

Faire de la philosophie et de l'art avec les enfants

Adélie Foras, animatrice à Philosoph'art (Lyon)

Natacha Cartant, animatrice à Philosoph'art (Lyon)

Introduction

Depuis 2007, l'association Philosoph'Art rayonne sur Lyon et son agglomération. Son but est de faire découvrir une pratique philosophique et artistique au jeune public, des enfants de 5 à 17 ans, dans un cadre scolaire et hors scolaire. Réfléchir dès le plus jeune âge n'est pas un exercice facile et la pensée a besoin d'aide pour s'exprimer. Elle ne s'éprouve d'ailleurs pas seulement par les mots et le langage, mais également par différents moyens qui peuvent être artistiques : photographie, arts plastiques, bande dessinée, théâtre, clown, etc.

C'est pourquoi l'originalité de Philosoph'Art est d'associer une heure de philosophie à une heure d'art pour proposer un atelier co-construit par un philosophe et un artiste. La philosophie influence l'art comme l'art forme et déforme la pensée en l'incarnant dans une matière artistique. Le travail en binôme permet de placer les deux disciplines sur un même pied d'égalité, tout en évitant de penser l'art comme une simple illustration de la pensée. L'art fait réfléchir et poursuit sous une autre forme la discussion philosophique, l'échange entre le philosophe et les enfants, car si les ateliers commencent souvent par la philosophie, l'inverse est tout aussi intéressant.

I) Préparer l'atelier

La préparation de l'atelier est la partie la plus importante, car structurer la pensée philosophique et artistique à deux permet de se préparer à l'inattendu. Le philosophe comme l'artiste ne peuvent pas prévoir les réactions et les pensées des enfants, et ils devront s'adapter à leurs cheminements et explorations. Pour improviser de la sorte, le philosophe comme l'artiste doivent avoir en tête tout le déroulé logique de leur intervention. Cette maîtrise leur permettra de suivre la pensée de leur public, d'approfondir certains points et d'en lâcher d'autres. Aussi, Philosoph'Art a conçu des outils, notamment la note d'intention, document rédigé à quatre mains et envoyé aux structures partenaires, afin de préparer les intervenants. Ce chemin de fer est un guide, dont ils pourront s'éloigner en fonction de la tournure que prendront les discussions. A l'issue de l'atelier, en vue d'améliorer les pratiques, une fiche bilan est également rédigée et envoyée aux structures partenaires, afin d'intégrer leur regard.

II) Avec quel public et sur quels thèmes ?

L'association intervient dans les écoles pour des ateliers suivis au cours d'une année scolaire, mais également sur des ateliers ponctuels dans des bibliothèques, musées, cinémas, centres sociaux et MJC, en lien avec leur actualité et programmation culturelle. Philosoph'Art leur propose de nombreux objets de réflexion. On peut penser l'autre et l'étranger, l'amitié et l'amour, la résistance ou la démocratie, le vivre ensemble et la société, la connaissance et l'apprentissage, etc. Les notions et

questionnements sont infinis et les structures partenaires pour lesquelles intervient l'association manifestent également leur désir d'aborder certains sujets.

Prenons l'exemple du Musée Gallo-Romain avec lequel Philosoph'Art collabore depuis 2014 : les ateliers se présentent sous un format différent, car il s'agit généralement non pas d'ateliers de deux heures, mais de stages de cinq heures comprenant réflexion philosophique, création artistique et médiation culturelle avec visite du musée. Les stages s'organisent sur une thématique en lien avec l'exposition temporaire du musée.

En 2014, le thème des chimères et du monstrueux ont permis de réfléchir à travers la mythologie romaine à la figure du monstre dans ses représentations collectives, en regard des constructions historiques et actuelles de la monstruosité. Une dialectique normal/pathologique a pu être abordée, notamment pour interroger la notion de naturel : le monstre est-il une anomalie de la nature ?



Pendant et à la suite de cette réflexion, l'artiste proposait des créations à partir de tissus et de fragments de peluches, en découvrant la technique de couture comme mise en forme libre par association de matières et de formes. Renvoyant à l'univers onirique de l'enfance, tout en plaçant les enfants comme des chirurgiens (re)donnant vie, la pensée prenait alors corps.



Les thématiques se déclinent donc en fonction des collections du musée. Les ateliers sont adaptés à deux tranches de publics : les 6-8 ans et les 8-12 ans. L'artiste et le philosophe doivent également inclure dans l'écriture de l'atelier la présence du médiateur du musée qui intervient avec eux.

