



Institut interréseaux  
de la Formation  
professionnelle continue

**Année 2022-2023**  
**Support pédagogique de la formation :**

**« Explorer la pensée créative à travers la pratique artistique »**

**Code de la formation :** 102502201 / 42471

**Nom du-de la/des formateur-trice-s :** Julien Rousseau

**Organisme de la formation :**



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège  
Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31  
Contact : valentine@c-paje.be (Valentine DURIAUX)  
Assistante administrative  
**Site : [www.c-paje.be](http://www.c-paje.be)**

Le présent support pédagogique est protégé par la réglementation sur les droits d'auteurs et sur les autres droits intellectuels et ne peut donc pas être utilisé, sauf dans les cas prévus par cette réglementation, sans l'autorisation préalable et expresse des titulaires des droits et pour ce qui concerne les références du pouvoir adjudicateur sans l'autorisation préalable et expresse du pouvoir adjudicateur.



## PLAN

---

### I. Introduction

- La Créativité ...
- Les Objectifs
- Traces de la formation

### II. Le processus créatif ou comment on crée ?

### III. Quelques activités à faire en classe

- Collage : Les petits monstres de Space Paf Paf
- Impression stickers en bande
- Chasse à l'image
- Alebrije
- Le géant
- Les 7 actions
- Mots mêlés
- Pensée divergente et convergente par l'expérience artistique
- Rhabille-toi !
- Roman-photo revisité
- L'animal hybride
- Enquête au tampon

### IV. Ressources.

### Annexe I : C-paje, qui sommes-nous ?

## I. Introduction

---

### La créativité ...

« La créativité est avant tout affaire d'être plutôt que de faire, elle est un positionnement, un regard sur le monde, une attitude face aux situations, une recherche de nouvelles pistes, une élaboration de nouvelles solutions. C'est une attitude qui ne s'effraie pas du complexe (dynamique ouverte), mais qui permet de dépasser le compliqué (constat de blocage et de fermeture). Cette attitude s'exprime tant par la peinture que par la soudure, la musique, le calcul, les stratégies, la poésie, la danse, le sport, les modes de relation, la plomberie (...) ».

- J-M. Lelebourer, président du C-paje.

### Les objectifs

- Mieux comprendre les ressorts de la pensée créative et les facteurs qui contribuent à son développement dans différents champs.
- Identifier des conditions à mettre en place pour favoriser la pensée créative et notamment la valorisation d'attitudes, telles que accepter de se tromper et de prendre des risques, la curiosité, l'élaboration d'hypothèses, la confiance en soi, l'ouverture.
- Développer des outils/des pratiques pour stimuler la pensée créative des élèves.

## **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](http://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](mailto:valentine@c-paje.be)

## II. Le processus créatif ou comment on crée ?

---

### On ne crée pas à partir de rien

---

Aucun artiste ne l'a fait : ils s'inspirent d'abord et souvent d'autres artistes ; pour les élèves, il faut nourrir l'imaginaire à partir du vécu, des expériences et bien sûr, des nombreuses images vues et engrangées. Il faut multiplier les associations et les combinatoires d'images, ou d'éléments puisés dans le réel, la nature... (ainsi, certains artistes récupèrent des tas d'objets ou accumulent des croquis, des images, des photos...) Il faut faire son miel de toutes expériences. À l'école, les artistes aussi nous donnent des idées : procédés, thèmes...

### Regarder, c'est déjà créer

---

L'individu créatif porte sur toutes choses un regard particulier qui est déjà un pas vers la création. À l'école : donner à voir des images, des reproductions, aller au musée; regarder vraiment, s'étonner, s'émerveiller, rêver, regarder le ciel et les nuages, les taches sur un vieux mur, l'analogie des formes et des matières...

### Se souvenir, c'est déjà créer

---

Les matériaux employés dans les constructions de l'imaginaire sont, pour la plupart, des matériaux mémorisés. La mémoire ne les garde pas intacts, elle n'est pas fidèle, elle transforme, embellit, nuance, déforme, inverse... Et c'est tant mieux ! Ainsi, Magritte transforme les feuilles d'arbres... en arbre et peint une sirène dont la tête est celle d'un poisson et la queue, des jambes ! À l'école, la mémoire passe aussi par le corps ; celui-ci doit être engagé pour que la mémoire engrange : montrer l'image, le détail du doigt, toucher dans la mesure du possible, prendre dans ses mains, laisser, reprendre, chercher... d'où le grand intérêt, dans ce cas, d'utiliser des cartes postales ou des petites reproductions. Il faut parler aussi, dire, s'exprimer, se souvenir, évoquer, projeter, anticiper... À l'école, des opérations plastiques favorisent ce processus : inverser, dissocier, supprimer des éléments, mais aussi reproduire, isoler, transformer, associer.

