

Philo dell'Arte : se balancer entre pratique philosophique et art plastique

Mélanie Olivier

Cet article est un extrait de l'article publié initialement dans Penser & Créer "La pratique de la philosophie et de l'art pour développer l'esprit critique", Laïcité Brabant Wallon, 2016, 139 p.

I) Présentation des animations Philo dell'Arte

Les animations Philo dell'Arte reposent sur un mouvement d'aller-retour entre art plastique et philosophie, ou plus précisément entre art, pratique philosophique et pratique artistique.

Examinons d'abord le mouvement "aller" : en quoi les oeuvres d'art sont-elles un support adéquat et pertinent pour la pratique philosophique ? Le postulat de départ est le suivant : les oeuvres d'art possèdent intrinsèquement la capacité de susciter l'étonnement et le questionnement, qui sont des attitudes communément admises pour être à la base des ateliers pratiques de philosophie, et ce notamment avec les enfants qui sont le public premier des animations Philo dell'Arte.

Tout comme Edwige Chirouter le démontre pour la littérature jeunesse², nous pensons que les oeuvres d'art offrent une occasion de saisir un juste milieu, nécessaire avec les enfants, entre l'expérience particulière et le conceptuel. Rappelons-le : les discussions philosophiques ne sont pas des moments pour "déballer" notre vécu personnel, mais il est difficile, a fortiori pour les enfants, de quitter toute référence à l'expérience singulière. L'oeuvre d'art agit comme un intermédiaire. L'enfant, en se questionnant à partir de ce support, est mis dans des conditions propices à la discussion philosophique. Il s'engage dans celle-ci car l'oeuvre lui parle, il la problématise, en comprend les enjeux, en tire des conséquences ; elle n'est pas pour lui qu'un concept lointain qu'il ne rattacherait à rien, mais elle ne parle pas directement de lui non plus, ou plus précisément elle ne parle pas que de lui. Ce n'est pas son intimité, son vécu qui nous est dévoilé par l'oeuvre. Prenons pour exemple la peinture de Fernando Botero, "La ballerine à la barre", nous montrant une danseuse sortant des normes habituelles par un surpoids visible. Cette peinture est quelque peu dérangement, suscite des rires gênés, intrigue ou fascine. Les enfants n'auront aucun mal à discerner le problème que pose cette image, les thématiques qui s'en dégagent, les questions qu'elle suscite, sans pour autant qu'ils soient amenés à exposer un problème personnel similaire à celui posé par cette image la moquerie, les limites, les normes, etc.

En outre, on ne peut le dire que trop rapidement dans un article de cette nature, mais l'oeuvre d'art, loin de nous propulser dans un monde qui ne serait qu'imaginaire, déconnecté du réel, est au contraire une manière de l'appréhender, nous laissant voir sa complexité, nous amenant à chercher du sens, à l'interroger. Si l'artiste nous livre sa vision du monde, son oeuvre nous incite à réfléchir à la nôtre. Faire le choix d'un support artistique nous semble dès lors une porte d'entrée idéale pour développer l'esprit critique, faculté essentielle travaillée lors des ateliers philosophiques.

Nous nous servons donc de ce que nous proposent les artistes pour amener les enfants à entrer dans une Communauté de Recherche Philosophique (CRP), reposant sur une cueillette de questions, un vote et une discussion. Une autre façon de procéder est de mettre en scène ces oeuvres dans des dispositifs ludiques ayant eux-mêmes pour fonction d'amener les enfants à une réflexion de type philosophique, au cours de laquelle différentes habiletés de pensée sont mobilisées. Nous présenterons concrètement dans cet article plusieurs outils qui permettent de s'appuyer sur des oeuvres d'art pour entamer une discussion philosophique avec les enfants.

