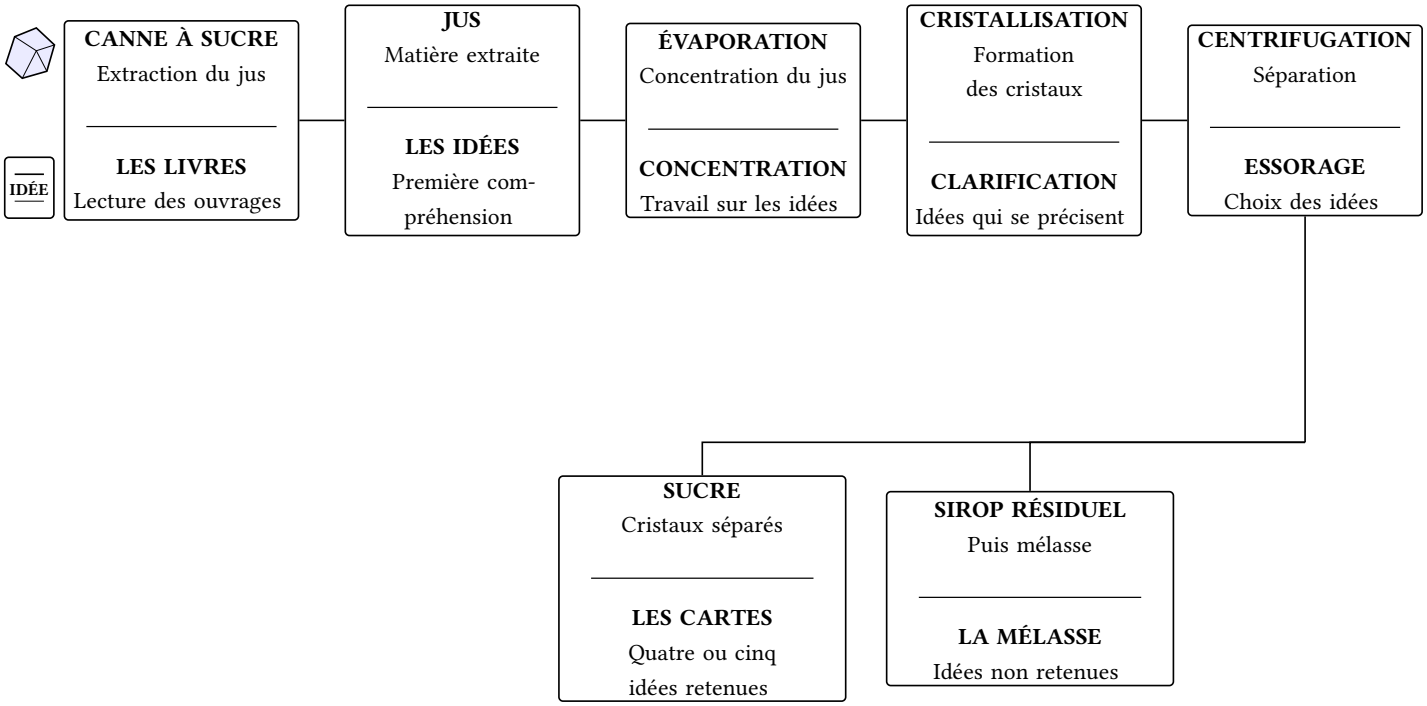
De la canne (à sucre) aux cartes

Une métaphore née d'une expérience dans une sucrerie à l'île Maurice



Ce que nous faisons

Nous lisons plusieurs ouvrages d'un compagnon.
Nous en extrayons quelques idées que nous transformons en cartes.

Pourquoi cette métaphore ?

J'ai travaillé dans une sucrerie à l'île Maurice, à la centrifugation du sucre.
Ce travail m'a donné une image : « **essorer** » un compagnon.

