



**LE DESIGN ET L'ART AU SERVICE DE
L'EXPÉRIENCE PÉDAGOGIQUE**

**JULIETTE ROLLAND
2021**

JULIETTE ROLLAND
SOUS LA DIRECTION DE LÉONORE BONACCINI

École supérieure de design et métiers d'arts d'auvergne
Diplôme supérieur d'arts appliqués spécialité
design mention produits

2020 / 2021

Ce mémoire de recherche traite des pédagogies alternatives ou de l'expérience, et de leur lien au design et à l'art. Ces pédagogies particulières peu appliquées dans les écoles publiques françaises proposent la stimulation des enfants par le fait de vivre une expérience matérielle ou non. Ces expériences peuvent être par exemple déclenchées par des objets particuliers qui le plus souvent ont pour but de reproduire des scènes d'un quotidien d'adulte. Par l'analyse de ces pédagogies, on peut réellement voir l'influence du design dans celles-ci. L'objet mais aussi par la mise en lien de différentes disciplines et la mise en place de protocoles pédagogiques, le design intervient de multiples manières dans ces pédagogies.

Aussi, ces pédagogies apportant de nouvelles manières d'apprendre, visent aussi, au-delà de la connaissance théorique, la connaissance de soi. En effet, ces pédagogies offrent aux enfants la possibilité de se découvrir eux-même par la stimulation de leurs propres envies et connaissances personnelles. Ainsi l'expérience menée par la production artistique invoque les émotions et permet de faire vivre une expérience personnelle et intime.



AVANT PROPOS	9
INTRODUCTION	13
I. DESIGN ET PÉDAGOGIES NOUVELLES	17
1.1 <i>Mise en perspective historique des pratiques des pédagogies nouvelles pour en comprendre les enjeux</i>	23
1.2 <i>Les outils pédagogiques et l'expérience</i>	35
1.3 <i>La dimension artistique de l'expérience</i>	43
2. DESIGN ET MÉDIATION	53
2.1 <i>Concept et pratique du maillage</i>	55
2.2 <i>Polyvalence du.de la designer.e</i>	61
2.3 <i>Le design comme pédagogie de problématiques sociales</i>	69
3. ART, DESIGN ET ÉMANCIPATION	77
3.1 <i>Les pédagogies nouvelles dans les formations des jeunes designer.e.s</i>	81
3.2 <i>L'expérience artistique</i>	89
3.3 <i>Pédagogie de l'intimité</i>	97
CONCLUSION	107
DOCUMENTOGRAPHIE	111
REMERCIEMENTS	117



AVANT-PROPOS

Tout à commencé par un fort intérêt pour les problématiques sociales engagées, nous parlions librement à la maison de beaucoup de sujets, dont les relations amoureuses.

En effet, j'ai toujours été invitée, au sein de ma famille, à me mettre dans la peau de l'autre afin de le comprendre et de développer une empathie et une compréhension pour les individus qui m'entourent. Mes parents respectent tous les individus peu importe leur genre, leur couleur de peau ou leur orientation sexuelle et ils m'ont naturellement transmis leurs valeurs.

Ce climat familial dans lequel j'ai grandi était des plus affectueux et ma famille a toujours été très fusionnelle. Nous aimons passer du temps ensemble pour discuter, débattre, rire, voyager... Aussi, mes parents sont mariés et s'aiment beaucoup. J'ai donc eu une figure du couple très solide et aimant qui manifeste des signes amoureux mais aussi des désaccords et des compromis. Cette affection entre nous nous confère un lien fort et me pousse à répéter par moi même ce climat doux et rassurant dans mes relations amoureuses, amicales.

Dans la continuité de ce climat familial, le sujet de l'éducation affective des jeunes s'est révélée être le moyen pour me permettre d'aborder la question du rapport à l'autre, à son corps à travers le prisme de la sexualité et l'affection, thématique récurrente et importante pour moi et mon entourage.

Je me suis rendue compte que malgré un environnement social ouvert et confortable, il persistait une retenue quant à la sexualité. Les tabous et les peurs sont réapparues face à ces notions.

Parler de la et de sa sexualité n'est donc pas libre. Il faut l'apprendre pour conquérir cette liberté. Aussi la question de la pédagogie et surtout les pédagogies de l'expérience me sont apparues comme une réponse possible.

Je suis particulièrement sensible aux principes des pédagogies nouvelles par mon expérience personnelle de l'école. J'ai, en effet,

toujours eu des angoisses liées aux hiérarchies et aux pressions fortes imposées dès le plus jeune âge dans l'école publique. Ma sensibilité a fait que les notes, la distance avec les professeur.e.s et même parfois les classements entre élèves ont perpétuellement instauré du stress à mon parcours scolaire.

Avec le recul, je vois aujourd'hui les limites de cette pédagogie sans nier les qualités de mon éducation scolaire. Mais j'aurais eu un cursus plus épanouissant en apprenant autrement, avec les techniques des pédagogies alternatives.

Avec cette recherche je comprends que les pédagogies nouvelles sont une réelle source d'inspiration pour la future designeuse que je suis et des outils d'analyse pour mon travail en milieu scolaire. L'expérience permet aux élèves de faire par eux même, et pour permettre de faire cette expérience la pédagogie a recours à des outils inédits qu'elle fait rentrer dans l'environnement de l'école.



INTRODUCTION

Le modèle pédagogique actuel en France est basé sur un apprentissage par la théorie. Ainsi, chaque enseignement est délivré de la même manière, c'est à dire par une leçon écrite qui sera transmise aux enfants par un.e enseignant.e à l'aide de supports tels que des manuels scolaires ou encore des photocopiés. Or, l'éducation à la sexualité et à l'affection ne peut se baser uniquement sur de la théorie. Cette éducation doit être sensible, décomplexée mais surtout humaine. Elle doit se baser sur le lien aux autres quelle que soit sa nature.

Nous pouvons donc faire le lien avec les pédagogies dites nouvelles qui travaillent de façon tout à fait différente puisqu'elles mettent au centre de leur apprentissage l'expérience et le fait d'inviter les enfants à manipuler. De nombreux pédagogues ont créé leur propre méthode mais à chaque fois on peut retenir la volonté commune d'autonomiser les enfants dans leurs démarches et des les confronter dès le plus jeune âge à des situations de la vie quotidienne en société.

Nous verrons donc en premier lieu les enjeux de ces pédagogies nouvelles et comment elles sont apparues en lien avec des événements historiques marquants.

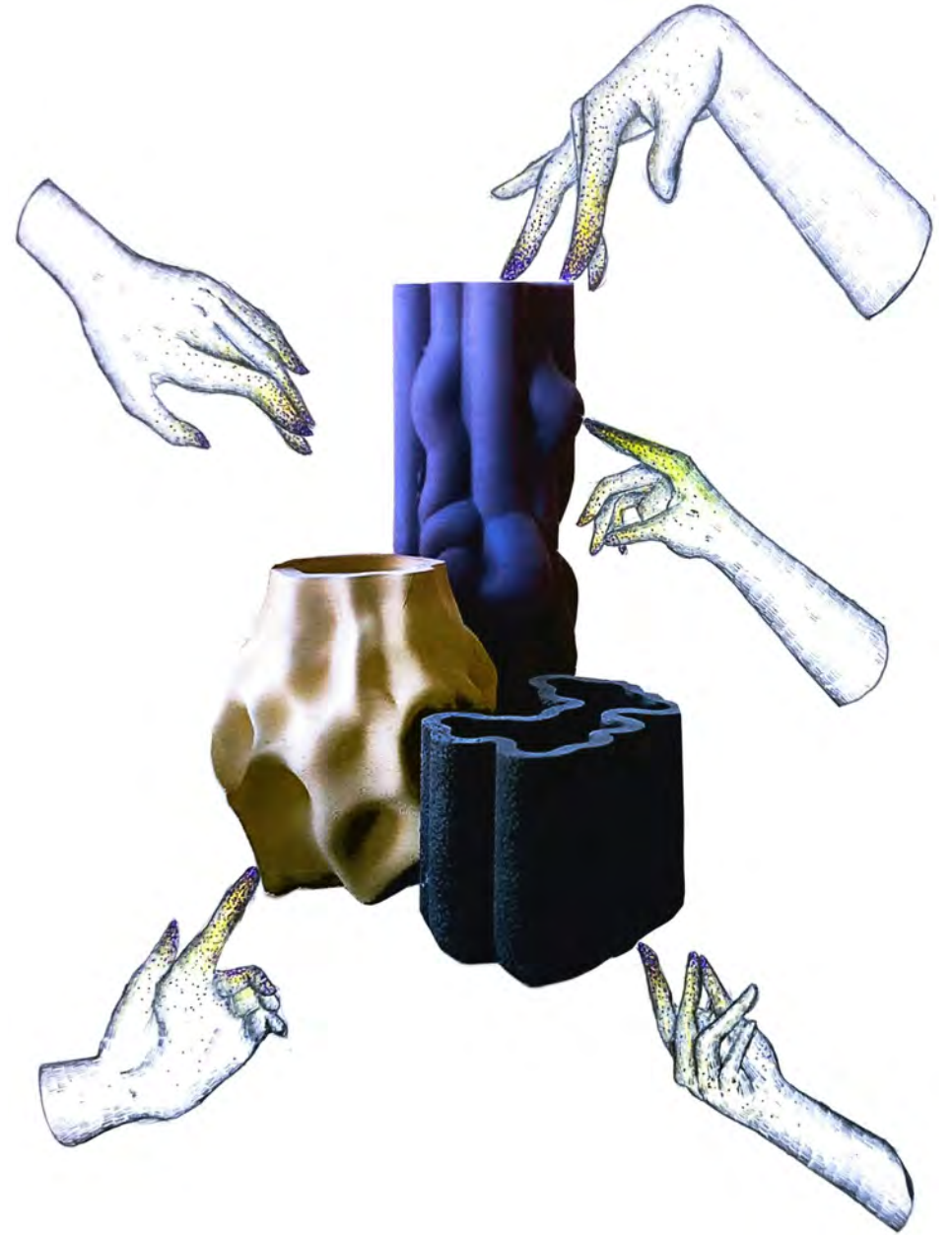
L'expérience est très souvent possible grâce à la présence d'objets ou même de protocoles de manipulation. Dans un deuxième temps nous explorerons le lien entre design et médiation ainsi que la capacité du.de la designer.e à agir comme interprète entre plusieurs corps de métiers. Ainsi, on peut faire le lien avec les disciplines du design et des arts contemporains. Ces disciplines polyvalentes peuvent devenir des clés de compréhension afin de véhiculer des notions précises et surtout différentes de celles déjà abordées dans le cadre scolaire. Le design et l'art peuvent être engagés et peuvent venir apporter des réponses à des thématiques humaines et sociétales qui sont difficiles à aborder dans des manuels.

