



Atelier mené le 25 janvier 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 "Concevoir" permet aux enfants de questionner la cour de récréation. Les enfants ont chacun.e pris une fille et un garçon sous la forme d'un Playmobil pour les placer sur les différents éléments d'une cour de récréation actuelle : le préau, le terrain de football, la marelle, le toboggan, les bancs, les arbres... C'est avec leur personnage qu'ils ont pu jouer leur propre rôle dans cet espace. "Je joue avec mes copains au foot, on lance l'engagement !" Zinéline, 10 ans "Je prends mon goûter sur un banc et je rejoins mes copines sous le préau" Alinoah, 10 ans. Dans un second temps, les enfants ont enlevé tous les éléments pour repenser totalement la cour de récréation. Ils ont tiré au sort une pancarte permettant de définir un nouvel usage. Faire un débat tous et toutes ensemble ou bien Faire du sport tous et toutes ensemble. Il fallait définir des nouveaux espaces afin que tous les enfants, filles et garçons, puissent jouer ensemble et non plus séparément. C'est à l'aide de papiers, d'élastiques et de différents éléments en bois qu'ils ont pu construire ces nouveaux espaces. A la fin de la conception, les enfants ont joué avec leur personnage dans la nouvelle cour de récréation. "Là je rentre dans le labyrinthe géant et je cherche les enfants" Callie, 10 ans

La cour de récréation semble être le lieu où les stéréotypes prennent forme et formatent leur rôle dans l'espace public une fois devenus adultes. Les garçons s'approprient les espaces sportifs. "Les garçons jouent tout le temps au football, ils ne veulent pas qu'on joue avec eux" Callie 10 ans. Les filles quant à elles jouent entre elles, à des jeux moins perceptibles. "On est souvent au toboggan, et parfois on s'imagine des jeux où on est des aventurières, mais on ne sait pas comment le faire dans la cour" Asma, 9 ans. La cour de récréation ne permet pas aux enfants de pratiquer des nouveaux usages car les espaces sont déjà inscrits, déterminés. C'est pourquoi l'atelier "Concevoir" permet de réfléchir à des nouveaux espaces qui permettraient à tous et toutes d'y jouer. Cette phase de l'atelier a permis aux garçons et aux filles de réfléchir ensemble. A la restitution, les personnages des filles et des garçons étaient présents au même titre dans l'espace alors qu'au premier temps, les filles et les garçons étaient complètement dissociés dans les espaces de la cour de récréation. Ils ont pu imaginer ce qu'ils voulaient car ils n'étaient pas contraints par des normes pré établies.

CONCEVOIR

Le quatrième atelier "Rêve ta ville" à la Maison du Jeune Citoyen de Schiltigheim s'est cette fois-ci déroulé dans la salle du conseil des jeunes, une salle plus petite mais conviviale. Les ateliers précédents avec les enfants nous ont permis d'orienter plus précisément notre atelier vers nos recherches de diplôme. Cinq membres, cinq facettes d'une ville qu'on continue à concevoir avec les enfants.



IMAGINER

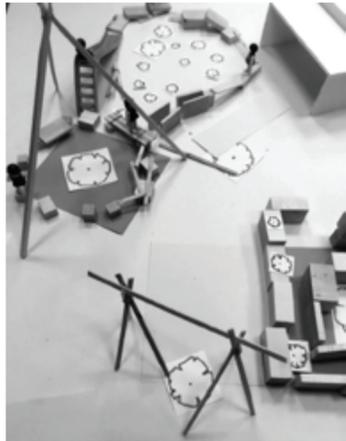
L'atelier «Imaginer» propose de créer des situations à partir de photographies de Schiltigheim. Dans un premier temps, les enfants utilisent des éléments iconographiques pour compléter leurs images : un portique, un barbecue, une piscine... Ceci permet aux participants de réfléchir à un nouvel usage d'un lieu de leur quartier et permet de réagir sur la faisabilité de la proposition. C'est pourquoi chacun choisit un mot pour qualifier la scène créée : impossible, possible, utile, pratique, amusant... est utile parce que si tu sors de l'école et que tu as prévu d'aller à la piscine, tu peux tout de suite y aller». Alinoah 9 ans. Dans un second temps, les enfants ont écrit complété la situation qu'ils ont fabriquée soit inventé un nouvel usage plus pertinent à l'image du lieu en dessinant et découpant des formes sur le support. L'exemple de Zinéline, 10 ans nous dit que «devant la Maison des Jeunes Citoyens j'avais mis des douches mais ce n'est pas vraiment possible parce que les gens ont leur intimité et donc j'ai transformé ces douches en terrain de foot».

