

Savoir, c'est créer, Créer, c'est apprendre

Pierre COLIN

*"Nuit, nuit, Toi qui es si belle,
Peux-tu me faire un rêve?"*

Anne, 8 ans.

J'écris : " savoir, c'est créer ". Mais à peine l'ai-je énoncé, que je suis saisi d'un doute. Est-ce si sûr ?

Me voilà donc lancé dans la quête d'un argumentaire qui, à défaut de preuves, m'aura permis de poser autrement la question de l'apprentissage, autrement celle de l'invention... Une exploration qui n'en finit pas : le savoir et l'art seraient-ils, eux aussi, une manière de ré-enchanter le monde - d'en explorer les significations sans fin - c'est à dire des mythes ?

Piaget a écrit : " Comprendre, c'est inventer " . La démarche de construction des savoirs implique la

mise en recherche du sujet apprenant, le développement de ses capacités à faire des hypothèses, à les confronter à celles d'autrui, à transférer des savoirs construits dans des situations proches, mais différentes, ces " zones proximales de développement ", dont parle Vigotsky. Cette capacité de transfert de l'apprenant, suppose

que se mette en jeu son imagination créatrice. C'est ce qui se passe dans toute démarche de construction des savoirs. Mais n'est-ce pas au fond, à l'identique, ce que le peintre fait lui-même quand il approfondit, par des " séries ", tel ou tel thème, portant de plus en plus loin le regard, le savoir, la problématique de l'oeuvre, épuisant peu à peu par l'obsession de connaître, ce qui n'était au premier jet que fantasme et désir ? Jusqu'ici savoir et créer ne sont pas dissemblables... Ce sont bien deux actions qui en appellent à la créativité du sujet agissant.

La créativité se développe à partir d'une gymnas-

tique mentale appropriée : respecter les questions; faire trouver les réponses; favoriser les idées originales, en montrer la valeur, adopter toutes celles qu'il est possible de mettre en jeu dans une classe, combiner les idées entre elles; favoriser les projets, individuels, collectifs, secrets... Tels sont les principes d'une pédagogie de la divergence. Là encore, savoir et créer, utilisent les mêmes processus, chasse aux idées pour inventer un projet, examen de toutes les pistes, jusqu'au plus divergentes dans la démarche de construction de savoirs - il n'est qu'à voir à ce propos les brouillons innombrables qui jalonnent la décou-

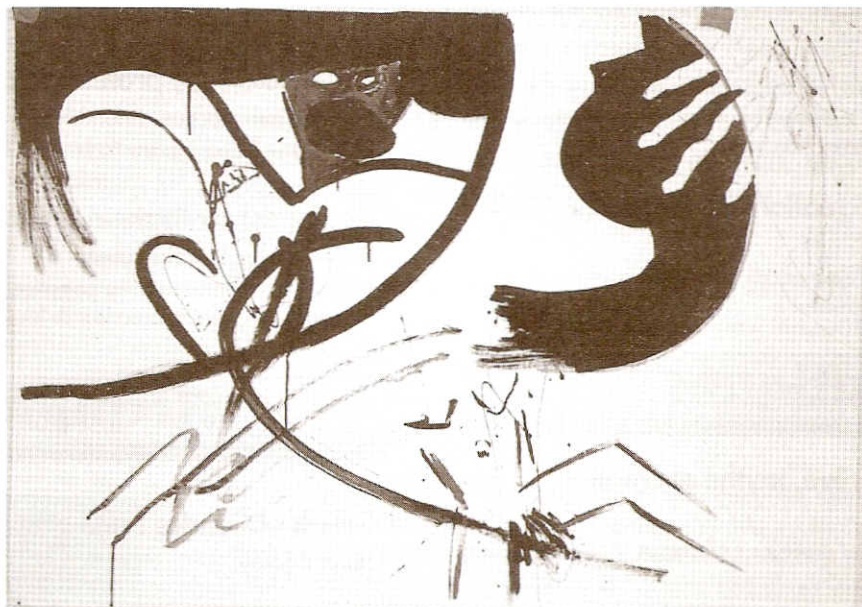
verte du diagramme de Carroll par des enfants - et, dans un autre registre, constructivisme et bricolage en sculpture, écriture ou musique (ainsi les pianos " préparés " de John Cage, les mobiles de Calder ou les "recettes" de la "Fabrique du Pré" de Francis Ponge).

Créer implique tout cela, mais aussi qu'il y ait

mise en jeu du sujet, de son imaginaire. On touche au plus intime de l'être humain, c'est le moi véritable qui est sollicité.

La création est d'abord le fruit d'un travail sur la matière, qu'elle soit langage, bruit, forme... C'est un travail de transformation qui met en mouvement le désir inconscient du sujet, autour de ce qui n'a pas lieu, du manque, du leurre, par une nouvelle distribution des signifiants brisés de l'imaginaire.

Dans la démarche de construction, apprendre ce n'est pas ajouter du savoir neuf à du déjà-là : c'est,



J. Royant, C. Rousset, M. Serpereau. Production d'atelier, stage Arts Plastiques 1994

devant l'obstacle, l'impasse où nous mène le savoir ancien, " le choc, l'énigme, dit Odette Bassis, l'expérience du creux, du manque, du scandale par rapport au savoir ancien et à soi-même ".

Savoir, créer, c'est bien la même expérience du "désir innommable " dont parle Octave Mannoni : le sujet connaissant, créant est le sujet du désir.