Ainsi, l'expérience permet d'introduire au sein d'un cadre scolaire et de la pédagogie en générale, des outils inédits de médiation qui vont venir varier les moyens de communication mis en oeuvre. L'expérience pourra donc aussi amener des connaissances différentes et peut être plus en lien avec le lien social ou même le développement personnel.

La thématique qui m'intéresse tout particulièrement est l'éducation à l'affection. Ainsi, on pourra évoquer les propriétés de transmission par l'expérience spécialement appliquées à la sexualité, à l'affection mais aussi à l'intimité.

Nous verrons que l'expérience quand elle est artistique ou qu'elle touche à la création en générale peut aider à l'émancipation d'un individu et à sa construction personnelle.

L'enjeu ici est donc ici de démontrer que le design est un outil pédagogique de reconfiguration de ses perceptions et de soi.



I. DESIGN ET PÉDAGOGIES NOUVELLES

(1) Dewey John, *Démocratie et Éducation*, 1916

(2) Site internet de l'éducation nationale, www.education.gouv.fr

Essentielle au fonctionnement d'une société, la pédagogie est un outil de transmission et de formation des futurs citoyens du monde. Elle est nécessaire à notre société en constante mouvance. Il nous faut éduquer et ouvrir les esprits afin d'encre et toujours permettre une évolution sociale et politique. La pédagogie Reggio (figure 1), développée au cours des années 60 en Italie, répond au fascisme de la société mussolinienne. Ses grandes lignes sont l'humanisme, une idée démocratique de la société et l'absence de hiérarchie au sein des jardins d'enfants. C'est par la solidarité de la population que cette méthode pédagogique a été mise en place pour les jeunes enfants afin d'éliminer le fascisme de la société italienne. Cet exemple montre la charge positive de l'éducation sur la société.

Ainsi les méthodes pédagogiques sont intimement liées à l'évolution des mœurs et des comportements sociaux.

La transmission qui s'effectue entre générations est ce qui caractérisera les transformations d'une société qu'elles soient sociales ou politiques. Ainsi selon John Dewey « La société existe grâce à un processus de transmission tout à fait semblable à celui de la vie biologique : les membres les plus âgés de la société communiquent aux plus jeunes leur façon de faire, de penser, de sentir »¹.

Les pédagogies ont chacune une finalité précise et commune de construction d'un individu et de la société future. Il existe tout de même un nombre important de méthodes pédagogiques qui font varier les outils de transmission ainsi que les rôles et les relations entre individus (éducateurs.trices ou élèves).

Aujourd'hui, en France, nous fonctionnons avec un système éducatif commun que l'on peut nommer « école traditionnelle » qui a pour valeurs principales la « transmission des valeurs républicaines : laïcité, citoyenneté, culture de l'engagement et lutte contre toutes les formes de discrimination »².

Les pédagogies nouvelles ont aussi des valeurs défendues qui se basent sur une éducation globale accordant une importance égale aux différents domaines éducatifs qu'ils soient intellectuels, artistiques, physiques, manuels ou sociaux. L'apprentissage de la vie y est considéré comme essentiel. On ne peut dire que la présence de valeurs est l'élément différenciateur entre les deux pédagogies présentées.

En effet, il est nécessaire pour les pédagogies nouvelles d'avoir des valeurs directrices pour définir les objectifs que doivent atteindre les enfants à la fin de leur parcours scolaire.

Pédagogies nouvelles et pédagogies traditionnelles s'opposent en revanche dans la notion d'expérience. Là où les valeurs de l'école traditionnelle sont atteintes par la théorie, celles des pédagogies nouvelles sont atteintes par l'expérience et l'autonomie donnée aux enfants.

L'expérience est au centre de ces pédagogies et permet une grande liberté d'esprit et de mouvement aux enfants. Ces pédagogies se basent sur une autonomie qui a, dans ce contexte, pour valeurs la créativité, l'indépendance et la curiosité. Cette autonomie est conférée aux enfants afin de mettre en avant leurs propres centres d'intérêts et ainsi développer des compétences diverses.

L'autonomie décrite précédemment est médiée, dans les pédagogies de l'expérience, par l'objet ou par des dispositifs matériels. Les pédagogies nouvelles ont aussi un lien fort à la discipline du design dans le sens où elles mettent en avant l'objet mais aussi la manipulation comme par exemple au sein des écoles Montessori qui utilisent un matériel spécifique de l'ordre du kit d'objets. Nous en détaillerons plus tard les enjeux.

Précisons la définition du terme « design » utilisé plus haut, qui au-delà de son aspect de production, s'inscrit ici comme moteur d'appréhension des choses ainsi que de médiation.

Ainsi le.a designer.e est à la frontière entre sa discipline et l'art. Il devient presque performeur et médiateur.

Le corps et la main ont des rôles extrêmement centraux dans ces pédagogies. La main touche, manipule, interagit, se blesse, s'émerveille. Tant de sensations qui permettent de découvrir le monde en connectant la main à l'objet et donc le corps à l'esprit.

L'objectif premier des pédagogies alternatives est, comme nous l'avons déjà signifié, l'éducation et l'apprentissage par l'expérience. Cette expérience peut se caractériser de nombreuses manières. Comme toute expérience, ce qui la rend enrichissante est la variété de moyens mis en oeuvre pour la constituer.

On peut donc considérer que le design et l'art ont un grand rôle à jouer dans ces expériences. Il peut être déclencheur de créativité et d'improvisation de la part de l'apprenant.

On pourra aussi faire le lien entre la place de l'art souvent élitiste qui touche souvent les plus ouverts d'esprit dans la démocratie, qui est aussi l'environnement de l'école actuelle.

On peut donc considérer que l'école détermine la démocratie du futur et le genre de préoccupations auxquelles la société sera confrontée.



(figure 1) Activité sensorielle sur table lumineuse, Pédagogie Reggio

I.1 MISE EN PERSPECTIVE HISTORIQUE DES PRATIQUES DES
PÉDAGOGIES NOUVELLES POUR EN COMPRENDRE LES ENJEUX

Paul Jenkins



Paul Jenkins



Il y a une histoire de ces pédagogies dites nouvelles, qui permet d'en comprendre l'évolution et notre système éducatif national.

La différence notable entre la pédagogie traditionnelle et les pédagogies nouvelles est la place de l'expérience qui est majeure dans ces dernières. L'enjeu pour les pédagogies nouvelles est de retranscrire le quotidien d'une société dans l'environnement fictif qu'est l'école.

Ainsi par l'expérience, les pédagogies nouvelles viennent bousculer les rapports humains présents entre éducateurs et apprenants et accorder une grande autonomie aux enfants. Ils sont en effet amenés par l'objet, la structure spatiale ou même par l'éducation physique, à faire des choix et à s'organiser comme ils l'entendent.

La hiérarchie entre éducateur et apprenant (pédagogie de l'expérience) ou professeur et élève (école traditionnelle) est un autre facteur important de différenciation entre ces deux grandes catégories de méthodes pédagogiques.

Prenons simplement l'organisation d'une salle de classe dans une école traditionnelle. Les élèves sont organisés de façon linéaire et sont tous tournés vers un bureau principal situé au tableau : celui du professeur.e. Aussi dans certaines écoles, restent l'estrade qui rehausse le professeur.e et le met sur un piédestal aussi bien physiquement que symboliquement.

Une salle de classe d'une école Montessori ou bien Freinet (figure 2), sera organisée en îlots d'élèves. Elle sera aussi segmentée selon la variété d'activités possibles pour y favoriser le déplacement libre et autonome.

Lorsque l'on confronte éducation traditionnelle et nouvelles pédagogies, il peut être hâtif d'opposer les deux de façon très radicale et de vouloir tout oublier de l'une pour construire l'autre. Le pédagogue John Dewey évoque cette question en

précisant qu'«organiser une école en prenant le contrepied de ce qui se faisait dans les écoles traditionnelles serait une attitude purement et simplement négative »³. Ainsi, on peut retirer des éléments positifs dans l'école traditionnelle et qui seront applicables aux pédagogies de l'expérience et inversement.

Concentrons nous sur les différentes pédagogies nouvelles existantes qui ont constituées ces méthodes d'éducation si particulières.

La lettre de Stans, écrite en 1799 par Pestalozzi ⁴ relate son expérience éducative dans un contexte de misère extrême post révolution. Il suivra durant environ six mois, un groupe d'enfants issus de milieux sociaux extrêmement pauvres financièrement et culturellement.

Pestalozzi promouvait dans la ville suisse de Stans, avec ces enfants dénués de toute éducation, un sentiment d'humanité en s'appuyant sur le triptyque : le coeur, la main et la tête. Il se donnera corps et âme pour ces enfants qu'il prendra sous son aile tel un père. Ainsi il base sa pédagogie sur le fait d'être à chaque instant présent dans le quotidien des enfants. En plus de les accompagner théoriquement, il a aussi insisté sur l'activité physique par le biais de courses et de promenades dans les bois. Le dépassement de soi par l'effort est au centre de la pédagogie de Pestalozzi, il considère la nature comme l'un des seuls moyens éducatifs.

L'expérience, selon Pestalozzi, se situe dans les relations humaines ainsi que dans l'activité physique qui permet à un individu de se dépasser et de se reconstruire, hors de son milieu social, puisque les enfants étaient internes. Ici Pestalozzi fait vivre l'expérience de façon radicale en extrayant les enfants de leur milieu. Ils ne sont confrontés qu'à des nouvelles situations auxquelles ils sont obligés de s'adapter rapidement. Cette méthode radicale aurait aujourd'hui, mais aussi lors du développement de la méthode Montessori, des limites liées à l'éthique de la démarche.

(3) Dewey John, *Démocratie et éducation*, op. cit.

(4) Pestalozzi Johann Heinrich, *Lettre de Stans*, Zoe, 1998

Au XIX^e siècle, Maria Montessori (figure 3) développe en 1917, sans interagir sur le cadre de vie des enfants, une méthode d'apprentissage basée sur l'objet et la matérialisation de l'abstraction.

Avec toujours comme base de travail la notion d'expérience sensorielle pour l'enfant, la méthode Montessori fonctionne par le biais d'objets pédagogiques. Le but est de procéder à la matérialisation de l'abstraction. Ces objets sont spécialement développés pour être vecteurs de notions particulières telles que compter, expérimenter les sons ou même des actions très basiques comme ouvrir et fermer une serrure. Nous détaillerons plus tard en détail ce matériel si particulier.