### C'est l'affectivité qui est le catalyseur de la démarche créative

---

À l'école : trouver des situations qui touchent les élèves, qui concernent leur vécu, entrer par leur expérience.

### On est entre rêve et réalité...

---

... C'est un jeu habituel pour les plus jeunes, mais parfois, la frontière entre l'imaginaire et la réalité est floue. Or, une créativité maîtrisée ne peut être que celle d'un adulte qui sait partir du réel, surfer dans l'imaginaire et retourner au réel à volonté.

## La créativité demande du temps

Celui dont l'esprit a besoin pour faire son cheminement, trouver des rapports nouveaux, avoir des idées. Cette phase est à la fois consciente et inconsciente. À l'école: proposer le projet et donner du temps, il faut savoir attendre ; ce peut être un moment, quelques jours, ou plus... Relancer, enrichir la réflexion, donner des pistes ; le vécu de la classe, un événement, une publicité : tout peut être source d'idées. Enfin, aller voir - sur les reproductions ou au musée - comment des artistes ont traité la question posée.

## En fait, la créativité ne s'apprend pas : elle s'exerce et s'entretient, comme la mémoire.

En classe, il est important :

- D'instaurer un climat de confiance et de plaisir ; pas de censure ni de jugement moral ; toute idée de mérite ou de rendement n'a pas sa place.
- De ne proposer que peu de réalisations collectives, car elles ne favorisent pas l'expression individuelle (se rappeler que la socialisation n'est pas l'objectif des arts plastiques) ; lorsque ce sera le cas (grande réalisation), on veillera toujours à préserver une expression individuelle avant de passer au collectif .
- De nourrir l'imaginaire en sortant des sentiers battus (car "sur les sentiers battus aucune moisson ne pousse" ) de l'académisme ; de favoriser les associations originales, la vivacité, la divergence. Pas de classements immuables, d'étiquettes ou de catégories en arts plastiques ; tout ce qui fixe définitivement, limite, fige va à l'encontre de la démarche créative.
- De savoir regarder, s'émerveiller, développer la curiosité, provoquer l'imaginaire, surprendre, déranger, proposer des situations inhabituelles, imprévues, faire intervenir le hasard qui peut être une amorce riche (taches, ombres...).
- De bien utiliser la consigne qui peut être un élément constructif ou... bloquant de la créativité.
- D'obliger à des relations apparemment difficiles ; exemple: relier une pomme et une machine à coudre, un cube et un tas de sable... (par la forme, la couleur, le lieu, le sens, la matière...).
- À partir d'une première expression spontanée, pauvre, stéréotypée, brouillonne : changer d'outils, de support, de matières, reprendre un élément, le répéter, l'agrandir...

## III. Quelques activités à faire en classe

### Collage – Les monstres de space Paf Paf



Space Paf Paf – Laurence Gonry. série « Un découpage par jour »

#### Matériel :

Feuilles de dessin A4 ou tout autre format et papier    Ciseaux  
au choix

Colle

Différents magazines à découper

#### Déroulement :

- Découper dans les magazines des objets, formes et éléments qui nous attirent.
- Une fois qu'on a récolté quelques éléments, essayer de les assembler afin de créer un personnage. Il faut apprendre à détourner l'objet, à le regarder comme une forme et non plus comme l'objet. Ne pas coller tout de suite !
- Une fois que le personnage prend forme, chercher à nouveau dans les magazines, d'autres éléments pour le compléter, ainsi que des éléments qui peuvent former son environnement.
- Une fois qu'on est satisfait de la composition et que les éléments sont sur le bon plan, il n'y a plus qu'à coller !

#### Objectifs :

- ➔ Stimuler la créativité par la contrainte, l'utilisation d'outils limités : magazines, colle et ciseaux.
- ➔ Détourner des images d'objets de leur signification usuelle, les regarder comme des formes.
- ➔ Être créatif dans la résolution des problèmes qui peuvent se poser.

