



# Une école sur les ailes de l'utopie

# Didactiser la création: entre utopie et réalité

Cet article propose d'articuler utopie et création en revenant sur le processus créateur (Gosselin, 1998; Giacco, Didier & Spampinato, 2017, sous presse) mis en œuvre dans le cadre d'un projet pédagogique regroupant plusieurs classes dans le canton de Vaud<sup>1</sup>.

John Didier, Haute école pédagogique vaudoise

Dans cette perspective, le processus de création mobilisé lors de la production d'une œuvre ou d'un produit, d'une production d'élève, devient le lieu du déploiement de l'imagination pour l'enseignant, ce concepteur de séquences, mais également pour l'élève, concepteur et réalisateur d'une production innovante et adaptée au contexte, donc créative. L'utopie nous intéresse particulièrement dans le processus d'idéation, ce moment d'émergence des idées où le concepteur dépasse les limites traditionnelles et autorisées. En cela, l'utopie amène à une appropriation et à un dépassement du réel, et en ce sens, elle le contourne, le dépasse et le défait des limites traditionnelles et habituelles. Investiguer les créations des élèves nous amène à questionner cette représentation d'univers improbables dans lesquels les élèves/auteurs (Didier, 2017, sous presse) s'interrogent sur leur propre rapport au réel.

## Utopie et conception

Les utopies sont des mondes, des ailleurs, produits par l'esprit qui peuvent être irréalisables ou réalisables, et dans ce second cas de figure, elles peuvent exercer une influence sur la réalité (Redecker, 2003). Dans cette logique, l'utopie émerge d'une pensée projetée, amenée à infléchir, reconfigurer voire déformer le réel. L'utopie va donc marquer celui-ci, laisser son empreinte, sa trace. Elle renvoie également à la construction imaginaire et rigoureuse de sociétés, d'objets et de systèmes techniques. Dès lors, l'imaginaire qu'elle mobilise et alimente se rapporte à la construction d'images mentales amenées à modifier la réalité. En ce sens, l'utopie mobilise une activité de conception, à entendre en tant qu'expression d'un dessein, pouvant se matérialiser par des formes ou des symboles qui donnent lieu à la construction de modèles symboliques, à l'aide duquel le réel sera modifié (Demaillay et Lemoigne, 1986). Qu'il s'agisse d'objets, de processus, d'idées ou de systèmes, l'utopie passe par une phase de conception et, en cela, elle mobilise une pensée dessinée, exprimée et communiquée qui peut aller jusqu'à se cristalliser dans la matière.

«L'utopie est simplement ce qui n'a pas encore été essayé!»

Théodore Monod (1902-2000)

## L'utopie dans la création

La création, cette action d'engendrer, d'établir pour la première fois, contient à son tour une part d'utopie, dans le sens où cette création va au-delà de l'attendu, de ce qui était jusque-là connu. De ce fait, l'utopie est une part de création amenée à dépasser ce qui est établi et défini comme acceptable. Elle amène de la nouveauté et de l'inédit. Cette manière de défaire les limites en proposant de nouvelles formes de possibilités pourrait être rapprochée de l'innovation. Pourtant l'utopie contraste par sa déraison.

Si nous observons la représentation de la création dans un contexte de production artistique, celle-ci est définie en trois phases: l'inspiration, l'élaboration et la distanciation (Gosselin et al., 1998). L'itération que nous retrouvons dans différentes modélisations de la création se caractérise par une oscillation entre avancées et retours en arrière, associant des moments de tâtonnements et d'écarts, qui participent et donnent corps à un processus créateur d'objet et de sujet.

## La création déclenchée par l'utopie

Souvent porteuses de traditions propres à la scolarité, les disciplines artistiques et techniques contrastent par le lien fort qu'elles entretiennent avec le réel en amenant les élèves/auteurs à agir sur la matière, à reconfigurer des représentations d'une réalité transformée. Apprendre à créer amène l'apprenant à exprimer ses émotions tout en obligeant celui-ci à se confronter

au réel et à évoluer dans un champ de contraintes. En cela, ces ou «ses»? créations peuvent devenir des contenants rêvés pour cette utopie. Le projet artistique intitulé *Utopie et Quotidienneté*<sup>2</sup> a été mis en œuvre dans plusieurs classes du canton de Vaud en 2010 où des élèves se sont approprié ce thème de l'utopie en regard de leur propre quotidien.

Dans ce contexte de l'*Utopie et de la Quotidienneté*, la phase de recherche induit à la fois une définition de ce qui caractérise le quotidien tout en déformant ces représentations par analogies, associations et détournements.