Les enfants-narrateurs-concepteurs «C'est la ville qui propose cette cabane» Aliya 9 ans L'assemblage entre la photographie et les éléments graphiques en papiers permettent aux enfants de rentrer dans une posture de narrateur. Le socle en bois le sert de restitution, un support à histoire. Les enfants d'abord décrivent les composants de l'image : «là il y a un bâtiment, là il y a une machine de pop corn, là les lunettes 3D» Melek 7 ans. Les propositions des enfants deviennent même fabuleuses, notamment Callie qui transforme la cabine de douche en «cabane pour jouer aux playmobils ou pour lire». C'est à ce moment précis que le support d'histoires se transforme en support à débats où les enfants questionnent la faisabilité des images créées : «C'est la ville qui propose cette cabane» ; «L'échelle je la fais en métal parce que ça sera plus pratique qu'avec le bois, si il pleut elle peut se casser plus facilement» ; «D'abord il faut demander à la mairie» ; « C'est tout le monde qui paye les impôts». Ils réfléchissent donc aux impacts économiques et juridiques que celles-ci impliquent et se revendiquent comme de véritables chefs de projets urbains.

Volonté et curiosité des enfants

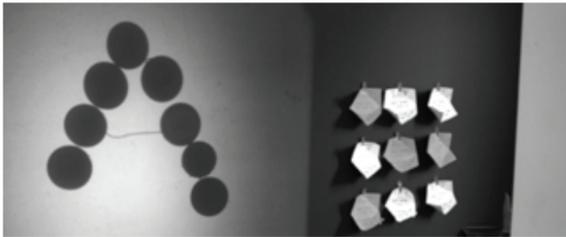
Nos deux interventions à la MJC Urbanité Engagée connaissait tous les enfants présents à cet atelier. Ils reviennent, se souviennent de l'atelier que Solène expose comme base à celui qu'elle mène aujourd'hui. Ils sont curieux et veulent vraiment faire chacun des stands. Et ils demandent de plus en plus le but de ce qu'on fait : "je peux garder mes dessins ? Plutôt non, je les photocopie et je te rends l'original la prochaine fois, ça te va ?" ou encore "le 15 mars, j'aurai fait un livre avec toutes vos mises en scènes, comme ça vous vous souviendrez !".

Comme certains des designers-animateurs prennent des photos et filment, les enfants sortent aussi les téléphones ou leur KiddySecret. Ils s'attachent à expliquer ensuite à leurs parents tout ce qu'ils ont fait, et à le leur montrer. Certains s'attristent de savoir qu'il ne reste qu'une séance "Rêve ta ville", puis le temps de restitution. Le labo doit être à la hauteur !