## Impression stickers en bande

---

### Matériel :

Photo de portraits noir et blanc imprimée en A4 ou en Feuilles blanches épaisses de la même taille que les impressions portrait

Tape TESA EXTRA POWER TRANSPARENT

Des ciseaux

Des petits bols d'eau

### Déroulement :

- Coller sur l'ensemble de la photo des bandes de papier collant transparent, face imprimée en contact avec le papier collant.
- Découper aux ciseaux le contour de chacune de ces bandes.
- Par le verso, côté blanc du papier, humidifier la bande.
- En travaillant couche par couche, humidifier davantage de manière à faire disparaître l'ensemble du papier.
- Une fois la bande « nettoyée », il ne reste plus que l'encre sur le support collant.
- Coller ensuite le papier collant ainsi encré sur une feuille blanche.
- Recommencer selon le même procédé avec l'ensemble des bandes et recomposer ainsi l'entièreté du portrait.

### Objectifs :

- ➔ Utiliser une technique simple pour créer des stickers utilisables dans différentes situations.
- ➔ Développer son imagination, à partir d'une technique innovante.
- ➔ Être créatif dans la résolution des problèmes qui peuvent se poser.



## Chasse à l'image



### Matériel :

Appareil photo, smartphone (et câble pour transférer Petits papiers sur lesquels sont inscrites une contrainte technique ou une thématique sur l'ordinateur)

Ordinateur

Imprimante ou projecteur

### Déroulement :

- Les participants tirent au sort une contrainte technique photo (prise de vue au ras du sol, cadrage en contre-plongée, à hauteur de poitrine...) ou une thématique (Rouge, reflet, typographie, flou...).
- Ils partent à la chasse à l'image et doivent revenir avec une photo. Il est important de demander au participant de sélectionner une seule photo.
- Imprimer les réalisations et les afficher.
- Demander aux groupes de retrouver la contrainte/le thème qui correspond à la photographie.

### Objectifs :

- ➔ Stimuler la créativité par la contrainte d'une thématique ou d'une technique.
- ➔ Travailler et distinguer la pensée divergente (à partir d'un thème, explorer les différentes possibilités) et la pensée convergente (à partir du résultat obtenu, retrouver la contrainte donnée).

### Alebrije

Le terme « **Alebrijes** » désigne un artisanat mexicain inventé par **Pedro Linares Lopez** en 1936 à la suite d'un rêve qu'il eut alors qu'il luttait entre la vie et la mort, et durant lequel il se souvint avoir communiqué avec des êtres hors du commun.

« Dans le lit, inconscient, Pedro rêva d'un lieu étrange et très calme. Une sorte de forêt remplie d'arbres, de rochers et d'animaux. Selon ses dires, en arrivant à cet endroit il ne sentait plus aucune douleur et était heureux de pouvoir s'y promener. Mais tout à coup, les rochers, les nuages et les animaux n'étaient plus les mêmes! C'est ainsi qu'il observa, entre autres, un âne ailé, un coq avec des cornes de taureau et un chien à tête de lion. Puis, tous les animaux de sa vision crièrent à l'unisson « Alebrijes, Alebrijes, Alebrijes »."

De nos jours, les Alebrijes sont un échantillon représentatif de l'art populaire mexicain, de l'État d'Oaxaca en particulier.

Ces pièces artistiques sont en général élaborées à partir de bois de copal et parfois en papier carton ou en papier mâché. Elles se caractérisent par leurs formes étranges et leurs couleurs vives qui fascinent et surprennent aussi bien les Mexicains que les touristes du monde entier.

Comme vous l'avez compris, ils sont le résultat de la fusion entre deux ou plusieurs espèces animales, mais aussi de personnages issus du folklore populaire tels des diables, des dragons ou encore la Catrina et sa version masculine, El Catrín.



Je vous propose ici de travailler les Alebrijes en deux dimensions.

## Matériel :

Feuilles plexi

Posca

Feutres noirs permanents

De nombreuses photocopies de mammifères, d'insectes, de dinosaures ... et des exemples de motifs et de couleurs utilisés dans l'art populaire mexicain.

## Déroulement :

- Parmi les photocopies proposées, choisir un animal de départ pour sa tête. Placer le plexi au-dessus de la photocopye représentant l'animal et décalquer sa tête à l'aide d'un feutre noir permanent. Attention à ne pas décalquer la tête au milieu de la feuille de plexi et de veiller à laisser assez de place afin de pouvoir représenter le reste du corps.
- Une fois la tête décalquée, choisir un deuxième animal pour son corps. Le décalquer. Ne pas hésiter à tricher un peu pour que les traits de la tête de notre animal relient les traits de son corps.
- Choisir d'autres « bouts » d'animaux pour compléter notre bestiole imaginaire ! Ajouter des pattes, des ailes, une queue... en testant différents assemblages grâce à la transparence.
- Remplir les formes avec des éléments issus des motifs traditionnels mexicains.
- Choisir trois couleurs vives et colorier l'animal au posca ou au feutre de couleur. Ne pas hésiter à passer sur les traits noirs avec le posca car quand on retourne le plexi, les traits sont toujours visibles.
- Après le coloriage, retourner son plexi afin que les traits noirs soient au-dessus des couleurs. Et donner un nom à son animal en partant des syllabes qui composent les différents animaux de départ.

