

19_10_2016

Atelier mené le 19 octobre à la Maison Jeune Citoyen de Schiltigheim

Nous ; Koulma Bilger, Morgane Marin, Pétronille Camphuis, Solène Dietz et Florent Alexandre, sommes Urbanités Engagées. Notre laboratoire a la volonté de mettre à contribution nos énergies en fabriquant des outils adaptés à des contextes et à des territoires particuliers pour étudier la citoyenneté et le pouvoir d'agir. Où ça ? Dans l'espace public, l'espace commun à tous pour y être ensemble, égaux, libres et créatifs. Notre rôle en tant que designer est donc d'intervenir dans l'espace public pour questionner l'implication de chacun. Nous imaginons à la Maison des Jeunes Citoyens de Schiltigheim, notre partenaire de recherche, un terrain des possibles et d'utopies tel un nouveau microcosme pour expérimenter des situations particulières.

Qu'est-ce qui fait qu'on cohabite ? Comment prendre part à l'espace public ? Comment s'impliquer ? Qu'est ce qui fait quartier ? Comment rêve-t-on la ville d'aujourd'hui ?



L'atelier construire s'est déroulé en deux étapes. Sur un tapis, les enfants se sont réunis pour écrire les noms des villes dans lesquelles ils rêvent de partir à 18 ans.

New York, Barcelone, Londres, mais aussi des villes de Turquie. Des grandes villes de l'imaginaire commun et des villes d'attaches familiales. Mais aucune de ces villes n'est parfaite pour vivre ensemble, les enfants n'arrivent pas à se mettre d'accord. Alors pourquoi pas construire notre ville ? Le deuxième temps se déroule alors autour de l'inventivité des enfants : quelle partie de la ville construisent-ils ? Comment ces parties se relient-elles les unes aux autres ? Un jeune garçon réalise un hôpital, en lien avec le terrain de foot d'une de ses voisines. Un autre est en charge des chambres de tout le monde, du du salon. Ils s'approprient les

Ancrés dans le réel, difficultés dans l'utopie

Urbanité Engagée s'attendait à recueillir des idées farfelues et à devoir redonner une forme réalisable aux rêves des enfants. Mais contrairement, et ce fut une surprise, les enfants ont été très réalistes dans ce qu'ils ont raconté et exprimé. Ils racontent des histoires en s'attachant à décrire une image, ils construisent des choses attendues dans une ville sans imaginer des espaces irréels. Cet obstacle s'est à nouveau présenté lors de l'atelier "rêver" puisque les enfants ont proposé des noms de villes assez sages, souvent rattachés semble-t-il à une participation au conseil municipal.

Il a fallu du temps et beaucoup de questions de la part du labo pour qu'ils commencent à proposer des idées plus insolites, comme une ville des marques par exemple. Les supports imagés comme les cartes de l'atelier "Raconter" n'ont pas aidé à sortir des descriptions. Mais lorsque les matériaux sont variés, les formes et les combinaisons donnent des compositions graphiques particulièrement oniriques comme ce qui résulte des ateliers "Construire" et "Écrire". Peut-être faudrait-il diriger les ateliers sur une fabrication davantage formelle pour en donner une signification au lieu de formaliser une idée pour rentrer dans une utopie, appuyée sur le détournement et le rêve. .



Une grande feuille blanche avec l'inscription « Pas de goûter cette année à l'école [...] », différents outils et de la peinture sont disposés au sol dans l'espace « Écrire ». On explique aux enfants le principe de l'atelier qui consiste à réagir à cette phrase en utilisant les outils « non conventionnels » qui leur sont proposés.

ÉCRIRE

Très vite, ils n'hésitent plus à rendre les outils et à commencer à investir le format. Certainsaturent des mots (en premier lieu le « pas » de la phrase), d'autres écrivent par dessus les mots ou écrivent de nouveaux mots dans les zones de blancs, et une petite fille qui ne sait pas écrire crée un personnage en mousse qui se tient le ventre pour exprimer que, sans goûter, on a faim. Tout le monde participe joyeusement à l'atelier, en investissant tout le format et en se servant de différentes couleurs. Au bout d'un moment, c'est le chaos ! Les palettes débordent de peinture, les enfants se salissent, il y a des taches sur le sol et les couleurs se mélangent. .

Un temps d'émulation qui devait gagner quelque chose, mais cette envie n'a pas été exprimée à nouveau à la fin de l'après-midi. Le dernier temps tous ensemble autour de l'atelier "rêver" a permis aux enfants d'exprimer à leur tour le nom de cette nouvelle ville. Cependant le temps de ce dernier atelier était court et nous le reportons pour notre prochaine venue. La variété des typologies d'activités a permis de récolter de la matière très différente et de maintenir les enfants motivés pendant tout le temps de l'expérimentation.



Faire seul/ faire en groupe

Chaque atelier a été conçu pour favoriser le travail d'équipe et le collectif. Nous avons tout de même ressenti une difficulté à s'immerger dans une conception collaborative. Construire une nouvelle habitation s'est fait de manière individuelle, sans réelle relation entre les différents participants. Les temps de parole ne sont pas toujours égaux lors des débats de l'atelier "Réagir". Les décisions sur l'arrêté municipal ont donné lieu à une œuvre collective et non à un travail collectif. Nous tenterons donc de fabriquer des dispositifs de faire ensemble en amenant les enfants de la Maison des jeunes citoyens à travailler en collaboration. Cette difficulté à se projeter dans un projet commun est sans doute liée à la tranche d'âge à laquelle nous nous adressons, mais aussi peut-être au manque d'outils promouvant cette dimension de co-conception. Nous envisageons des nouvelles façons d'introduire nos idées afin que la ville devienne un véritable lieu partagé où les relations urbaines seraient plus humaines.