Par ailleurs, comme un balancier qui se nourrirait de chaque discipline pratique philosophique et pratique artistique, nous cherchons à expérimenter la création manuelle comme prolongement de l'atelier philosophique. La pratique artistique permet, d'une façon assez évidente, de garder une trace de ce qu'il s'est dit lors de l'atelier philosophique. Ce dernier étant essentiellement oral, permettre d'en garder une trace matérielle n'est pas le moindre des avantages offerts par la création artistique. Allier pratique philosophique et artistique représente un mariage idéal, dans la complémentarité des approches, l'une renforçant l'autre. La pratique philosophique est propice à l'émergence des idées, à une réflexion sur la production de celles-ci et sur les liens qu'elles entretiennent entre elles. Mais cette pratique, basée sur l'oralité, ne garde pas trace de cette réflexion. A contrario, on se pose peu la question, dans la pratique artistique, de savoir d'où nous viennent les idées mais elle est, elle, basée sur la matérialité ; elle garde trace.

En outre, nous faisons le pari que la pratique artistique peut solliciter les mêmes habiletés de pensée que la pratique philosophique. Nous présenterons des outils permettant d'appuyer cet argument ; où l'on montrera la possibilité d'exercer les enfants à telle ou telle habileté de pensée (faire une synthèse, établir des comparaisons, etc.), soit par les consignes données pour l'activité artistique, soit par la technique artistique elle-même.

Permettons-nous de terminer cette brève présentation théorique par une question. M. Lipman évoque à maintes reprises le rôle de la pensée créative³, un des pans, avec la pensée critique et la pensée vigilante, de la pensée d'excellence. "Penser, écrit-il, consiste à faire des connexions et penser de manière créative, c'est faire des connexions neuves et différentes". Les critères d'une pensée créative seraient l'originalité, la capacité de créer la surprise, l'inspiration, etc. Dans la démarche lipmanienne, cette pensée créative éclot dans la confrontation entre l'enfant et ses pairs au sein même de la discussion, dans les moments où l'enfant prend connaissance d'autres points de vue que le sien et, au fil de la discussion, se forge sa propre idée. Le prolongement d'un atelier philosophique par un atelier artistique n'est-il pas le lieu privilégié pour explorer toujours plus les potentialités de cette pensée marquée par la créativité ? Synthétiser la discussion à travers une oeuvre, trouver une image pour expliquer son idée, passer de la discussion collective à un geste artistique plus individuel n'est-ce pas là des occasions de prendre le temps de matérialiser sa propre pensée, toute provisoire, sur le sujet discuté, et ainsi de cristalliser la puissance de la créativité ? Ne peut-on imaginer qu'un enfant ayant expérimenté la CRP suivie d'un atelier artistique sera encore plus à même de mobiliser

cette compétence de créativité lors d'une prochaine discussion philosophique et, au final, dans son quotidien ?

Concrètement, les animations Philo dell'Arte sont destinées à des enfants de six à douze ans, même si les outils présentés dans cet article peuvent être adaptés à d'autres publics. Nous proposons des ateliers autour d'un thème.

Cet article se fixe pour objectif de présenter plusieurs outils utilisés dans les animations Philo dell'Arte. Afin d'en faciliter l'exploitation par le lecteur, nous proposerons pour certains d'entre eux des exemples concrets de supports possibles pour la discussion ; de courts extraits de discussions avec les enfants à partir des outils proposés ; et enfin, nous suggérerons des questions de relance⁴.

II) De l'art vers la philosophie

A) L'art en questions

Le jeu "L'art en questions" est un dispositif particulièrement pertinent avec des enfants peu habitués à pratiquer la philosophie puisqu'il va, progressivement et d'une manière ludique, les amener à entrer dans une démarche de questionnement philosophique. Il a été expérimenté avec des enfants à partir de huit ans.

Le déroulement est simple. Des oeuvres d'art numérotées sont disposées face cachée. Un enfant tire au sort un numéro et l'on dévoile l'oeuvre qui s'y rapporte. Après un temps d'observation, une question qui a été préalablement attachée à l'oeuvre est proposée au groupe et une discussion est lancée.