L'objet a ici une place centrale et est l'élément connecteur entre éducateur.trice et élève.

Plus tard, Fröbel développe une méthode pédagogique toujours basée sur l'expérience et le fait d'apprendre par le faire soi-même. Dans plusieurs points cette méthode pédagogique se rapproche de la méthode Montessori dans le sens où la place des objets est toujours centrale et essentielle à l'appréhension des notions.

Pédagogue allemand, on retrouve aujourd'hui des traces de sa méthode puisque actuellement, un jeune enfant allemand débute son parcours scolaire par l'entrée au jardin d'enfants ou kindergarten, qui n'est pas ce que nous entendons par école maternelle.

Ce terme est très représentatif de la philosophie de Fröbel qui voit les éducateurs.trices comme les jardinier.e.s qui feront « pousser » correctement les plantes, métaphore des enfants. Cette analogie à la nature met en valeur la place de l'éducateur qui doit être à l'écoute de l'enfant et qui n'est pas du tout dans la notion de pouvoir ni de supériorité. Aussi Fröbel croit au lien entre la bonne éducation des enfants et la présence de la nature dans celle-ci tout comme Pestalozzi. Par la nature, on entend le lien aux éléments naturels tels que la terre, le vent ou encore l'eau.

La méthode Fröbel appuie donc sa pédagogie sur la nature ainsi que sur la possibilité pour les enfants de construire leur propre parcours pédagogique et donc de jouir d'une grande autonomie.

(5) Freinet Elise,
Naissance d'une
pédagogie populaire, 1965

En 1964, Elise et Célestin Freinet (figure 4) un couple de pédagogues français, développe « la méthode Freinet », méthode pédagogique qui ne fonctionne pas ou peu avec des objets spécifiques. En revanche, une grande part est laissée à la créativité, aux arts plastiques ainsi qu'au dessin libre.

Grâce à l'expérience donnée par l'art, l'enfant s'autonomise et travaille sa créativité pour la mettre au service d'autres domaines mais aussi de ses interactions sociales familiales et amicales. Ainsi selon Elise Freinet, « L'enfant qui participe à une activité qui le passionne se discipline automatiquement. »⁵. Mettre en valeur des passions personnelles liées à la personnalité mais aussi au cadre familial et social d'un enfant, permet de lui faire apprendre de façon plus riche et intime.

Toutes ces méthodes pédagogiques que nous venons de décrire ont pour base la volonté de procéder à l'éducation des enfants par l'expérience, c'est-à-dire par le fait de faire vivre l'évènement, l'action ou du moins d'y participer activement pour se développer et être à l'écoute d'un apprentissage.

Un point fort à développer ici est la place de l'objet et du design dans ces pédagogies qui semblent souvent l'utiliser comme support de transmission.

L'invocation d'objets permet de matérialiser la théorie. Ainsi, grâce au matériel on peut s'approprier de l'immatériel plus aisément.

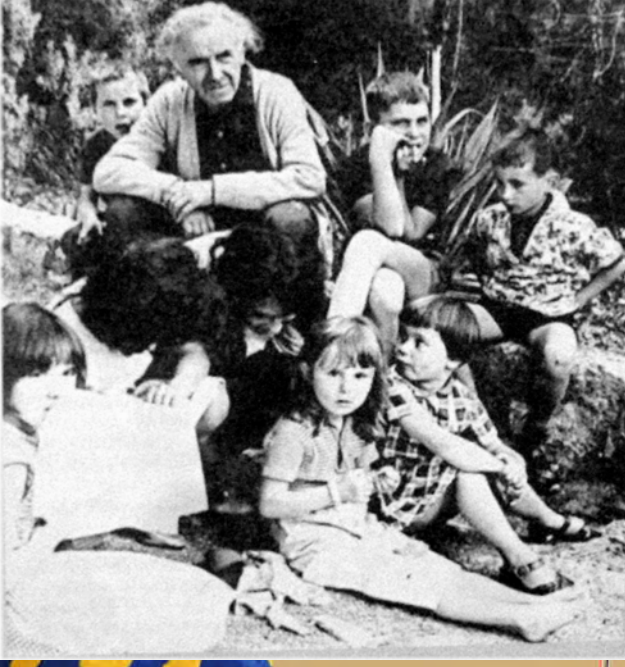
Les écoles Montessori sont celles qui sont les plus développées aujourd'hui, et elles manifestent un intérêt particulier pour le design. En effet Maria Montessori a rencontré Bruno Munari, artiste proche du mouvement d'art concret italien, mais surtout

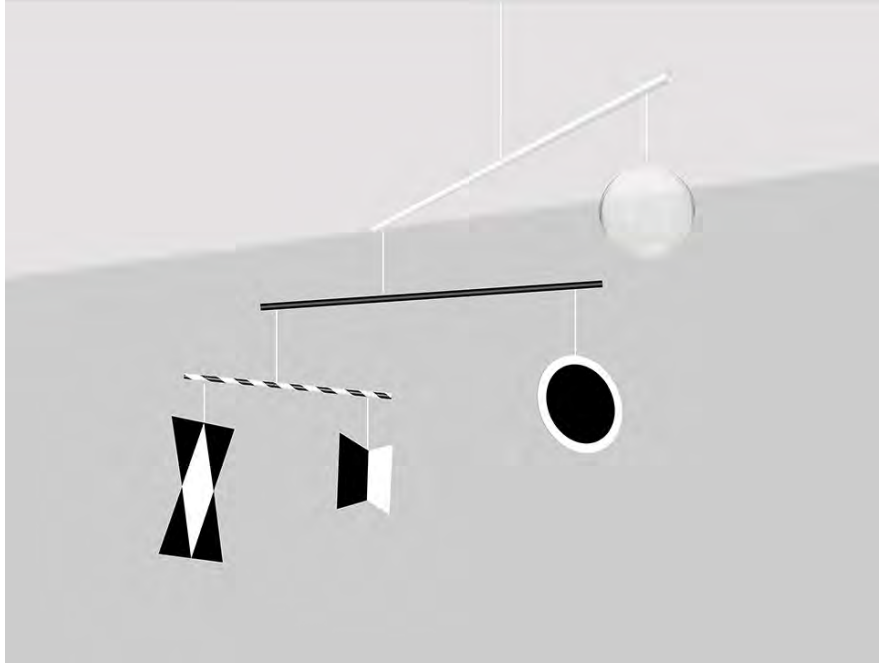
(6) <https://montessori.petits-chats.fr/mobile-munari/>,
Le mobile de Munari : celui par quoi tout a commencé

designer. Munari s'attachera à en traduire de grands principes comme par exemple dans son « mobile » (figure 5) qui permet la stimulation visuelle des nourrissons âgés de trois à six semaines ⁶.



(figure 2) Salle de classe, École Montessori





I.2 LES OUTILS PÉDAGOGIQUES ET L'EXPÉRIENCE

(7) Tourret Louise,
Rue des écoles : La
pédagogie Montessori
aujourd'hui, France
Culture, 2014

(8) montessori-store.fr

La méthode Montessori se base sur l'enfant qui est au centre de la pédagogie et l'action de ses mains sur un matériel bien particulier qui tente de reproduire au mieux des situations du monde extérieur. Les notions apprises se situent alors dans la reproduction de moments, situations que pourront vivre les enfants dans leur vie future d'adulte. On oppose ici environnement « école » avec environnement « extérieur » qui constitue la vie en société.

Le quotidien et la vie en société sont des situations idéales à reproduire dans un cadre scolaire puisqu'elles font le lien entre la vie en milieu scolaire et la vie en société qui sera le futur de chaque enfant.

Cette pédagogie née dans les quartiers pauvres de Rome connaît aujourd'hui un véritable succès en France. Les objectifs principaux pour l'enfant sont de favoriser sa concentration, de lui donner une estime de soi ainsi qu'une grande autonomie ⁷.

Afin d'apprendre, l'enfant se dirige et demande lui-même le travail qu'il veut effectuer à un moment donné. Ainsi, il se dirige vers des objets en particulier pour travailler la notion qu'il souhaite développer.

La méthode Montessori travaille en effet avec un matériel précis que l'on peut trouver sur des sites internet agréés par l'association Montessori ⁸.

Il ne suffit pas de posséder le matériel Montessori pour que l'enfant bénéficie des apports de cette pédagogie, mais il faut que l'éducateur en connaisse le protocole d'utilisation, comme l'explique Gérard Berry, Professeur au Collège de France qui a commencé sa carrière dans une Ecole Montessori, dans le podcast La pédagogie Montessori aujourd'hui disponible sur le site internet de France Culture.

Les objets développés et utilisés pour cette pédagogie sont alors

directement inspirés des objets qui constituent le monde réel et donc notre société.

Ils sont aussi développés pour stimuler les sens de l'enfant et mettent donc souvent en avant des matériaux nobles tel que le bois. Pour Maria Montessori, l'apprentissage passe essentiellement par les sens.

Les objets Montessori, plus couramment appelés « matériel Montessori » sont catégorisés selon les domaines d'apprentissages visés tels que le sensoriel, la créativité, la botanique, la zoologie, le langage ou encore la vie pratique ⁹.

Prenons un exemple d'objet à analyser. Pour les mathématiques et pour apprendre à compter, un système de chaînes de perles est proposé (figure 6). Les perles sont assemblées par chaînes qui sont constituées d'un nombre précis de ces perles colorées allant de un à vingt. Chaque chaîne donc chaque chiffre possède une couleur spécifique. Ainsi, l'enfant apprend à compter grâce à un système multi-sensoriel qui est autant visuel que de l'ordre du toucher. Les barrettes de perles permettent de visualiser les quantités pour comprendre le concept de comptage plutôt que d'apprendre seulement par cœur les chiffres. Grâce aux couleurs et à la formes des perles, l'enfant aborde les chiffres en stimulant à la fois la vue et le toucher : cette expérience multi sensorielle favorise la mémorisation et la compréhension. Le fait de visualiser les perles, lui permet de voir de façon matérielle ce qui se passe lors d'une addition ou d'une soustraction.

