

LA MALLETTE PHILO

Un outil d'animation d'ateliers philo
autour de l'art et du beau



CONCEPTION ET RÉALISATION

Amel Felloussia

Comédienne et animatrice d'ateliers philo

Louranne Winant

Philosophe pour enfants, animatrice d'ateliers philo
et professeure de français



ÉDITION 2023

© Pierre de Lune, Centre Scénique Jeunes Publics de Bruxelles

MODE D'EMPLOI

PRÉAMBULE

De plus en plus nombreux sont les adultes – enseignant-e-s, artistes, éducateur-rice-s, parents – qui souhaitent pratiquer la philosophie avec les enfants et les adolescent-e-s sans savoir nécessairement par où commencer.

Cette mallette a été conçue comme une boîte à idées visant à proposer des pistes pour faire germer et pour accompagner un questionnement philosophique autour de l'art et de la beauté.

S'il n'y a pas de mode d'emploi à proprement parler pour utiliser le contenu de cette mallette, c'est bien parce que la pratique de la philosophie avec les enfants et les jeunes demande à l'adulte de faire appel à sa curiosité ainsi qu'à sa créativité. À lui de s'approprier les idées, les méthodes et les questions qui lui plaisent parmi celles proposées ici, et de s'en inspirer pour inventer des activités philosophiques adaptées à sa sensibilité ainsi qu'aux jeunes avec lesquels il vit ou travaille.

Notons que pour profiter pleinement de ces outils, il ne s'agit pas, en tant qu'adulte, d'adopter le rôle de celui qui sait.

Si l'on souhaite aider l'enfant et l'ado à emprunter le chemin de la philosophie, il convient en effet d'accueillir ses idées sans les juger et d'adopter le rôle de celui ou celle qui encourage la recherche, qui reformule sans trahir, qui pose de nouvelles questions. Cette mallette en regorge.



CONTENU ET DESCRIPTIF :



Les 9 fiches SUPPORTS EXISTANTS proposent des références de reproductions d'œuvres d'art à télécharger sur internet (droits d'auteur à respecter), ainsi que quelques lignes sur l'œuvre et l'artiste. Ces infos ne doivent pas être données d'emblée. Elles peuvent venir après la discussion philo, ou en cours de débat, afin d'alimenter ou de relancer la discussion. Au cas où les liens internet mentionnés ne seraient plus actifs, vous trouverez facilement d'autres sources en ligne.



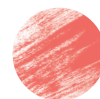
Les 9 fiches PROPOSITIONS + QUESTION suggèrent une manière d'utiliser les supports existants et sont accompagnées d'une question à mettre au centre de la discussion.



Les 9 fiches SUPPORTS À CRÉER + QUESTION proposent aux participant-es de créer des supports personnalisés. La fabrication de ces supports met déjà le questionnement en mouvement. Vous pouvez les moduler, les adapter en fonction de votre groupe. Elles comportent au dos une question qui peut directement être mise au centre de la discussion. **Le Lexique du beau** est à utiliser avec la fiche **SUPPORT À CRÉER 7**.



Les 4 fiches BAQ'ART vous proposent un panel non exhaustif de questions liées au beau et à l'art ainsi que les synthèses d'Oscar Brenifier sur l'intérêt d'aborder ces questions. Elles permettent de relancer la discussion.



Les 9 fiches TRACES proposent des idées concrètes d'activités pour garder une trace de la discussion. Si vous menez des ateliers philo de manière régulière, il est possible de mettre en œuvre un carnet de traces graphiques, individuel ou collectif, qui permet de garder le fil du cheminement philosophique.



La petite bibliographie philo & arts vous permettra d'enrichir votre pratique.

L'ATELIER PHILO : PROPOSITION DE DÉROULÉ

1 DÉMARRER L'ATELIER : CHOIX D'UN SUPPORT AU QUESTIONNEMENT

Pour démarrer un atelier de philosophie, l'animateur-riche propose un **SUPPORT** qui permet de faire surgir un questionnement chez les participant.es. Vous pouvez utiliser les fiches **SUPPORTS EXISTANTS** ou **SUPPORTS À CRÉER**, pour démarrer votre atelier.

2 SE POSER DES QUESTIONS

Une question philosophique est une question qui a plusieurs réponses possibles. Il s'agit ici de formuler des questions au départ d'un support. L'animateur-riche peut amener le groupe à formuler plusieurs questions au départ du support choisi, puis en déterminer une qui sera le point de départ de la discussion philo. En fonction du groupe ou du timing, la question peut aussi être amenée directement par l'animateur-riche.

- Les fiches **SUPPORTS EXISTANTS** fonctionnent avec n'importe quelle fiche **PROPOSITIONS + QUESTION**. Ces fiches suggèrent une manière d'utiliser les supports existants, et s'associent à la question formulée sur cette même fiche.
- Les fiches **SUPPORTS À CRÉER** fonctionnent seules, et comportent une question déjà prête, en relation avec ce même support.
- Vous pouvez vous amuser à associer **SUPPORTS EXISTANTS**, **SUPPORTS À CRÉER**, et **QUESTIONS**, de manière libre et transversale. C'est là toute la richesse du questionnement philo !