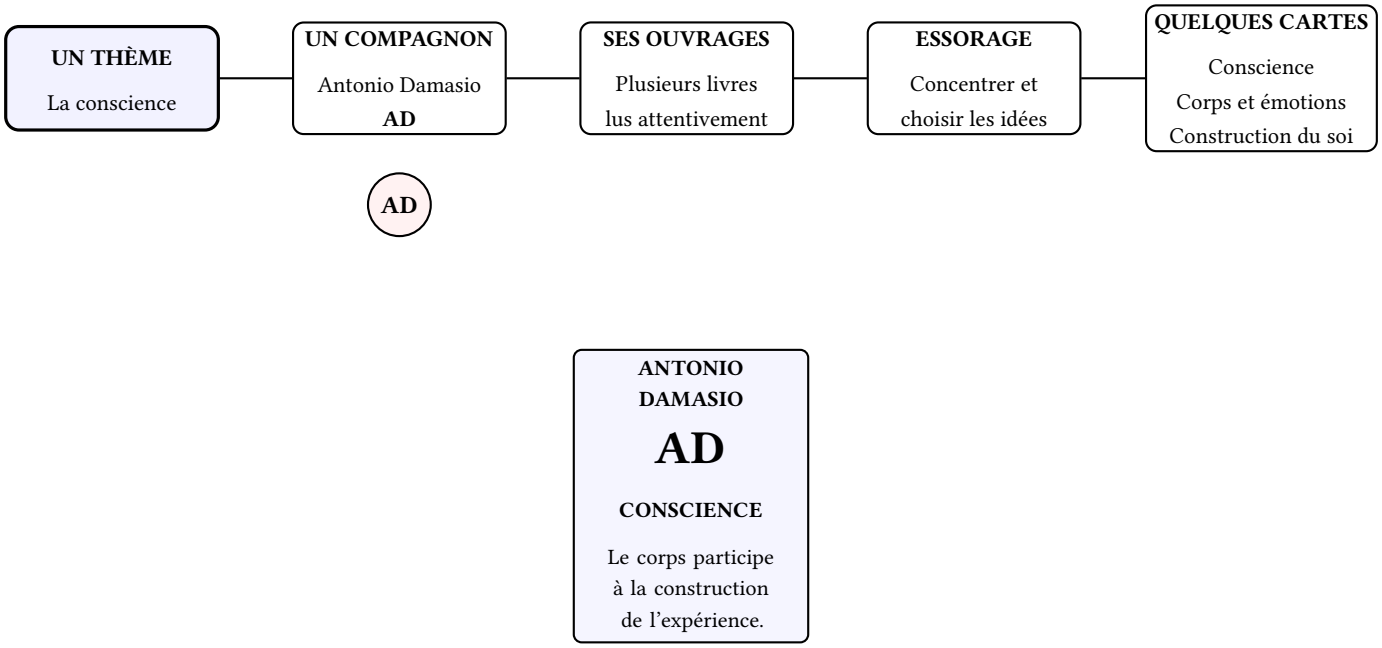
Les limites

Les cartes sont nécessairement réductrices.
La **mélasse** n'est pas un déchet : les idées non retenues peuvent rester riches.

Cette méthode s'est construite après coup. Nous la présentons ici en premier pour des raisons pédagogiques.

Un compagnon, quelques cartes

Un thème nous conduit vers un auteur. La lecture de ses ouvrages nourrit nos cartes.



Le point de départ

Nous partons d'un thème, et non d'une liste d'auteurs.
La conscience, par exemple, nous conduit à Antonio Damasio.
Il devient un compagnon parce que ses travaux peuvent éclairer notre question.

La lecture

Nous lisons plusieurs ouvrages du compagnon.
Nous essayons de comprendre sa pensée avant de choisir quelques idées essentielles.
Nous ne prétendons pas résumer toute son oeuvre.