Exemples d'oeuvres et de questions sur le thème de l'identité :

- "Ballerine à la barre" (Fernando BOTERO) => Est-ce que je penserais la même chose si j'avais un corps différent ?
- "Autoportraits photographiques 1965 et 2000" (Roman OPALKA) => Suis-je le même quand je vieillis ?
- "Woman in screen" (Chang DAI-CHIEN) => Est-ce que l'endroit où je nais a de l'importance ? Serais-je le même si j'habitais ailleurs ?
- "La famille du peintre" (Henri MATISSE) => Qu'est-ce que je ressens quand je joue ?
- "Le voyageur contemplant une mer de nuages" (David Caspar FRIEDRICH) => Quelle est ma place dans la nature ?
- "La chambre de Van Gogh à Arles" (Vincent VAN GOGH) => Qu'est-ce que ma chambre raconte sur moi ?
- "Triple autoportrait" (Norman ROCKWELL) => L'image que j'ai de moi est-elle la même que l'image que les autres ont de moi ?
- "Campbell's Soup Cans" (Andy WARHOL) => Ce que je mange fait-il partie de mon identité ?

On réitère la démarche deux ou trois fois, puis on incite les enfants à poser eux-mêmes une question au sujet d'une oeuvre tirée au sort. Michel Tozzi distingue trois exigences philosophiques : la problématisation, la conceptualisation et l'argumentation. Cette étape dans le déroulement de l'activité permet d'éveiller la faculté de problématisation du participant. Les enfants vont d'eux-mêmes, au fur et à mesure de l'activité, s'autocorriger dans leur questionnement, soulever les enjeux posés par l'image, proposer une question ouverte, etc., sans que l'animateur n'ait eu à expliquer préalablement les critères d'une question philosophique.

Exemples de questions posées par les enfants à partir de "Triple autoportrait" (Norman ROCKWELL) : pourquoi parfois on veut être un peu différent ? A quoi ça sert de faire des autoportraits ? Est-ce qu'on peut se transformer ? Est-ce qu'on doit s'inspirer d'autres personnes pour peindre ?

B) Domino géant

Cet outil peut être utilisé avec des enfants dès cinq ans, mais il peut être complexifié pour des participants plus âgés, avec des consignes plus exigeantes ou l'introduction de citations ou d'aphorismes.

Des oeuvres d'art, en lien avec le thème choisi, sont attachées par deux, formant une sorte de domino, et disposées au sol, au hasard. Chaque enfant, à tour de rôle, est invité à choisir une paire d'images ainsi formée. Sur le même principe que le jeu de dominos, il doit ensuite la placer afin que deux dominos mis l'un à côté de l'autre présentent un point commun. Ce point commun peut être de toute nature : couleur, forme, contenu, etc. L'enfant est ainsi amené à observer attentivement les oeuvres, à exercer sa faculté de comparer et, enfin, à argumenter le lien qu'il met en évidence.

Après cette première phase individuelle, une discussion collective peut être lancée non plus sur le lien entre les images, mais sur une image en elle-même. Il revient alors à l'animateur d'impulser la réflexion en livrant une question de départ sur le thème que l'on a préalablement choisi.

L'un des avantages de cet outil d'animation est qu'il permet de rythmer la discussion en s'adaptant à l'âge et à la capacité de concentration des participants. Une discussion entamée peut être "interrompue" lorsque l'attention des enfants baisse, par exemple par ce jeu d'aller choisir son domino et de venir le placer par rapport aux autres. Mais cette interruption n'en est pas complètement une puisque la discussion, en réalité, se prolonge, redynamisée par une autre image, rythmée par les liens proposés au fur et à mesure.

Extrait. Le thème sélectionné est la nature. Un enfant choisit un domino avec, pour partie droite, la sculpture végétale "Le peuple des légendes" de Dany Lof, représentant des personnages fabriqués en bois et installés dans une forêt. L'enfant vient placer cette moitié de domino à côté d'un autre qui lui est en partie formé par une photo de Yann Arthus Bertrand "Forêt d'automne dans la région de Charlevoix", où l'on voit une forêt dans ses couleurs d'automne, vue du ciel.

Enfant 1 : Je mets les deux images l'une à côté de l'autre car c'est toutes les deux les bois.

