'œufs d'autruches montés sur socle, des objets ou tableaux précieux, des collages d'ailes de papillons, d'étranges oiseaux naturalisés, des éclatés d'insectes montés sous globe tels qu'ils l'étaient déjà au XIXème par Deyrolle, des pièces d'ostéologie, des antiquités animalières... → 46, rue du Bac, Paris VIIème – FRANCE | +33(0)1 42 22 32 21 | <http://www.deyrolle.fr/>

Quelques artistes

- Jérôme Fortin : Jérôme Fortin vit et travaille à Montréal. Dans ses sculptures-installations, Fortin combine la pratique des cabinets de curiosités, (ces musées privés du XVIe siècle) à la pratique de consommation de masse des XXe et XXIe siècles. Bouchons de liège, bouteilles de plastique, livres, allumettes, clous et boîtes de conserve sont astucieusement manipulés et assemblés en plusieurs séries de curiosités visuelles et plastiques ; Il utilise ces objets pour leurs formes, couleurs et textures spécifiques et ses sculptures évoquent les fleurs, coquillages, bijoux et amulettes anciennement rassemblés par les Curieux pour leur caractère exotique. L'apparence poétique et énigmatique des sculptures de Jérôme Fortin détourne l'aspect usuel des objets du quotidien pour exciter notre regard contemporain. → <http://jeromefortin.com/portfolio/cabinets-de-curiosite/>



- Mark Dion : Mark Dion est un artiste plasticien français. A côté du vivant, Mark Dion aligne des objets façonnés par l'homme, des outils, des boîtes, des statuettes, des sceaux et pour finir une chaîne, comme trouvés dans une fouille archéologique fantaisiste. Ici la nature et la culture se succèdent dans une pseudo-classification scientifique.



- **Maïssa Toulet** : Née en 1974, Maïssa Toulet collecte des objets et les assemble dans des boîtes vitrées ou entièrement transparentes, en s'inspirant des cabinets de curiosités. Conçues comme des musées miniatures ou des chapelles à ex-votos, ses vitrines et installations accumulent les objets dans un esprit très éloigné des collections, car rien n'y est classé selon une logique apparente. Chaque objet a pourtant une place, très étudiée et nullement interchangeable. Entre mises en scène et rébus, Maïssa Toulet essaye de donner aux objets qu'elle trouve et transforme – parfois du tout au tout- la force des symboles que l'on trouve dans les contes, dans les rêves, dans les rites. ↳ <http://www.maissatoulet.fr/cabinet-de-curiosite-maissa-toulet.html>



Maïssa Toulet, végétaux, 2008



Maïssa Toulet, sous les mers, 2007

- **Thomas Grunfeld** : Thomas Grunfeld est un artiste plasticien allemand. <http://thomasgrunfeld.blogspot.be> Collages improbables d'animaux empaillés de différentes espèces, les misfits matérialisent des chimères semblant tout droit sorties d'un rêve. Le spectateur découvre ces animaux hybrides présentés derrière des vitrines qui ne sont pas sans rappeler les cabinets des curiosités du 18ème siècle. On s'étonne alors, autant qu'on est fascinés par ces animaux qui nous paraissent familiers et étranges à la fois.



Petit coup de pouce

Pour trouver l'objet rare à rajouter à votre collection, vous pouvez vous rendre sur les brocantes et marchés aux puces, vous y trouverez sûrement quelques objets insolites.

- Liège : Brocante de St Pholien : tous les vendredis de 6h à 14h sur le Boulevard de la Constitution en Outremeuse.
- Bruxelles : Marché aux puces de la Place du jeu de balle : du lundi au vendredi de 6h à 14h et le week-end de 6h à 15h.
- Brabant Wallon : Brocante TOUT & Co Carrefour Waterloo : tous les dimanches et jours fériers de 4h à 14h.
- Hainaut : Brocante Puces et fond de grenier à Trazegnies : tous le dimanches de 6h à 14h.
- Luxembourg : "La petite batte" à Bomal : tous les dimanches de 9h à 13h.