3 ANIMER LA DISCUSSION PHILOSOPHIQUE

L'animateur-riche peut proposer quelques règles simples pour guider l'atelier :

- Toutes les idées sont intéressantes si elles restent dans le sujet ;
- On essaie d'expliquer, d'argumenter ses idées ;
- On écoute celle-celui qui parle pour comprendre ses idées et pouvoir dire si l'on est d'accord ou pas ;
- On n'est pas obligé-e de parler (la pensée est en action, même dans le silence) ; À chaque animateur-riche de voir comment il-elle invite ou pas chacun-e à prendre part à l'activité, par la parole, le silence, la prise de notes, l'écoute simple... ;
- On peut désigner un-une gardien-ne du temps et/ou quelqu'un qui prendra des notes écrites ou graphiques de la discussion.



4 ENRICHIR ET RELANCER LA DISCUSSION

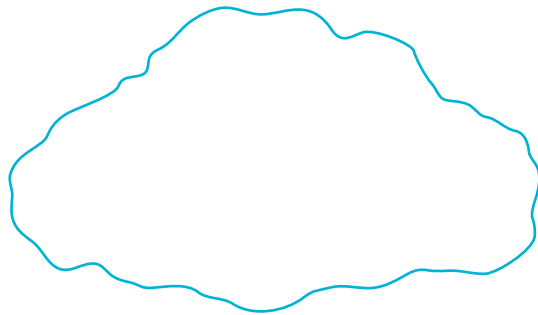
Pour enrichir la discussion ou la relancer lorsque celle-ci piétine, l'animateur-riche peut avoir en tête une série de questions liées au thème abordé ou s'inspirer des fiches **BAQ'ART**.

5 GARDER DES TRACES DE L'ATELIER

Les traces peuvent prendre la forme d'un dessin, d'une phrase, d'un mot, d'un texte, d'un collage, d'une question ou même d'une proposition théâtrale. Laissez libre cours à votre imagination.

- Vous pouvez vous inspirer des fiches **TRACES** présentées ici, de nature écrites, graphiques ou en live.
- L'outil **Fiches RÉFLEX'ART** de Pierre de Lune peut aussi vous aiguiller pour proposer des traces de nature graphique ou écrite (voir sur <https://www.pierredelune.be/outils-de-mediation-culturelle.html>).

SUPPORT EXISTANT 1



NIMBUS DUMONT

Une œuvre de Berndnaut Smilde, 2014

Cherchez sur internet et imprimez une reproduction de cette œuvre.

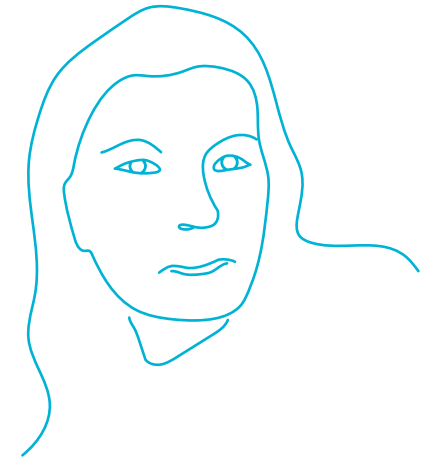
« Les Nimbus apparaissent dans des endroits aussi variés qu'insolites : musées, galeries, églises, immeubles abandonnés, hôtels, châteaux...

L'artiste installe son dispositif à l'endroit choisi et fabrique un nuage à chaque fois, il s'agit ainsi d'installations puisque chaque œuvre dépend de l'endroit où elle est créée et n'appartient qu'à cet endroit.

L'artiste photographie ensuite ses nuages pour en produire des œuvres qui elles sont matérielles mais qui reproduisent l'étrangeté de l'expérience et qui semblent presque résulter de trucages si l'on ne connaît pas le processus de création... »



SUPPORT EXISTANT 2



SELFPORTRAIT

Une œuvre de Cindy Sherman, Instagram, 2017

Cherchez sur internet et imprimez une reproduction de cette œuvre.

« Les messages Instagram de Sherman sont une série de selfies déformés, d'arrangements de fleurs et d'autoportraits inquiétants dans les hôpitaux, avec des tubes d'oxygène dans les narines. Il y a une vidéo prise du point de vue d'une personne allongée dans un lit d'hôpital. Le spectateur est amené à se demander combien ceci est réel (...) La ligne de démarcation entre la vie réelle et les événements posés par Instagram augmente la confusion quant à ce qui se passe réellement. Cet entre-deux entre la vie réelle et le théâtre du selfie est ce que Sherman est déjà si habile à présenter, mais dans le contexte d'une époque où Donald Trump a critiqué à plusieurs reprises les femmes pour leur apparence physique, ses images de visages féminins ont un ton plus provocant. »

SUPPORT EXISTANT 3



BRAINBOW HIPPOCAMPUS

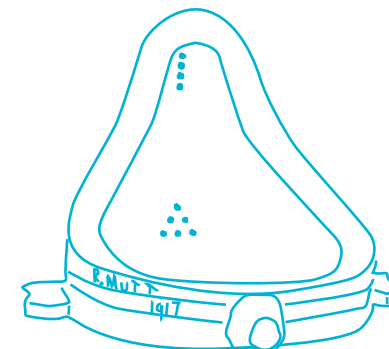
Une œuvre de Dr Greg Dunn, 2014

Cherchez sur internet et imprimez une reproduction de cette œuvre.