Le dernier temps de l'après-midi a réuni tous les enfants présents autour d'un plateau vide. Au fur et à mesure des ateliers menés à la MJC, le plateau accueillera une ville utopique, rêvée et conçue par les enfants comme une sorte de fil rouge présent à chacune de nos interventions.

La première séance a surtout été l'occasion de présenter le projet aux jeunes en débutant par le choix du nom de la nouvelle commune. Nous ouvrons la discussion en posant plusieurs questions à l'assemblée : à qui appartient la ville ? Qui la dirige et écrit son règlement ? Enthousiastes, les jeunes énoncent rapidement les premières mesures qu'ils prendraient s'ils étaient à la tête de la ville. Tous et toutes prennent part à la discussion mais l'après-midi prend rapidement fin. L'échange s'est surtout fait de manière informelle et nous espérons que les enfants reviendront avec pleins d'idées à la prochaine séance pour donner vie à cette ville utopique.

RÉAGIR

Enthousiasme des enfants

A priori, un atelier sur la citoyenneté peut rebuter un groupe de jeunes enfants. Mais la formulation "Rêve ta ville" invite à imaginer des choses nouvelles et le labo Urbanité Engagée a été marqué par l'enthousiasme des enfants et leur énergie renouvelée à chaque atelier. La variété des activités (construire et agencer, peindre, raconter, jouer et débattre) a permis aux enfants de trouver de nouvelles motivations à chaque rotation d'ateliers. Ils imaginaient que les groupes constitués au début

s'affronteraient et qu'ils devaient gagner quelque chose, mais cette envie n'a pas été exprimée à nouveau à la fin de l'après-midi. Le dernier temps tous ensemble autour de l'atelier "rêver" a permis aux enfants d'exprimer à leur tour le nom de cette nouvelle ville. Cependant le temps de ce dernier atelier était court et nous le reportons pour notre prochaine venue. La variété des typologies d'activités a permis de récolter de la matière très différente et de maintenir les enfants motivés pendant tout le temps de l'expérimentation.



L'espace urbain peut-il devenir un lieu d'imagination, un support de spectacle ? L'atelier "raconter" crée un temps où les enfants peuvent envisager de nouveaux usages de la ville. D'abord les enfants sont en groupes et combinent les cartes d'un jeu d'illustrations pour fabriquer des histoires en commun. Des péripéties, des transformations ou encore des rencontres viennent ainsi agencer le quotidien urbain.

En effet ces cartes s'articulent en 3 catégories : des lieux, des personnages et des objets. Ce qui a permis d'écrire des situations insolites : "Un plongeur sous-marin dans un transit rencontre un monocycle". Après cette phase de concertation autour des illustrations, les enfants ont dû imaginer le scénario de leurs récits en manipulant les cartes sur une petite scène. Pour garder une trace, leurs prestations étaient filmées. Et c'est ce qui a particulièrement attiré les enfants : décor, une scène et la caméra. En créant une situation et un temps pour s'exprimer, les jeunes citoyens ont adopté une posture de narrateur en positionnant les cartes les unes par rapport aux autres tout en racontant leurs histoires. Et même s'il s'agissait principalement de description des illustrations, les enfants ont créé du sens et des relations possibles entre elles. Les cartes illustrent des sujets urbains. Les cartes ont été des supports d'expressions. Alors pourquoi pas le banc en bas de chez toi ? "Toute la ville peut faire des histoires".



URBANITÉ ENGAGÉE

Designer animateur

La place du designer lors des ateliers a été fragilisée par l'adjonction de la fonction d'animateur. Quel est le positionnement juste à avoir ? Le designer conçoit les ateliers autour d'une question de recherche qui motive le projet Urbanité engagée. Le travail du designer se trouve de ce fait aussi dans l'animation à présenter : concevoir et donner forme aux outils pour réfléchir à plusieurs, pour interagir, pour débattre afin de retranscrire le déroulement des ateliers et de ces différents moyens de restitution. Mais pendant le temps de l'atelier, la part de l'animation est très grande. Expliquer le principe et les étapes de l'atelier, motiver les enfants à jouer, gérer les mouvements

du groupe pour permettre à chacun.e de s'exprimer, orienter les réflexions du groupe et s'occuper des dimensions matérielles. Ce sont des postures qui inhibent la lecture critique des comportements et des résultats d'ateliers. Cependant le fait qu'une autre personne du labo vienne en appui permet d'avoir un regard extérieur. Ce regard détaché participe au bon déroulé des ateliers, à l'accueil et aux confort des enfants tout en prenant un recul nécessaire pour observer les différents comportements. Il faudra sûrement à l'avenir réfléchir à des dispositifs d'ateliers autonomes pour amener une posture plus critique lors de l'animation.



RÊVER

Le dernier temps de l'après-midi a réuni tous les enfants présents autour d'un plateau vide. Au fur et à mesure des ateliers menés à la MJC, le plateau accueillera une ville utopique, rêvée et conçue par les enfants comme une sorte de fil rouge présent à chacune de nos interventions.

La première séance a surtout été l'occasion de présenter le projet aux jeunes en débutant par le choix du nom de la nouvelle commune.

Nous ouvrons la discussion en posant plusieurs questions à l'assemblée : à qui appartient la ville ? Qui la dirige et écrit son règlement ? Enthousiastes, les jeunes énoncent rapidement les premières mesures qu'ils prendraient s'ils étaient à la tête de la ville. Tous et toutes prennent part à la discussion mais l'après-midi prend rapidement fin. L'échange s'est surtout fait de manière informelle et nous espérons que les enfants reviendront avec pleins d'idées à la prochaine séance pour donner vie à cette ville utopique.

