

JEU DE RÔLE

Responsabiliser l'acte de bâtir

Cette fois-ci Urbanité Engagée a décidé d’investir le premier étage de la MJC dans sa globalité en proposant un unique atelier commun ainsi que sa mise en scène. Nous avons mis de côté toutes les tables et les chaises et rempli la salle de nos cartons à bâtir. Pour l’organisation de l’espace, nous avons articulé la salle en 3 zones : la zone à bâtir 1 et la zone à bâtir 2 (délimitées par un marquage au sol orange) séparées par le magasin où est entreposé l’ensemble des briques de carton. De plus, les portes de la salle étaient fermées au début de l’atelier, ce qui a provoqué de l’engouement et du suspense de la part des enfants. Nous avons donc créé un univers à bâtir, un chantier, dont les enfants sont les acteurs. Sur le palier, des étiquettes avec des personnages fictifs étaient à saisir pour pouvoir rentrer dans le chantier. Les enfants, étiquettes aux cous, sont entrés dans la salle avec leurs permissions de bâtir.

Les personnages justement, ont eu un rôle bien particulier. Déjà, lorsque les jeunes bâtisseurs ont pris connaissance de leur fonction dans l’univers que nous avons créé, les réactions ont été nombreuses : "Ha mais tu es une fille !" "Regarde mon âge..." "C'est quoi un océanographe?" Bien souvent les garçons ont été légèrement embarrassé d’être une fille, et le fait d’être une vieille personne a fait rire les enfants. Mais prénom.s, âges et métiers ont été les indications pour entrer dans l’imaginaire du persona.

De plus le tirage arbitraire a permis à chacun de se sentir égal face aux choix des personas. C’est dans un rythme vivant et dynamique que les jeunes acteurs ont été amusés par le fait de recevoir un rôle pour poursuivre l’atelier.

Les participants arrivés en cours de route se sont même inventés des rôles pour bâtir les différents espaces : "Tu n’as pas d’étiquette? Et bien tu peux inventer ton propre personnage, ce que tu veux." "Et bien je suis Alphyr, j’ai 8 ans et je suis inventeur !"

Mais les étiquettes n’ont pas suffi. Il nous a fallu organiser un temps de préparation et d’incarnation avant de bâtir quoi que ce soit. Les enfants sont entrés dans la peau de leurs personnages en racontant des anecdotes. C’est en jouant un rôle signifiant que les enfants ont commencé à bâtir. Certains rôles ont été plus adéquats que d’autres notamment celui d’Ibrahim, 28 ans, cuisinier. Le garçon jouant ce persona a dirigé ses actes de bâtir pour les besoins de son personnage. Il a stimulé les autres enfants pour fabriquer une table au sein de la cuisine pour préparer un mannele géant à partager. L’attribution du rôle sert à légitimer les enfants dans leurs propositions : "Nous avons besoin d’un four pour le préparer".

ANIMATEUR

Activateur des réponses du designer pour gérer le groupe et collaborer

Ce mercredi, l’atelier a pris plus d’ampleur : utilisant des cartons comme briques, délimitant un grand carré comme terrain de jeu, la construction s’est faite à quasi-échelle 1. Nous pensions que la construction de tels scénarios impliquerait que les enfants travaillent ensemble et nous étions curieux de voir comment les constructeurs allaient s’organiser.

Au lancement du temps de construction, quelques groupes se sont très vite formés et chacun est allé produire un des éléments du décor final. D’autres se sont eux lancés seuls dans l’aventure et ont construit leur propre mobilier sans se greffer à la communauté. Face à ce constat, nous, designers, avons endossé le costume d’animateur pour intervenir auprès des participants et suggérer plus de collaboration. Parfois, il s’est agi de rassembler les enfants qui construisaient les mêmes éléments. D’autres fois, nous avons suggéré la fabrication de plus gros dispositifs qui nécessitent que plusieurs jeunes collaborent.

"Oulah mais le manele géant, j’veais galérer tout seul, il faut d’autres gens avec moi."

Catherine, 51 ans (ou Zinedine ?)

Nous découvrons que le travail d’animation est en fait plus souvent celui d’activation puisqu’une fois l’initiative lancée, les constructeurs d’un jour se sont bien répartis les tâches. L’animateur est un activateur qui impulse les réponses du designer dans la question de la gestion de groupe et la collaboration. La pratique de la conception collaborative peut alors s’inspirer en bien des points des méthodes d’animation.

