

Campagn'art

Objectifs du projet

- Déceler des talents artistiques au sein de la population accueillie au Centre Reine Fabiola
- Accompagner les artistes dans leur expression pour favoriser leur développement personnel
- Promouvoir œuvres et créations au sein de l'institution mais aussi dans les galeries artistiques et musées belges et internationaux via des projets artistiques, des concours et des expositions

Les disciplines

Les activités artistiques se développent autour de trois disciplines :

La terre



Au départ de techniques simples – comme l'assemblage de colombins ou l'estampage sur plaques – la terre glaise, par le jeu du toucher, prend forme quotidiennement pour laisser la place à des créations uniques, reflets d'une personnalité.

Dessin & peinture



Gouache, acrylique, crayons de couleur ou marqueurs sont les principales techniques utilisées pour ceux qui désirent refléter une expression ou une intériorité en deux dimensions.

Sculpture



Apartir de différentes matières inertes comme le bois, le métal ou des matériaux de récupération, imaginer et construire des œuvres collectives ou individuelles, créer pour s'exprimer et communiquer.

Au quotidien

Latelier Campagn'Art est la somme des multiples personnalités qui le composent. Y cohabitent des artistes confirmés et reconnus sur la scène belge voire internationale et d'autres

plus modestes ou débutants. Chacun y travaille à son propre rythme, tranquille ou passionné.

Pour les encadrer, trois animateurs formés aux arts plastiques. Ils insufflent une ambiance propice à la création, répondent aux demandes ou interrogations des artistes et proposent de participer à tel ou tel concours. S'ils fournissent au départ un certain apprentissage des techniques, les artistes se les approprient vite, et souvent de façon très personnelle. Tel Alain qui manie le crayon de couleur selon une méthode tout à fait propre, en superposant des traits de crayon serrés de différentes couleurs. Tous créent donc librement tant au niveau des thèmes que des techniques.

L'inspiration puise sa source en mille et un endroits : des revues, livres et autre documentation proposés par les animateurs, des expositions qu'ils visitent en leur compagnie, des images de revues, des jaquettes de DVD, ou tout simplement de leurs propres centres d'intérêt.

In fine, le rôle des animateurs est de les aider à dévoiler et développer leur personnalité et leur identité. Et pour que toutes ces œuvres ne soient pas délaissées dans les greniers, un membre de l'équipe s'attache à les promouvoir, en participant à de nombreux projets et expositions.

