

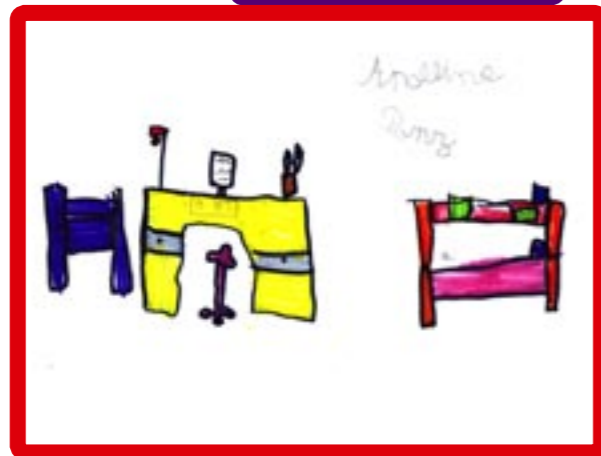


**COMPTE RENDU DE L'INTERVENTION RÉALISÉE PAR FRÉDÉRIC SAURA AVEC LES CLASSES DE M<sup>me</sup> POLY (CP), DE M<sup>me</sup> DEVAUX (CP) ET DE M<sup>me</sup> BERTHET (CP-CE1) DANS L'ÉCOLE REBATEL DE MARS À JUILLET 2007.**

En tant que designer/plasticien, je conçois des «objets». Certains de ceux-ci trouvent leur destination dans l'univers de l'enfance et plus particulièrement dans les espaces lectures de type médiathèque.

Ces objets sont pensés en tant que formes facilement appropriables, ouvertes à tout type de comportement (s'adosser, s'asseoir, s'étendre, s'accouder, contenir...) et ainsi devenir le support de l'imagination des utilisateurs qu'ils soient des enfants ou d'ailleurs, des adultes.

Lorsque la proposition m'a été faite d'intervenir dans le dispositif mobidécouverte, j'ai tout de suite été séduit. Je changeais de positionnement de travail. En effet, mon rôle et ma position étaient nouveaux. L'intervention au sein de mobidécouverte a pour but d'aider les enfants à concevoir et à formaliser des propositions qui existent seulement dans leur imagination.