Dans la sphère sensorielle, on prendra l'exemple de la « boîte à tissus » (figure 7). Cette boîte en bois contient sans organisation précise des étoffes de tissus et de maille afin de travailler et d'affiner les sens de l'enfant. Un tissu peut être différent d'un autre par sa densité, sa souplesse, son élasticité, sa douceur ou non ou même par sa couleur. Sans en connaître les détails

(9) montessori-store.fr,
op. cit.

techniques et théoriques, le fait de simplement les toucher permet d'engendrer une grande sensibilité pour les matières et les étoffes. Aussi, la précision de cet objet permet de s'intéresser à un corps de métiers (la couture et la confection de vêtements) qui est un savoir-faire essentiel à notre société. Dans *L'Émile ou De l'éducation*¹⁰, Rousseau expose sa vision de la pédagogie par le parcours d'Émile, une jeune garçon issu d'un milieu social aisé. Il évoque, dans le troisième livre, l'importance dans l'éducation d'un enfant de connaître un métier manuel. La maîtrise d'un métier dit manuel est considérée comme primordiale par Rousseau car il la considère comme étant un outil clé pour vivre en toute indépendance. La boîte à tissus, évoquée plus haut, matérialise un intérêt spécifique pour un domaine professionnel. Le jeu et la pratique misent en scènes à l'échelle de l'école permettent d'illustrer les tenants et aboutissants de la vision d'une vie d'adulte accomplie dans cette société.

Un troisième et dernier objet permet de comprendre comment l'objet devient transmetteur de connaissances qui construiront l'enfant et lui permettront d'agir dans tout type d'environnements. Les objets liés à la vie pratique mettent en scène des actions quotidiennes. Il existe des cadres en bois qui reproduisent différents types de fermetures présents sur les vêtements mais aussi les chaussures (figures 8 et 9). Ils permettent de simuler le nouage d'un lacet ou encore d'attacher des boutons. Ces scènes du quotidien répétées et jouées d'abord, montrent la volonté des pédagogies nouvelles, de transmettre des connaissances liées au monde réel afin que l'enfant puisse être autonome le plus tôt possible dans certaines situations.

Aussi par l'aspect concret de ces scènes du quotidien, l'enfant arrivera à prendre du recul sur ce qu'il a appris et regardera la connaissance de façon plus abstraite pour pouvoir l'appliquer à d'autres domaines. Le tout est de comprendre l'essence de l'enseignement afin de s'en emparer d'une façon plus globale. La

matérialisation par des objets permet d'approcher l'abstraction par une expérience concrète. La connaissance abstraite sera ensuite appliquée concrètement à de multiples situations.

On relève aussi, par l'analyse de cette méthode, une confrontation intéressante entre le corps et l'esprit qui chacun relève de champ différent : le corps représente le matériel et l'esprit l'immatériel. L'esprit étant ce qui guide le corps. Corps qui sera le lien au monde physique et donc la matérialisation de l'esprit. Malgré cette différence corps et esprit doivent se lier afin de comprendre comment apprendre par le corps et comment le corps transmet des connaissances intelligibles à l'esprit.

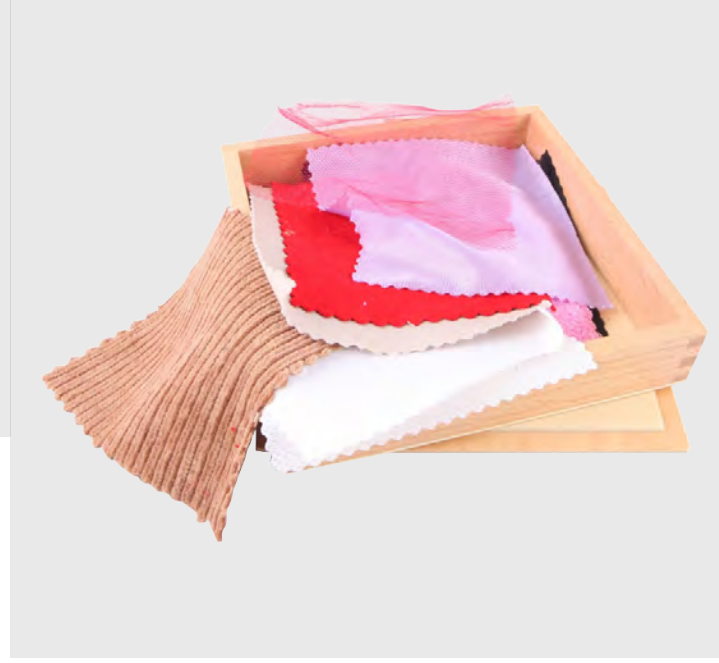
Le design se manifeste ici dans la mise au point d'objets pédagogiques ou de dispositifs, il permet de matérialiser des concepts qui, s'ils restaient au stade théorique de concept, ne parleraient pas à des enfants.

Le design est un réel acteur de la construction de ces pédagogies nouvelles. Il permet de faire un lien, par l'objet, entre la connaissance théorique et l'apprenant. Il permet aussi d'avoir un rapport plus doux à l'apprentissage et d'amener une harmonie entre les apprentissages mais aussi entre les acteur.trice.s à l'école.

Selon Gérard Berry, les mots d'ordre de la pédagogie Montessori et plus généralement des pédagogies de l'expérience sont autonomie, responsabilité et créativité. L'analyse nous mène ainsi à envisager la question de la médiation par l'art et sa place dans ces pédagogies nouvelles que nous qualifions aujourd'hui d'alternatives.

L'enjeu est ici de montrer que la médiation artistique par le design et les arts contemporains peut devenir une clé pour la compréhension chez un individu.

(figure 6) Cubes de perles de couleur, Matériel Montessori



(figure 7) Cadres lacet, Matériel Montessori



I.3 LA DIMENSION ARTISTIQUE DE L'EXPÉRIENCE



(11) Dewey John,
L'art comme expérience,
1934, Folio essais, 2019
p.80

(12) Ibid.

La définition simple d'une expérience est l'action d'éprouver quelque chose dans sa réalité. L'expérience est une épreuve que l'on ressent personnellement.

Chaque jour, nous faisons des expériences qui peuvent se révéler banales, ordinaires ou même étonnantes. Selon John Dewey « Il y'a constamment expérience, car l'interaction de l'être vivant et de son environnement fait partie du processus même de l'existence »¹¹. Ces expériences définissent notre rapport au monde et sont le fruit de nos interactions avec l'environnement. Ainsi on peut catégoriser ces expériences en fonction de leur portée sur un individu. Une expérience liée à l'art ou non peut être qualifiée d'esthétique.

John Dewey¹² définit l'expérience esthétique comme une expérience vécue par un humain qui après l'avoir ressentie, n'a pas le sentiment de s'être acquitté d'une corvée nécessaire, mais d'avoir fait quelque chose d'épanouissant émotionnellement. Son émotion ainsi « matérialisée » est qualifiée d'esthétique.

Une expérience esthétique est donc une expérience enrichissante pour celui ou celle qui la vit. La notion d'esthétique nous rapproche des arts et du design où celle-ci est constamment questionnée.

L'art et le design peuvent être déclencheurs d'expériences esthétiques qui permettront à l'enfant un épanouissement personnel et un enrichissement postérieur au déroulement de l'expérience.

Considéré comme une expérience, l'art permet de penser son rôle dans une société démocratique en le débarrassant de son auréole élitiste pour en faire une expérience accessible à tous, hors des limites de l'art lui-même. Popularisé, il peut être un outil de transmission culturelle, technique mais aussi lié à la vie pratique.

Lors de l'exposition sur Charlie Chaplin à Nantes en 2020, un atelier a été proposé aux enfants afin de comprendre et de se familiariser avec le travail de Chaplin par des expériences artistiques. Cet atelier a été pensé et conçu par l'association Les tables des matières¹³.

Trois ateliers ont été mis à disposition des enfants dans un espace défini au sein du musée d'arts de Nantes. L'espace du musée, parfois peu accessible à tous, devient le terrain de jeu de jeunes enfants qui apprennent presque sans s'en rendre compte grâce à des installations ludiques.

Un premier atelier permet de fusionner, par le collage et le dessin, des corps humains avec des machines puis de les enfermer dans une balle transparente. Avec cette balle qui contient le petit personnage créé, les enfants peuvent la faire circuler sur des sortes de rails mobiles (figure 10).

Ensuite, un deuxième atelier se présente comme des loges de spectacle, et grâce à du matériel de toutes sortes comme des pompons, du fil de fer, etc, chaque enfant peut créer des petits personnages faits de bric et de broc.

Une fois ces personnages créés, ils se dirigent vers le troisième atelier, qui est un ensemble de mini théâtres. Grâce à des jeux d'ombre et à la projections des silhouettes sur une surface translucide, les enfants mettent en scène leurs personnages et créent eux-même une sorte de micro spectacle (figure 11).

A travers ces techniques pédagogiques utilisées reflètent les grands principes des pédagogies nouvelles que nous avons citées comme par exemple la méthode Montessori ou Freinet. En effet, on retrouve le rôle de l'objet, du faire par soi même et surtout de laisser l'enfant exprimer lui-même sa créativité et ses choix. Ici, la performance artistique, c'est-à-dire la création de scènes, de projections, est utilisée pour amener l'enfant à mettre à profit

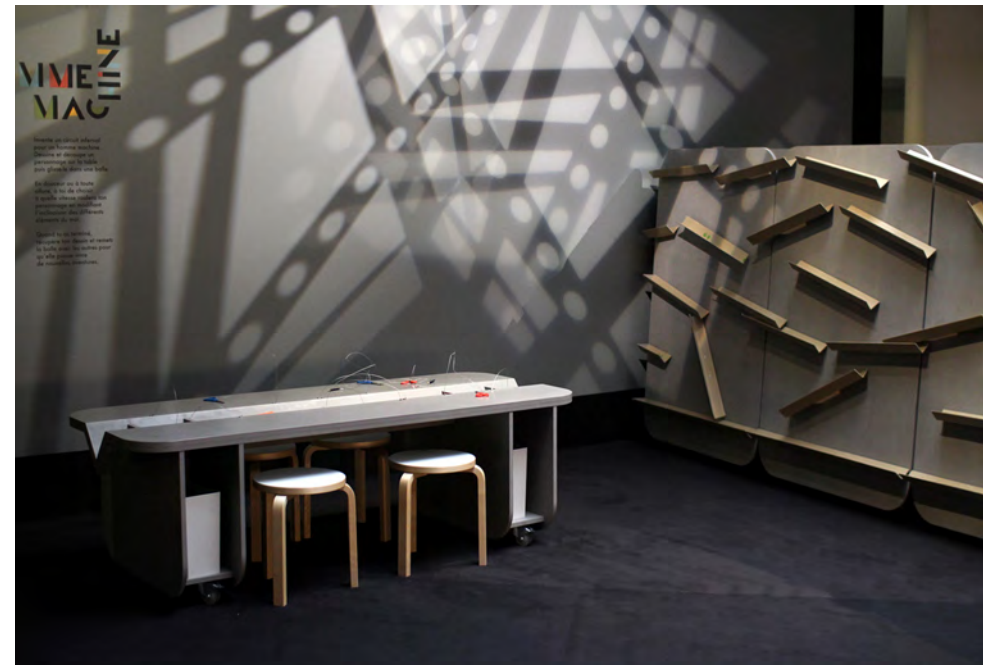
(13) *Les tables des matières,*
Exposition Charlin au
musée des arts de Nantes,
2020

sa créativité. Aussi cette performance animée et ludique vient bousculer l'univers parfois strict du musée.