« Le Dr Greg Dunn (artiste et neuroscientifique) et le Dr Brian Edwards (artiste et physicien appliqué) ont créé *Self Reflected* pour élucider la nature de la conscience humaine, établissant un lien entre le mystérieux cerveau macroscopique de trois livres (1360 kg) et le comportement microscopique des neurones. *Self Reflected* offre un aperçu sans précédent du cerveau en lui-même, révélant une technique appelée micro-analyse par réflexion de l'énorme éventail de chorégraphies neuronales belles et délicatement équilibrées conçues pour refléter ce qui se passe dans notre esprit. *Self Reflected* a été créé pour nous rappeler que la machine la plus merveilleuse de l'univers connu est au cœur de notre être et est la racine de notre humanité partagée. »



SUPPORT EXISTANT 4



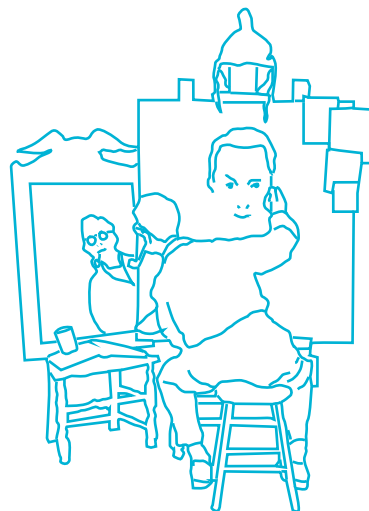
FONTAINE

Une œuvre de Marcel Duchamp, 1917

Cherchez sur internet et imprimez une reproduction de cette œuvre.

« *Fontaine* (en anglais : Fountain) est un ready-made de Marcel Duchamp consistant en un urinoir en porcelaine renversé signé "R. Mutt" et daté de 1917 (...) Aujourd'hui considérée comme une icône de l'art contemporain, *Fontaine* de Marcel Duchamp est pourtant une des œuvres d'art les plus controversées de l'histoire. Lorsque son créateur, sous le pseudonyme de Richard Mutt, tente de la faire exposer en 1917, les réactions que le ready-made suscite sont multiples, et ouvrent de nombreux questionnements sur la nature de l'œuvre d'art ainsi que le rôle et le travail de l'artiste(...) Plus tard, Duchamp confie que l'une de ses intentions avec *Fontaine* était de déplacer l'attention du spectateur vers l'interprétation, plutôt que vers l'appréciation du talent de l'artiste. »

SUPPORT EXISTANT 5



TRIPLE AUTOPORTAIT

Une œuvre de Norman Rockwell, 2012

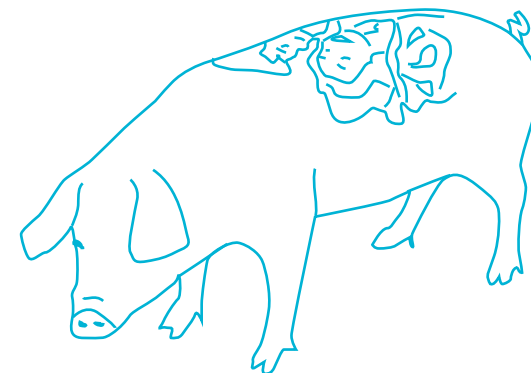
Cherchez sur internet et imprimez une reproduction de cette œuvre.

« Norman Rockwell (...) est illustrateur américain, peintre figuratif de la vie américaine du XX^e siècle, il est célèbre pour avoir illustré de 1916 à 1960 les couvertures du magazine Saturday Evening Post (...) L'artiste utilise ici une mise en abyme, qui consiste à incruster dans une image cette image elle-même (...) L'œuvre est conçue comme la représentation symbolique de Rockwell en tant qu'artiste. Les détails contribuent à la narration de la scène. Aucun élément n'est laissé au hasard, et est soigneusement choisi dans ce but. Ils donnent des indications sur les goûts artistiques et personnels du peintre. La fumée qui sort de la poubelle remplie de papiers, est une allusion à un événement passé de la vie de l'artiste, en 1943, une allumette mal éteinte jetée dans une corbeille de papier causa un incendie qui détruisit son atelier d'Arlington. L'absence de lunettes sur le portrait, à la différence de son reflet dans le miroir, est interprétée par Susan Meyer comme la dissociation entre l'homme du miroir et celui de la toile. »

Extrait de : https://fr.wikipedia.org/wiki/Norman_Rockwell



SUPPORT EXISTANT 6



COCHONS TATOUÉS - SNOWWHITE

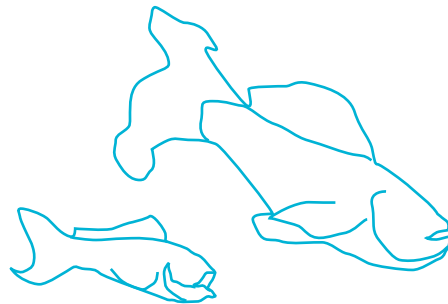
Une œuvre de Wim Delvoye, 2005

Cherchez sur internet et imprimez une reproduction de cette œuvre.

« Wim Delvoye est né en 1965 à Wervik en Belgique. (...) sa pratique du détournement lui donnera le surnom "d'enfant terrible" de l'art contemporain. (...) Il s'attelle à une œuvre qui fera polémique, *Eddy et Christophe etc.*, qui consiste à tatouer des cochons vivants mais anesthésiés. Sauvés de l'industrie agro-alimentaire, ces derniers seront exportés en Chine, dans la "Art Farm" (une ferme achetée en Chine pour l'occasion, ornée d'un immense portail fabriqué par Delvoye) de l'artiste. Cette œuvre soulèvera de nombreuses questions notamment sur l'industrie agro-alimentaire mais également sur l'humanisation de l'animal. Mais la plus grande question réside dans l'œuvre elle-même: est-ce la vie de l'animal entière qui fait œuvre, ou simplement sa peau, vendue après sa mort ? Suivront ensuite toutes sortes de travaux : sa fameuse machine à excrément (*Cloaca*). »