Animateur : On a déjà parlé de la photo tout à l'heure et vous m'aviez dit que c'était totalement naturel. Est-ce que dans cette image avec les personnages en bois c'est aussi naturel ?

Enfant 1 : Oui parce que c'est du bois.

Animateur : Tout le monde est d'accord ?

Enfant 2 : Moi j'hésite un peu parce que c'est du bois mais c'est pas la même chose que dans la forêt.

Animateur : Tu sais expliquer un peu plus ?

Enfant 2 : La forêt elle est née ainsi, elle a poussée toute seule tandis que les personnages en bois ils ont pas poussé comme ça, quelqu'un les a faits.

Animateur : Quelqu'un peut-il réexpliquer cette idée-là ?

Enfant 3 : Oui il veut dire que la forêt elle est comme ça toute seule tandis que les personnages sur l'autre image ils sont fabriqués.

Animateur : Et donc, vous en concluez quoi ?

Enfant 2 : Donc c'est pas naturel.

Enfant 4 : Ben si c'est quand même naturel puisque ok c'est fabriqué mais c'est fabriqué en bois. Et le bois c'est naturel. C'est comme les nids d'oiseau : ils sont fabriqués aussi mais c'est naturel.

Enfant 5 : Non c'est différent parce que c'est fabriqué par les oiseaux et les oiseaux c'est naturel. Tandis que les personnages ici ils ne sont pas fabriqués par les oiseaux.

Animateur : C'est fabriqué par qui ou quoi alors ?

Enfant 5 : Par un homme.

Animateur : Donc qu'est-ce qui est important pour toi pour décider si c'est naturel ou pas : le fait que ce soit fabriqué ? La matière dans laquelle c'est fabriqué ? Ou qui l'a fabriqué ?

Enfant : Si c'est l'homme qui a fabriqué alors c'est pas possible que ce soit naturel.

Animateur : Pourquoi ?

Enfant 5 : Parce que l'homme il n'est pas naturel.

Animateur s'adressant à un enfant silencieux : Que penses-tu de cela : l'homme est-il naturel ou pas ?

Enfant 6 : Je crois qu'au début, quand il vivait dans des cavernes il était comme un animal et donc il était naturel mais maintenant plus.

Animateur : Ah bon ? Et qu'est-ce qui s'est passé pour que ça change ?

Enfant 6 : Maintenant il pollue et il a construit des villes.

Dans l'extrait ci-dessus, la discussion amènera par la suite les enfants à faire des distinctions entre l'homme et l'animal, à définir le terme de "fabriquer" en le distinguant de créer, imaginer, construire, etc.

Exemples d'oeuvres sur le thème nature :

"Le peuple des légendes" (Dany LOF) ; "Forêt d'automne dans la région de Charlevoix" (Yann ARTHUS-BERTRAND) ; "Chat saisissant un oiseau" (Pablo PICASSO) ; "Araignée souriante" (Odilon REDON) ; "Reflections" (Mafalda SILVA) ; "Root Sculpture" (Nils UDO) ; "Tuscan Foodscape" (Carl

WARNER); "La Grande Vague de Kanagawa" (Katsushika HOKUSAI); "Le rêve" (Henri ROUSSEAU); "Calme au petit matin" (Andy GOLDSWORTHY); "Paysage au bord du lac" (Joachim PATINIR); "L'Arbre gris" (Piet MONDRIAN); "L'Été" (Giuseppe ARCIMBOLDO); "La Touraine" (Alexander CALDER); "Paysage aux paons" (Paul GAUGUIN); "Voilier en pleine mer" (Léon SPILLIAERT); "La Moisson" (Pieter BRUEGHEL L'ANCIEN); "Asahina Saburo et les crocodiles" (Kuniyoshi UTAGAWA); "Meules - fin de l'été" (Claude MONET); "La vague" (Camille CLAUDEL).