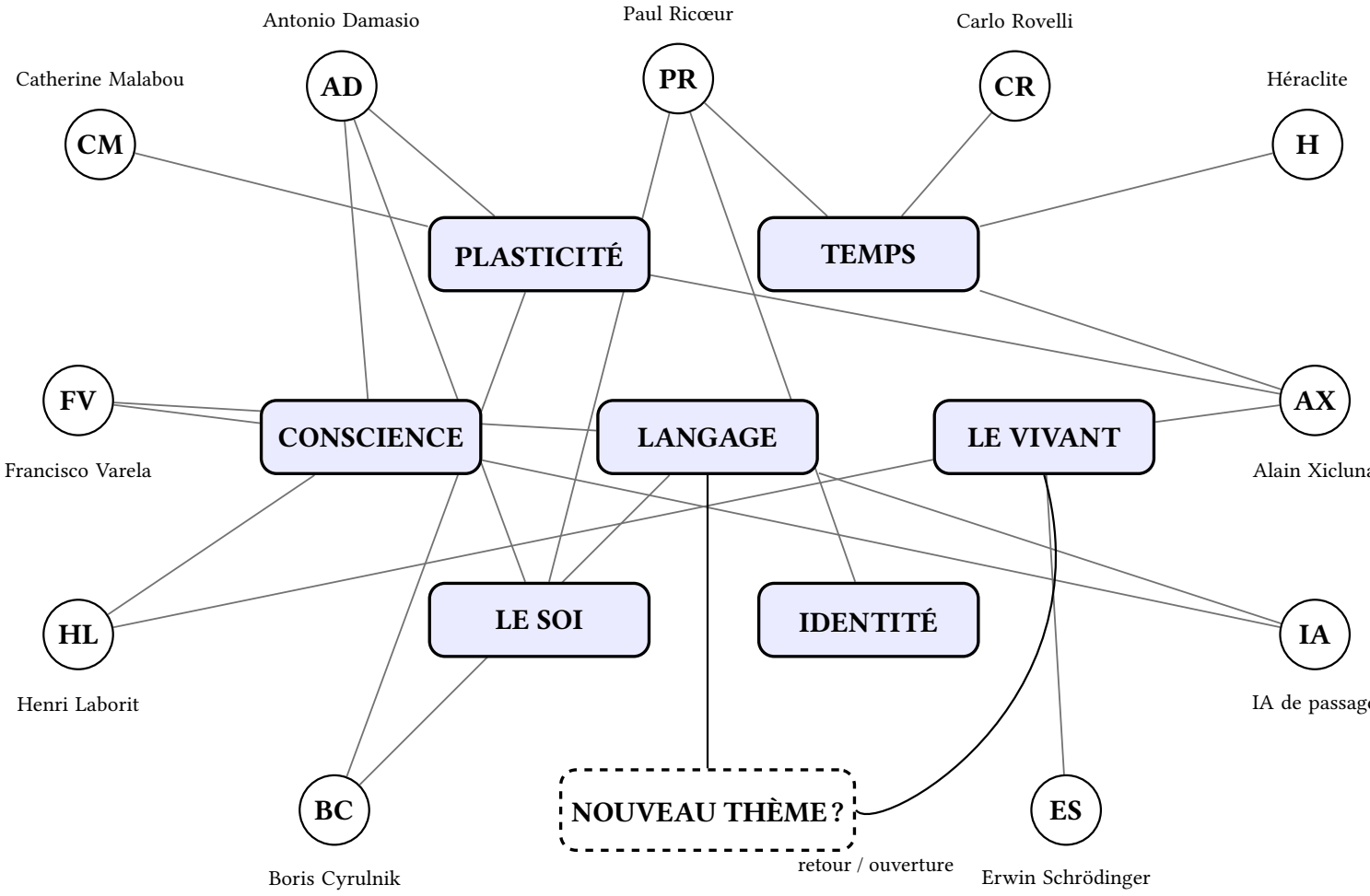
Les premières cartes

De cette lecture naissent quelques cartes.
Elles représentent notre lecture travaillée du compagnon.
Elles pourront être reprises dans d'autres thèmes.

