



COLLABORATION ET CO-CRÉATION :

puissance, enjeux et effets

La collaboration et la co-création ne sont pas de simples « méthodes » d'enseignement : elles constituent une philosophie de l'acte artistique, un laboratoire social et cognitif où l'élève devient acteur, négociateur d'idées et artisan de sens. Cet article explore, de façon précise et percutante, pourquoi et comment travailler en groupe en arts plastiques transforme les compétences artistiques, sociales et cognitives des élèves de collège et de lycée — en s'appuyant sur des repères artistiques et esthétiques, des cadres philosophiques et des principes issus des sciences du cerveau.

collaboration vs co-création

- **Collaboration** : plusieurs participants travaillent ensemble vers un objectif commun, chacun apportant des tâches ou compétences distinctes (ex. : un groupe compose une installation où certains réalisent la structure, d'autres la peinture, d'autres la mise en lumière).
- **Co-création** : conception conjointe dès l'origine — idées, décisions esthétiques et significations sont négociées collectivement (ex. : écriture collective d'un projet plastique où personne n'est seul auteur).

La nuance importe pédagogiquement : la collaboration peut être encadrée par des rôles définis (utile en collège), la co-création suppose plus d'autonomie et de maturité (idéal en lycée).

Références

Références artistiques et esthétiques qui légitiment la pratique collective.

Artistes et collectifs

- Les Guerrilla Girls : collectif féministe anonyme qui dénonce les discriminations dans le monde de l'art, incarnant une création collective et militante.
- Les Nouveaux Réalistes (Arman, César, Niki de Saint Phalle, Jean Tinguely, etc.) : mouvement qui met en avant l'énergie de groupe et la réinterprétation collective de la société de consommation.
- Fluxus (Yoko Ono, George Maciunas, Nam June Paik, etc.) : mouvement international qui efface les frontières entre arts et vie, où la dimension collective et participative est essentielle.
- Les Situationnistes (Guy Debord, Asger Jorn, etc.) : où la création se pense comme un geste politique et collectif, notamment dans l'espace public.
- Les collectifs d'art numérique (Random International, United Visual Artists) : créent des installations immersives interactives où le spectateur devient partie prenante de l'œuvre.
- Les pratiques participatives de Rirkrit Tiravanija : où l'acte de cuisiner et partager un repas devient œuvre, insistant sur la convivialité comme espace esthétique.
- JR (Inside Out Project) : engage les communautés dans des projets photographiques monumentaux, transformant l'espace urbain en lieu d'expression collective.
- Les collectifs d'art africains et asiatiques contemporains (comme le collectif CAMP en Inde ou Doual'art au Cameroun) : ancrent la création dans le lien social, l'urbanisme et la communauté.

Esthétiques et notions clés

- Esthétique relationnelle (Nicolas Bourriaud) : l'œuvre est conçue comme une « rencontre » et un espace de sociabilité.
- Art participatif : le spectateur devient co-créateur, brouillant les frontières entre artiste et



public.

- Art collaboratif : l'accent est mis sur la coproduction, le partage de tâches et l'effacement de l'auteur unique.
- Esthétique de la communauté : l'œuvre existe dans l'interaction, le rituel partagé, l'expérience commune.
- Art activiste et socialement engagé : l'acte créatif collectif se double d'un projet citoyen ou politique.
- Esthétique numérique immersive : les installations collectives (TeamLab, VR collaboratives, arts interactifs) créent des univers où la présence des autres fait partie de l'œuvre.

Cadres philosophiques

Sens et éthique de la relation

- John Dewey — Art as Experience : l'art comme expérience sociale et éducative ; apprendre en faisant, ensemble.
- Esthétique dialogique : penser l'œuvre comme conversation — c'est la rencontre qui produit du sens, pas seulement l'objet final.
- Éthique de la responsabilité réciproque : co-crédation oblige au respect, à l'écoute et à la négociation — des compétences civiques mobilisables toute la vie.