↳ Plus de dates et d'infos sur <http://vide-greniers.org/>

A lire ou à voir absolument

Références bibliographiques :

- Mauriès P – **Cabinet des curiosités** – Gallimard, 2011.
Étudier les cabinets de curiosité revient à entrer par effraction dans l'imaginaire européen du XVIe et XVIIe siècles. C'est justement ce que nous fait découvrir Patrick Mauriès grâce à un texte d'une grande pertinence. Ces cabinets de curiosités répondaient à la soif de connaissance et à l'extrême curiosité des hommes de la Renaissance. L'intrusion de la rationalité et le début des sciences au XVIIIe siècle allaient naturellement déconsidérer ces musées extraordinaires. L'auteur raconte avec mille anecdotes cette évolution. La fin de ce livre permet aussi de saisir comment depuis quelques années, les cabinets de curiosités sont devenus la nouvelle grande tendance de la décoration internationale.
- Davenne C, Fleurent C – **Cabinets de curiosités : la passion de la collection** – La Martinière, 2011.
Avec une approche ludique, ce livre richement illustré présente l'histoire du cabinet de curiosités, depuis sa création jusqu'à nos jours et reprend les différents thèmes auxquels appartiennent ces curiosités. Un livre passionnant et vivant, à la découverte de lieux extraordinaires, captés par l'œil de la photographe Christine Fleurent.

- Pierrat E – **Les nouveaux cabinets de curiosités** – Les Beaux Jours, 2011.
Très prisés au XVIII^e siècle, les cabinets de curiosités reviennent au goût du jour. Les contemporains reprennent les codes classiques du genre, tout en y adjoignant arts religieux, populaire, brut ou d'avant-garde, instruments scientifiques, vanités, écorchés ou objets érotiques. Le bizarre le dispute au sublime, le bibelot exotique au chef-d'œuvre. Le cabinet d'aujourd'hui reconstitue des mondes lointains ou fantasmés mais, à la différence de ses prédécesseurs, exprime aussi une intimité ou une quête intérieure qui en fait l'originalité. Une vingtaine de propriétaires ont accepté, sous réserve de l'anonymat, de dévoiler leurs trésors et d'éclairer les raisons de cette forme de collectionnisme.

- Schnapper A – **Le géant, la licorne et la tulipe. Les cabinets de curiosités en France au XVII^e siècle** – Flammarion, 1988. Cette passionnante étude présente un panorama de la curiosité encyclopédique qui fonde la plupart des cabinets du XVII^e siècle. Antoine Schnapper, en étudiant le cas français, passe en revue les acteurs variés de cette Comédie de la curiosité et montre combien de vieilles légendes restent néanmoins vivaces, ce qui explique l'attachement de ces collections pour des objets aussi étrange que la corne de licorne, la rose de Jéricho ou les dents de géants. Le Géant, la licorne et la tulipe est un livre essentiel sur l'étude des cabinets de curiosités en France.

- Davenne C – **Modernité du cabinet de curiosités** – L'Harmattan, 2004.
Le cabinet de curiosités est dans l'air du temps. Des expositions récentes, des émissions radiophoniques le citent. L'ouvrage porte sur la réhabilitation de cette locution. Est-elle le signe d'une sortie des avant-gardes artistiques ou la recherche d'un paradis perdu mêlant les arts et les sciences ? Une histoire des collectionnistes de Verrès à Duchamp est dessinée ici pour comprendre l'outil de clarification, de passage d'un ordre à l'autre que représentent ces dispositifs apparemment désuets.

- Garrault E – **Collections : Mes cabinets de curiosité** – Le temps apprivoisé (LTA), 2011.
Vous avez l'âme collectionneuse ? Mettez donc en scène tous les petits trésors que vous avez réunis au fil des ans : souvenirs de voyage ou de famille, collections de clés, d'oeufs, de minéraux ou de végétaux, etc. Fabriquez des vitrines, de mini- consoles ou des socles décoratifs... et complétez vos collections dans l'esprit des cabinets de curiosité.

Références électroniques :

- <http://vide-greniers.org/> ® agenda des brocantes et vide-greniers de Belgique, France, Luxembourg et Suisse.
- <http://curiositas.org/> ® site répertoriant les différents cabinets des curiosités du XVI^e au XX^e siècle.

Vidéos :

- [Reportage vidéo de France24 sur Maïssa Toulet](#)

Annexe I : C-paje, Qui sommes-nous ?

Identité Une asbl



- *Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- *une équipe pluridisciplinaire
- *un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)
- *une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'asbl C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant).

Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.

Animation



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêlent le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.