L'objectif des pédagogies alternatives est l'éducation par l'apprentissage que ce soit par une expérience, par le corps ou encore par l'objet. Ainsi, on peut voir l'apprentissage comme une expérience où l'art à un rôle à jouer.

Le designer et l'artiste ont donc des rôles à jouer dans ces pédagogies de l'expérience qui fonctionnent essentiellement avec des outils liés à ses disciplines (objets, activités créatives, ...).

Le designer touche à de nombreux domaines et peut permettre d'être un acteur clé dans les enseignements introduits par les pédagogies nouvelles.

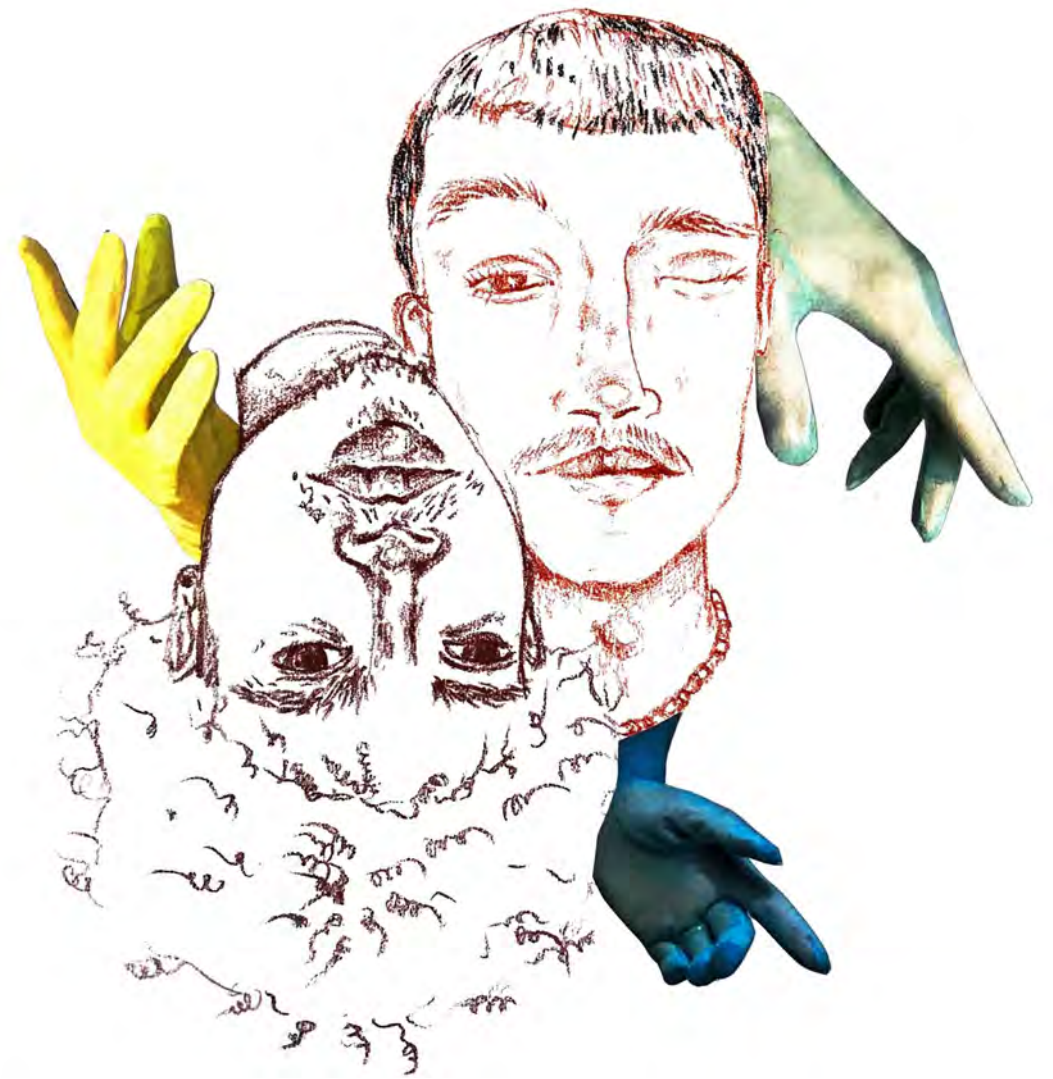


(figure 10) Les tables des matières, L'Homme machine, Exposition Chaplin, Musée des arts de Nantes, photographie : Alice Ferré

(figure 11) *Les tables des matières, L'Homme machine, Exposition Chaplin, Musée des arts de Nantes, photographie : Alice Ferré*



Alphabet, Paulina Olowska



2. DESIGN ET MÉDIATION

L'école est le reflet de notre future société.

Les sociétés deviennent de plus en plus complexes, nécessitant la mise en place d'un système éducatif de plus en plus important. Or les sociétés évoluant de plus en plus vite, il existe un risque de plus en plus important de voir se créer un écart entre les savoirs transmis par le système éducatif et la réalité d'une société en constante évolution.

Ainsi on comprend l'enjeu qui se dégage du processus de formation des enfants et l'importance des éducateurs présents au sein de ces structures éducatives.

On a pu voir que le design a une place bien marquée dans ce qui constitue l'essence pédagogique des méthodes liées à l'expérience. Il est alors essentiel de se questionner sur la profession de designer.e et le rôle qu'il.elle peut jouer au sein de l'éducation des futurs citoyens. Le.a designer.e est un.e interprète et non seulement un.e producteur.rice. C'est dans ce rôle d'interprète que se cache la dimension artistique.

Nous verrons ensuite, la richesse des champs d'application du design. En effet, le.a designer.e est multitâche, ce qui lui confère de multiples domaines où puiser ou encore où intervenir. Le.a designer.e est communicatif, il.elle sert bien souvent d'intermédiaire entre les professions (artisans, employés de mairie, musées,...) afin d'être moteur de projets très divers.

Aussi, le.a designer.e a une forte portée par ce qu'il entreprend et, comme l'artiste, il.elle peut être engagé.e. Le design peut servir de moyen pour défendre des opinions, pour bousculer l'opinion publique mais aussi pour faire évoluer les mentalités.

Un.e designer.e a une portée sociale et politique indéniable. Aussi, il est aujourd'hui impossible qu'un.e designer.e travaille sans prendre en compte le facteur écologique dans sa conception. Si il veut agir sur la société future, le design doit évoluer et prendre en compte les changements de la société actuelle.

2.1 CONCEPT ET PRATIQUE DU MAILLAGE

(14) Rastello Magali, *Maillages, Enquête sur l'émergence d'un design convivial dans une ville à échelle humaine*, 2008

Un.e designer.euse est quelqu'un qui produit des objets. En revanche on peut se rendre compte que le.a designer.euse n'a pas seulement un rôle de producteur.rice mais a aussi un rôle d'interprète et de lien entre plusieurs disciplines et individus aux personnalités et compétences éclectiques.

Il.elle sert de relai et de lien entre différents domaines mais est lui.elle même dans la capacité de travailler plusieurs disciplines ce qui lui.elle permet d'intervenir sur des sujets multiples.

La relation entre un.e designer.e et un.e non designer.e est « une relation où quelqu'un s'abandonne à quelqu'un qui fait du design. Le but n'est pas le design en tant que tel, c'est comment le design vit une vraie vie, comment il se frotte à plein de choses qui sont le désir des autres »¹⁴. Le.a designer.e répond donc aux désirs des non designer.e.s, il interprète leurs besoins et sert lui-même d'interprète entre différents acteurs.

Le projet Maillages, mené par la designeuse Magali Rastello dans la ville de St Étienne, invoque ces connexions entre un grand nombre d'humains aux compétences des plus éclectiques. De ce grand projet, a découlé une vingtaine d'initiatives participatives dans la ville concernant tout domaine, comme la signalétique, l'information de la consommation énergétique, la création de jardins participatifs.

Le concept du maillage montre la mise en relation et les connexions existantes entre humains afin de bâtir un projet commun qui sert à la population et dont elle est une des actrices principales.

Ce concept représente presque une matérialisation à échelle d'une ville d'une cartographie que l'on aurait pu construire en 2D sur une feuille de papier.

Magali Rastello, designeuse de profession, est l'impulsion du projet. La multidisciplinarité de son métier permet d'évoquer des

problématiques très diverses liées à la ville et au fonctionnement de celle-ci.

Le projet, qui se nomme ville épidermique, est « une invitation à la découverte de la biodiversité végétale des friches »¹⁵. (figure 12) Il a d'abord été question de parcourir l'espace urbain et ses alentours afin de procéder à une récolte de plantes qui y sont présentes. Ensuite, afin de garder leur trace de façon pérenne, les plantes sont pressées contre des carreaux de terre crue ensuite cuites. Leurs empreintes et donc leurs caractéristiques propres sont imprimées définitivement sur les carreaux. Ces derniers sont ensuite affichés dans la ville et constituent un herbier en céramique à grande échelle. Il est accompagné par un plan du quartier en question afin de proposer un parcours de découverte aux riverains ainsi qu'aux visiteurs.

Ce projet permet de redécouvrir la nature oubliée et présente dans et autour de la ville en créant un parcours pédagogique destiné à tous. Ainsi, les usagers viennent vivre une expérience pédagogique à l'échelle de la ville.

Le « sous projet » fiches brico recyclage (figure 13) est un ensemble de fiches explicatives destinées aux enfants mais aussi aux adultes afin de leur apprendre la fabrication d'objets simples liés au jardin à partir de matériaux recyclés. Ce protocole graphique et explicatif s'inscrit dans la mouvance du do it yourself où l'objet décrit est construit par les usagers eux-mêmes.

Ces projets sont très différents et ont pour point commun d'avoir été menés dans le cadre de l'initiative d'une designeuse. Par différents médiums, et différentes volontés, chaque projet de façon commune met en avant la participation de la population à un dispositif pédagogique dont le but est de leur faire découvrir et aimer leur territoire.

(15) Rastello Magali, *projets Maillages, Ville épidermiques*, <http://www.magalirastello.com/index.php/jardin/ville-epidermique/>

Le.a designer.e vient donc comme liant à toutes ces méthodes et tous ces corps de métiers pour intervenir dans un but commun et afin de mener un projet pluridisciplinaire.