Ces cadres montrent que la collaboration enseigne autant l'émancipation artistique que la responsabilité sociale.

En neurosciences

Sans plonger dans des études techniques, plusieurs principes neuroscientifiques soutiennent l'intérêt de travailler ensemble :

- Neuroplasticité sociale : l'engagement social active des réseaux neuronaux de renforcement (apprentissage facilité par l'interaction). Travailler ensemble favorise la consolidation de compétences motrices et conceptuelles.
- Systèmes miroirs et empathie : l'observation et l'imitation en groupe mobilisent des mécanismes neuronaux qui facilitent l'empathie et l'apprentissage social — essentiels pour coordonner geste et intention.
- Attention partagée et joint attention : co-activité maintient l'attention collective, améliore la mémorisation et l'encodage d'informations visuo-spatiales et séquentielles.
- Régulation émotionnelle et adrénaline positive : réussir un projet collectif libère dopamine/oxytocine liées à la récompense et la confiance ; ces états favorisent la persévérance et la prise de risque créative.
- Développement exécutif à l'adolescence : la collaboration sollicite planification, inhibition et flexibilité cognitive — fonctions exécutives encore en maturation chez les collégiens et lycéens ; l'exercice répétitif en groupe stimule leur développement.

En bref : apprendre ensemble, c'est aussi apprendre « mieux » biologiquement — attention, mémorisation, motivation et compétences sociales s'y renforcent.



Impacts concrets pour les élèves

Compétences artistiques

- Diversification des pratiques (médiums mixtes, échelle, installation).
- Approfondissement du geste par observation réciproque et retours immédiats.
- Compréhension des processus (du concept à la mise en forme).

Compétences cognitives et métacognitives

- Planification collective, résolution de problèmes, prise de décision.
- Métacognition : apprendre à expliquer ses choix est un puissant levier pour réflexivité.

Compétences socio-affectives

- Communication, négociation, gestion des conflits.
- Développement de l'empathie et du respect des points de vue.
- Renforcement de l'estime de soi par contribution visible au projet collectif.

Compétences citoyennes et culturelles

- Sens de la co-responsabilité, pratique du débat esthétique, conscience du rôle de l'art dans l'espace public.

Pour le **collège**, l'impact est surtout sur la socialisation, l'expérimentation guidée et la construction de méthodes. Pour le **lycée**, les enjeux s'élargissent : affirmation d'une identité artistique, autonomie critique, préparation à des projets plus complexes (DNMADE, concours, poursuites d'études).

Évaluer la co-création

Évaluer un travail collectif exige d'évaluer à la fois l'artefact final et les compétences relationnelles/processuelles.

Critères proposés

- **Qualité plastique** : composition, cohérence esthétique, maîtrise technique.
- **Originalité conceptuelle** : pertinence de l'idée, profondeur du propos.
- **Processus collaboratif** : respect des rôles, écoute, participation effective.
- **Capacités réflexives** : capacité à argumenter ses choix, à intégrer un retour.
- **Impact / mise en mémoire** : capacité à présenter et à communiquer le projet.

Outils d'évaluation

- **Grille multi-critères** (pondérée) partageable avec les élèves.
- **Carnet de bord individuel** : trace des apports et réflexions.
- **Observation structurée** (checklist du professeur).
- **Auto-évaluation et évaluation par pairs** : développe autonomie critique.



Obstacles et stratégies

- **Dominance d'un ou deux élèves** : imposer rotations de rôles, anonymiser certaines contributions (ex. : chaque élève dépose une proposition dans une boîte).
- **Blocage créatif du groupe** : proposer contraintes formelles (palette limitée, format imposé) pour relancer l'invention.
- **Conflits relationnels** : instaurer des règles claires, moments de médiation, et enseigner la reformulation active.
- **Inégalités techniques** : ateliers de spécialisation courte pour répartir les compétences (mentorats internes).
- **Gestion du temps** : jalonner le projet par des livrables partiels (milestones).