Aussi, nous nous concentrons sur les productions des élèves dans le cadre d'une option de poterie qui ont donné lieu à des architectures imaginaires réalisées en argile. Au-delà d'une activité qui mobilise la créativité, la création implique une posture de créateur, d'auteur qui engendre une production nouvelle en regard du contexte dans lequel elle émerge (Giacco, Didier & Spampinato, 2017, sous presse). Par sa nature dissidente, l'utopie fonctionne comme un déclencheur favorisant la recherche d'idées. En soi, ces quotidiennetés matérialisées ne sont souvent pas représentatives de l'intensité des questionnements et des investigations déployés lors du processus de création. Les échanges et débats se résument souvent à des choix et des décisions d'éléments symboliques et figuratifs. Pourtant, la posture de créateur, de cet artisan/démiurge, amené à se confronter à une matière qui résiste, à des contraintes techniques qui induisent des décisions fondées sur des expérimentations et des découvertes, retrace des points de vue transformés, capables de projeter une conception d'un monde ima-

giné sous la forme d'architectures pérennes. En se confrontant au problème de représentation de l'utopie, les élèves dans une posture d'auteur d'objets – situés à mi-chemin entre l'œuvre et le produit, ont dû affirmer et défendre en regard du collectif leur propre modélisation/apparition de nouveaux mondes. L'utopie a donc amorcé dans le processus de création un principe de déconstruction du réel par détournement et accumulation de symboles et de représentations. La didactique de la création artistique (Giacco, Didier & Spampinato, 2017, sous presse) permet l'émergence de nouveaux paradigmes qui donnent un cadre théorique à l'émancipation de la posture d'auteur et à de nouvelles formes (utopiques) d'approches poétiques.

## Ouverture

Didactiser la création nécessite de mettre en place une posture d'auteur/créateur chez l'élève, en lui permettant de se relier au réel, voire de le dépasser (Giacco, Didier & Spampinato, 2017, sous presse). Apprendre à exprimer un point de vue, créer sa propre perception du monde teintée de négociations, associe prise de décisions, gestion des contraintes et création de systèmes à partir de matériaux et de matières préexistantes qui résistent. Ceci rappelle à cet auteur, aussi créateur, que la contrainte donne lieu à d'autres prises d'initiatives, d'autres ouvertures sur le réel. La création, par sa dynamique itérative, engendre des retours en arrière qui induisent autant de moments pour repenser et redéfinir les images mentales initiales, images porteuses d'investigations et de recherches (Gosselin et al., 1998). L'utopie fonctionne pour la création tel un moteur d'anticipation de scénarios de conception et de reconception d'une réalité pour l'élève devenu créateur de mondes improbables et pourtant matérialisés. Apprendre à penser en termes d'utopie consiste à définir et à se donner le droit de dépasser ce que nous établissons en tant que normes, en tant que conventions et en tant qu'éléments constitutifs d'une quotidienneté insituée. Dès lors, engendrer le réel par l'utopie redonne à la création une puissance émancipatrice qui permet au sujet de se construire à travers ses créations.

<sup>1</sup> Nous concentrons cet article sur le projet *Utopie et Quotidienneté* réalisé en 2010 en revenant sur le processus de création développé dans le cadre d'une option de poterie avec un groupe de onze élèves âgés entre 11 et 13 ans.

<sup>2</sup> Ce projet a été mis en place en 2010 par Nils Norman (Londres), Tilo Steireif (Lausanne) et le collectif d'artistes Microsillon (Genève).

## Références

- Demaillay, A., & Lemoigne, J.L. (1986). *Sciences de l'intelligence, sciences de l'artificiel*. Lyon: P.U.L.
- Didier, J. (2017, sous presse). «De la démarche anthropologique à la posture d'auteur en didactique». In G. Giacco, J. Didier & F. Spampinato (Éd.), *Didactique de la création artistique: Approches et perspectives de recherche* (pp. 91-104). Louvain: EME.
- Giacco, G., Didier, J., & Spampinato, F. (Éd.). (2017, sous presse). *Didactique de la création artistique: Approches et perspectives de recherche*. Louvain: EME.
- Gosselin, P., Potvin, G., Gingras, J.M. & Murphy, S. (1998). «Une représentation de la dynamique de création pour le renouvellement des pratiques en éducation artistique». *Revue des sciences de l'éducation*, 24(3), 647-666.
- Redecker, R. (2003). «La vraie puissance de l'utopie». *Le Débat*, 125, 100-111.



STEVE

J'ai fait une maison rectangulaire et j'ai mis des fenêtres rectangulaires et carrées sans barreaux. J'ai mis une table sur le toit avec deux personnages et deux tabourets aussi. Une porte est ouverte. À l'intérieur, j'ai mis un lit avec une table, une chaise et un pot.