Ce mercredi encore, nous avons été animateur des outils que nous avons nous-mêmes conçus. Cette position particulière nous permet d’être confrontés plus directement à l’utilisation de la production et aux retours des usagers. Mais nous sommes intervenants designers et nous mettons en forme des dispositifs en constante évolution. L’observation des enfants, usagers des ateliers que nous concevons, est alors essentielle au processus. Si l’exercice d’animateur peut compléter et enrichir la pratique du design, il peut aussi prendre trop d’importance et limiter l’exercice de conception centré usager. Nous sommes Peut-on par exemple imaginer des ateliers plus autonomes, qui nous permettraient d’être plus observateurs ?

Bâtissons !
Troisième intervention du laboratoire Urbanité Engagée pour construire des espaces imaginaires avec les enfants.acteurs de la Maison des Jeunes Citoyens :
Un salon dans un parc pour jouer à la PS4 pendant mille ans, un toit pour compter tous ensemble les étoiles, un théâtre pour éclater de rire ou encore une cuisine pour préparer un mannele géant à partager !



C’est dans leur rôle que les enfants ont pu trancher telles ou telles décisions pour faire progresser la construction de leur espace. C’est dans une forme d’empathie où les participants.acteurs se sont mis à la place de leurs personas pour choisir les solutions afin de correspondre aux besoins de tous. L’attribution des rôles permet donc de responsabiliser les enfants dans leurs choix et dans leurs implications dans l’atelier.

Cette illustration où les enfants rentrent dans la peau de personnages, avec leurs caractéristiques et l’idée qu’ils s’en font, permet d’établir un regard plus général sur le jeu de rôle. À partir du moment où l’enjeu est de fabriquer pour la personne que nous représentons, nous nous impliquons différemment. D’abord celui qui possède un rôle se détache de la personne qu’il est. Ensuite, il imagine des usages et des scénarii possible pour répondre aux besoins de son personnage. Il conçoit enfin, avec les outils et les matériaux qu’il a sous la main, les formes qu’il pense soulager les besoins de son personnages. C’est une méthode d’empathie qui sert à questionner les réponses possibles aux problèmes données : faut-il un canapé lorsqu’on est cuisinier pour admirer les nuages ?



TEMPORALITÉ

Designer : créateur de temporalité

Cette fois-ci, l’atelier commun d’Urbanité Engagée s’est tenu lors de la fête de Noël de la MJC : notre temps d’atelier a donc été réduit à 1h30. Timing serré qu’il a été demandé d’organiser, de planifier pour que l’atelier Bâtir soit mené à bien.

L’accueil, un temps de médiation
Le temps d’accueil et d’entrée dans le chantier a été la première étape pour contextualiser et expliquer le principe de l’atelier. Ce temps hors-conception était nécessaire, notamment avec un groupe d’enfants, pour pouvoir s’immerger dans la peau de son persona et dans le contexte du chantier, comprendre l’objectif de cet atelier.

La construction 1
Etant donné que nous avions peu de temps pour mener cet atelier, c’est dans notre position de designer-encadrant que nous avons dû donner un rythme à la construction. Les moments d’échange et de conseils instaurés par le designer avec les enfants-constructeurs ont permis à tous de se mettre d’accord sur ce qui allait être construit. Puis, le fait d’encourager les enfants à passer très vite de la simple idée au prototypage a permis d’aboutir en 25 minutes à un aménagement de l’espace.

La restitution 1
Avec l’agitation digne d’un chantier présente dans la salle, le temps de restitution a permis de poser les enfants pendant quelques minutes, mais surtout de faire un état des lieux sur ce qui a été construit en le donnant à voir aux deux groupes constitués. Un temps d’écoute, de partage et de prise en compte des réalisations pour pouvoir mieux faire, ou faire différemment, lors du deuxième temps de construction.

Le "rangement"
Bien qu’il ait été chaotique, ce temps de rangement était destiné à faire table rase de ce qui avait été fait précédemment et redémarrer sur une base neutre.

La restitution 2
Encore une fois témoin du premier temps de restitution, ce temps-ci a été géré différemment en demandant aux enfants de s’asseoir. Plutôt qu’en présentant de façon énumérative les différentes constructions, le groupe «Bâtissons ensemble un théâtre pour éclater de rire » a mis en scène son espace, ce qui a permis d’avoir une attention plus grande de la part des enfants-spectateurs.

La construction 2
D’après l’observation du premier temps de construction, nous avons instauré une nouvelle dynamique lors de ce deuxième temps de chantier. En prenant davantage en compte les rôles des personas dans la construction, en se positionnant plus comme un designer-constructeur, porteur de compétences, plutôt qu’en tant que designer-encadrant, nous avons créé un nouveau rythme dans la chantier. "Hop-hop-hop, il ne reste plus que 10 minutes avant le commencement du spectacle !!!" /"Est-ce que les comédiens sont déjà dans les loges ?" En imposant le fait qu’un spectacle allait avoir lieu directement après que le temps de construction soit terminé, et qu’il était donc nécessaire que tout soit en place, cela a permis de booster les enfants, de provoquer une agitation générale dans le chantier.