Pourquoi ?

La collaboration et la co-création en arts plastiques réunissent ce que l'éducation devrait chercher à conjuguer : sens esthétique, maîtrise technique, et apprentissage social profond. Elles produisent des effets mesurables sur la motivation, l'attention et la capacité à résoudre des problèmes complexes — des qualités essentielles au XXI^e siècle. Chez les collégiens elles structurent l'entrée dans le collectif et posent les bases méthodologiques ; chez les lycéens elles permettent l'affirmation artistique, la pensée critique et l'autonomie projetuelle.



La salle d'arts plastiques peut et doit devenir un espace de co-création où l'élève apprend à penser avec les autres autant qu'à penser pour lui-même. En structurant des projets qui mêlent exigence plastique et coopération réelle, vous donnez aux jeunes non seulement des compétences artistiques, mais des clés pour vivre et agir en collectif — une formation esthétique, cognitive et citoyenne. Lancez un projet pilote cette année : commencez petit, documentez chaque étape, et observez comment, séance après séance, la classe se transforme en une agora créative.



Bibliographie

Références théoriques et esthétiques

- Bourriaud, Nicolas. Esthétique relationnelle. Dijon : Les Presses du réel, 1998.
- Bishop, Claire. Participation. Cambridge : MIT Press/Whitechapel Documents of Contemporary Art, 2006.
- Bishop, Claire. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. Londres : Verso, 2012.
- Kester, Grant. Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art. Berkeley : University of California Press, 2004.
- Kester, Grant. The One and the Many: Contemporary Collaborative Art in a Global Context. Durham : Duke University Press, 2011.
- Mouffe, Chantal. Agonistics: Thinking the World Politically. Londres : Verso, 2013. (sur l'art agonistique et participatif).
- Helguera, Pablo. Education for Socially Engaged Art: A Materials and Techniques Handbook. New York : Jorge Pinto Books, 2011.
- Stimson, Blake & Sholette, Gregory (dir.). Collectivism after Modernism: The Art of Social Imagination after 1945. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2007.
- Lacy, Suzanne (dir.). Mapping the Terrain: New Genre Public Art. Seattle : Bay Press, 1995.

Ouvrages en français

- Ardenne, Paul. Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain, en situation, en participation. Paris : Flammarion, 2002.
- Ardenne, Paul. L'art dans son moment politique. Paris : La Différence, 2000.
- Moulin, Raymonde. Le marché de l'art. Mondialisation et nouvelles technologies. Paris : Flammarion, 2009. (sur l'économie collective de l'art).
- Collectif. Art participatif et pratiques collaboratives. Revue Marges, n°16, 2013.

Sitographie

- Tate – Glossaire sur l'art collaboratif : <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/collaborative-art>
- Centre Pompidou – Dossier sur l'esthétique relationnelle : <https://www.centrepompidou.fr/> (recherche « Bourriaud »).
- MoMA – Ressources sur l'art participatif et collaboratif : <https://www.moma.org/>
- Creative Commons et co-création : <https://creativecommons.org>
- Art Connect – réseau international d'artistes collaboratifs : <https://www.artconnect.com>
- TeamLab – collectif artistique numérique : <https://www.teamlab.art/>
- Inside Out Project (JR) : <https://www.insideoutproject.net/>
- Fluxus Digital Archive : <http://www.fluxus.org/>
- Guerrilla Girls – site officiel : <https://www.guerrillagirls.com/>



La co-création en arts

Dans une salle d'arts plastiques, un matin ordinaire, vingt adolescents s'installent. Certains griffonnent déjà, d'autres bavardent, d'autres encore attendent, un peu distraits. Le professeur annonce : « Aujourd'hui, nous allons créer ensemble. Pas côte à côte, pas chacun pour soi, mais ensemble. » Une phrase qui, en apparence, sonne simple, mais qui contient une promesse : transformer le geste artistique en expérience partagée.