Extrait de : <https://www.artwiki.fr/wim-delvoye/>

SUPPORT EXISTANT 7



REVENGE OF THE GOLDFISH

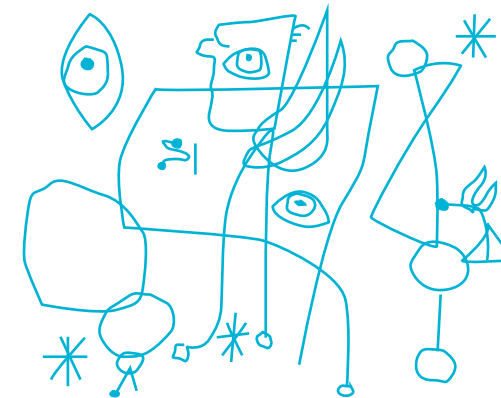
Une œuvre de Sandy Skoglund, 1981

Cherchez sur internet et imprimez une reproduction de cette œuvre.

« Excluant toute manipulation a posteriori de l'image photographique, Sandy Skoglund réalise en studio un minutieux travail de mise en scène. Sans doute est-elle d'abord sculptrice lorsqu'elle affirme, à l'encontre de nombreux photographes contemporains, que "l'image devrait être suffisamment forte pour transcender le média". Elle conçoit la photographie "comme une manière d'unifier des éléments aussi divers que disparates". L'iconicité brillante de ces grands cibachromes, *Radioactive Cats* (chats radioactifs) et *Revenge of the Goldfish* (revanche du poisson rouge), ne fait, au fond, que pérenniser l'onirisme sophistiqué de deux installations. Pour élaborer ses savantes prises de vue, Sandy Skoglund élabore une scénographie réaliste où prennent place, en situation, des modèles vivants ainsi qu'une profusion de figurines en terre cuite, modelées par l'artiste elle-même, et peintes de couleur vive... »



SUPPORT EXISTANT 8



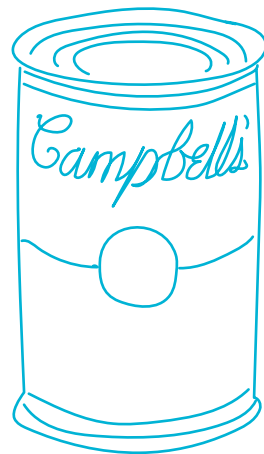
FEMME ET OISEAUX DANS LA NUIT

Une œuvre de Joan Miró, 1947

Cherchez sur internet et imprimez une reproduction de cette œuvre.

« Pour moi, un tableau doit être comme des étincelles. Il faut qu'il éblouisse comme la beauté d'une femme ou d'un poème ». Miró

« Joan Miro est né à Barcelone le 20 avril 1893 (...) Son œuvre reflète son attrait pour le subconscient, pour "l'esprit enfantin" et pour son pays. À ses débuts, il montre de fortes influences fauvistes, cubistes et expressionnistes, avant d'évoluer dans de la peinture plane avec un certain côté naïf. Le tableau intitulé *La Ferme*, peint en 1921, est l'une des toiles les plus connues de cette époque. Suivant son départ pour Paris, son œuvre devient plus onirique, ce qui correspond aux grandes lignes du mouvement surréaliste auquel il adhère. Dans de nombreux entretiens et écrits des années 1930, Miró manifeste son désir d'abandonner les méthodes conventionnelles de la peinture, pour — selon ses propres mots — "les tuer, les assassiner ou les violer", favorisant ainsi une forme d'expression contemporaine. Il ne veut se plier à aucune exigence, ni à celles de l'esthétique et de ses méthodes, ni à celles du surréalisme. »



CAMPBELL'S SOUP CANS

Une œuvre de Andy Warhol, 1962

Cherchez sur internet et imprimez une reproduction de cette œuvre.

« *Campbell's Soup Cans*, souvent appelée *32 boîtes de soupe Campbell*, est une œuvre d'art créée en 1962 par Andy Warhol. Elle est composée de trente-deux toiles peintes, mesurant chacune 50,8x40,6 cm (20x16 inches), et représentant chacune une boîte de conserve de soupe Campbell (...)

La combinaison du processus semi-mécanique, du style non-pictural et l'aspect commercial du sujet commence par choquer, car le mercantilisme flagrant de l'œuvre représente un affront direct à la technique et à la philosophie de l'expressionnisme abstrait. Cette controverse conduit à de nombreux débats sur les mérites et l'éthique de ce type de travail. On se questionnait, et on se questionne aujourd'hui encore, sur les motivations de Warhol en tant qu'artiste... »



COMMENT SAVOIR CE QUI EST BEAU ?

En utilisant les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, demandez aux participant·e·s de classer chacune des reproductions d'œuvres dans deux catégories : beau / pas beau.

Si le travail se fait en groupe, il se peut que les membres ne soient pas d'accord entre eux-elles. Et tant mieux, c'est là que peut commencer la discussion philosophique.

PROPOSITION + QUESTION 2



C'EST QUOI L'ART ?

En utilisant les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, demandez aux participant·e·s de classer chacune des reproductions d'œuvres dans deux catégories : artistique / pas artistique.

PROPOSITION + QUESTION 3



QUI DÉCIDE DE LA VALEUR D'UNE ŒUVRE D'ART ?

En utilisant les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, demandez aux participant·e·s de classer chacune des reproductions d'œuvres dans une des deux catégories : cher / pas cher.