Ce travail en deux dimensions peut-être un travail préparatoire pour une réalisation en trois dimensions.

## Objectifs :

- ➔ Stimuler la créativité par la contrainte d'un technique et d'outils proposés (assemblage).
- ➔ Stimuler l'imagination en détournant des objets (animaux) bien connus pour en faire des personnages et animaux inventés.
- ➔ Être créatif dans la résolution des problèmes qui peuvent se poser.

## Le géant

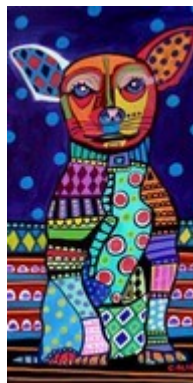
Réaliser collectivement un cadavre exquis géant.



### Matériel :

1 rouleau de grand papier (Kraft, nappe en papier...) Ciseaux, Tesa

Un maximum de matériel de dessin différent (pastels Documentation de base (pour exemple: photocopie gras, pastels secs, fusain, posca, feutres, crayons de d'œuvre, de types de graphisme...) (facultatif) couleur, gouaches, papier découpé, colle, mosaïques....)



## Déroulement :

- Constituer 3 groupes de deux à quatre participants. (Un groupe pour la tête, un pour le buste et un pour le bas du corps.) Donner à chaque groupe un grand morceau de papier, en s'assurant que le groupe qui doit dessiner la tête dispose d'un espace de papier moins haut que celui du corps ou des jambes. Marquer au crayon chaque fin de papier afin de faire correspondre la tête et le buste, le buste et les jambes lors de l'assemblage final.
- Donner deux thèmes à chaque groupe. Exemples : Animal et végétaux, squelette et amour, pirate et pointillisme, Picasso et les œufs de Pâques, Keith Haring et le carnaval, etc. Ces deux thèmes doivent se mélanger et être identifiables. Sur base de ces deux thèmes, le groupe doit se concerter sur sa volonté commune. Qu'est-ce que ces thématiques évoquent pour moi ? Comment va-t-on procéder ? Qui s'occupe de quoi ? Il est toujours intéressant de proposer des exemples d'images liées aux thèmes.
- Au niveau de la réalisation, il est intéressant de mettre beaucoup de matériel à disposition et de laisser à chacun le libre choix de la technique. Une fois les réalisations terminées, assembler le géant à l'aide de Tesa.

## Objectifs :

- Favoriser le travail de groupe et la créativité collective.
- S'inspirer du travail de différents artistes et des techniques qu'ils utilisent.
- Être créatif dans la résolution des problèmes qui peuvent se poser.

## Les 7 actions

---

### Matériel :

Feuilles blanches (7 par personne)