La restitution 2
Encore une fois témoin du premier temps de restitution, ce temps-ci a été géré différemment en demandant aux enfants de s’asseoir. Plutôt qu’en présentant de façon énumérative les différentes constructions, le groupe «Bâtissons ensemble un théâtre pour éclater de rire » a mis en scène son espace, ce qui a permis d’avoir une attention plus grande de la part des enfants-spectateurs.

Le rythme de cet atelier renvoie à différentes temporalités qu’on peut retrouver dans plusieurs de nos démarches de designers. D’abord un temps d’immersion, de rencontres, qui nous permet de prendre conscience des attentes de cet atelier, puis un temps de prototypage, de fabrication, où l’on réalise des premières expérimentations d’usage qui nous font remarquer les défauts de conception ou les améliorations à faire, et puis à nouveau des phases de prototypage, jusqu’à arriver à la réalisation du projet fini, phase de restitution dans l’atelier, où l’on estime que la réalisation est en adéquation avec les attentes et les usages.

La gestion des différents temps de l’atelier permet donc de garder la main sur le déroulé de l’atelier, de donner un cadre aux enfants pour arriver à un résultat dans un temps limité. Aussi, le fait de mener deux fois le même atelier, nous oblige, en tant que designer comme en tant qu’enfants-constructeurs, à nous questionner et trouver des façons différentes de procéder.

DÉROULÉ

12 décembre, 19h : ramassage des cartons dans des magasins alimentaires

13 décembre, 15h : bombage des cartons avec un motif brique en orange vif

14 décembre, 10h : transfert des noms des participants sur les étiquettes personnelles

12h30 : chargement de la voiture

13h15 : arrivée à la Schiltigheim, déchargement de la voiture

13h25 : montage des cartons, scotchage des limites au sol, fermeture de la porte d’accès
13h55 : arrivée des premiers enfants, étonnés par la fermeture de la porte

14h07 : quatorze enfants sont présents, Urbanité Engagée leur distribue les étiquettes
"Ah tu t’appelles Arnaud, t’es même pas une fille !"
"Je peux en avoir un autre ? Non !"

14h15 : chaque enfant a sa permission d’entrer sur le chantier, les portes s’ouvrent, le groupe est divisé en deux
"On va faire quoi ?" "Je peux aller avec mon amie ?"

14h17 : l’ambiance du chantier est montrée par des scotchs au sol, des casques qui traînent et un cône de signalisation.
"Je peux avoir un casque ?"

14h20 : chacun des deux groupes se regroupe en cercle pour que chaque enfant se présente. Les membres d’Urbanité Engagée veillent à ce que la parole soit bien partagée, et demandent aux enfants de donner plus de caractéristiques sur qui ils sont que ce qu’il y a d’écrit sur leur badge.

14h25 : le carton des scenarii passe d’un groupe à l’autre, pour qu’ils tirent au hasard un scénario de construction.
Groupe 1 (avec Morgane, Solène et Florent) : Bâtissons un salon dans un parc pour jouer à la PS4 pendant mille ans
Groupe 2 (avec Kouлма et Pétronille) : Bâtissons un toit pour compter tous ensemble les étoiles

14h35 : la salle ne ressemble plus à rien, les enfants se sont précipités sur le magasin à cartons pour les entasser sur leur chantier avant de se mettre à construire. Ce qu’ils bâtissent ressemble d’ailleurs à un tas de cartons. Chacun s’y met personnellement, mais le groupe qui fait le toit semble plus perdu encore : que peut-on bien faire sur un toit ? Des enfants arrivent encore en grand nombre, et nous nous retrouvons avec 30 enfants (ça ne nous est jamais arrivé !).
"Je ne comprends pas, qu’est-ce qu’il faut faire ?"
"On est en train de faire l’immeuble sur lequel on va mettre le toit ! Quoi ! Il faut qu’on rentre tous dessus ? Oh, et si le cadre de scotch, c’était le toit ?"

14h38 : Par des conseils ponctuels, et des questions posées au groupe entier, Urbanité Engagée réoriente la construction, réexplique le scénario et inspire des solutions aux enfants.
En utilisant leurs rôles, ils viennent responsabiliser les enfants dans la construction.
"Mais, si vous voulez dîner tous ensemble sur ce toit, comment faites-vous ? Dans quoi vous vous mettez pour observer les étoiles ?" "Et la pizza va refroidir là ! Vite vite !" "Mais, tu me voles mes cartons, c’est la table pour tout le monde là ! Non, moi je fais mon canapé, regarde je peux même m’allonger dedans."

