

ASSOCIATION MARCEL HICTER POUR LA DÉMOCRATIE CULTURELLE - FMH

CRÉATIVITÉ À L'ÉCOLE : MODE D'EMPLOI

Par Vanessa Vindreau

DECEMBRE
2009

CRÉATIVITÉ À L'ÉCOLE : MODE D'EMPLOI

Par Vanessa Vindreau, chargée de missions, FMH

A l'heure où l'espace urbain bruxellois se dualise socialement, où 34,5% des jeunes Bruxellois de 15 à 24 ans¹ se retrouvent exclus du monde économique, l'école devrait avoir pour mission d'apporter aux jeunes de nouveaux modèles de vie. La version revisitée de la stratégie de Lisbonne a revu à la hausse l'importance de l'éducation et de la formation pour la croissance et l'emploi. Le récent rapport KEA², quant à lui, met en évidence la créativité comme aptitude essentielle à l'innovation et interroge les liens entre la culture et les arts d'une part et la créativité d'autre part dans leur capacité à la stimuler. Selon eux, la créativité devient LA compétence incontournable à développer pour contribuer activement à l'innovation économique et sociale et s'épanouir pleinement dans l'ère de la société de la connaissance.

En offrant à leurs élèves de plus en plus de possibilités culturelles et artistiques de participer à leur environnement quotidien, les écoles bruxelloises tentent de leur faire approcher voire de développer leur créativité sous différentes facettes : créativité artistique, créativité culturelle ou intellectuelle suivant la nature du projet et du partenaire médiateur. Même si cette tendance est à situer au-delà de l'intuition, du désir ou d'une prise de risque de certains enseignants d'essayer une nouvelle approche pédagogique, ces possibilités restent ponctuelles. Les démarches pédagogiques contemporaines placent encore la créativité en marge de l'approche et des enseignements à transmettre.

En considérant les points présentés dans le rapport KEA sur l'importance de la créativité au regard des défis sociaux et économiques en Europe aujourd'hui, ce papier s'intéresse plus particulièrement à la réalité bruxelloise. Il cherche à comprendre comment la créativité est développée dans les écoles. Nous baserons notre propos sur les enseignements tirés des projets culturels du programme Anim'Action³. L'objectif est de vérifier en quoi le partenariat école-institution culturelle d'une part, et la pédagogie de projet d'autre part, représentent des conditions réelles de développement de

la créativité⁴.

LES ENSEIGNEMENTS DU RAPPORT KEA

Le rapport KEA a pour objectif de réfléchir et de proposer des pistes d'actions pour une politique européenne en faveur de la créativité. Il est question de concevoir l'Europe comme un environnement créatif propice à l'innovation sociale, économique et au progrès humain. La question est de savoir comment envisager la place de la culture au cœur des compétences européennes et d'impliquer le secteur culturel et créatif dans la stratégie de Lisbonne.

Le rapport précise notamment les nouveaux enjeux de la créativité dans les domaines de l'économie, de l'industrie, de la cohésion sociale ou encore des pouvoirs publics. Il rappelle l'importance des institutions scolaires comme organismes devant préparer les futures générations à la connaissance de ces enjeux et au développement de l'aptitude créative. Il souligne notamment l'importance de la culture et des arts comme terreau propice à l'émergence de la créativité. Il pointe à ce titre différentes conditions de départ

pour comprendre la relation culture-créativité :

- la culture doit être considérée dans son interaction entre les valeurs portées par un groupe et la construction identitaire ;

- la culture comprend l'ensemble des conventions transmises par les traditions qui soutiennent la créativité, l'innovation et la connaissance de soi ;

- la culture est aussi la somme de connaissances variées transmises par tous les milieux scolaire, familial, social, qui servent de substrat à l'action ;

- L'éducation artistique se développe au contact direct des professionnels, institutions comme individus ;

A partir de ces conditions, le rapport KEA propose de baser le développement de la créativité sur trois composants :

- la prédisposition personnelle à la créativité,

- la maîtrise d'outils techniques de création,

- un environnement social adéquat où l'éducation et l'apprentissage encouragent la créativité.

Pour que l'école joue ce rôle important de pouponnière locale des futurs créatifs, elle doit considérer la créativité comme compétence et l'intégrer au curriculum en fournissant durablement les ressources techniques et humaines adéquates à sa maîtrise. A Bruxelles, le programme Anim'action soutient les missions pédagogiques des établissements scolaires pour constituer et mettre à disposition ces ressources.

Pour rappel, le programme Anim'action encourage des projets dits « culturels » sur le temps scolaire, où la rencontre d'œuvres et/ou d'artistes est nécessaire à la création d'un spectacle souhaité. Elle soutient également des projets « d'éducation permanente » où, quel que soit le thème et le média artistique abordés, la réalité sociale apporte matière à la création d'une réflexion personnelle, voire d'une action collective.