Fusain

Pastels de couleur

Bandeau pour les yeux

Vibratone

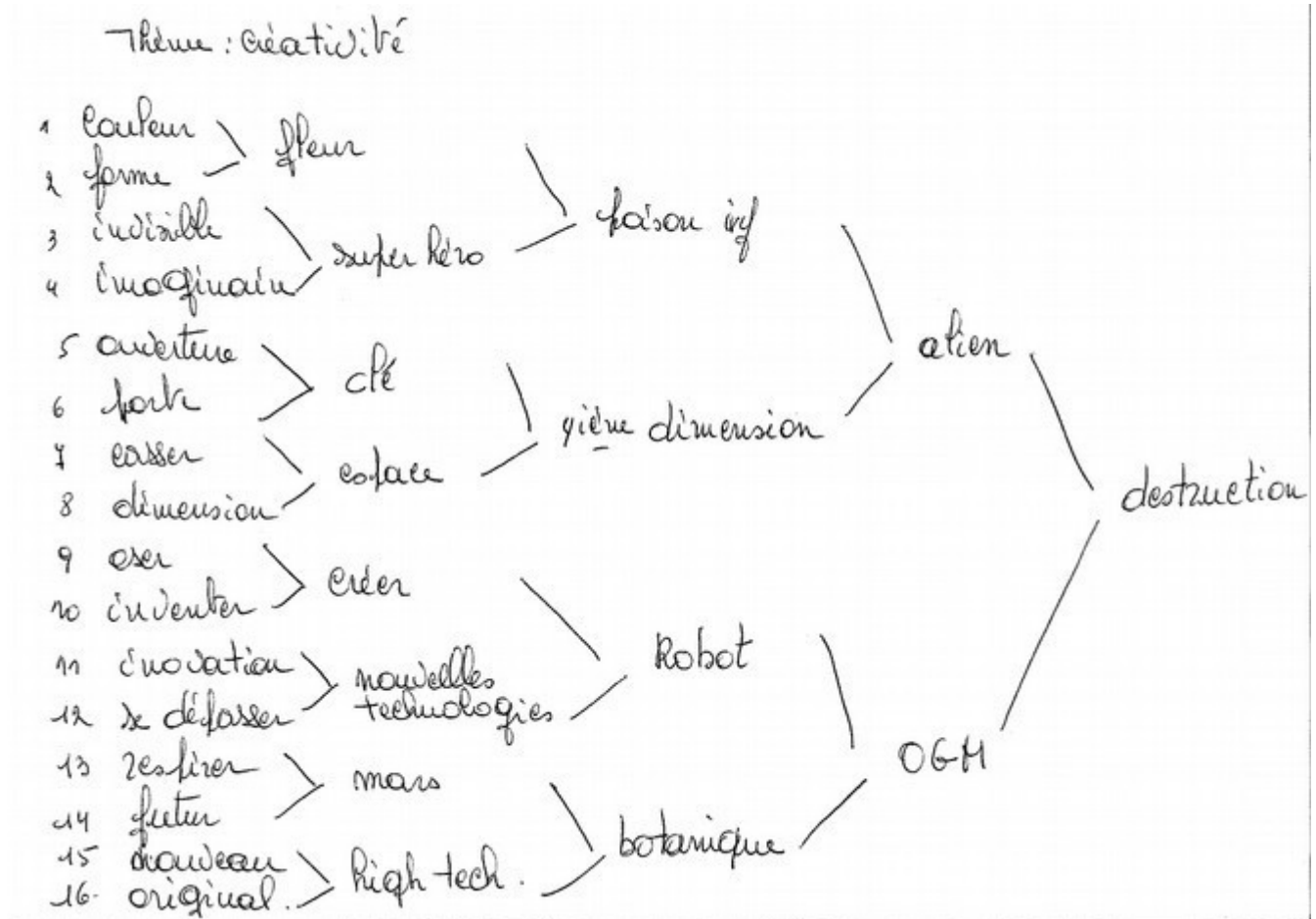
### Déroulement :

- Les participants sont debout formant un cercle : bander les yeux des participants, énoncer une action et demander aux participants de la mimer.
- Reproduire cette action 7 fois avec 7 mots différents.  
Exemples : Piquer – caresser – onduler – ranger – démêler – tresser – casser – etc
- Ensuite, chaque participant s'assied et l'on distribue 7 feuilles à chacun, ainsi qu'un fusain. Ils ont toujours les yeux bandés.
- Sur le son du vibratone, redire les mêmes mots. Dire un mot après l'autre, sur le temps du son du vibratone, les participants tracent ce qu'évoque le mot pour eux. Reproduire cette action 7 fois avec 7 mots différents, un mot par feuille.
- Lorsque cela est fini, demander aux participants de retirer leur bandeau et réunir tous les dessins en prenant soin de bien les mélanger.
- Demander à chacun de choisir deux dessins qui leur parlent (qu'ils leur appartiennent ou pas).
- Ré-intervenir sur chaque dessin à l'aide d'une couleur (une couleur par dessin).
- Titrer son dessin et les exposer ensemble.

**Objectifs :** Stimuler sa créativité par les autres sens que celui de la vue. Oser lâcher prise.



## Mots mêlés



### Matériel :

Plusieurs grandes feuilles pour écrire

Des marqueurs

### Déroulement :

- Le plus facile est de partir d'un thème ; l'écrire en grand pour y réfléchir quelques minutes.
- L'animateur note sur une grande feuille visible de tous tous les mots qui fusent à propos du thème ; il s'arrête à 16 mots.
- Diviser les participants pour avoir de plus petits groupes (2 ou 3 personnes), donner à chacun une feuille et de quoi écrire.
- Chaque groupe doit réécrire les 16 mots de manière aléatoire.
- Regrouper les mots 2 par 2 et réécrire un nouveau mot qui a les sens des deux premiers, à chaque fois, discuter pour se mettre d'accord.
- Continuez les regroupements de mots jusqu'à n'obtenir que 1 seul mot.
- Afficher toutes les productions.
- Prendre le temps de la discussion.