PROPOSITION + QUESTION 4



**TOUTES LES ŒUVRES D'ART
ONT-ELLES UN LIEN AVEC LE RÉEL ?**

En utilisant les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, demandez aux participant-e-s de classer chacune des reproductions d'œuvres dans deux catégories : artistique / pas artistique.

PROPOSITION + QUESTION 5



**RESSENTONS-NOUS TOUTES ET TOUS
LA MÊME ÉMOTION À PARTIR
D'UNE MÊME ŒUVRE ? POURQUOI ?**

En utilisant les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, demandez aux participant-e-s comment ils-elles se sentent en la regardant. Joyeux-se, triste, rêveur-se, amusé-e, énervé-e, indifférent-e, curieux-se, etc.



PROPOSITION + QUESTION 6



AVONS-NOUS TOUTES ET TOUS LA MÊME INTERPRÉTATION D'UNE ŒUVRE ? POURQUOI ?

Choisissez une œuvre parmi les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, ou ailleurs, et demandez aux participant-e-s de trouver un titre pour cette œuvre.

PROPOSITION + QUESTION 7



PEUT-ON TOUT IMAGINER ?

Placez les participant-e-s par deux.

Choisissez une œuvre parmi les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, et proposez cette même œuvre à tous les duos. Demandez à l'une des deux personnes du duo de la décrire en détail à l'autre, qui ne la voit pas et qui dessine à partir de ce qu'il-elle entend. Ensuite, comparez tous les dessins du groupe.



PROPOSITION + QUESTION 8



**AVONS-NOUS TOUTES ET TOUS
LA MÊME SENSIBILITÉ ? POURQUOI ?
AVONS-NOUS TOUTES ET TOUS
LE MÊME GOÛT ? POURQUOI ?
QU'EST-CE QUI NOUS ATTIRE DANS
UNE ŒUVRE – OU PAS ? POURQUOI ? ETC.**

Disposez quelques œuvres dans l'espace, choisie parmi les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**. Proposez au groupe de faire le tour des œuvres en les consultant à la manière d'expert-e-s dans un musée.

Posez ensuite une série de questions auxquelles les participant-e-s répondront en se dirigeant vers l'œuvre de leur choix. Par exemple : Quelle est l'œuvre la plus belle ? Quelle est l'œuvre la plus étrange ? Quelle est l'œuvre la plus drôle ? Etc.



PROPOSITION + QUESTION 9



**PEUT-ON AIMER UNE ŒUVRE DANS SON
ENSEMBLE MAIS NE PAS EN APPRÉCIER
CERTAINES PARTIES ? ET INVERSEMENT ?**

Parmi les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, choisissez une seule œuvre et proposez aux participant-e-s de sélectionner la partie qu'ils-elles préfèrent.

SUPPORT À CRÉER + QUESTION 1



PEUT-ON TOUT IMAGINER ?

Demandez aux participant·e·s de dessiner quelque chose qui n'existe pas.

Cette question peut aussi accompagner une ou plusieurs œuvres présentées dans les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, de 1 à 9, ou autour de toute œuvre d'art que vous choisirez, en fonction de cette question.

SUPPORT À CRÉER + QUESTION 2



QUI DÉCIDE DE CE QUI EST BEAU OU LAID ?

Proposez aux participant·e·s de faire un beau dessin de quelque chose de moche.
Et un dessin moche de quelque chose de laid.

Cette question peut aussi accompagner une ou plusieurs œuvres présentées dans les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, de 1 à 9, ou autour de toute œuvre d'art que vous choisirez, en fonction de cette question.



UNE ŒUVRE D'ART EST-ELLE UTILE ?

Choisissez un objet qui se situe dans un environnement proche : un bic, une chaise, une chaussette... Demandez à chaque participant·e de lui inventer une autre fonction que celle qu'on lui attribue d'habitude et de présenter cet objet et sa nouvelle fonction au public.

Cette question peut aussi accompagner une ou plusieurs œuvres présentées dans les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, de 1 à 9, ou autour de toute œuvre d'art que vous choisirez, en fonction de cette question.



QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE BOUGER ET DANSER ? À PARTIR DE QUAND PEUT-ON DIRE QUE QUELQUE CHOSE EST DE L'ART ?

Formez deux groupes.

Demandez à chaque groupe de suivre une des deux consignes suivantes :

1. Créer une suite de mouvements qui serait de la danse.
2. Créer une suite de mouvements qui ne serait pas de la danse.

Après la présentation, le public décide dans quelle catégorie (danse / ou pas danse) classer chaque proposition.

Cette question peut aussi accompagner une ou plusieurs œuvres présentées dans les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, de 1 à 9, ou autour de toute œuvre d'art que vous choisirez, en fonction de cette question.



COMMENT SAVOIR SI QUELQUE CHOSE EST ABSTRAIT OU CONCRET ?

Par groupes, demandez aux participant-e-s d'inventer une scène réaliste d'une durée d'une à deux minutes.

Ensuite, demandez-leur de jouer cette scène en ne gardant plus que les gestes.

Ensuite, demandez-leur de faire un seul mouvement net et précis qui reprend cette suite de gestes.

La suite de mouvements est montrée aux autres groupes.

Reconnaît-on la situation concrète imaginée au départ ?

Cette question peut aussi accompagner une ou plusieurs œuvres présentées dans les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, de 1 à 9, ou autour de toute œuvre d'art que vous choisirez, en fonction de cette question.



QU'EST-CE QUI DIFFÉRENCIE UNE ŒUVRE D'ART D'UN AUTRE OBJET ?