Un compagnon n'appartient pas à un seul thème. Ses cartes peuvent servir à d'autres questions.

Les compagnons et les thèmes

Les compagnons éclairent des thèmes qui peuvent eux-mêmes évoluer.



Les thèmes

Nous partons de thèmes comme la plasticité, le temps, la conscience ou le langage.
Nous appelons les compagnons qui peuvent les éclairer.

Les compagnons

Un même compagnon peut contribuer à plusieurs thèmes.
Les pastilles permettent de le reconnaître dans les cartes et les joutes.

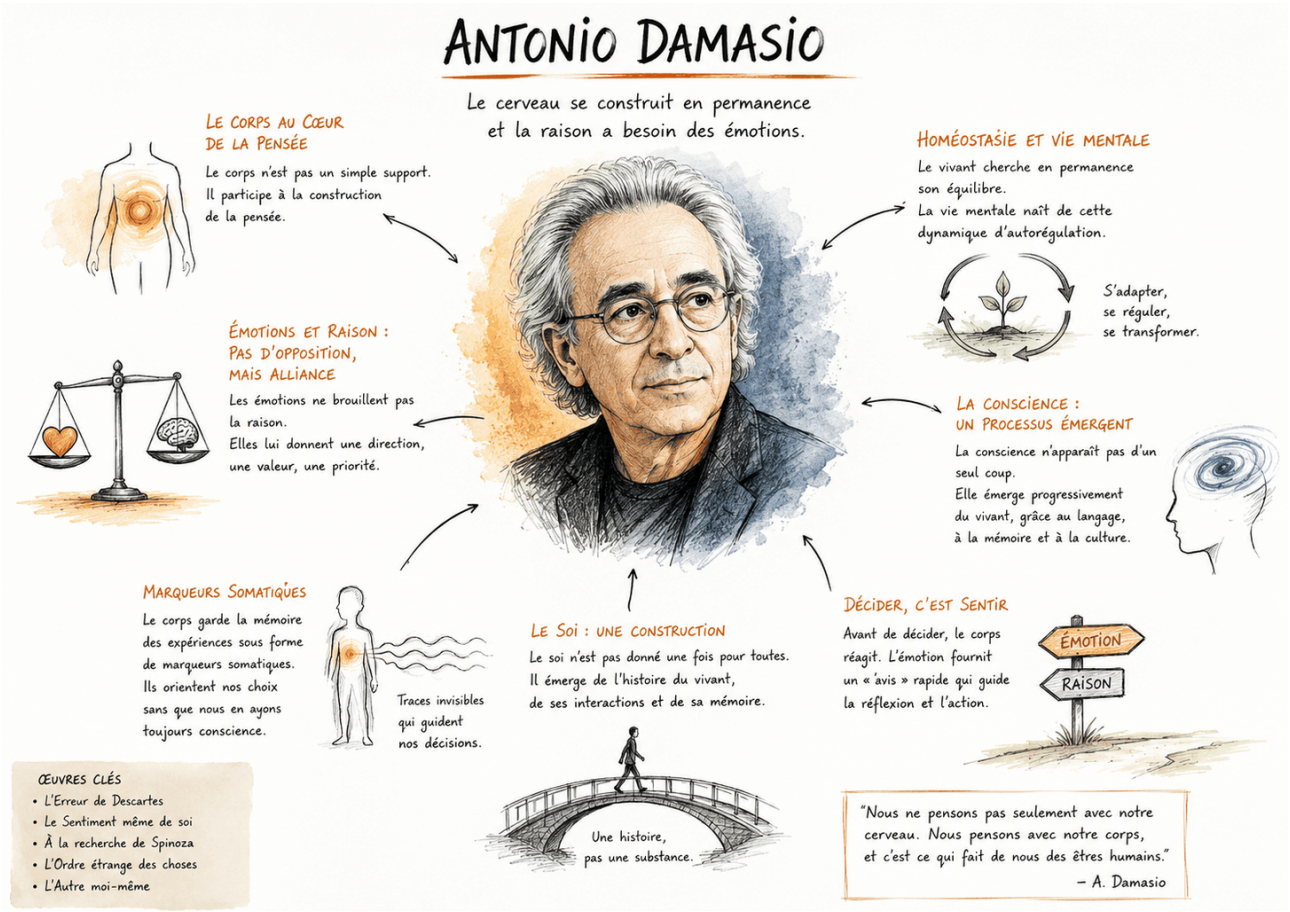
Un ensemble ouvert

De nouveaux thèmes peuvent apparaître en cours de route.
Nous pouvons revenir aux thèmes déjà travaillés.

Les compagnons sont au service des thèmes. Les thèmes restent ouverts.

De la lecture à l'esquisse

LECTURE ⟶ **ESQUISSE VISUELLE** ⟶ **CARTES**



Lire

Nous lisons plusieurs ouvrages d'un compagnon.
Les idées se multiplient et commencent à se rapprocher.

Voir

L'esquisse donne une forme visuelle à notre compréhension.
Elle fait apparaître les idées et leurs relations.

Choisir

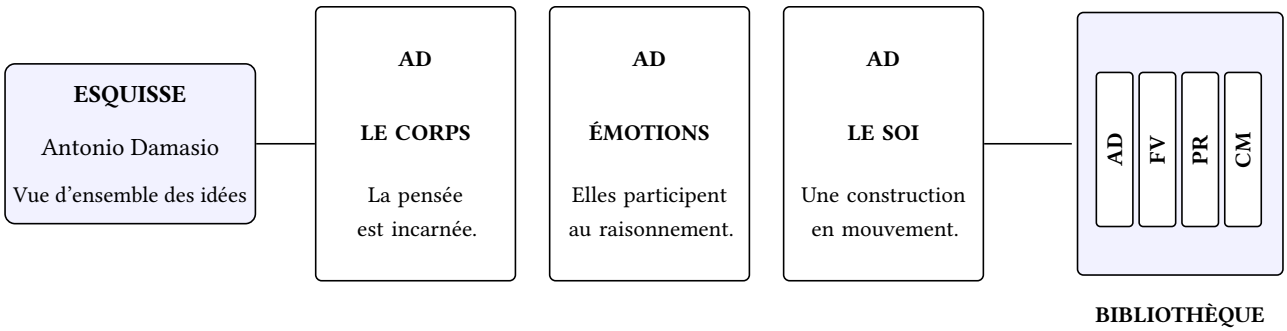
Nous retenons ensuite quelques idées.
Elles deviennent des cartes, sans prétendre résumer toute l'oeuvre.