MEUBLER

L'atelier "Meubler" est posé dans un cadre bleu tracé au centre de la pièce. La règle du jeu, les personnages et les plateaux sont disposés à gauche avec deux grosses boîtes plines de Lego. La partie commence lorsque chaque enfant pioche une carte dotée d'un motif. Celui-ci correspond à deux plateaux de tailles différentes à poser dans le cadre bleu : ce sont les pièces de leur appartement. Ensuite, en trois fois cinq minutes, les enfants construisent les trois meubles qui leur permettent de vivre chez eux. L'atelier "Meubler" est presque autonome grâce à la règle et au chronomètre. Un seul des enfants n'a visiblement jamais eu de Lego entre les mains, et d'autres posent les pièces sans les assembler. Lors de la première partie, chacun n'a que deux personnages à loger. Les enfants construisent des lits, personnalisés avec des fenêtres, des repose-pied, des matelas au sol ou de gros sommiers. On voit aussi une porte qui roule, une cheminée transformée en gros bloc cuisine ou encore un escalier pour s'asseoir. Quand vient le temps de raconter comment on vit dedans, les enfants ont assez vite imaginé aller prendre leur douche chez le voisin qui en a une ou de prêter leur four. Lors de la deuxième partie, chaque enfant a autant d'habitants qu'il veut dans son appartement. Les personnages sont des playmobil que les enfants ont assemblé en famille ou en "grosse colocation", certains seuls ou d'autres exclus quand il n'y a plus eu assez de place dans les appartements. Dès le premier round, les meubles ont des échelles plus grandes pour s'adapter mieux à l'échelle des Playmobyl. Cette partie a vu des terrasses s'ajouter côté soleil, un appartement entièrement équipé grâce à un seul meuble "qui envoie dans un autre univers", des tables pour les fleurs et des personnages de retour de voyage. Les enfants posent les Lego sur les plateaux, comme un escalier pour s'asseoir mais tout est très horizontal. Il serait intéressant de creuser un dispositif qui invite à considérer aussi la hauteur, la superposition. La force du jeu était que dans la limite (de surface et de temps), les enfants se sont attachés à déterminer des besoins précis et les ont combinés en un meuble. Le temps de narration filmé à la fin les a aidé à expliquer leurs aménagements et à se rendre compte de la complémentarité des différents appartements sur un même plateau.



Des objets du quotidien et un rétroprojecteur : voilà les éléments utilisés pour mener ce nouvel atelier. A côté de ça, une urne et les décisions prises par les enfants lors du précédent atelier "Décider" sont aussi données à voir. En continuité de ce précédent atelier, l'atelier "Annoncer" a consisté à réaliser un abécédaire pour donner à voir les lois qu'ils ont décidé pour "Rêve ta Ville". Il leur a donc été demandé de réaliser des lettres, qu'ils venaient déposer sur le rétroprojecteur pour les donner à voir en grand sur un fond noir pour être ensuite photographiées.

Une façon ludique pour un jeune groupe d'aborder la typographie! L'enfant choisit un objet dans les deux familles d'objets proposés (forme pleine/ forme linéaire) avec lesquels il pourra fabriquer sa lettre. C'est alors en mettant les objets côte à côte ou en détournant l'objet de sa forme originelle (tordu ou cassé) qu'ils ont commencé à faire leur lettre: visiblement chose facile! Le rétroprojecteur est source d'intrigue et donne envie aux enfants de le manipuler pour voir ce qu'il produit : un rendu instantané de leur création typographique, avec simplification de la lettre dû au passage de la 3D à la 2D, et du résultat en noir et blanc. Ils se rendent alors compte de choix inutiles qu'ils faisaient et que le rétroprojecteur ne rendait pas visible (choix de la couleur, superposition d'objets)

Après avoir fabriqué un M sur le rétroprojecteur, une participante remarque qu'on peut facilement modifier une lettre pour en faire une autre. Ainsi, lorsqu'il a été demandé de réaliser une deuxième lettre, on a pu voir que la fabrication de la lettre prenait une allure moins amusante et donnait lieu une composition en série. La création est devenue systématique, ils n'ont plus cherché à expérimenter des nouvelles façons d'utiliser l'objet : les prémices de la création d'une police de caractères? Lors de la deuxième session, les enfants ont reçu comme consigne de ne choisir qu'un seul objet. La tâche est alors devenue plus complexe, en particulier avec le choix de l'élastique. Les enfants se prennent malgré tout au jeu et ils commencent à réfléchir à leur lettre à même le rétroprojecteur pour voir directement le résultat en 2D, puis composent plusieurs lettres ensemble pour finir par écrire le mot "VILLE".