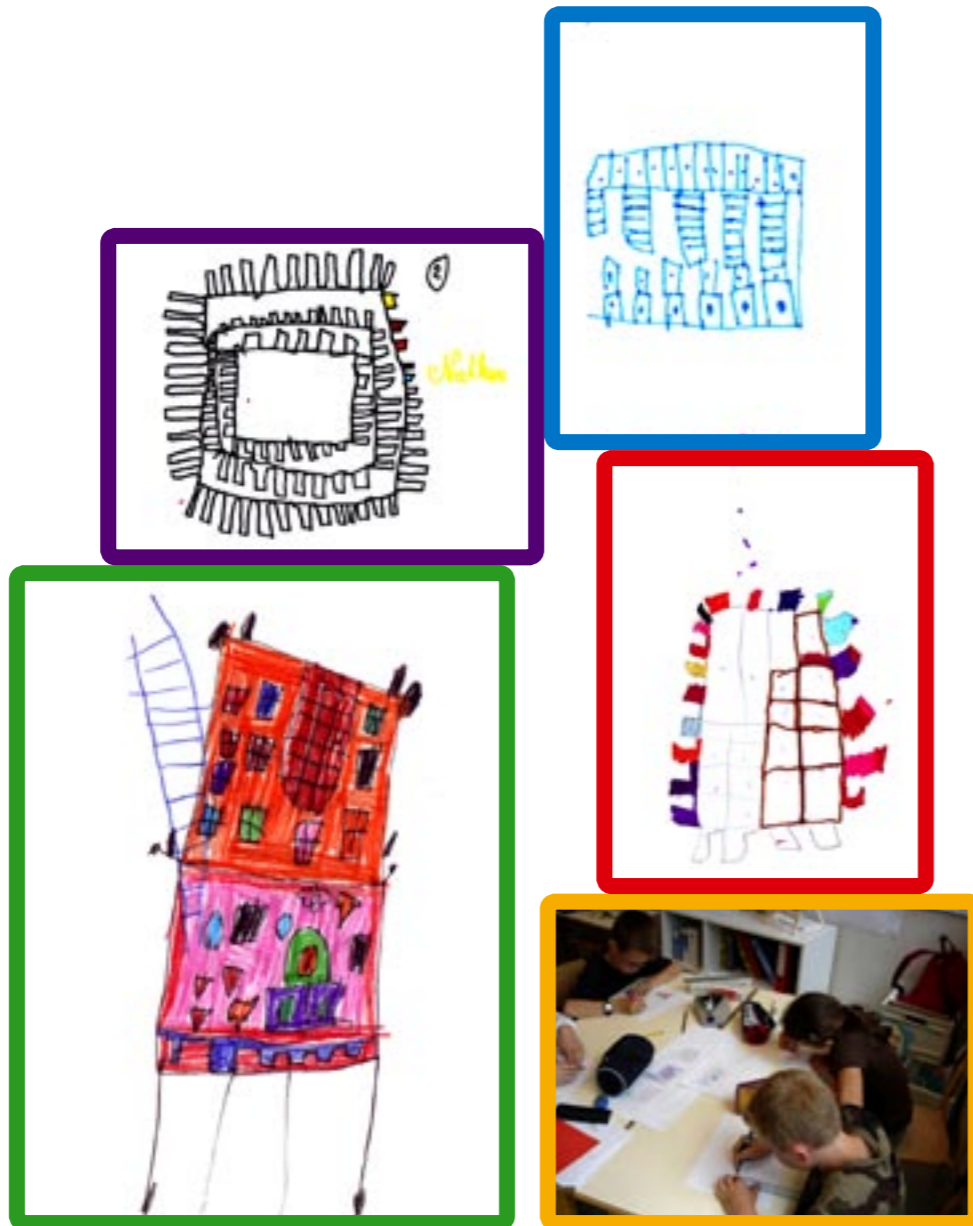


## SÉANCE 1. la présentation

Le premier contact des enfants avec le projet mobidécouverte est réalisé par Maureen Cori qui leur propose de dessiner le mobilier de leur chambre qu'ils affectionnent le plus, et de le transformer pour qu'il leur plaise davantage.

Après une présentation aux différentes classes des enjeux de l'intervention, une discussion s'engage autour de la profession de designer, du chemin qu'ils vont parcourir pour concevoir un objet et des différents stades obligés qui vont faire d'un dessin une réalisation.

Les enfants se mettent en recherche par le dessin avec des consignes supplémentaires qui sont de mélanger le mobilier qu'ils ont choisi dans leur chambre à un autre objet ou de permettre à ce mobilier de servir à deux activités.



## SÉANCE 2. reformuler

Suite au dessin des enfants réalisés lors de la séance précédente, une discussion nécessaire s'engage sur la définition d'un mobilier. Souvent les enfants ont tendance à mélanger les échelles. Une architecture, une maison, un immeuble deviennent un mobilier.

Après cette mise au point, les enfants choisissent un autre mobilier en dehors de leur chambre avec des consignes supplémentaires.

Celles-ci sont de raconter une histoire au travers d'un mobilier, de le déplacer dans d'autres lieux, de détourner son utilisation, de le mélanger à un autre mobilier, de changer sa matière, de proposer deux activités au sein d'un unique mobilier.

## SÉANCE 3. dessiner

Sur les bases de la séance précédente, les enfants continuent à dessiner... Ils doivent indiquer sur leur dessin une échelle en plaçant un personnage, des couleurs et des matières (mou, dur, souple).