III) Utopie(s) : un musée imaginaire

A) Genèse

En octobre 2015, le musée gallo-romain proposait une exposition temporaire autour de Bernard Zehrfuss, l'architecte du site, à l'occasion des 40 ans du musée. La particularité de la médiation était de porter non pas sur les oeuvres elles-mêmes, mais sur l'espace accueillant celles-ci. La spécificité était donc de prendre comme objet de réflexion philosophique et artistique l'architecture, discipline hybride entre art et conception urbaine. Le choix des intervenants a été décisif dans l'écriture de l'atelier : Philosoph'Art a fait appel à une architecte d'intérieur et à une artiste plasticienne pour la partie artistique, afin d'enrichir la réflexion sur ce médium particulier.

B) La note d'intention

Il était question d'interroger la notion de beau, mais en plaçant le curseur sur ce qui n'attire pas toujours l'oeil dans un musée : son enveloppe architecturale. Quand le musée était à l'origine un lieu dédié aux Muses, où l'on trouve l'inspiration et l'on crée, il a longtemps été un lieu presque sans mouvement, un instrument de connaissance où l'on expose des oeuvres pour former son jugement de goût. Mais le musée n'est-il pas également un lieu de mouvement, où les visiteurs passent et la mise en scène des oeuvres changent ? N'est-ce pas le lieu des expériences sensibles, donc qui meuvent un espace vécu et habité ? La discussion avec les enfants avait pour but de comprendre, en déambulant, les différents espaces que le musée implique : l'espace des oeuvres mis en scène pour le visiteur, le bâtiment en lui-même, le paysage urbain dans lequel il s'inscrit. C'est un espace public qui

appartient à tous, dans lequel chacun a une expérience singulière. D'un autre point de vue, le musée implique une multitude d'acteurs, de l'architecte au scénographe de l'exposition, aux artistes et spectateurs, qui construisent la vie du lieu. L'espace muséal en tant que tel n'existe donc pas tant que le visiteur n'y fait pas irruption.

L'artiste invitait ensuite les enfants à imaginer et créer leur propre musée en réalisant une maquette. Avant de les laisser imaginer et matérialiser, certains musées étaient donnés en exemple : le musée d'Orsay, pour son intérêt dans le détournement de la fonction architecturale du lieu, ou le centre Pompidou, pour son aspect novateur et montrant déjà depuis l'extérieur ce qui se joue à l'intérieur, ou encore le musée Guggenheim à Bilbao, pour l'oeuvre magistrale qu'il constitue.

Une brève analyse avec les enfants sur les choix matériels et esthétiques les mettaient déjà dans une position de concepteur. La consigne était soit de faire correspondre le thème du musée ou de l'exposition avec la forme architecturale, soit de mettre en harmonie contenu et contenant, soit de créer un espace-oeuvre, une conception architecturale si atypique qu'elle devient un geste artistique. L'accent était mis sur l'importance du choix des matériaux, du dessin de préparation, du passage de l'idée au projet, sur la lumière comme élément constitutif d'un espace, etc. Au départ, les enfants pouvaient choisir quatre matériaux, neutres, comme du papier cartonné, des épingles à maquette, du papier calque, etc., ou bien des matériaux ayant une fonction à détourner, comme des emballages, des allumettes, du papier aluminium, etc. Ils pouvaient également choisir des thèmes proposés par l'artiste, ou proposer le leur.

C) La fiche bilan

En se déplaçant dans le musée, les enfants ont découvert un espace aux matériaux curieux par rapport à ce qui est exposé : l'architecte a choisi de construire ce lieu en béton, un matériau contrastant avec son environnement, car le musée a été construit sur, ou plutôt dans la colline, à côté des amphithéâtres romains de Lyon. Le médiateur les a interrogés sur ce choix de matériau et leur a précisé que le bâtiment a été construit dans les années 1960 : le musée est, comme tout autre oeuvre architecturale le témoin d'une époque. Au contraire, certains enfants remarquent que le musée s'intègre parfaitement dans son environnement, jusqu'à se fondre dans le paysage. Il ne vole ni la vedette aux amphithéâtres à l'extérieur, ni aux oeuvres exposées, car le béton s'efface derrière celles-ci. Les puits de regard et les canons de lumières vers l'extérieur créent même un lien entre le visiteur, les objets exposés et les vestiges romains à l'extérieur du musée.