Une collaboration dans certains ateliers

La collaboration dans certains était bien plus présente s'est faite remarquer. En effet, les enfants se sont plus écoutés les uns avec les autres et ont trouvé des terrains d'entente/ des façons de fabriquer ensemble

Dans l'atelier "Concevoir", les enfants ont réfléchi toutes et tous ensembles aux nouveaux espaces de la cour de récréation. Par exemple, pour développer un nouveau jeu ensemble dans la cour de récréation, ils ont d'abord discuté sur ce qu'ils allaient faire plutôt que le faire d'abord chacun.e de son côté. Ensuite, ils ont construit ensemble. Un enfant commençait à positionner une pièce de bois et elle était complétée par un autre enfant. "Regarde on peut en mettre un plus haut comme ça on peut escalader". De plus, ils ont réussi dans la deuxième phase de l'atelier à jouer ensemble grâce à leur personnage. Personne n'a pris le dessus, constat que nous avions pu faire auparavant.

L'atelier "Annoncer" était un atelier où les enfants créaient personnellement leur lettre mais celui-ci a fini par prendre une tournure participative. Ainsi, lors du deuxième temps d'atelier, les enfants se sont partagés le rétroprojecteur, ce qui leur permettait de voir directement ce que leur voisin était en train de créer à côté d'eux, puis ils ont décidé, de façon autonome, d'écrire un mot collectivement ("Ville") ce qui a donné lieu à une réflexion commune. "Attends, mais j'ai déjà utilisé du sucre pour faire ma lettre, utilise plutôt les punaises!". "Si tu mettais la lettre plus proche, on peut arriver à écrire le mot en entier!"

Cette collaboration a été sûrement induite par le fait que les enfants se connaissaient déjà et qui ont suivi les ateliers "Rêve ta ville" depuis le début. Une relation de confiance a donc fini par s'instaurer entre les enfants. De plus, l'évolution de l'individuel au participatif est marquante, les ateliers permettent finalement de tendre à une idée commune, une ville rêvée. Ce but commun semble créer une cohésion entre tous et toutes. Cette vision permet de créer des nouvelles façons d'appréhender la ville : une ville partagée.



CARTOGRAPHIER

Après avoir abordé la cartographie plusieurs fois lors des ateliers précédents, les enfants sont cette fois-ci face à une légende vide que chacun doit remplir avec ses propres dessins. A chaque carré vide correspond un élément : routes, espaces verts, monuments, arrêts de transports en commun. Il s'agit d'identifier les codes que chacun.e associe aux éléments de la ville : Aliya représenté-elle la forêt de la même manière que Bryan ? Les enfants des mêmes âges se font-ils la même image de la représentation du territoire ? Nous jouons le jeu avec eux et remplissons nous aussi notre légende. Et si certaines représentations sont similaires dans la plupart des productions (comme la route) les participants, enfants et animateurs, ont interprétés graphiquement à leur propre manière les éléments urbains. Les codes cartographiques traditionnels ne sont pas tous bien compris des enfants, particulièrement des plus jeunes qui nous disent n'avoir jamais été confrontés à une carte papier. "Mon papa utilise le GPS quand on part en vacances mais je crois que ma grand-mère a une grande carte chez elle" Alinoah, 9 ans.

CARTOGRAPHIER

Au départ, chaque enfant prenait connaissance de la carte de Schiltigheim posée sur la table. La plupart avaient déjà été amenés à la voir et ont ainsi su rapidement repérer l'emplacement de leur habitat pour le marquer d'une croix. Lorsqu'il s'est agi ensuite de dessiner ses propres éléments, les enfants sont souvent sorti de ce mode de représentation en plan, c'est-à-dire vue du dessus, ont le plus souvent représenté les choses en vue de face, ou en coupe même, mêlant parfois au sein de la même légende représentation vue du dessus et représentation en volume ou de face. Les enfants ont montré beaucoup d'intérêt à regarder ce que les autres avaient fait et ont formulé des limites du code cartographique subjectif et illustratif : "Son parking à elle il est bien dessiné, car contre l'autre à côté je remplis pas trop que c'est un parking ...". Mais que faire de cette bibliothèque de codes cartographiques ? La finalité, les enfants la comprendront qu'au prochain rendez-vous mais émettent déjà quelques hypothèses : faire une carte géante de Schiltigheim, ou bien la carte d'une ville fictive ?



Prochain rendez-vous Rêve ta Ville : le 15 mars !