#### SÉANCE 4. volume de papier

Suite aux propositions stéréotypées des enfants (très souvent, ils refont un mobilier ce qu'ils ont déjà vu) et pour ouvrir l'enfant aux notions de volume et de définition physique d'un objet, je décide de mettre en place d'un atelier papier/volume. Ils ont pour consigne de réaliser des dessins simplifiés en découpage de face et en volume de meuble. Des groupes sont formés de manière géographique. Chaque groupe traite un thème imposé (la montagne, la forêt, la caverne, la ville, l'herbe...). Ils ont à leur disposition du papier, des ciseaux et du scotch. En fin de séance, des traces photographiques des propositions sont prises.

#### SÉANCE 5. le début de la fin

Après avoir expérimenté la complexité de penser une forme en volume (l'échelle, la visualisation tridimensionnelle) et de concevoir un mobilier (premières propositions parfois illustratives, réalistes ou bien conventionnelles), les enfants choisissent définitivement l'univers dans lequel ils vont évoluer. Les consignes qui sont de raconter une histoire au travers d'un mobilier, de le déplacer dans d'autres lieux, de détourner son utilisation, de le mélanger à un autre mobilier, de changer sa matière, de proposer deux activités au sein d'un même mobilier restent d'actualité.



L'ensemble des dessins réalisés lors des séances, est compilé en vue de la mise en place de groupe de travail et remis aux enfants. Des envies communes sont formulées par des mots et deviennent les thèmes que les enfants ont à développer. Les dessins sont récupérés en fin de séance.

### SÉANCE 6. travail en commun

À partir d'une lecture des différentes productions, des équipes de travail sont constituées (4 à 5 enfants par groupe) en vue de développer un thème de travail commun. La consigne est d'enrichir, par un travail collectif, les propositions dessinées précédemment.

### SÉANCE 7. affiner la proposition

En vue de la réalisation du mobilier, les enfants précisent la matière, les couleurs, l'échelle, la ou les fonctions de ce mobilier... Ils assimilent les contraintes nécessaires à toute production réalisée par une tierce personne.



### SÉANCE 8 envisager la maquette

Les enfants se posent la question de la réalisation d'une maquette. Ils ont compris que leurs dessins ne sont pas suffisants pour bien comprendre et bien appréhender le volume de leur proposition.

Pour préciser au mieux celle-ci, une phase de maquette est nécessaire. Ils mettent en place une liste de matériel pour pouvoir faire leurs maquettes.

### SÉANCE 9 la maquette

Les enfants commencent à réaliser leurs maquettes.

## SÉANCE 10 la fin

Les enfants finissent leurs maquettes.

La visite programmée par l'afpia sud-est clôt l'expérience.  
Des apprentis des métiers du bois et de l'ameublement les accueillent. Les enfants découvrent alors, qui et comment se fabriqueront certaines de leurs propositions.

L'intervention a été construite par étapes:

- une phase de réflexion sur le mobilier et les envies qu'il peut générer.
- une phase de dessin pour visualiser un projet.
- une phase de travail en commun pour enrichir une idée et développer un projet compréhensible.
- une phase de maquette pour appréhender le volume du projet.

Des questions récurrentes ont été abordées durant les séances de travail :

- un mobilier ? un objet ? mobile/immobile ? architecture/espace/objet ?
- qu'est ce qu'un designer ? qu'est ce qui le pousse à produire des formes ? (le cahier des charges donné ou imaginé).
- se mettre à la place de l'utilisateur dans l'élaboration d'une proposition (utilisation, comportement, attitude...).
- travailler pour soi, pour les autres.
- la matérialité d'un objet.
- suggérer par la forme plus qu'imiter un existant, faire penser à...
- comprendre le processus de contrainte et d'échange permettant une réalisation (concepteur/fabricant).
- travailler en groupe, échanger dans le but d'enrichir une proposition.
- intégrer la notion de projet (...).
- du dessin, à la maquette, à l'objet...

[f.saura@lespebbles.com](mailto:f.saura@lespebbles.com)