Exemples de questions de relance sur le thème de la nature :

- Quel est le rapport entre cette image et le thème de la nature ?
- Pourquoi dis-tu que c'est naturel ?
- Pourquoi dis-tu que ce n'est pas naturel ?
- Est-ce qu'il existe une nature humaine ? Quelle est-elle ?
- Quelle est la différence entre l'homme et l'animal ?
- Quelle est la place de l'homme dans la nature ?
- Faut-il se rapprocher de la nature ?
- Existe-t-il des choses qui ne seraient pas naturelles ? Comment les appellerait-on ?

C) De la suite dans les idées⁵

Ce jeu, conseillé à partir de huit ans, permet d'aborder le thème de la beauté. L'un des objectifs est de parvenir à dépasser le "je trouve pas ça beau parce que j'aime pas" ou le "c'est beau parce que c'est beau et puis c'est tout", en tentant d'établir des critères selon lesquels on juge de la beauté de quelque chose. Les enfants sont amenés non seulement à classer des images⁶ selon un ordre de beauté, mais sont aussi confrontés au choix des autres et amenés à argumenter leur position.

Le matériel comprend des pochettes transparentes divisées en quatre compartiments, ainsi que des cartons portant les lettres A, B, C et D. L'objectif est que les cartons puissent être insérés dans les compartiments de la pochette, qu'ils soient bien visibles et que la pochette puisse être déplacée sans que les cartons ne bougent. Chaque enfant reçoit une pochette et quatre cartons (A, B, C et D). De son côté, l'animateur dispose d'une banque d'images rangées par catégories. Un enfant tire au sort l'une des catégories et l'animateur montre quatre images issues de celle-ci. Les images reçoivent arbitrairement la lettre A, B, C et D. Individuellement, chaque enfant doit procéder à un classement, en plaçant les cartons dans la pochette selon ce qu'il juge comme étant le plus beau jusqu'au moins beau. Par exemple, si l'enfant choisit l'image C comme étant la plus belle de la série, le carton C est placé dans le compartiment le plus à gauche de la pochette, et ainsi de suite. L'animateur propose ensuite à quelques enfants de venir placer leur pochette sur le plateau de jeu visible par tous, donnant ainsi à voir les différences et ressemblances dans les choix opérés. À partir de là, une discussion collective est lancée, consistant à argumenter son choix. Cette phase collective doit faire émerger des critères de beauté, pousser les enfants à dépasser l'opinion en travaillant la justification, permettre aux enfants d'entendre des désaccords ou de comprendre que l'on peut sembler d'accord pour trouver une chose belle ou laide, mais pour des raisons différentes. On pourra en outre

s'interroger sur la possibilité qu'un critère émis au sujet d'une image puisse être appliqué à d'autres images, voire à d'autres catégories. Il s'agit également de voir si l'enfant a classé les images selon un même critère ou s'il a changé de critère en cours de route et réfléchir sur ce que cela implique⁷.

D) L'animal-journal mis en scène

Contrairement aux deux outils présentés ci-dessus, celui-ci repose sur des créations réalisées par les enfants eux-mêmes et non sur des oeuvres existantes. Chaque enfant dispose de papier journal et de masking tape et doit, avec ce matériel uniquement, sculpter un animal. À partir de neuf ans, l'exercice peut être complexifié en demandant aux enfants de se représenter eux-mêmes à travers cet animal-journal. Il s'agit alors de travailler l'habileté de pensée de la comparaison : "J'ai fait une abeille parce que comme l'abeille je pique si on m'embête".

Chaque enfant présente son animal au groupe et l'animateur en profite pour noter sur des morceaux de papier chaque animal proposé. On tire ensuite au sort une carte présentant une situation impliquant plusieurs personnages, mais les personnages sont remplacés par des "blancs" à compléter. Pour ce faire, on utilise des animaux créés par les enfants eux-mêmes et la discussion est lancée⁸.

Exemples sur le thème de la tolérance :

Le (la) organise une fête mais il (elle) ne veut pas inviter le (la) parce qu'il (elle) le (la) trouve trop différent(e). Pourquoi ? Que peut-il (elle) lui répondre ?

Un(e) et un(e) se disputent pour savoir qui est le (la) meilleur(e). Que se disent-ils ?