La créativité se définit donc ici comme un processus de travail, de réflexion amenant une matière nouvelle. Celle-ci s'invente par **la rencontre d'un « autre »** artiste, environnement, asbl... et dont la spécificité provoque une interpellation : émotionnelle, intellectuelle, sensorielle, physique... Le projet choisit dès lors de focaliser **sur l'expression de cette interpellation du point individuel et sa conjugaison collective.**

L'APPORT DU PARTENARIAT ÉCOLE-INSTITUTION SCOLAIRE DANS LA RENCONTRE CRÉATIVE

Grâce au travail en partenariat avec des institutions culturelles, associatives ou pas, les écoles mettent leurs élèves au contact d'autres dimensions d'apprentissage.

L'approche de la créativité dépend du **média** choisi. Si tous les médias sont intéressants à amener à l'école, force est de constater que les industries culturelles sont quasiment ab-

sentes du champ scolaire (graphisme, multimédia, presse, artisanat, design, tourisme culturel) en dehors du cinéma et du cinéma d'animation.

D'autres arts comme la littérature, la musique, le patrimoine, la sculpture ou les arts visuels sont également sous-représentés au profit des arts vivants (danse, théâtre, cirque, conte), des arts plastiques ou l'écriture encore.

Ce quasi monopole de l'espace scolaire par les asbl d'arts vivants peut s'expliquer par la « facilité » que ces disciplines ont d'interpeller l'enfant dans ses émotions par le biais de techniques mobilisant le corps, les attitudes, le regard. Cette apparente facilité de pouvoir « entrer dans un état émotionnel » se justifie peut-être par l'appréhension positive que les élèves ont vis-à-vis des disciplines humaines contrairement aux arts plastiques dont la maîtrise de la technique rebute ou effraie les néophytes. Cette facilité est un gain de temps pour l'apprentissage du vécu et l'intégration de l'effort en fin de processus.

Aussi, selon que le projet réquisitionne le monde **artistique ou culturel**, la créativité sera abordée par la technique pour développer un langage, ou par les codes culturels de la société pour s'approprier une réalité.

Cette distinction est importante car elle entraîne deux démarches de travail différentes.

Dans le premier cas, les projets qui ont une finalité artistique, publique ou non, achevée ou sous forme de happening, développent l'approche d'un artiste ou d'une œuvre pour amener les élèves à créer leur forme, leur expression vis-à-vis d'un thème abordé en classe. L'imagination, l'invention, la recherche, l'expérimentation sont quelques-unes des notions nécessaires à l'élève pour arriver à cette production, sans compter l'effort à mobiliser pour aller jusqu'au bout de son idée. L'accent est mis sur l'émergence de sa capacité d'introspection, son expression personnelle.

Dans le second cas, les projets culturels travaillent une réflexion et un positionnement critiques, sous forme artistique ou pas, à partir d'une confrontation avec une réalité associative, un fait divers, par l'appropriation de ses codes. L'art de la combinaison d'informations, la mobilité d'esprit et de vues, l'agilité intellectuelle sont réquisitionnés pour la création d'idées et de comportements nouveaux pour soi et la collectivité. L'accent est mis sur la prise de conscience et l'innovation sociale.

Grâce au **rôle de médiateur ou de guide que joue l'animateur/artiste**, les élèves expérimentent des univers au côté de l'enseignant.

L'enseignant et l'animateur sont des encadrants, voire des personnes ressources. Les élèves sont placés au centre du processus de travail. Les adultes structurent les réactions

et réflexions. Ils n'ont pas peur de dériver ni de se mettre en risque. Ils applaudissent le mouvement de la pensée, l'expérimentation et formalisent le savoir qui en résulte. Cette capacité à travailler en partenariat permet souvent aux enseignants d'occuper une place différente auprès de leurs élèves. S'ils peuvent se mettre en danger, encore bien souvent cantonnés au rôle de policier, il n'empêche qu'ils osent s'aventurer dans l'expérimentation ou bien prendre le temps d'observer pour la première fois, leurs élèves dans ce qu'ils sont, dans leur fragilité souvent. Une dimension émotionnelle et de lâcher-prise est introduite là où, normalement, tout est maîtrise et réussite. Aussi, doucement, les enseignants font glisser leur regard sur l'individu et non plus le groupe classe, recherchent les particularités des élèves pour les valoriser.

L'égalité des chances passe désormais par la valorisation des talents et des différences.

Le partenaire culturel ou artistique apporte ainsi un nouveau regard, une nouvelle matière, une nouvelle approche et fait appel à d'autres postures chez l'enfant comme chez l'enseignant. Avec lui, le temps et la vie prennent sens en classe.