Situé entre de nombreuses personnes lors de l'élaboration d'un projet, le.a designer.e agit très souvent comme interprète entre des acteurs très différents. Il.elle a alors un rôle de transmission des informations mais aussi de traduction de celles-ci pour que chacun comprenne dans son langage propre, les enjeux d'un projet.

Ici, nous avons donc détaillé la fonction d'interprète du designer.e. Nous allons maintenant nous pencher sur sa multidisciplinarité, c'est-à-dire sa maîtrise d'un grand nombre de connaissances diverses afin de les mettre à profit dans sa pratique.





2.2 POLYVALENCE DU.DE LA DESIGNER.E

(16) Choquer Laure,
Dessin dessein - EP18
Enseigner - Partie 3 :
Le DSAA, deux années
riches, 30 septembre
2020

Le.a designer.e n'est pas mono-tâche, il.elle possède de multiples compétences variées et si il.elle ne les a pas, il.elle sait s'entourer de celles ci. C'est un.e créatif.ve et toute création est inspirée par le monde qui nous entoure. On ne crée pas à partir de rien, l'ouverture à de nombreux domaines permet d'en puiser ce que l'on souhaite. Un.e designer.e a besoin d'une culture du monde qui l'entoure pour en comprendre les enjeux et s'en emparer. On peut ici faire le lien avec la pédagogie du Bauhaus qui insiste sur les différentes dimensions sensibles et cognitives qui doivent composer le.la futur.e designer.e.

Le.a designer.e doit penser le monde de demain et pour cela il.elle doit être un.e fin.e observateur.trice de ce qui l'entoure, aussi bien des humains que des objets et de notre environnement.

Lorsqu'on se rapproche des formations de designer.e.s en diplômes supérieurs d'arts appliqués (DSAA), on peut apprécier des cursus extrêmement variés qui souvent se mêlent avec des acteur.trice.s éclectiques. Dans la partie 3 de l'épisode 18 du podcast dessin dessein¹⁶ créé et animé par Laure Choquer, Emile Lemaître professeure au DSAA de Rennes expose en détails cette formation en deux ans.

Emilie Lemaître est diplômée de l'ENSCI et elle a joué un grand rôle dans la fondation du DSAA du lycée Bréquigny de Rennes. Ce DSAA a la particularité qu'il accueille trois mentions différentes qui collaborent de manière récurrente entre elles. Ces mentions proposées sont le produit, le graphisme et l'espace.

C'est une vraie volonté de leur part de mettre en lien ces trois options qui se trouvent en permanence confrontées entre elles tout d'abord par la collaboration sur plusieurs projets durant la première année de la formation mais aussi plus rarement sur des projets de diplômes. Ensuite, il y'a aussi une proximité entre ces trois corps de métiers, différents mais non pas distincts, tout simplement physique car les étudiants partagent leurs locaux et

suivent les cours généraux ensemble. Ainsi, ils peuvent échanger et créer des liens entre leurs domaines de compétences propres.

La spécificité du DSAA est d'acquérir l'autonomie pour une conduite de projet de la conception en passant par la réalisation puis finalement la diffusion de ce même projet. Autant d'étapes qui sont très différentes et requièrent un grand nombre de compétences diverses.

Comme Emilie Lemaître le détaille durant cette interview, le DSAA comprend plusieurs enseignements touchants à de nombreux domaines comme la conception, la plasticité d'un projet, les outils de médiation (informatiques et plastiques), l'anglais, l'histoire du design, les humanités modernes ainsi que la stratégie du marketing et juridique. Toutes ses matières qui touchent à tout sont des outils clés dans la formation d'un.e jeune design.e.r.e afin qu'il.elle s'affirme et soit en capacité de se positionner dans cette discipline qu'est le design.

Ainsi dans la continuité de l'École du Bauhaus (1919-1930) (figure 14) et de l'École d'Ulm (1953-1968) (figure 15) la formation du DSAA montre une vraie volonté d'offrir un large panel de compétences mais aussi de créer des liens humains afin de savoir parler et échanger avec différents corps de métiers (artisanat, industrie, commerce, etc,...).

Dans le projet d'Émilie Faïf¹⁷ qui se situe entre design objet, médiation et performance artistique. L'art devient vecteur de pédagogie aussi bien pour les enfants que pour les parents.

Emilie Faïf est scénographe plasticienne, elle travaille donc l'art pour sa mise à disposition d'un public dans un espace donné. Ce projet, nommé station bébé mobile à été mis en situation à destination des jeunes enfants mais aussi de leurs accompagnateur.trice.s adultes au centre Pompidou.

(17) Faïf Emilie, Station
bébé mobile, Centre
Pompidou, Milles formes,
Clermont-Ferrand, 2019-
2020

Ainsi, la station bébé mobile (figure 16) représente des organes et membres humains version xxl en tissus rembourrés. Les formes sont rassurantes déjà car elles sont disproportionnées par rapport à la réalité d'un corps.

Par exemple, les seins sont représentés plus gros qu'un bras. Cette disproportion permet de fragmenter le corps en pièces individuelles dont on oublie presque la provenance une fois qu'elles sont toutes mélangées.

Cet atelier destiné aux enfants, leur permet de jouer, d'explorer mais aussi de découvrir l'autre à travers la rencontre de ces membres surdimensionnés. Grâce aux matériaux ainsi qu'aux camaïeux de rose utilisés, ces parties du corps séparées les unes des autres ne sont pas du tout effrayantes mais au contraire plutôt rassurantes.

Cette performance artistique par l'objet invite des enfants différents à se regrouper autour d'objets textiles assez abstraits pour laisser la place à leur imaginaire tout en leur rappelant de façon assez lointaine les attributs de leur corps et de celui des autres.

Le projet se situe entre plusieurs champs pour arriver à un but précis : celui de la pédagogie chez l'enfant par l'art et le design pour apprendre les parties du corps humain, et pour apprendre à interagir avec d'autres individus à travers le jeu et le partage d'une expérience. Le contexte du musée (ici le centre Pompidou) est aussi important car il amène l'enfant dans une bulle liée à l'art qui peut lui permettre une ouverture d'esprit et un regard différent sur ce qui l'entoure.

Ici, le design et la performance artistique sont montrés comme une entrée pertinente et efficace aux méthodes des pédagogies nouvelles.

Le.a designer.e ainsi que le.a plasticien.ne questionnent souvent la pédagogie à l'extérieur de l'école. On pourrait donc invoquer

la pertinence de la présence d'un.e designer.e dans le cadre scolaire afin d'invoquer des thématiques par la performance artistique et l'expérience vécue à travers les objets. L'école aurait peut être besoin de personnes capables d'invoquer des compétences diverses, qui ne sont pas déjà présentes dans les matières actuelles, pour amener le partage d'expériences par l'art et le design.

Ainsi, le.a designer.e est quelqu'un de multidisciplinaire, il.elle a donc la possibilité de transcender ses champs d'action et alors il.elle peut dénoncer et travailler sur des problèmes de société. Tout comme l'artiste, il.elle peut utiliser sa discipline pour faire un travail critique en éveillant les consciences.

Lié à la pédagogie, son engagement peut devenir vecteur de changements quant aux comportements présents en sociétés qui peuvent être amenés à évoluer par une pédagogie ouverte et différente. Nous avons déjà vu ces compétences liées à l'objet dans les exemples des pédagogies nouvelles qui passent aussi par des objets. Or il est intéressant de faire le lien avec le.a designer.e, puisque ces objets, comme par exemple le matériel Montessori, ont bien été dessinés avant d'être réalisés. Seulement ces pédagogies insistent plus sur les pédagogues que sur les designer.e.s. qui sont restés anonymes.



(figure 14) École du Bauhaus, Dessau



(figure 15) École d'ULM



(figure 16) Station bébé mobile, Émilie Faïf



2.3 LE DESIGN COMME PÉDAGOGIE DE PROBLÉMATIQUES SOCIALES

Comme nous l'avons évoqué plus haut, l'éducation a un poids fort sur la politique d'un pays et sur la société. En effet, la formation des futurs citoyens de la société est le premier outil afin de déterminer ce à quoi va ressembler la société future. Plus les acteurs pédagogiques et plus les domaines de compétences évoqués seront multiples, plus l'enfant sera averti des moeurs et habitudes de la société dans laquelle il va évoluer.

Ayant évoqué la place importante que peut prendre la profession de designer au sein du milieu éducatif, on peut considérer son rôle comme décisif dans l'évolution de la société. Le designer est donc engagé politiquement et socialement dans cette évolution.

John Dewey parle de « contrôle social » lorsqu'il évoque le poids que l'éducation joue pour l'avenir de nos sociétés modernes. Effectivement, nous avons pu le voir avec l'exemple de la pédagogie Reggio en Italie, l'éducation qu'on va imposer pourra participer, dans le futur, à effacer certains problèmes de société ou certaines violences. Le concept de contrôle social est défini comme l'ensemble des pratiques sociales, formelles ou informelles qui tendent à produire et à maintenir la conformité des individus aux normes de leur groupe social.

Si on peut voir du positif à cette éducation des jeunes citoyens, on peut aussi y percevoir aussi une potentielle manipulation.

L'action de manipuler un groupe pour arriver à des fins d'ordre communes pose problème dans une société démocratique comme la nôtre. Le contrôle social soulève une question éthique quant aux pouvoirs des dirigeants.

Que ce soit, pour nous, la bonne ou la mauvaise opinion, il existe de multiples exemples de designer.e.s qui ont créé tout en défendant leurs valeurs afin de présenter un objet engagé qui dérange, déclenche des débats et n'est pas unanimement admis par le public.

Je prendrais pour exemple le travail de Nienke Helder¹⁸ qui est une designeuse hollandaise diplômée de l'école de design d'Eindhoven. Son projet « Sexual healing » (figure 17) s'adresse à des femmes ou à des personnes ayant un appareil génital féminin qui ont été victimes de violences sexuelles et qui à la suite de celles-ci vivent au quotidien avec des traumatismes d'ordre physiques et psychiques. La réponse de Nienke Helder à ces problématiques prend la forme d'un kit composé de quatre objets afin de se réapproprier son appareil génital. Elle s'est questionnée sur ce qui faisait du bien en général et ainsi propose une solution plus personnelle et moins scientifique et froide. Le traitement des problèmes sexuels féminins induits par un traumatisme, comme le blocage des muscles pelviens, est souvent clinique. Il se concentre sur des questions physiques et a pour objectif ultime la pénétration. Nienke Helder reconnaît la frustration que cela entraîne et a travaillé avec des experts (para)médicaux et des femmes qui en ont fait l'expérience pour concevoir une thérapie d'un point de vue différent : se concentrer sur la recherche du plaisir. Ici Nienke Helder propose un traitement post violences sexuelles, qui ne devraient plus exister et qui sont pourtant toujours quotidiennes.