**Objectifs :** Développer la pensée divergente et la pensée convergente.



## Pensée divergente et convergente par l'expérience artistique

### Matériel :

Feuilles de papier machine

Crayons

Feutres

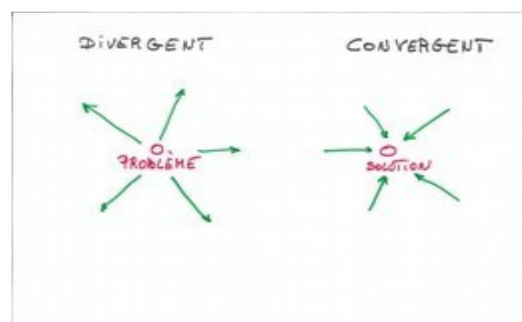
Couleurs

### Déroulement :

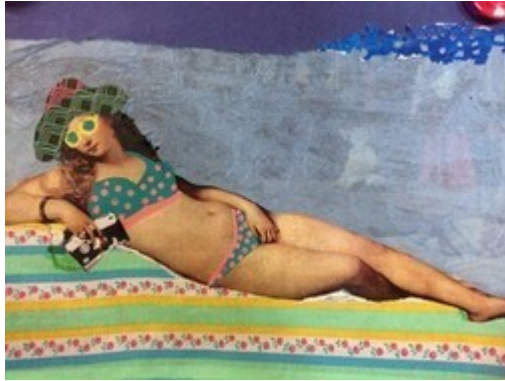
- Les participants sont invités à dessiner individuellement un objet du quotidien. Dans cette expérience: une voiture. « Le problème » est de dessiner une voiture. Les représentations des participants sont divergentes. Chacun est invité à dessiner plusieurs fois l'objet de manière différente.
- Nous rassemblons les dessins afin de les observer.
- Ensuite, nous échangeons sur « la solution », c'est à dire, la représentation de la voiture. Ensemble, nous cherchons une représentation commune de l'objet, la voiture. C'est la convergence des solutions. Dans cet exemple de la voiture, nous pouvons avoir une voiture avec 12 places, de couleur jaune fluo, avec des roues énormes, des pare-chocs énormes, un ballon "réservoir" pour absorber les gaz d'échappement.

**Pour aller plus loin :** Afin d'enrichir et d'ouvrir la créativité, nous pouvons recommencer l'animation, en rajoutant un thème comme la sécurité ou les embouteillages.

**Objectifs :** Développer la pensée divergente et la pensée convergente.



## Rhabille-toi !



### Matériel :

Reproduction d'œuvres célèbres format A3 (sur lesquelles il y a un ou des personnages)

Magazines

Feuilles de couleurs

Posca

Petits papiers sur lesquels sont inscrits différents styles (par exemple : Punk, Zazou, mariage, tenue de soirée, à la plage, sport, hippie, gothique, sexy, street...)

Matériel divers : Laine, feutrine, bout de tissus, plusieurs sortes de papier

Ciseaux

Colle

Tout matériel de récupération possible !

### Déroulement :

- Mettre à disposition des participants des copies de tableaux célèbres et un tas de matériaux différents.
- Chacun choisit une œuvre et tire au hasard un bout de papier.
- La seule consigne est d'habiller les personnages selon le style indiqué (possibilité de mixer deux styles pour corser les choses!).
- La technique, les supports, les matériaux sont aux choix.

**Objectifs :** Découvrir différentes œuvres et les réinterpréter. Sans faire « à la manière de... ».

Être créatif dans la résolution des problèmes qui peuvent se poser. Être créatif dans le choix de ses matériaux et sa technique. D'où l'importance de laisser une grande marge de choix et d'avoir beaucoup de matériel à disposition.