L'APPORT DE LA PÉDAGOGIE DU PROJET DANS L'EXPRESSION DE LA FORME

Ce qui est « culturel » ici, c'est l'espace-temps mis à disposition par l'école pour les élèves pour participer à un projet collectif et créer une démarche commune de réflexion et d'actions en rapport avec son environnement proche. Le projet est à la fois le fruit d'une culture de travail et la plateforme d'une construction sociale nouvelle et éphémère.

Le travail en projet provoque une certaine déstabilisation mentale et physique maîtrisée par l'artiste/animateur pour générer idées et actions nouvelles. La culture est ici comprise dans sa relation, son interaction avec l'identité, dans ce qu'elle produit de créatif.

L'expérience de l'asbl Ourim&Toumim est à ce titre éclairante : leur démarche se revendique d'éducation permanente. Ils considèrent les projets qu'ils mènent conjointement avec les enseignants comme des expériences performatives. En théorie, le projet doit permettre à chaque participant de se vivre d'une autre manière sur un laps de temps donné et d'après des contraintes précises pour retrouver une place autre que l'initiale. La création d'une réflexion sur un thème, une matière, une compétence scolaire par exemple, est le moteur de ce jeu collectif des chaises musicales où elle insuffle le mouvement et la raison d'être du jeu. Les balises sont déterminées par le contexte scolaire de mise en œu-

vre du projet, le contexte artistique, le type de réalisation, le média utilisé et le but fixé, et représentent les règles à déjouer par l'inventivité personnelle et le bien commun.

Selon l'asbl, un projet est réussi lorsque celui-ci échappe à l'animateur, lorsque les élèves deviennent autonomes, trouvent leur chemin sans lui, lorsqu'ils ont intégré le cadre et le transforment, le recréent.

Dans ce type de projet, l'échec est admis au titre d'essai dans le processus créatif. Le temps est précieux pour prendre du recul et réajuster l'approche pédagogique, voire étudier d'autres pistes de travail qui émergent en atelier. Le projet est une plateforme de travail pour aborder les matières plus spontanément. Lorsque le projet est bien conçu entre partenaires, la pédagogie est placée au service du projet et vient en aide à la construction par les élèves de leur propre démarche et de leurs savoirs.

LA CRÉATIVITÉ DANS LES ÉCOLES BRUXELLOISES : MODE D'EMPLOI

Les partenariats avec des institutions culturelles et le travail en projet facilitent donc l'injection de culture et d'arts en suffisance dans l'école pour stimuler intelligemment et durablement la créativité chez les jeunes d'aujourd'hui.

A la question sur les conditions favorables à la créativité, nous retiendrons notamment les enseignements suivants :

- la créativité est générée par un contexte de travail différent et contraignant mis en place ponctuellement dans le cadre du projet ;

- un partenaire extérieur est nécessaire pour déstabiliser gentiment les élèves, faire vivre une expérience artistique et apprendre des techniques. Les asbl fournissent méthode et outils qui favorisent l'autonomie des élèves dans la production de connaissance et l'expression personnelle. Le bagage culturel fourni par l'école est mis en perspective avec l'évolution contemporaine de la société ;

- les partenaires doivent échanger une vision commune et complice sur la place et les possibilités de développement de l'enfant dans le processus de travail (pédagogie contre pédagogie). En effet, travailler sur la créativité des élèves demande aussi de considérer les aptitudes des élèves déjà existantes et disponibles. Cela revient à étudier les réponses pédagogiques données à ce statut. Les pédagogies nouvelles⁵ ont notamment « une vision éthique de l'homme où l'enfant est un sujet de la cité en perpétuel devenir, un être en construction ». Cela signifie que l'enfant est considéré comme autonome, « à la fois libre et déterminé par les contraintes externes représentées par le jeu des savoirs et des pouvoirs. Le travail pédagogique consiste dès lors à résister

aux normes pour les faire siennes et, par là, à se transformer en se transformant. » C'est une « éducation à la pratique de soi » d'après M. Foucault⁶. Aussi cette approche pédagogique revient à réfléchir sur la manière d'envisager le point de jonction entre son aptitude à savoir et les conditions de son apprentissage (lien entre ses capacités et ce qui favorise le développement de ces capacités). La production/construction de savoirs par les élèves doit être reconnue et valorisée par l'institution et doit intégrer les normes sociétales dans leur innovation de façon à les assimiler et à s'en émanciper. L'éducation devient apprentissage, un processus actif de recherche et de fabrication de connaissances où la bonne et la mauvaise réponses n'existent pas dans l'absolu. Seul ce qui fait sens existe ;