L'esquisse représente un moment de notre compréhension, non un résumé définitif.

v

Les cartes et leur bibliothèque

Une idée par carte. Des cartes que l'on peut retrouver et réutiliser.



Isoler

Après la lecture et l'esquisse, nous retenons quelques idées.
Une carte isole une idée, sans prétendre résumer toute l'oeuvre.

Conserver

Les cartes rejoignent une bibliothèque commune.
Chaque carte conserve l'identité de son compagnon.
Les pastilles permettent de reconnaître les auteurs.

Réutiliser

Une carte peut servir à différentes questions.
Elle n'est pas enfermée dans son thème d'origine.
La bibliothèque reste ouverte.

Une carte reste disponible après son utilisation.

La mise en tension

Deux compagnons, quatre cartes, une question commune.

JEAN PIAGET

ACTION

L'enfant construit progressivement sa pensée en agissant sur le monde.

Jean Piaget — JP

PENSÉE ET LANGAGE

La pensée se développe à partir de l'action.
Le langage accompagne une intelligence déjà en construction.

Jean Piaget — JP

LEV VYGOTSKI

INTERACTION SOCIALE

Le développement de la pensée s'appuie sur les relations avec les autres.

Lev Vygotski — LV

LANGAGE INTÉRIEUR

Le langage social peut être intériorisé et devenir un instrument de la pensée.