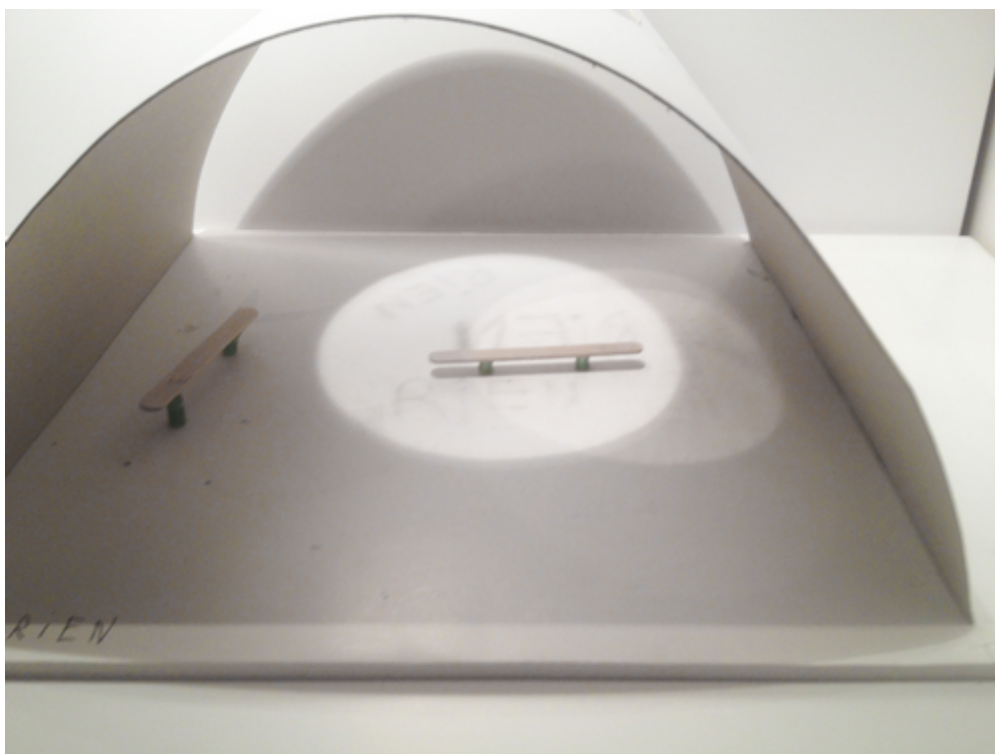
La frontière entre architecture et art est aussi étroite que celle entre art et artisanat. Les enfants l'ont immédiatement perçu en donnant des exemples d'objets du quotidien exposés dans le musée. Une question a amené une réflexion sur le beau : pourquoi les mosaïques sont-elles laissées en l'état et pas restaurées ? Le médiateur a expliqué que le musée avait pour but d'exposer des objets et oeuvres également parce qu'ils sont chargés d'histoire. Les enfants ont alors remis en question le musée comme lieu de la beauté et des objets d'artistes, car parfois, certains objets deviennent oeuvres par choix de les exposer dans un musée et ils sont beaux par leur historicité.

La conception des musées par les enfants a été très inspirée pour certains, moins pour d'autres, qui n'avaient pas d'idée ou avaient du mal à se projeter avec les matériaux : le choix de l'artiste était de ne pas mettre l'accent sur la couleur, mais davantage sur la notion de volume.

Parfois, les choix de thèmes étaient directement inspirés par les matériaux marqués, comme le "musée des bonbons",



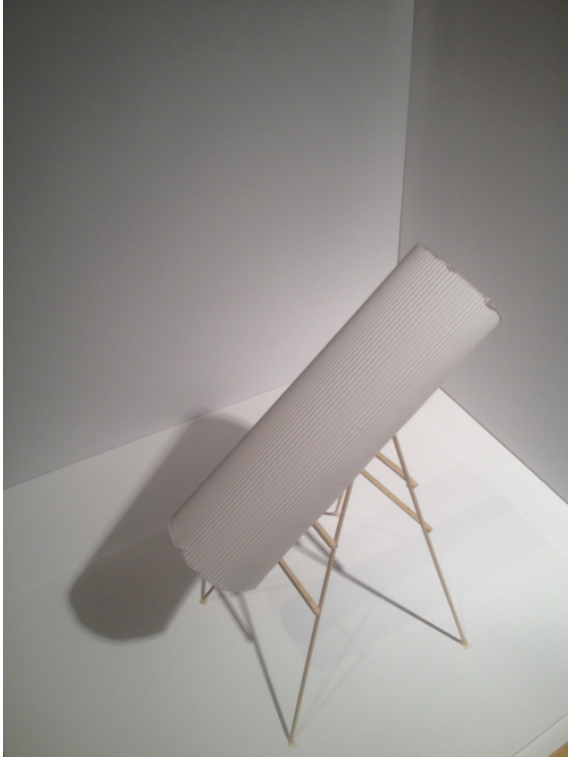
à partir de boîtes de céréales. Un enfant ne voulait rien faire et l'intervenant l'a invité à faire un musée correspondant à son envie, ce qui a abouti au "musée du rien".



A l'issue de l'atelier, un moment a été pris avec les enfants pour les initier à la photographie d'architecture, en mettant l'accent sur l'éclairage. Ils ont pu choisir leur lumière et ainsi mettre en valeur leur projet.

Exemples de musées imaginaires mettant en avant le thème dans la forme architecturale :

- Musée des sciences et culture



- Musée de la chaise