Ce choix pédagogique s'inscrit dans une longue histoire. Pendant des siècles, l'artiste a été vu comme un génie solitaire, inspiré par sa propre vision. Mais l'art, en réalité, n'a jamais été isolé. Christo et Jeanne-Claude, Gilbert & George, ou encore les collectifs contemporains comme TeamLab nous rappellent que l'œuvre est souvent le fruit d'une rencontre, d'une négociation, d'une énergie partagée. Créer à plusieurs n'est pas une perte d'identité : c'est au contraire une chance de multiplier les regards, de donner corps à ce que John Dewey appelait « l'expérience esthétique » — une expérience qui se vit autant qu'elle se contemple.

Au collège : apprendre à être ensemble

Chez les collégiens, l'art devient un terrain d'apprentissage social. Un élève propose une idée, une autre la contredit, un troisième trouve un compromis. La fresque qu'ils imaginent ensemble est bien plus qu'un assemblage de couleurs : elle est le miroir de leur apprentissage du respect, de l'écoute et du partage.

Les neurosciences confirment ce que l'enseignant observe : les cerveaux adolescents, encore en construction, s'éveillent et s'organisent davantage lorsqu'ils coopèrent. Les neurones miroirs s'activent lorsqu'ils regardent un camarade dessiner ; la dopamine jaillit quand le groupe réussit à franchir un obstacle ; l'attention se renforce quand elle est partagée. Ainsi, la salle de classe devient un atelier vivant où la biologie du cerveau épouse la pédagogie de la relation.

Au lycée : inventer ensemble, penser autrement

Avec les lycéens, la co-création prend une autre dimension. L'adolescence tardive est le temps de la quête identitaire : chacun veut affirmer sa singularité. Pourtant, paradoxalement, c'est en confrontant ces identités qu'ils trouvent leur voix. Dans un projet collectif, ils discutent, s'opposent, argumentent. L'un défend une approche conceptuelle, l'autre une démarche plus plastique. Et soudain, un compromis esthétique émerge : une installation qui n'appartient à personne, mais dont chacun est l'auteur.

Le philosophe Paul Ricoeur écrivait que l'identité n'est jamais fixe, mais toujours en dialogue. La co-création en est la preuve vivante : elle oblige à penser avec les autres, à négocier le sens, à comprendre que l'art est moins une signature qu'une rencontre.

Le processus : du conflit à l'œuvre

Rien n'est jamais simple dans un travail collectif. Il y a des tensions, des désaccords, des moments où certains veulent tout diriger et d'autres se mettent en retrait. Mais ces difficultés sont précisément le cœur de l'expérience. Elles obligent à apprendre des compétences invisibles mais essentielles : reformuler une idée, accepter une critique, ajuster son geste au projet global.

Ce processus — parfois chaotique, souvent exigeant — devient une école de la démocratie. Les élèves découvrent que la voix de chacun compte, mais que l'œuvre commune exige des choix, des concessions, une vision partagée. Ce n'est pas seulement un apprentissage artistique : c'est une éducation à la citoyenneté.

De la salle de classe à l'agora

À la fin du projet, la fresque est accrochée, le livre d'artiste est relié, l'installation est montée. Les élèves se tiennent devant leur œuvre collective, un peu fiers, un peu surpris. Ils comprennent que quelque chose a eu lieu : ils ont fait ensemble ce qu'aucun d'eux n'aurait pu faire seul.

Dans ce moment, l'art cesse d'être une discipline scolaire pour devenir une aventure humaine. Le professeur n'est plus seulement celui qui transmet des savoir-faire, mais celui qui a rendu possible une rencontre, une co-création.

Et c'est peut-être cela, au fond, la véritable puissance des arts plastiques au collège et au lycée : apprendre à créer ensemble, à penser avec l'autre, à transformer la classe en un atelier du monde.