Un(e) se moque d'un(e) Que lui dit-il (elle) ? Que répond-il (elle) ?

Si un(e) n'est pas un(e), est-ce que cela veut dire qu'ils (elles) sont complètement différent(e)s ?

Un(e) et un(e) peuvent-ils être amoureux ? Pourquoi ?

III) De la philosophie vers l'art

Le lien entre philosophie et art peut être amené de multiples façons. La plus simple est de partir d'un lien de forme : nous avons vu telle oeuvre d'art et nous prolongeons par un atelier artistique "à la manière de...". Si cette façon de faire est intéressante pour la pratique artistique et plus globalement pour l'initiation à l'art, elle nous semble peu pertinente du point de vue du lien avec la démarche des ateliers philosophiques. Ce lien s'établira d'autant mieux si l'on travaille le contenu.

Nous allons développer, dans la suite de cet article, deux activités artistiques qui misent sur le lien de contenu, de fond. La première permet en outre de garder une trace de la discussion philosophique

ayant eu lieu préalablement. La seconde montre que le travail sur les habiletés de pensée est susceptible de se prolonger dans l'activité artistique.

A) Garder une trace : le portrait en plexiglas

Comme nous l'avons suggéré au début de cet article, la création artistique en prolongement d'un atelier de philosophie peut permettre de garder une trace de la discussion. L'activité qui suit en est un exemple.

Une feuille de plexiglas sert de support. Par facilité, elle peut être maintenue dans un cadre en bois. Les enfants travaillent deux par deux. Celui qui se fait tirer le portrait tient le cadre devant son visage et son partenaire le dessine, sur la feuille, au marqueur effaçable. L'enfant dont le visage est dessiné récupère le plexiglas, le retourne et retrace son portrait à l'aide d'un papier calque. La feuille est nettoyée et les rôles permutés entre le dessinateur et le dessiné.

Outre l'intérêt qu'a cette activité en elle-même (travail sur l'échange, les émotions, la représentation de soi, etc.), nous proposons une exploitation possible, dans le cadre d'une suite donnée à une discussion philosophique sur l'identité. L'animateur propose aux enfants de synthétiser l'atelier philosophique par quelques mots que l'enfant inscrit sur une feuille de dessin (plusieurs techniques sont possibles : marqueurs, collage, etc.). Le calque avec son visage est collé au-dessus, laissant apparaître, par effet de transparence, les mots-clés. On peut jouer avec la manière dont on dispose les mots par rapport au visage dessiné, pour que cette disposition prenne sens également : on peut les mettre dans la tête, sortant de la bouche, complètement en dehors, etc.

B) Travailler les habiletés de pensée : l'amitié tamponnée

Lors d'un atelier de philosophie avec les enfants, nous nous exerçons, entre autres choses, à mobiliser les différentes habiletés de pensée à bon escient. Dans l'activité précédente, ce travail sur les habiletés de pensée est déjà à l'oeuvre à travers la consigne de s'approprier des mots-clés : c'est ici la synthèse qui est exploitée.

Nous allons faire un pas de plus dans la manière de voir le lien entre pratique philosophique et pratique artistique en proposant une activité artistique où la technique employée intègre un travail sur les habiletés de pensée. Pour le dire autrement, ce ne sont pas les consignes additionnelles qui vont amener à mobiliser les habiletés de pensée, mais la technique artistique en elle-même.

Cet atelier est proposé à des enfants à partir de six ans, dans la continuité d'un atelier philosophique ayant comme support l'album jeunesse *Ami-Ami* [10](#). Ce livre raconte les histoires parallèles d'un "grand méchant loup" et d'un "gentil petit lapin". Tous deux veulent un ami, mais le lapin veut un ami qui soit comme lui, contrairement au loup qui, lui, est prêt à accueillir et à aimer un ami tel qu'il est. La discussion philosophique porte donc sur les différences en amitié.

L'animateur propose aux enfants de créer deux personnages, deux animaux, à partir d'une technique de son choix. Ensuite, l'amitié entre les deux personnages est scellée grâce à la création d'un tampon.