- Les partenaires partagent une vision commune sur la durabilité des enseignements du projet. L'école les place au registre des référentiels reconnus par l'institution scolaire. Afin de favoriser la créativité dans l'apprentissage, l'école doit considérer l'intuition, les divergences de réflexion et l'imagination comme autant de caractéristiques essentielles des nouvelles formes d'éducation artistique. L'effort créatif travaille sur la mesure de l'échec lié à la prise de risque. Aussi, pour véritablement apprécier ce qu'il produit, l'élève aura mesuré l'effort fourni au rythme de ses traversées émotionnelles. L'école a aussi pour rôle de reconnaître cette aptitude pour que l'enfant puisse l'intégrer comme une compétence acquise. Or la « culture du test » présente dans de nombreux pays empêche justement d'intégrer la créativité au cœur du curriculum, en cantonnant la créativité à une expérience personnelle sans lendemain ou sans importance ;

- Des activités variées sont nécessaires pour développer un grand nombre de compétences créatives et de visions.

CONCLUSION

Avec l'avènement de la « culture mosaïque » ou tribale, où la société de consommation réduit les individus à des consommateurs passifs et frénétiques d'informations, de biens et de services, la créativité s'avère être un moyen pour combattre des modèles culturels contraires à l'émancipation des individus. Telle était déjà l'idée maîtresse d'une démarche d'éducation permanente pour l'école présentée par le Conseil de l'Europe en 1973⁷. Il y est fait état notamment d'une approche pédagogique qui doit fournir des « modèles de vie » pour placer les adultes en devenir dans un environnement culturel utile qui développe une vivacité d'esprit.

La créativité n'est donc plus une qualité caractéristique exclusive des seuls artistes mais bien de toute personne qui produit de la nouveauté dans un but de progrès individuel et/ou social⁸. Elle suppose un mouvement de connais-

ces et une posture d'ouverture qui permettent de sortir de ce qui sclérose, exclut, immobilise ou terrifie. Elle suppose également l'acte, la parole et l'expression comme fondateurs de la création. La créativité est une posture permanente de curiosité et d'action réflexive sur l'environnement, de réinvention de nos rapports au monde et aux autres. Elle contribue à la fabrication d'un citoyen-penseur apte à dialoguer sur la valorisation des expériences vécues sous forme de directives sociétales, meilleures approches que les modèles établis par les institutions exécutives.

Pour y répondre, elle exige des conditions propices que l'expérience de travail par projet et en partenariat arrive difficilement à remplir. Elle demande une confiance, une flexibilité et un professionnalisme sans faille pour mener les élèves vers la participation créative à la société de la connaissance. La relation à la créativité n'est pas toujours bien analysée. Les priorités éducatives dépassent souvent les objectifs de citoyenneté fixés. Les partenaires associatifs n'analysent pas toujours les paramètres nécessaires à la construction de l'enfant. Ils se veulent parfois plus rassurants que constructifs. Le système scolaire actuel ne permet pas d'implanter cette compétence en tant que telle dans le curriculum et de l'exploiter pleinement tout au long de la scolarité des élèves.

Pourtant c'est en valorisant les spécificités de la participation individuelle au progrès social que la créativité contribuera à lutter contre la reproduction des inégalités sociales d'accès à la culture, à l'éducation et aux responsabilités sociales et politiques. Tel est bien toujours l'un des défis de l'école à Bruxelles aujourd'hui encore. L'éducation artistique et la participation culturelle peuvent aider les écoles à développer un environnement de ce type. La coopération entre école et institution culturelle s'avère à ce titre nécessaire.

Notes :

1 - Indicateurs statistiques 2008, Tableau - Sources : Rapports annuels ONEM, SPF Economie-DG Statistique et Information économique, Eurostat, p143 - http://www.bruxelles.irisnet.be/cmsmedia/fr/is_2008_chomage.pdf?uri=ff8081811f009185011f02b237530113

2 - KEA European affairs, June 2009, *The impact of culture on creativity, a study prepared for the European Commission (DG for education and culture)*

3 - <http://www.cocof.irisnet.be/site/fr/animation/animation/>

4 - Deux éléments rappelés dans le rapport EAC-EA, septembre 2009, *l'éducation artistique et culturelle à l'école en Europe, Commission européenne, pp35-50.*

5 - *Les pédagogies nouvelles*, Jean-Paul Resweber, *Que sais-je ?*, Puf, 6e édition mise à jour, 2008.

6 - Resweber JP, *Les pédagogies nouvelles*, p 4, *Que sais-je ?*, 2008.

7 - Conseil de l'Europe, 1973, *Education permanente-Principes de base, conseil de la Coopération culturelle, Conseil de l'Europe.*

8 - *La créativité*, M_L. Rouquette, *Que sais-je ?*, Puf, 7e édition refondue, 2007.