Lev Vygotski — LV

LE LANGAGE

La pensée précède-t-elle le langage, ou se construit-elle avec lui ?

Les cartes sont choisies. La question est posée. La joute n'a pas encore commencé.

Pourquoi eux ?

Piaget et Vygotski étudient tous deux les rapports entre pensée et langage.

Où est la tension ?

Les cartes rapprochent deux conceptions du développement de la pensée.

Pourquoi cette étape ?

Elle prépare la joute.
Nous choisissons les idées et formulons la question commune.

Mettre en tension n'est pas décider qui a raison.

La joute

À partir d'une question commune, les compagnons confrontent leurs idées.

UNE QUESTION COMMUNE

La pensée précède-t-elle le langage, ou se construit-elle avec lui ?

JP

JEAN PIAGET

LV

LEV VYGOTSKI

JP —
L'enfant construit d'abord son intelligence dans l'action.
Le langage vient ensuite accompagner et organiser cette pensée déjà en formation.

LV —
La pensée se transforme au contact du langage et de la relation sociale.
Le langage n'accompagne pas seulement : il modifie la manière de penser.

JP —
Le développement intellectuel obéit à une construction progressive.
Le langage dépend d'abord de structures cognitives en cours de formation.

LV —
Le langage intérieur montre que la parole, intériorisée, devient un instrument de pensée.
La relation entre pensée et langage est donc dynamique.

La joute ne vise pas à désigner un vainqueur.

Elle met en mouvement une question.

Ce que nous faisons

Nous faisons dialoguer des compagnons choisis autour d'une même question.
La joute organise leurs prises de position de manière lisible.

Pourquoi cette forme ?

La joute permet de faire apparaître accords, écarts et oppositions.
Elle donne du mouvement à des cartes qui restaient séparées.

La limite

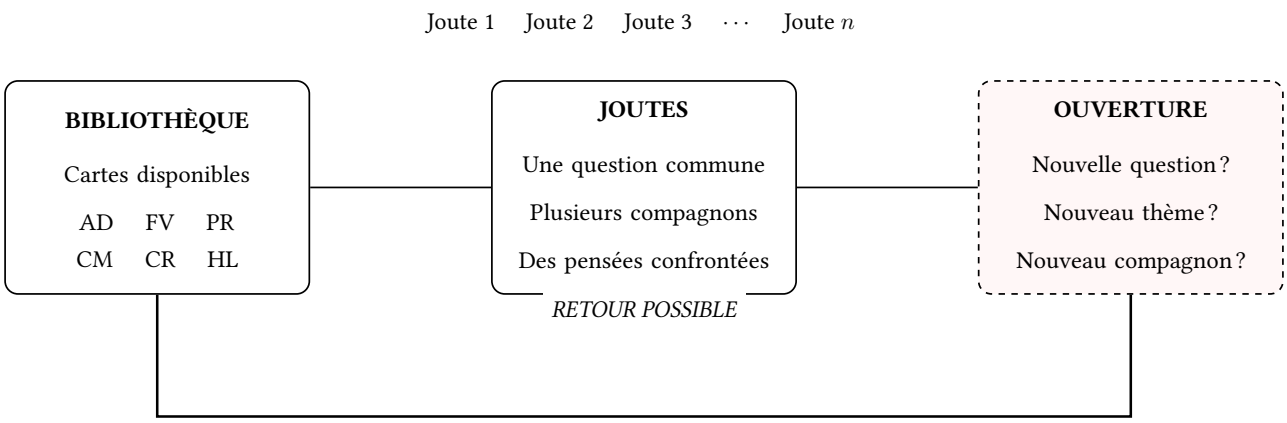
Une joute simplifie toujours.
Elle ne remplace ni la lecture des œuvres, ni la complexité réelle de chaque pensée.
Elle construit une confrontation de travail.

La joute n'est pas un débat mondain.

C'est une mise à l'épreuve réciproque de plusieurs pensées par une même question.

