

La pratique artistique pour exercer les habiletés de penser

Mélanie Olivier

La littérature en pratiques philosophiques regorge d'exemples, d'exercices ou de propositions pour apprendre à identifier et à mobiliser les habiletés de penser. À commencer par les manuels de Matthew Lipman lui-même dont nous nous inspirons. Cet article se propose d'explorer une nouvelle voie : la pratique artistique pour exercer les habiletés de penser.

Nous présentons ici quelques exemples de dispositifs artistiques qui mobilisent l'une ou l'autre habileté de penser par la consigne donnée, par le matériel à disposition et/ou par la technique elle-même. Pour chacun des dispositifs vous trouverez un exemple produit par un enfant, l'explication du déroulement de l'activité et, enfin, la ou les habileté(s) de penser travaillée(s).

Sur les murs !



Les participants reçoivent une grande feuille de papier sur laquelle ils dessinent un mur. L'animateur les place dans un contexte fictionnel : « Imaginez que vous soyez enfermés derrière ce mur, que

vous n'avez que le matériel mis à votre disposition pour écrire et faire connaître au monde votre idée de la liberté. Et attention, le temps est compté... »

L'animateur pourrait simplement demander aux participants de synthétiser leur idée au sujet de la liberté en un mot clé. Mais ici la consigne sera intégrée, renforcée, par les contraintes de temps, de matériel et par la technique elle-même.

Sur une autre feuille, suffisamment épaisse, les participants doivent « dessiner leur mot », c'est-à-dire l'écrire en trouvant un style qui leur est propre. À l'étape suivante, les lettres de leur mot seront découpées aux ciseaux, ce qui proscrit de les écrire au trait simple. Si on trace, par exemple, un T d'un trait vertical sous un trait horizontal, il ne sera pas possible de le découper. Il faut de la surface à découper.

Les lettres obtenues sont ensuite placées sur la feuille qui illustre le mur, et aspergées d'encre. Il suffit pour cela de remplir des

flacons spray avec de l'écoline. Notons au passage que cette technique ne permet pas un contrôle total du résultat, une part est laissée au hasard. Après un court temps de séchage, les lettres sont simplement enlevées. Partout où elles étaient positionnées la feuille a été protégée des projections de couleur et, dès lors, le mot apparaît par contraste.

On le voit : la technique oblige la *synthèse* par mots clés. Dans ce contexte, il n'est pas possible à l'enfant d'exposer les détails de sa pensée, de donner des exemples, etc. Il doit aller à ce qu'il juge essentiel de son idée. Notons que cette activité peut être proposée préalablement à toute discussion philo – les mots deviennent alors le support de celle-ci – ou, à l'inverse, en clôture de discussion pour garder trace de celle-ci.

Trace ta route



Nous proposons cette activité en clôture d'une discussion philo sur le thème du bonheur, une discussion où nous venons d'employer des jeux pour supports.

Les enfants reçoivent une carte, où un chemin est tracé. Sur ce chemin se trouvent diverses indications. L'animateur explique aux enfants que ce chemin est un plateau de jeu dont ils sont illustrateurs. Ils ont du matériel varié à leur disposition (papier de soie, écoline, crayons de couleur, marqueurs...) et doivent illustrer ce plateau de jeu.

Les indications indiquées sur les routes sont du type « Ça, c'est obligatoire et c'est tant mieux », « Ça, c'est nécessaire à mon bonheur », « Ceci, j'en ai besoin souvent », « Ça, c'est parfois difficile mais ça en vaut la peine ».

L'illustration terminée, chacun est amené à choisir le chemin qu'il souhaite prendre pour arriver au bonheur.

À travers cet exercice les enfants *donnent des exemples* pour chacune des idées imposées par le plateau de jeu. Ensuite ils doivent évaluer et *prendre position*.

Du journal et des idées



Du journal, du collant de masquage et des idées : c'est tout ce qu'il faut pour cette activité. Celle-ci est conseillée en démarrage d'un atelier philo. Vous trouverez dans les fiches d'animation¹ plusieurs

idées pour l'exploiter en discussion philo, mais ici nous nous focaliserons sur le développement des habiletés de penser à travers la consigne donnée pour créer la sculpture. En effet, il s'agit pour les

¹ Voir la fiche d'animation « L'animal-journal » et « L'animal-journal pour les petits » sur le site www.polephilo.be

enfants, avec le matériel susmentionné, de se représenter en un animal. La consigne requiert donc la faculté de se *comparer* à un animal, en axant ici la

comparaison sur les points communs. « J'ai fait une guêpe parce ce que, comme les guêpes, je pique si on m'embête ».