Son projet parle aussi des soins gynécologiques qui peuvent être d'une violence extrême pour les patient.e.s et dont on ne parle que très peu puisqu'ils sont encore tabous et peu acceptés par la société.

Laila Laurel¹⁹ est aussi designeuse et a mené, pour son diplôme, un projet très dénonciateur. En effet elle met en avant une pratique qu'ont les hommes dans les lieux publics qu'on appelle le manspreading que l'on peut traduire en français par « étalement masculin ». Ce terme a été instauré en 2014 par des féministes américaines pour désigner le fait, pour les hommes, d'écartier les jambes dans des lieux publics et donc d'occuper plus de l'espace d'un siège sans se soucier de son.sa voisin.e.

(18) Nienke Helder, Sexual healing, 2017

(19) Laila Laurel, Chaise anti manspreading, 2019

Ce concept très précis est une illustration matérielle de la répartition de l'espace public entre les hommes et les femmes. Il s'oppose à la pratique du woman crossing qui est une tendance féminine qui consiste à croiser les jambes dans les transports en communs. En effet la femme doit se faire plus petite et discrète que l'homme.

Laila Laurel propose donc une chaise anti manspreading qui contraint, par sa forme, l'utilisateur à serrer les jambes. Cette chaise a plus une fonction manifeste et dénonciatrice qu'une fonction usuelle. (figure 18)

Ces objets ont pour objectif de faire parler et de mettre en lumière des problématiques souvent mises sous silence qui pour certain.e.s peuvent apparaître comme des détails mais qui au contraire pour ces designer.e.s sont des éléments clés pour la défense d'une cause précise.

Ces deux propositions sont pédagogiques même si elles s'inscrivent dans un contexte non scolaire. Elles proposent des outils qui permettent de changer et de faire évoluer les mentalités du grand public.

Après avoir pris conscience de l'importance de l'éducation pour pallier à des problèmes et des inégalités sociales mais aussi politiques, on peut voir qu'en incluant le.a designer.e, il .elle a de façon évidente un rôle engagé dans cette entreprise.

Le.a designer.e a donc la possibilité de faire entendre son engagement par l'objet et l'induction des comportements qu'il suscite.



(figure 17) Sexual healing, Nienke Helder

(figure 18) Chaise anti manspreading, Laila Laurel





3. ART, DESIGN ET ÉMANCIPATION

Nous avons pu voir que le design est une discipline polymorphe qui sait créer des passerelles entre des individus et des corps de métiers variés. Engagé, le design ne se cantonne pas aux objets purement matériels mais se cristallise dans des contextes sociaux, économiques ou politiques différents. Le.a designer.e, en tant qu'individu, a donc un impact notable sur les citoyen.ne.s et leur avenir dans notre société.

Dans cette dernière partie, nous allons évoquer la façon dont le design peut s'associer à d'autres champs et notamment au champ artistique afin d'être plus efficace. Ainsi, si le design et l'art sont liés à l'expérience, ils peuvent être moteur de créativité et d'expression de soi. Des expériences menées par l'outil corps ou bien l'outil matériel vont amener des connaissances théoriques mais aussi une réelle découverte de soi ainsi qu'une aide à l'épanouissement personnel.

Il s'agira tout d'abord de développer l'application de ces pédagogies « nouvelles », que nous avons exposées précédemment, aux formations supérieures des jeunes designers pour mettre en avant leur rôle dans la manière de considérer le design.

On pourra ici prendre l'exemple de l'école du Bauhaus en Allemagne, mais aussi du Black Mountain College en Caroline du nord aux Etats Unis ou encore plus récemment de L'ENSCI les ateliers à Paris . La corrélation entre art, design et pédagogie de l'expérience y est ici évidente. Ces écoles vont toutes faire rentrer l'art dans l'enseignement du design. L'art et le faire artistique ne sont plus vus comme une finalité mais au contraire comme un moyen d'obtenir un résultat. Le faire artistique développe une étroite relation avec l'expérience. Par exemple par l'expérience de la couleur dans la peinture, de la matière dans la sculpture ou encore de l'espace dans l'installation.

L'expérience est vue comme une modalité d'appréhension du réel et de son corps intime, elle vient ainsi amorcer l'idée qu'elle peut participer au développement personnel d'un individu.

(20) John Dewey,
L'art comme expérience,
op. cit., p.90

Il y'a donc deux types d'expériences dans un but commun lié au développement personnel. En effet on peut appliquer l'expérience à un groupe ou aussi à un individu seul dans le but qu'il s'épanouisse socialement et personnellement. Ces deux environnements différents ne font pas évoluer l'individu de la même manière, mais parviennent tout les deux, par le biais de l'expérience en générale, à participer au développement personnel.

Nous pouvons donc considérer l'expérience comme une possible impulsion au développement personnel. L'expérience par le corps, médiée par les arts et les objets matériels permet un développement plus personnel de son individualité. En effet l'enveloppe corporelle est propre à chacun et se l'approprier permet une quasi totale appréhension de soi et de son rôle dans notre société.

La possibilité d'épanouissement donnée par l'expérience peut se présenter comme une solution afin de libérer les paroles sur une thématique encore tabou. Selon John Dewey, l'expérience est intimement liée aux sentiments. En effet, « L'expérience est émotionnelle »²⁰. Vivre une expérience est donc lié à un enchaînement d'émotions, émotions qui sont des plus personnelles et qui sont surtout spontanées. L'expérience relève donc d'une grande intimité et permet une gestion de ses émotions mais aussi une certaine introspection. L'analyse de la pédagogie par l'expérience ainsi que l'expérience liée au corps et aux émotions permet de focaliser mon propos sur la sexualité et ainsi de cristalliser la question de l'appropriation du corps et des représentations.

3.1 LES PÉDAGOGIES NOUVELLES DANS LES FORMATIONS DES JEUNES DESIGNER.E.S

(21) Walter Gropius, 1923

Les pédagogies nouvelles et leurs principes sont connus pour être principalement appliqués à l'éducation des jeunes enfants. Que ce soit la méthode Montessori, la pédagogie Freinet ou encore la méthode Fröbel, toutes ces méthodes ont été spécialement conçues pour les premiers pas en société des enfants.

En revanche, on peut voir que ces méthodes, toutes basées sur l'expérience, sont assez universelles dans le sens où elles mettent l'individu au centre de son contenu pédagogique afin qu'il elle apprenne par sa propre expérience. Vivre une expérience est universel, et ce tout au long de la vie qui n'est faite que d'un enchaînement d'expériences.

Ainsi Walter Gropius, qui fonde en 1919 l'école du Bauhaus affirmait clairement que « Les nouvelles écoles (écoles Montessori, école du travail), fondées sur le travail manuel, donnent une bonne préparation au travail large et constructif tel qu'il est envisagé au Bauhaus car elles développent consciemment la totalité de l'être humain tandis que les écoles traditionnelles détruisaient l'harmonie de l'individu par le travail presque exclusivement intellectuel »²¹.

Gropius sépare ici distinctement les écoles nouvelles des écoles dites traditionnelles qui transmettent des connaissances aux élèves uniquement par la théorie et non par l'expérimentation. L'expérience est pour lui une évidence pour construire le fonctionnement de l'école du Bauhaus ainsi que l'élève futur.e créateur.rice.

On peut aussi relever la dimension artistique présente dans ces enseignements lorsque par exemple Johannes Itten, avant son cours, amène ses étudiant.e.s à être debout et à faire des mouvements de bras en relation avec leur respiration. Les élèves comprennent alors comment le trait et son expression résultent de la relation entre le geste et la respiration. (figure 19)

Claude Schnaidt rédige un témoignage sur l'école du Bauhaus qui sera le texte grâce auquel Walter Gropius sera interpellé par les pédagogies nouvelles et pensera ainsi sa pédagogie autour de celles-ci.

Claude Schnaidt, diplômé de la Hochschule für Gestaltung (HfG, Ulm) puis directeur, dans son témoignage « Ce que l'on sait, croit savoir et ignore du Bauhaus » évoque de façon très novatrice, la place de la pédagogie à l'école du Bauhaus. Il affirme que « Le premier tiers de notre siècle fut dans le monde entier une période révolutionnaire de la pédagogie.(...) Le Bauhaus n'est qu'un épisode de cette grande aventure. Son mérite particulier est d'avoir su faire passer l'Éducation nouvelle dans l'enseignement supérieur. Par delà leurs différents, tous les maîtres du Bauhaus se sont retrouvés sur ce terrain »²².

Le Bauhaus a donc réellement joué un rôle dans la construction des méthodes pédagogiques dans les formations des jeunes designers. Ces formations supérieures de design sont en effet très particulières mais on ne remarque aujourd'hui que très peu l'influence des pédagogies nouvelles²³ sur celles-ci. On retrouvera ces grandes lignes pédagogiques au Black Mountain College, qui prolonge certaines expériences du Bauhaus aux États-Unis, entre 1933 et 1947, avec les mêmes enseignants (Albers, Gropius, Moholy Nagy...).

Plus récemment, on peut remarquer que l'ENSCI (école nationale supérieure de création industrielle) à Paris, fonctionne aussi sur l'expérience. L'expérience est dans ces trois exemples, matérialisée par la présence des ateliers. À l'ENSCI, ils ont même un temps donné leurs noms à l'école puisqu'on parle communément des « ateliers Saint Sabin » nommant les anciens ateliers industriels où sont situés l'école. (figure 20) Aussi des workshops aux finalités concrètes permettent un champ d'exploration immense ainsi qu'une autonomie dont les futurs

(22) Claude Schnaidt, Ce que l'on sait, croit savoir et ignore du Bauhaus, 1976

(23) qui restent, dans l'esprit commun, liées à la petite enfance

designers auront besoin dans leur profession. Patrick Bouchain, ancien directeur de L'ENSCI, appuie sa vision de la pédagogie sur ce point : « Je ne dirais qu'une chose : on va à l'école pour être autonome »²⁴. Dans cet entretien, Patrick Bouchain livre sa conception de la pédagogie et du parcours de création de cette école. L'autonomie est alors le mot d'ordre pour la construction du parcours pédagogique des étudiants.