Chaque enfant reçoit un morceau de néoprène sur lequel il doit représenter son lien d'amitié. Il est ainsi amené dans un premier temps à se réapproprier les idées qui ont vu le jour pendant l'atelier philosophique pour définir ce qu'est l'amitié. Dans un second temps, il s'agit de trouver une façon de dessiner cette idée d'une manière simple, souvent symbolique, puisqu'il s'agira ensuite de le découper, de le coller sur un support et, au final, de l'encre et d'imprimer son motif. Il ne s'agit donc pas ici de dessiner avec de multiples détails, mais de trouver un dessin simple car c'est le contour qui déterminera le tampon.

Extrait.

Animateur : Comment vas-tu représenter ton lien d'amitié ? Qu'est-ce que tu as retenu de la discussion sur l'amitié ?

Enfant : Pour moi être ami c'est partager des choses.

Animateur : Quelle forme simple peux-tu dessiner pour représenter ce partage ?

Enfant : Je vais faire un grand dessin avec moi et mes amis en train de s'échanger des trucs.

Animateur : Oui mais ici tu ne vas pas pouvoir faire un grand dessin. Tu dois trouver une façon de résumer ton idée à travers un objet par exemple. Qu'est-ce que tu partages, toi, avec tes amis ?

Enfant : Mes collations.

Animateur : Bon, comment vas-tu t'y prendre pour faire un tampon qui représente cette collation ?

Enfant : Ah, je sais, je vais faire un bonbon.

On le voit, c'est ici la technique même du tampon qui a provoqué la mobilisation de certaines habiletés de pensée.

Conclusion

Toute conclusion ne peut être que provisoire et incomplète tant le jeu de balancement entre la pratique philosophique et les arts plastiques est riche d'apports variés et complémentaires. Cet article n'a d'autre ambition que de proposer des pistes pour osciller avec plaisir et curiosité entre ces deux disciplines.

(1) Mélanie Olivier est diplômée en philosophie ainsi que des Beaux-Arts. Elle a rejoint le Pôle Philo (www.polephilo.be), service de Laïcité Brabant Wallon, pour travailler sur les animations "Philo dell'Arte". Ces animations sont conçues pour des enfants de 6 à 12 ans et mêlent la pratique philosophique à celle des arts plastiques. Outre l'animation et la création d'outils pour Philo dell'Arte, elle s'occupe de formations pour adultes et coordonne le chantier Philo/Art de Philolab aux "Rencontres Internationales sur les Nouvelles Pratiques Philosophiques".

(2) CHIROUTER E., Aborder la philosophie en classe à partir d'albums de jeunesse, éd. Hachette Éducation, coll. Pédagogie Pratique, 2011, 208 p.

(3) LIPMAN M., À l'école de la pensée, traduit de l'anglais par Nicole Decostre, éd. De Boeck Supérieur, 1995, p. 120.

(4) Les outils Philo dell'Arte sont également expliqués et diffusés lors de formations: plus d'informations sur <http://www.polephilo.be/>.

(5) Ce jeu a été créé en collaboration avec Philéas & Autobule.

(6) L'explication de ce jeu se fait ici à partir d'images, mais l'on peut y ajouter des sons, musiques, phrases, mots, vidéos...

(7) Cet outil sera présenté lors des Rencontres Internationales sur les Nouvelles Pratiques Philosophiques à l'Unesco à Paris en novembre 2016 (<http://rencontrespratiquesphilo.unblog.fr>)

(8) Nous suggérons la lecture préalable du conte "Le moustique et l'araignée" dans DE KOCKERE Geert et VERPLANCKE Klaas, Tête-à-tête, éd. Milan, 1999, 64 p.

(9) La technique artistique du portrait sur plexiglas a été montrée lors d'une formation du C-paje (<http://www.c-paje.net/>), mais l'exploitation proposée est une création Philo dell'Arte.

(10) RASCAL & GIREL Stéphane, Ami-Ami, Pastel, 2002, 30 p.