Le jeu ouvert

Une joute se termine. Le travail peut toujours reprendre autrement [m2 :ameisen]Jean-Claude Ameisen.



Les cartes demeurent

Une carte utilisée dans une joute n'est pas épuisée.
Elle reste dans la bibliothèque et peut être reprise pour une autre question.

Les joutes se multiplient

Plusieurs compagnons peuvent être réunis autour de questions différentes.
Une même idée peut prendre un autre sens dans une autre joute.

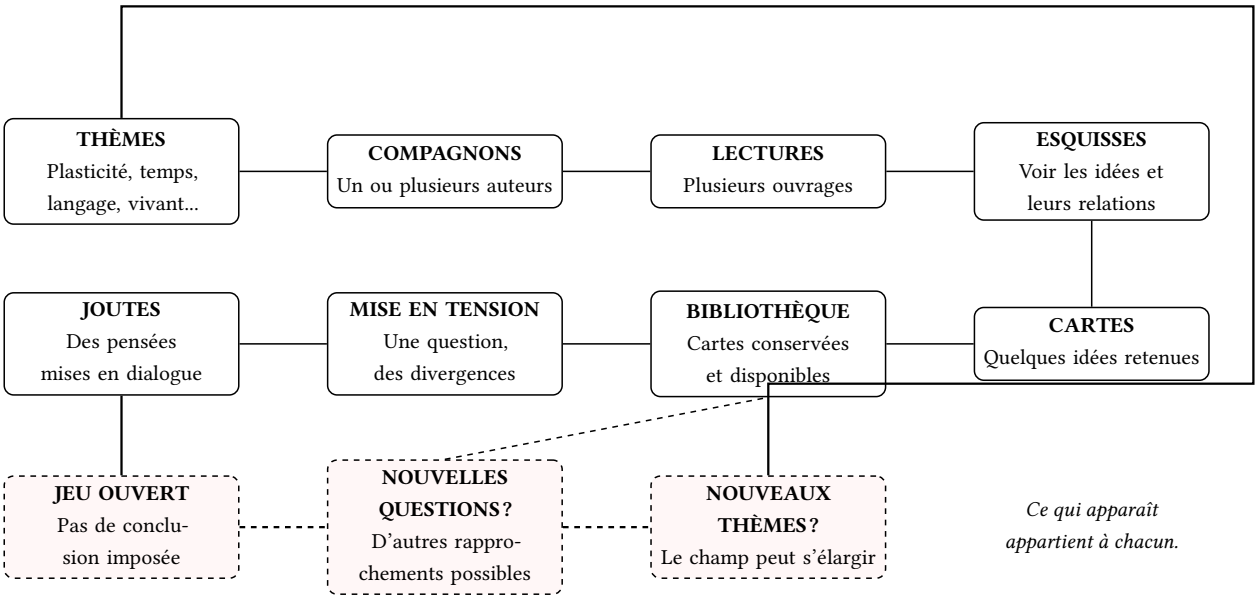
Le travail reste ouvert

Nous pouvons revenir aux livres, aux esquisses, aux cartes ou aux thèmes.
De nouvelles questions peuvent apparaître.
Rien n'impose une conclusion.

⋆ *Le jeu n'a pas de dernière partie. Il n'a pas davantage de vainqueur désigné.*

Le diagramme complet

Une méthode de travail, et non une machine à produire des conclusions.



Un parcours

Nous partons de thèmes et faisons venir les compagnons.
Leurs ouvrages nourrissent les esquisses, puis les cartes.

Un dispositif

Les cartes sont conservées dans une bibliothèque.
Une mise en tension prépare la rencontre des compagnons.
La joute est le coeur du travail.

Une ouverture

Une joute n'impose pas de résultat.
Les cartes peuvent resservir, les thèmes évoluer et les questions se renouveler.

Nous construisons des rencontres entre des pensées. Nous ne décidons pas de ce qui doit en apparaître.