14h50 : Temps de restitution , devant l’autre groupe, pour expliquer notre scénario et ce qu’on a fait pour y répondre. Les enfants s’écouent peu...

14h57 : Sous la proposition de remettre tous les cartons dans le magasin, Urbanité Engagée assiste à un chaos généralisé, les enfants shootant dans les cartons, se les lançant, sans penser au fait qu’ils les réutiliseraient quelques minutes plus tard.

15h02 : Après avoir calmé le jeu, et réunit les deux équipes qui ont d’ailleurs changé de terrain, le deuxième temps de construction commence. Les enfants recommencent le tour de présentation, des enfants s’étant rajoutés au cour du premier temps.
"Bâtissons ensemble un théâtre pour éclater de rire"
"Bâtissons ensemble une cuisine pour préparer un mannele géant à partager"

15h10 : Urbanité Engagée anticipe un peu la foire, et propose de ne prendre que les cartons dont on a besoin dans le magasin. En venant questionner directement les enfants sur leur métier, en incarnant nous-mêmes des inspecteurs des travaux, en aidant les enfants dans l’imagination et la réalisation de ce qu’ils voulaient, la construction est plus efficace et plus formalisée.
"Tiens, on fait une table au centre ? Il faut qu’elle soit assez grande pour que tout le monde s’asseye tu sais ?Et mais le mennele n’est pas assez grand pour tout le monde là !"

15h23 : On restitue assez rapidement mais les enfants sont beaucoup plus préparés. Ils ont pris en main le jeu, et viennent jouer une pièce de théâtre, ou bien découvrir leur cuisine avec tous ses usages. La parole est répartie, mais ils profitent encore du temps de démontage pour s’en donner à coeur joie !

15h28 : le spectacle de hip-hop va commencer, alors les enfants se habillent et traversent la cour de l’école. Urbanité Engagée en profite pour ranger.

15h50 : Les cartons encore en état sont empilés, avec le panneau "Rêve ta ville" posé dessus, dans la salle où les enfants vont bientôt revenir pour les chants de Noël. Nous jetons les cartons défoncés et nous nous éclipsons.



Atelier mené le 14 décembre à la Maison Jeune Citoyen de Schiltigheim

Nous ; Kouлма 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 ?

14_12_2016

14_12_2016

CARTON

Un matériau pauvre aux richesses insoupçonnées

Il fallait trouver un matériau léger et facile à monter et à démonter pour que les enfants puissent l’utiliser d’une manière efficace. Le carton s’est révélé idéal pour notre intervention. Simple à manipuler, il permet de construire et de déconstruire. En somme, de tester, et de voir ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas. Après avoir estampillé chaque boîte de motif brique rouge, nous les avons mises à disposition aux enfants. Un vrai espace de création. Le carton permet d’envisager des nouveaux usages, de s’imaginer que ces deux cartons assemblés deviennent un banc collectif ou même une télévision géante. Ce choix de matériau pauvre en apparence permet d’ouvrir le dialogue. "Mais tu as fais quoi là ?" "Un pommier". Ce maquettage conceptuel ouvre les enfants à un univers chimérique, univers que nous avons voulu atteindre pour créer des nouvelles utopies de projets, des nouvelles utopies de ville.

Nous voulions explorer un autre médium que le dessin. Un médium qui permet de créer un espace en volume. Nous voulions qu’ils interagissent avec leur corps et ses mesures. Le nombre important de cartons a permis de créer un espace à l’échelle. Un espace où les enfants ont pu mettre en scène l’univers. Ils ont d’ailleurs essayé leurs constructions. Un banc collectif, les coulisses du théâtre et même le four à mannele. "Hé ! Préparez une table pour le mannele géant".

Après le premier univers testé, les enfants ont trouvé les limites au carton. "On peut pas les découper ?". Les différentes tailles des cartons permettent de créer des différents volumes mais ils ne permettent pas de créer des nouvelles formes. Et il faut expliquer ce qui a été fait pour que chacun puisse bien interpréter.

Une fois l’univers créé, les enfants se sont mis en scène dans leurs espaces. Ils ont pris possession de leur corps et cela a permis aux deux groupes de comprendre leurs réalisations. Le silence et puis les rires. Ce moment d’échange a été enrichissant sur la cohésion du groupe. Même si certaines réalisations ont été faites individuellement, cette phase de restitution a montré une certaine cohérence de groupe où chacun.e a sa place.

Le 25 janvier, venez meubler l'espace de co-habitation, dessinez la cours de récréation de l'école, donner à voir un message, fabriquer le plan du quartier et imaginer des scénariidans Schiltigheim !