De son côté, dans "Le corps de l'oeuvre", Didier Anzieu, distingue cinq phases dans la création. Créer, c'est connaître (désirer, provoquer) un état de saisissement qui permettra la collecte d'un matériau, la production d'une matière onirique ; c'est ensuite la recherche d'un principe organisationnel, un signifiant imaginaire, porteur de désir, d'énigme, de signification sans fin, "une vibration infinie du sens", selon la formule de Barthes ; c'est aussi intégrer à cette pâte faite d'imaginaire et de réalité, des fragments de culture, de recherche, d'information ; enfin, c'est aller vers l'autre, donner à voir, partager, porter son oeuvre sur la scène sociale.

Là encore n'en est-il pas de même du savoir ? Une situation inductrice, l'état de saisissement de l'atelier de création, est en cela comparable à ce moment d'énigme qui se vit dans la recherche de savoir; la recherche d'un " noyau organisateur ", elle-même comparable à celle du concept...

C'est à la fois l'imaginaire du sujet et l'imaginaire plus collectif des symboles qui travaillent le monde mental du sujet-créateur, qui irriguent sa langue, le système signifiant dans lequel il s'exprime, qu'il soit verbal, sonore, gestuel ou plastique...

Substitution, déplacements, ajouts, suppression, figurent dans le matériau comme trace (littérale) de l'origine, c'est-à-dire au plus près des désirs du créateur. C'est un retour aux zones matricielles de l'idée, à ce " moule affectivo-représentatif de la pensée ", dont parle Wallon, ce qui explique que les démarches pragmatiques des sciences s'enracinent dans un halo imaginaire, que tout système de raison porte en lui ses fantasmes propres.

L'apprentissage, comme la création est lié à la culture, aux traces symboliques qui renvoient à des significations présentes dans des récits ancestraux, des mythes ou ce qu'il en reste aujourd'hui, et se métamorphose à travers l'histoire. Car le mythe apparaît bien comme constitutif de l'émergence du futur. Il propose une logique et des lois de l'imaginaire à cette part du réel que ne découpe pas encore la raison. "La science ne se conçoit pas sans fiction."

" L'imagination invente plus que des choses et des drames, elle invente de la vie nouvelle, elle invente de

l'esprit nouveau," écrit Bachelard .

La mise en travail des symboles et autres " résidus " archaïques de la pensée mythique favorise une véritable " restauration du symbolique ", une plus grande polysémie des mots qui rend la langue plus apte à l'invention comme aux apprentissages.

Le savant Kékulé raconte qu'il trouva la formule du Benzène à la suite d'une longue période où, ne parvenant pas à formaliser ses hypothèses, il rêvait sans cesse d'un ancien mythe grec qui l'avait intéressé plusieurs années plus tôt, celui du serpent qui se mord la queue. Il eut alors l'intuition que l'image qui le poursuivait était précisément celle qui convenait pour figurer la formule cyclique du Benzène.

Cette mise en jeu de la fonction mythique est nécessaire pour rendre le réel concevable, recoller les séquences éparses du savoir, résoudre les contradictions ; c'est ce jeu de correspondances symboliques qui fait rebondir la quête de sens, la volonté de savoir et d'apprendre.

L'appel aux référents symboliques multiculturels favorise ainsi la construction d'une identité ouverte, aux racines plurielles, tournée vers l'avenir. Cette démarche est au coeur même des processus de construction de la personne. Elle permet d'inscrire le développement de la pensée scientifique dans des situations mobilisant à la fois les capacités cognitives du sujet et son imaginaire ; c'est aujourd'hui une priorité pour l'éducation nouvelle, car le pouvoir de créer est au coeur des processus d'homini-

sation.

Inventer, créer sont le propre de l'homme. Les sociétés contemporaines, la nôtre, où le développement des sciences et des techniques est considérable, ont aussi un impérieux besoin de favoriser ces deux niveaux de connaissance, ces deux modes d'être : apprendre en créant, développer les outils de la raison, créer en art, rêver le monde - ce qui est en soi une forme d'investigation du réel.

Cette complexification permet de saisir la multidimensionalité des réalités, à l'encontre des systèmes de pensée simplificateurs et mutilants. " Urgent créer! " a écrit Benetto. Un mot d'ordre que l'éducation nouvelle place au centre de toutes ses pratiques de savoir et dans toutes les disciplines. C'est la condition pour que les hommes, les enfants des hommes, et les peuples, prennent en compte pour de bon le fait que l'être humain - s'il est un être de raison - est aussi, selon la définition admirable d'Edgar Morin, " un cosmos de fantasmes et de rêves ". ■

Bibliographie :

Dans l'écriture de ce texte se mêlent les recherches personnelles, celles du Secteur Ecriture, et autres instances du GFEN, et les apports - nombreux - de théoriciens de l'imaginaire, parmi lesquels, outre ceux qui sont cités, on reconnaîtra, dans l'ordre de leur apparition dans le texte :

- Torrance, cité dans " La créativité à l'école ", par Alain Beaudot, PUF.
- Mannoni, " Clés pour l'imaginaire ", Le Seuil.
- Piaget & Durand, dans " Les structures anthropologiques de l'imaginaire ", Dunod.
- Didier Anzieu, " Le corps de l'oeuvre ", Gallimard 1981.
- Laplantine, " Les trois voies de l'imaginaire ",
- Jacques Meunier, " Le monocle de Joseph Conrad ", Payot.
- Michel Cazeneuve, " Actes du Colloque de Tsukuba, Sciences et symboles ", A. Michel.