Formez plusieurs groupes. Donnez à chaque groupe une consigne différente :

- Composer un menu
- Composer une chanson
- Composer un personnage
- Composer une œuvre d'art
- Composer un bouquet de fleurs
- Composer un numéro de téléphone

Cette question peut aussi accompagner une ou plusieurs œuvres présentées dans les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, de 1 à 9, ou autour de toute œuvre d'art que vous choisirez, en fonction de cette question.



AVONS-NOUS TOUTES ET TOUS LES MÊMES CRITÈRES DE BEAUTÉ ? QUI DÉCIDE DE CE QUI EST BEAU OU LAID ?

Après avoir contemplé une œuvre d'art, tracez une ligne sur un long papier, ou à la craie. Imaginons que cette ligne va du plus laid au plus beau. Utilisez le lexique du beau, (1 exemplaire pour chacun-e, à imprimer et découper).

Demandez aux participant-e-s, à tour de rôle, de venir placer une étiquette à hauteur du curseur qui lui semble le plus juste en rapport avec l'œuvre en question.

Chacun-e argumente son choix.

Cette question peut aussi accompagner une ou plusieurs œuvres présentées dans les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, de 1 à 9, ou autour de toute œuvre d'art que vous choisirez, en fonction de cette question.



VOIT-ON TOUTES ET TOUS LA MÊME CHOSE FACE À UNE ŒUVRE ?

Pendant 30 secondes, demandez aux participant-e-s de laisser aller leur crayon au hasard sur une feuille et sans lever la main.

Demandez-leur d'observer ensuite l'ensemble du dessin et, dans une autre couleur, de mettre en évidence une forme au choix.

Mettez ensuite les dessins en commun et échangez sur base de cette expérience.

Cette question peut aussi accompagner une ou plusieurs œuvres présentées dans les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, de 1 à 9, ou autour de toute œuvre d'art que vous choisirez, en fonction de cette question.



EST-ON TOUTES ET TOUS DES ARTISTES ?

Demandez à chacun-e de faire le portrait de quelqu'un (un-e autre participant-e, l'animateur-ice, ou selon une image de visage dans un magazine), à l'aveugle : il s'agit de dessiner sans regarder sa feuille, en lâchant le contrôle sur le trait et le dessin final.

Vous pouvez aussi leur proposer de dessiner avec la main non-dominante et, pourquoi pas, de combiner les deux techniques.

Cette question peut aussi accompagner une ou plusieurs œuvres présentées dans les **FICHES SUPPORTS EXISTANTS**, de 1 à 9, ou autour de toute œuvre d'art que vous choisirez, en fonction de cette question.



À QUOI SERT L'ART ?

Les artistes peuvent-ils n'avoir rien à dire ?

•

L'art peut-il n'exister que pour lui-même ?

•

L'art sert-il à rassembler les hommes ?

•

L'art doit-il délivrer un message sérieux et profond ?

•

L'art sert-il à donner du sens au réel ?



SOMMES-NOUS TOUTES ET TOUS DES ARTISTES ?

Peut-on être un artiste sans créer ?

•

Nait-on artiste ou le devient-on ?

•

Les œuvres d'art sont-elles toutes dans les musées ?

•

L'homme est-il une œuvre d'art ?

•

Un ingénieur est-il un artiste lorsqu'il invente des machines ?



UN·E ARTISTE EST-IL·ELLE LIBRE DE CRÉER ?

Un artiste choisit-il ce qu'il crée ?

•

Peut-on n'être influencé par rien ni personne ?

•

Un artiste peut-il créer une œuvre choquante ou blessante pour les autres ?

•

Les artistes créent-ils pour eux-mêmes ou pour les autres ?

•

Un artiste peut-il créer sans contrainte ?



COMPRENDRE UNE ŒUVRE D'ART, ÇA VEUT DIRE QUOI ?

Les artistes savent-ils toujours
ce qu'ils veulent dire lorsqu'ils créent ?

•

Les artistes veulent-ils toujours dire quelque chose ?

•

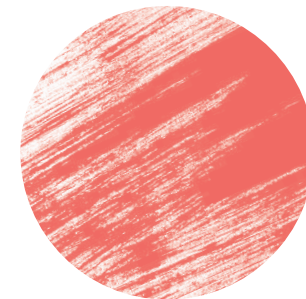
As-tu le droit d'interpréter et de comprendre
autre chose que ce qu'a voulu dire l'artiste ?

•

Doit-on comprendre une œuvre d'art pour l'apprécier ?

•

Si comprendre veut dire prendre avec soi,
que peut-on alors prendre d'une œuvre d'art ?



LE LIVRE PERDU

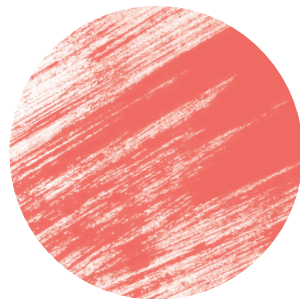
Prenez un vieux livre, abîmé (auquel il manque des pages par exemple), ou un livre que vous choisissiez de « sacrifier », ou un article dans une revue.

Le principe est de lui redonner une nouvelle vie en l'utilisant pour laisser des traces des différentes discussions philosophiques vécues.

Demandez aux participant-e-s de :

- Ouvrir le livre et choisir une double page
- Entourer les mots en lien avec le thème du jour
- Ensuite :
 - choisir des images dans des magazines qui vous font penser à ce qui a été dit, et les coller autour des mots entourés
 - ou
 - dessiner ou peindre autour des mots entourés, en masquant ainsi le reste du texte.
- Avec les mots entourés, écrire une phrase qui résume pour chacun-e le chemin philosophique du jour.