Quand le plexi s'en mêle



Vous trouverez dans les fiches d'animation² un exercice philo qui permet de travailler les conséquences. Mais les enfants peuvent aussi *dégager des conséquences* en utilisant des crayons et du plexiglas au lieu des mots. Les enfants reçoivent une grande feuille de dessin qu'ils plient en deux. Sur la partie gauche, ils dessinent une situation initiale. Une feuille de plexiglas est glissée dans le pli de la feuille. Ce plexiglas est mobile : il se place tantôt sur le dessin de gauche, tantôt sur le dessin de droite. Sur le plexiglas les enfants dessinent, à l'aide de marqueurs de peinture acrylique, un élément qui vient perturber la situation initiale. Le plexiglas se met alors sur le

dessin de gauche. Ensuite on le tourne et les enfants doivent dessiner à droite les conséquences de l'introduction de cet élément perturbateur.

Dans l'exemple ci-dessus, la situation initiale, représentée à gauche, montre une « simple » pomme, avec juste une mouche autour. Sur le plexi, difficilement discernable sur le dessin ici car transparent, la pomme a été redessinée, mais cette-fois-ci en couleurs. L'enfant a donc réfléchi à la chose suivante : « Si les pommes étaient multicolores, alors... » et la conséquence dégagée est dessinée à droite : de nombreuses personnes seraient attirées par la pomme !

² Voir la fiche d'animation « Si...alors... » sur le site www.polephilo.be

Amitié tamponnée



L'atelier artistique commence par la création de deux animaux dont, dans un second temps, on scellera l'amitié à l'aide d'un tampon encreur.

Dans notre exemple, les enfants reçoivent des illustrations d'objets aux formes variées, et les découpent. La consigne leur impose que cet objet devienne une partie de leur animal³. Cette contrainte nous semble intéressante pour stimuler la créativité mais passons directement à la création du tampon puisque, dans le cadre de cet article, c'est ce qui nous intéresse spécifiquement.

Regardons, dans l'exemple ci-dessus, l'image effectuée au tampon bleu, celle qui représente une note de musique⁴. L'enfant créateur de ce tampon est passé par plusieurs étapes avant d'obtenir ce

résultat. Tout d'abord, il a *déterminé ses critères* concernant l'amitié. « Pour moi, on est ami quand on aime les mêmes choses et qu'on les fait ensemble ». Faisons un détour par l'explication de la technique de création d'un tampon avant de montrer les étapes cognitives qui suivent.

Le tampon se compose de deux parties : un support (j'utilise des bouts de bois) et du néoprène (ça ressemble à des feuilles en mousse). L'idée est de dessiner et de découper dans le néoprène l'image qu'on souhaite, de le coller sur le support, de mettre de l'encre et d'imprimer sur son dessin.

Revenons à notre exemple. L'enfant ne peut pas passer directement de son critère au tampon. Il doit d'abord *chercher un exemple* précis et concret de son idée générale. Ici, l'exemple donné par l'enfant

3 Pour la création des personnages voir STRAUB Patrick, Pas si bêtes, *les arts plastiques ! (4 à 12 ans)*, Accès Éditions, 2003.

4 Le tampon vert, quant à lui, représente le décor, à savoir de l'herbe.

est « faire de la musique ensemble ». Une fois l'exemple trouvé, il reste à en chercher une illustration simple, qu'on puisse découper. Comme dans l'exemple du mot sur le mur, ce n'est pas un dessin au trait. La technique contraint l'enfant à produire un dessin proche du symbole ou du pictogramme, c'est-à-dire un dessin qui mobilise sa capacité à *synthétiser* ou – pour le dire encore autrement – à traduire son idée en une illustration simplifiée. Dans l'exemple cela donne la note de musique.

Un autre enfant avait expliqué que, selon lui, être ami signifiait partager des choses. Son exemple était le partage de la collation, à la récréation. Il a choisi de le représenter par la forme d'un bonbon, pour créer son tampon.

On le voit, cet exercice artistique mobilise successivement plusieurs habiletés de penser. Tous ne passeront peut-être pas par ce cheminement de pensée mais tous mobiliseront *a minima* l'une des habiletés de penser mentionnées.



Mais aussi...

Cet article fait un focus sur les habiletés de penser. Mais il ne faut pas en conclure que l'on réduit la pratique artistique en lien avec la pratique philosophique à cet aspect. Nous proposons dans d'autres publications⁵ une vision plus globale des liens entre philo et art, mais il nous semblait pertinent de montrer l'exercice des habiletés de penser par la pratique artistique à travers des exemples concrets.

Pour conclure, nous voudrions insister sur un point. Quelle que soit la technique proposée ou les consignes expérimentées, il nous paraît intéressant que l'animateur questionne l'enfant sur son processus créatif et nomme les habiletés de penser en jeu. Il pourra à d'autres occasions, par exemple dans les discussions philo, rappeler à l'enfant ce moment de création. Gageons que cela aidera l'enfant, par analogie, à re-convoquer telle ou telle habileté de penser.

Nous espérons que cet article inspire les praticiens de la philo à expérimenter la pratique artistique au sein de leurs ateliers.

5 Voir notamment « *Philo dell'Arte* : Penser et Créer – Retour sur 15 ans d'expérience » sur www.polephilo.be