## Roman photo revisité



### Matériel :

Magazine roman photo, ou photocopie A3 de deux pages de roman photo ou autres (voir variante)

Posca

Récipient

Sèche-cheveux

Yeux en plastique en 3D

Tesa

Acrylique blanc (gouache) et de couleur

Pinceau

Protection table

Feutre fin indélébile, noir/couleurs, marqueurs simples

Colle forte

### Déroulement :

- Ouvrir le magazine sur deux pages de roman photo.
- Choisir deux personnages qui se retrouvent dans toutes les cases. Garder le texte en entier du dialogue ou juste choisir des mots. Possibilité de découper des textes dans les journaux, travail sur un dialogue amusant...
- Colorier le reste de la case en blanc avec l'acrylique, effacement du décor, autres personnages, parti du dialogue... (Blanc, rose bonbon, bleu ciel...)
- Sécher
- Choisir un des deux personnages et transformer sa tête avec le feutre noir ou marqueur en tête de rapace (comme dans les BD de Bilal) ou en tête de Kawaii...(coloriage du visage)
- Coller sur le second personnage des yeux en 3D
- Accentuer si nécessaire des traits du personnage, ou tracer un double trait pour donner une dynamique, ajouter des ombres portées
- Travailler le texte en le mettant en valeur, en collant des phrases d'autres magazines, en tag avec feutre transparent

### Variante pour les jeunes :

- À partir d'un magazine de foot, catch... découper les photos et les rassembler comme une planche de BD
- Partir des BD qui se trouvent dans les magazines
- Pour les plus jeunes partir d'une photocopie d'un ABCDère
- Partir d'un reportage documentaire sur les animaux
- Pour les ados, travailler sur des images de la guerre que l'on trouve dans les journaux, travailler le texte

## L'animal hybride

Fabriquer des animaux imaginaires selon la technique de l'assemblage.



### Matériel :

Feuilles plexi  
Des Posca

Feutres noirs permanents  
De nombreuses photocopies de mammifères,  
d'insectes, de dinosaures ...

### Déroulement :

- Parmi les photocopies proposées, choisir un animal de départ pour sa tête. Placer le plexi au-dessus de la photocopye représentant l'animal et décalquer sa tête à l'aide d'un feutre noir permanent. Attention de ne pas décalquer la tête au milieu de la feuille de plexi et de veiller à laisser assez de place afin de pouvoir représenter le reste du corps.
- Une fois la tête décalquée, avec de la matière : Plumes d'oiseaux, fourrure de panda, rayures de tigre, tâches de girafe, écaille de poisson... Colorier l'animal au posca ou au feutre de couleur. Ne pas hésiter à passer sur les traits noirs avec le posca car quand on retourne le plexi, les traits sont toujours visibles.
- Après le coloriage, retourner son plexi afin que les traits noirs soient au-dessus des couleurs.
- Et donner un nom à son animal en partant des syllabes qui composent les différents animaux de départ.
- On pourrait aller encore une étape plus loin en inventant une description ou une histoire à ces animaux.

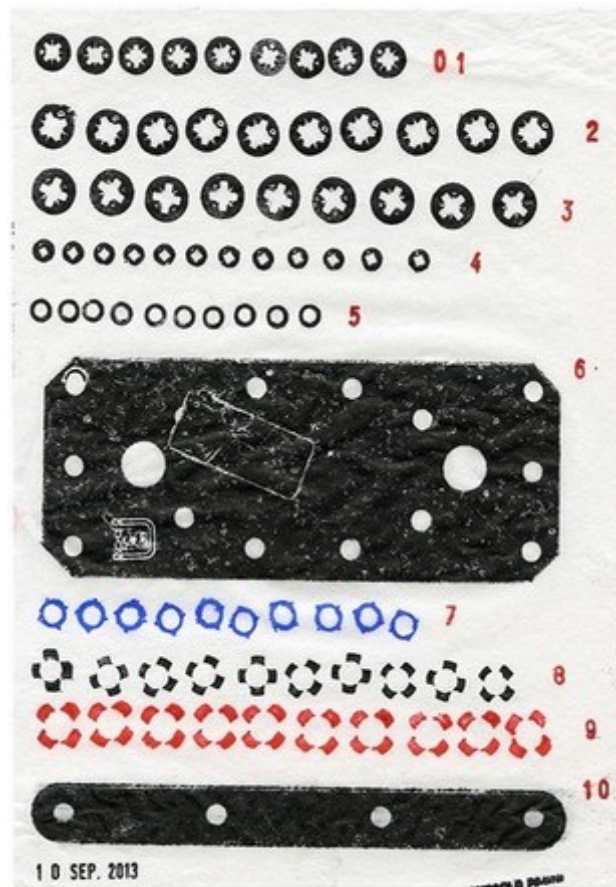
### Objectifs :

- ➔ Stimuler la créativité par la contrainte d'un technique et d'outils proposés (assemblage).
- ➔ Stimuler l'imagination en détournant des objets (animaux) bien connus pour en faire des personnages et animaux inventés.
- ➔ Être créatif dans la résolution des problèmes qui peuvent se poser.