TRACES 2



LE COLLAGE

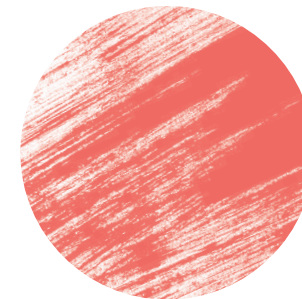
Demandez aux participant-e-s de découper dans des magazines, des images qui leur semblent en lien avec les idées évoquées lors du chemin philosophique. Demandez-leur de composer ensuite un collage personnalisé avec ces images en les agencant librement. Ils-elles auront ainsi réalisé leur propre synthèse de la discussion.

Proposez-leur de l'expliquer aux autres !

Note : Le collage peut se faire dans un carnet individuel ou sur une feuille volante, ou à plusieurs (sous forme de fresque collective par exemple), ou encore dans un carnet collectif.



TRACES 3



TABLEAUX VIVANTS

Formez des groupes de minimum 4 personnes.

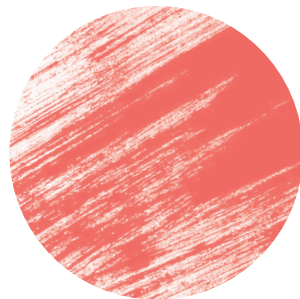
Demandez à chaque groupe de choisir un moment de l'atelier philosophique.

En utilisant leurs corps comme les éléments d'un tableau, demandez-leur de symboliser ce moment en un tableau vivant.

Chaque groupe fait deviner aux autres de quel moment de la discussion il s'agit.

Éventuellement, proposez-leur de dessiner dans leur carnet le rendu de ce tableau vivant, ou de faire des photos à y coller.

TRACES 4



MOTS EN SCÈNE

Faites des groupes de minimum 3 personnes.

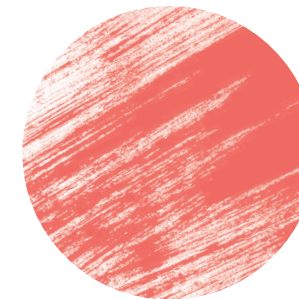
Chaque groupe choisit un moment de la discussion philosophique et imagine une courte scène de théâtre qui reprend une des idées principales.

Chaque groupe fait deviner aux autres de quel moment de la discussion ils-elles sont parti-e-s pour imaginer la saynète.

Note : pour construire une scène, il est important de penser au(x) lieu(x), aux personnages mais également de se mettre d'accord sur un début et une fin.

Éventuellement, dans leur carnet philo, proposez aux participant-e-s d'écrire quelques lignes qui racontent cette scène de théâtre, ou de la dessiner ou d'en faire un collage.

TRACES 5



LA PENSÉE POÉTIQUE

Demandez aux participant-e-s de composer un texte court, en rimes, reprenant les idées qui les ont marqué-e-s, à la manière d'un haïku (image instantanée forte en émotion) ou d'un slam.

Exemple de haïku

Dénigrer autrui ?
Je me lave l'esprit
En écosant mes pois.

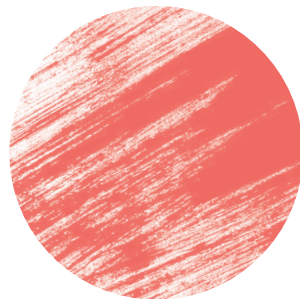
Nakatsuka Ippekiro (1887-1946)

Exemple de slam

Je suis un SMS,
Fait de mots en détresse,
Jetés sur un écran,
Pour les rendre plus scintillants.
Moyen de communication,
Des nouvelles générations,
Pour qui encre et papier,
Font partie du passé.

Extrait de « SOS d'un SMS en Détresse » par Fred de France.

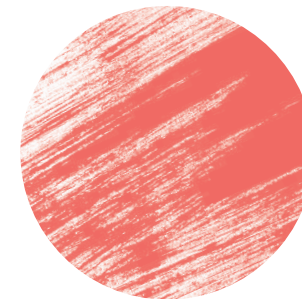




DESSIN LIBRE

Demandez aux participant·e·s de dessiner librement ce que leur a inspiré le voyage philosophique parcouru ensemble aujourd'hui.

Note : toutes les techniques sont acceptées (dessin, collage, mots découpés, couleurs...)



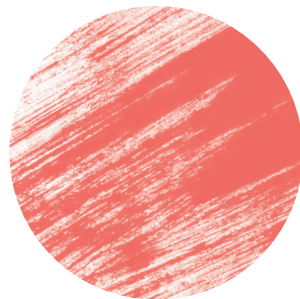
L'ÉVOLUTION GRAPHIQUE

Demandez aux participant·e·s :

- Quelle était votre idée avant la discussion ?
- Votre idée a-t-elle changé après la discussion ?

Proposez-leur de représenter le chemin de la discussion. Droit, tortueux, en zig-zag... ? Invitez-les à symboliser sur ce chemin, l'évolution de leurs idées : il peut s'agir de dessins, de mots, d'images à coller... à installer aux endroits du chemin qui leur semblent pertinents.

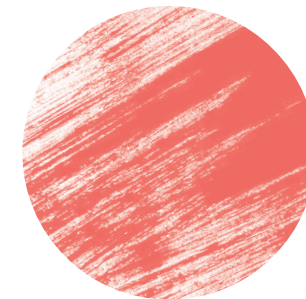
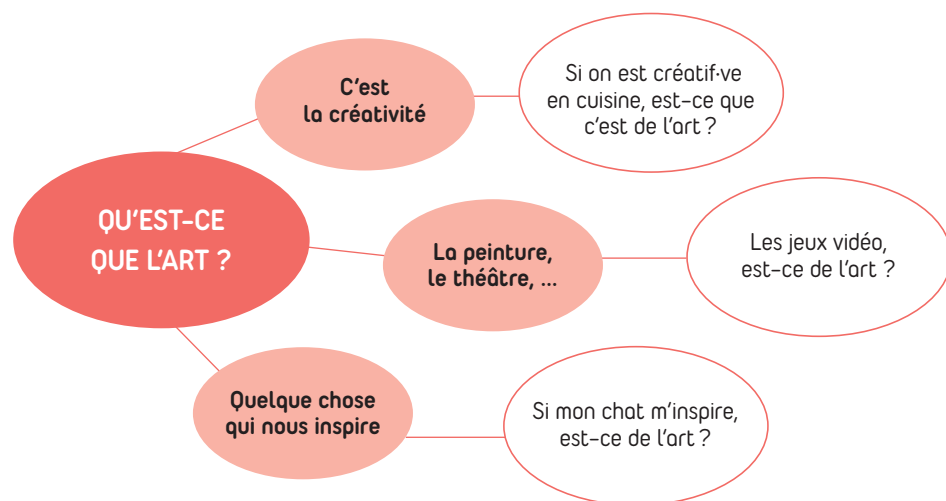
D'autres formes d'expression peuvent être inventées, en musique, oralement, etc. Invitez-les à partager leurs créations aux autres.



LA CARTE MENTALE

Sur une grande feuille, au centre, écrivez la question retenue par le groupe pour l'atelier philo qui vient de se dérouler.

Retracez ensuite avec le groupe et sous forme de diagramme, les différents chemins de la pensée sous forme de mots-clés ou de sous-questions en lien les unes avec les autres. Amusez-vous avec des couleurs, la pensée est vivante !



LE CADAVRE EXQUIS

Formez des groupes de six.

Demandez aux participant-e-s, d'écrire un cadavre exquis inspiré par la discussion philo.

Partez de la formule suivante : où, quand, qui, verbe, COD, comment.

Ce qui peut donner, par exemple : « Dans leur bain, parfois, les penseurs de l'école du coin agitent leurs croyances bleues en buvant un cocktail d'idées nouvelles. »

Il y a plusieurs manières de faire des cadavres exquis, à vous d'en proposer d'autres.

LEXIQUE DU BEAU

Imprimez la feuille et découpez les languettes. Elles serviront à mettre en pratique la **FICHE SUPPORT À CRÉER 7** et la **FICHE QUESTION 9**.

ARTISTIQUE	BEAU	HARMONIEUX	ADORABLE
ADMIRABLE	BIEN	FIN	BEAU
BON	CHARMANT	DÉLICAT	DIVIN
DÉLICIEUX	ÉBLOUISSANT	ÉLÉGANT	GRACIEUX
RAVISSANT	COQUET	LUXUEUX	ÉCLATANT
MAGNIFIQUE	SPLENDIDE	AFFREUX	HIDEUX
ABOMINABLE	VILAIN	DISGRACIEUX	DÉPLAISANT
DÉSAGRÉABLE	REPOUSSANT	RÉPUGNANT	DIFFORME
MONSTRUEUX	HORRIBLE	ÉPOUVANTABLE	GROSSIER
LAI	MOCHE	AJOUTE UN MOT À TOI	AJOUTE UN MOT À TOI



PETITE BIBLIOGRAPHIE PHILO & ARTS

Livres et revues

- **Le beau et l'art c'est quoi ?**
Par Oscar Brenifier et Rémi Courgeon, Collection PhiloZenfants aux Éditions Nathan. Un livre plein de questions et de rebonds pour explorer toutes les facettes des regards sur l'art.
- **Eurêkart !**
Le livre jeu du regard, de Philippe Brasseur aux Éditions Palette. Un livre pour jouer à regarder les œuvres d'art, seul-e ou à plusieurs. Trente chefs-d'œuvre et trente consignes créatives vous invitent à poser un regard personnel et décalé sur ces images.
- **Philéas et Autobule**
La revue des enfants philosophes. Jeux, histoires, infos leur permettent d'aller à la rencontre des autres, de réfléchir et de construire leurs propres réponses. Dossiers pédagogiques et séquences autour de l'art et du beau, disponibles en ligne : www.phileasetautobule.be
- **Penser et créer.**
La pratique de la philosophie et de l'art pour développer l'esprit critique
Un ouvrage collectif, édité par Laïcité Brabant wallon, générations libertés.

Outils de médiation culturelle

- **Fiches « École du regard »**
À télécharger sur le site de Pierre de Lune : www.pierredelune.be/outils-de-mediation-culturelle.html
- **Fiches « Réflex'art »**
À télécharger sur le site de Pierre de Lune : www.pierredelune.be/outils-de-mediation-culturelle.html

Lieux-ressources

- **Philocité** : cette plateforme virtuelle met en ligne une série de ressources visant à aider les animateur·rice·s d'atelier philo : www.philocite.eu
- **Pôle Philo** : le service de Laïcité Brabant wallon propose des formations et des outils pédagogiques Philo et Arts : www.calbw.be/pole-phil0
- **Ithac** : https://ithac.be/fiches-pratiques/?type_fiche=16
- **Entre-vues** : www.entre-vues.net/