### Enquête au tampon

À la façon d'un détective, l'artiste Gianpaolo Pagni retourne sur les lieux visités ou habités par des personnalités de divers horizons pour y collecter des traces imaginaires à partir d'objets retrouvés sur place qu'il tamponne et répertorie méthodiquement.

Ces chroniques ont été publiées chaque mois dans le magazine Le tigre de 2011 à 2014.



**Marcel Duchamp** Traces d'objets (échelle 1:1) collectées au rayon quincaillerie du sous-sol du Bazar de l'Hôtel de Ville, dit BHV, à Paris IVe arr., le 30 septembre 2013 entre 12h30 et 13h55. Marcel Duchamp a confirmé dans plusieurs témoignages avoir acquis au BHV, en 1914, le fameux porte-bouteilles en fer galvanisé (séchoir à bouteille ou hérisson), oeuvre considérée par l'artiste comme son premier ready-made. | 1. Tête de vis en acier bichromaté, diam. 8 mm, long. 60 mm. | 2. Tête de vis en acier bichromaté, diam. 12 mm, long. 90 mm. | 3. Tête de vis en acier bichromaté, diam. 12 mm, long. 110 mm. | 4. Tête de vis en acier bichromaté, diam. 4 mm, long. 30 mm. | 5. Cheville à verrouillage de forme Fischer, diam. 5 mm, long. 20 mm. | 6. Platine multitrans en fer galvanisé, 13,5 x 5,5 cm. | 7. Cheville à expansion Standers, diam. 4 mm, long. 30 mm. | 8. Cheville à expansion Outfix, diam. 10 mm, long. 40 mm. | 9. Cheville à expansion Outfix, diam. 13 mm, long. 50 mm. | 10. Fixation métallique quatre trous.

### Matériel :

Papier (papier de soie, papier grammage plus épais, Encre pour impression (encre pour linogravure, encre papier de récupération...)  
 Rouleau encreur

## IV. Ressources

---

- ◆ V. Albouy et R. Garrigue, **Faut pas pousser mémé dans les orties et autres expressions botaniques**, Éditions Delachaux et Niestlé, 2013.
- ◆ Françoise Barne-Gall, **Comment parler d'art aux enfants**, Éditions EL Baron Perché, 2002.
- ◆ Maud Besançon et Todd Lubart, **La créativité de l'enfant**, Éditions Mardaga, 2015.
- ◆ Mila Boutin, **C'est toi l'artiste !**, Éditions Gallimard Jeunesse, 2006.
- ◆ Philippe Brasseur, **Soyons créatifs. 1001 jeux et activités pour développer l'imagination des petits et des grands**, Éditions Casterman, 2002.
- ◆ Henry Carrol, **Le cahier qu'il vous faut pour réussir vos photos**, Éditions Pyramid, 2016.
- ◆ Geneviève Casterman et Kitty Crowther, **Copain des peintres**, Éditions Milan Jeunesse, 2006.
- ◆ Guy Claxton et Bill Lucas, **Boostez votre créativité. Faire surgir des idées innovantes**, Éditions Marabout, 2009.
- ◆ Michel De La Cruz, **Les arts plastiques à l'école maternelle**, Éditions RETZ, 2007.
- ◆ Xavier Delengaign, **Boostez votre créativité avec le Mind Mapping**, Collection « De la suite dans les idées ! », Éditions Dunod, 2013.
- ◆ A.L. Jacquart. **Mission photo pour les 8/12 ans. Résoudre le mystère de la photographie**, Éditions Eyrolles, 2015.
- ◆ Denis Leuba (dir.), **Développer la créativité par la conception d'un objet à réaliser**, paru en 2012 dans la revue scientifique virtuelle Éducation et francophonie
- ◆ Todd Lubart, **Psychologie de la créativité**, Éditions Armand, 2003.
- ◆ Keri Smith, **Réveillez la rue ! Idées, astuces et outils pour embellir le quotidien**, Éditions Hoëbeke, 2012.
- ◆ **Les revues de la collection DADA**, la première revue d'art, mensuel français.
- ◆ **« Je dessine comme un pied, mais j'ai plein d'idée »** de Rod Judkins chez Keros
- ◆ **« Cahier d'arts appliqués » testez votre créativité** par Edwige Witvoet chez Studyrama.

## 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.



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêle 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.