Pour comprendre comment se traduit cette pédagogie particulière, j'ai questionné Florence Béchet qui est professeure au sein du DSAA mention produits de l'ESDMAA et qui a été élève et diplômée de L'ENSCI. Il est tout d'abord important de comprendre le déroulé du cursus dans cette école. Le parcours d'un.e étudiant.e à l'ENSCI se fragmente par projets appelés workshops qui durent chacun un semestre. Ainsi, chaque année se divise en deux semestres donc en deux projets. Chaque élève aura un parcours unique puisque les projets sont choisis « à la carte ». C'est-à-dire qu'un panel de projet est proposé et chacun.e devra choisir et défendre sa volonté de mener ce projet devant un jury qui validera ou non la demande. Les étudiant.e.s sont poussé.e.s à être autonomes dès l'entrée à l'école ce qui, selon Florence Béchet, peut être parfois déstabilisant mais qui pousse à dépasser ses limites et à réellement nouer des liens avec les autres étudiants.

Les contacts et les liens humains sont en effet considérés comme plus qu'essentiels dans la pédagogie de l'ENSCI, déjà parce que dans un atelier de projet peuvent se mélanger différentes années d'études. C'est-à-dire que des premières années peuvent se trouver durant un semestre dans le même atelier qu'un.e quatrième année. Ainsi il n'y a pas de segmentation de niveau ou d'âge mais on considère que chacun.e peut apporter à chacun.e. Aussi, on peut retrouver des traces des pédagogies nouvelles dans la relation entre étudiants et « professeurs » qui ne sont pas vraiment des professeurs mais plus des professionnels qui sont tuteur.trice.s de workshops. Ainsi le fait d'amener de vrais

professionnels permet de se créer un véritable carnet d'adresses pour la future vie professionnelle. Florence évoque le fait qu'à l'ENSCI, « on ne se sent pas étudiant.e mais plus stagiaire ». Il y'a donc une vraie volonté de préparer à la vie professionnelle en proposant des situations et des travaux proches de la réalité qui attend l'étudiant.e.

Le lieu en lui-même est aussi très particulier à l'ENSCI, en effet c'est un lieu ouvert en permanence. Les étudiant.e.s y passent parfois plus de temps que dans leur propre appartement.

Aussi la pluridisciplinarité des apprentissages, la relation proche, autrement dit sans hiérarchie, entre étudiant.e.s et professeur.e.s, mais aussi entre des étudiant.e.s de premières et de dernières années, réunis en ateliers autour de projets et non dans des salles de classes, seront des éléments fondateurs de la méthode pédagogique de cette école supérieure.

Ainsi, si la formation de l'artiste ou du designer.e se fait par l'expérience et l'élaboration de réponses à des projets professionnels, elle demande une forte capacité d'adaptation à chacun.e.

Les écoles supérieures de design, tout comme les écoles primaires, mettent l'expérience au service de l'assimilation de connaissances théoriques, techniques ou de l'ordre de la vie en société. Appliquée à tous les âges, l'expérience permet de comprendre en faisant par soi-même et en ayant un contact fort avec les autres mais aussi avec les objets matériels qui sont des supports pour pratiquer ces expériences.

L'expérience peut avoir des finalités et des impacts différents. Ainsi, on a analysé le rôle de l'expérience au sein d'un établissement scolaire ou d'une formation. Ces expériences permettent de véhiculer des connaissances citoyennes de l'ordre

de la vie en groupe dans notre société.

Mais on peut aussi considérer que l'expérience, lorsqu'elle est concentrée sur un individu seul, permet un épanouissement personnel important.

Ainsi le fait d'apprendre par soi-même, déclenche chez une personne, des traits de personnalité tout particuliers qui pourront lui servir tout au long de sa vie. L'expérience permet de toucher l'intimité de quelqu'un.





3.2 L'EXPÉRIENCE ARTISTIQUE



(25) John Dewey,
Démocratiet et éducation,
op. cit.

*Avec sensibilité et subtilité, l'expérience peut venir comme une impulsion au développement personnel d'une personne. Toucher un.e élève par une discipline reliée à ses centres d'intérêts propres ou à son milieu familial et social lui permet d'apprendre en étant confronté à sa personnalité et sa sensibilité. John Dewey, dans *Démocratie et éducation* ²⁵, aborde le fait que si l'enfant apprend en fonction de ses centres d'intérêts les plus personnels, il déclenchera un réel épanouissement personnel. Dewey confirme qu'apprendre par soi-même permet de développer son autonomie, ce qui est aussi pour lui le rôle de l'école.*

Cependant, si le centre d'intérêt n'est pas identifié, une expérience peut devenir révélatrice d'une passion ou d'un trait de personnalité. C'est ce qu'on peut voir dans la démarche de la chorégraphe Pina Bausch.

Le travail de Pina Bausch est extrêmement révélateur de l'impact sur des individus que peut avoir la pédagogie par l'expérience à travers la chorégraphie, la danse et le théâtre.

Pina Bausch, chorégraphe allemande aujourd'hui décédée, à dédié sa carrière de chorégraphe au style tout particulier qu'est la danse théâtre. Ce style est un mélange de danse contemporaine pure, basée sur le mouvement et l'ancrage du corps dans l'espace et dans le sol, et de théâtre, c'est-à-dire d'interprétation par la parole et les émotions. Durant toute sa carrière elle a problématisé, dans ses chorégraphies, les relations complexes entre femmes et hommes qui peuvent être nuancées de violence, de joie, d'oppression et bien d'autres.

*Nous allons nous intéresser ici à la composition chorégraphique appelée *Kontakthof* (figure 21) qui parle de ces rapports conflictuels entre femmes et hommes. Ce ballet a été dansé trois fois, un première fois avec les danseurs de Pina Bausch âgés d'un trentaine d'années, ensuite avec des personnes âgées puis enfin, des adolescent.e.s.*

Ces adolescent.e.s étaient complètement étranger.e.s au monde de la danse et ne l'ont jamais pratiqué. Ainsi, ils.elles doivent apprendre à se découvrir et à interagir avec les autres afin de parler de ces problématiques sociétales liées à la domination masculine qui peuvent être parfois difficiles à aborder de vive voix.

Tout dans la chorégraphie et l'interprétation voulue par Pina Bausch, les pousse dans leurs retranchements et à explorer leurs limites : le contact avec les autres, avec le sexe opposé ou encore l'interprétation de scènes parfois très violentes.

*C'est dans le film documentaire *Les rêves dansants* ²⁶ (figure 22), que l'on suit avec émotion le parcours de ces jeunes qui au début sont très pudiques et présentent au final une production incroyablement mature. Cette maturité est parfaitement liée avec la mise en valeur de leur jeune âge et la découverte des relations amoureuses.*

Le projet de Pina Bausch propose une expérience artistique du mouvement à celui qui n'est pas concerné d'habitude par elle : le troisième âge et l'adolescent. C'est là que se situe aussi l'invention du geste artistique, dans le déplacement du cadre des personnes. Ce déplacement les met en porte-à-faux par rapport à leurs repères et donc en situation de création envers eux-mêmes.

Un même geste se réinvente en fonction de l'âge, de l'expérience, du sexe ou même de la personnalité de la personne. Cette interprétation est très intéressante et permet de multiplier les propositions artistiques. Propositions qui auront un impact sur le public mais aussi bien évidemment sur le.a danseur.se.

Par le mouvement, les gestes mais aussi beaucoup de discussions et d'expression des sentiments, ces adolescent.e.s travaillent sur leur pudeur, leur vision de leur corps, leurs tabous.

L'expérience vient ici en écho aux problématiques personnelles

(26) Anne Linsel et
Reiner Hoffman,
Les rêves dansants,
Cologne, Gerd Haag,
TAG/TRAUM
Filmproduktion, 2010

qui trouvent une nouvelle plasticité et une possibilité de transformation et de transposition des moyens de communication.

L'épanouissement, résultat de l'expérience permettant de libérer la parole et la gestuelle du corps, pourrait sur une thématique encore tabou qui est l'éducation à la sexualité et à l'affection être un élément de solution pour une meilleure compréhension.

L'expérience par le corps et l'objet s'inscrit aussi dans l'intimité la plus profonde d'un individu. En effet, elle vient soulever et toucher à des problématiques plus personnelles de l'ordre de son intimité et de sa pudeur. La sexualité est l'un des terrains sociaux de cette intimité. Il existe donc une pédagogie de l'intimité qui peut être transmise par le fait d'apprendre par soi-même et de manipuler.



(figure 21) Kontakthof, troisième version avec amateurs.trices de 14 à 18 ans, Pina Bausch 2008

(figure 22) Affiche du documentaire « Les rêves dansants », Anne Linsel et Rainer Hoffmann, 2010



3.3 PÉDAGOGIE DE L'INTIMITÉ

L'intimité est une plongée de nous même dans notre être et lorsqu'on la partage, elle réfère généralement au sentiment d'association personnelle avec autrui. Elle est représentée par une connexion familière et affectivement très étroite avec d'autres individus en résultat à un certain nombre d'expériences communes. L'intimité véritable demande des échanges, de la transparence, de la réciprocité et incidemment une certaine vulnérabilité. Elle est donc fortement liée à l'expérience puisqu'elle s'entretient entre deux personnes par un enchaînement de celles-ci. Ces expériences permettent de confier et livrer ce qu'il y a de plus profond en nous.

La sexualité et l'affection font partie de ce qu'on considère comme ce qu'il y a de plus intime chez une personne. Chacun connaît cette pudeur lors de la révélation de sentiments forts, qu'ils soient amicaux, familiaux ou amoureux, à un autre individu. L'expérience permet de montrer l'essence de soi-même à des personnes que l'on considère comme des personnes proches et de confiance avec qui on souhaite partager chaque détail de notre personne.

Il peut être difficile de parler en face à face de façon directe de ces problématiques qui apparaissent très tôt dans la vie et qui perdurent longtemps. À l'école, il y a bien des cours d'éducation sexuelle qui expliquent les phénomènes de reproduction entre une femme et un homme, mais qui aussi interviennent sur les questions de contraception et des maladies sexuellement transmissibles.

Selon les textes de l'éducation nationale, trois pôles sont essentiels pour construire une éducation sexuelle complète : le pôle biologique, le pôle social et le pôle psycho-affectif. (figure 23) Par de nombreux témoignages et expériences personnelles on se rend compte que seul le pôle biologique est abordé. Or l'enjeu principal de cette éducation sexuelle notifié par

l'éducation nationale est la contribution à « l'apprentissage d'un comportement responsable, dans le respect de soi et des autres. » (education.gouv.fr) On peut remarquer une réelle incohérence entre les ambitions énoncées par l'éducation nationale et les temps scolaires dédiés à cette éducation qui sont aléatoires et animés ou non selon les volontés éducatives du personnel de l'établissement scolaire.

Ces cours sont axés sur l'aspect scientifique de la sexualité et malgré la présence du corps dans celle-ci, son ensemble est omis car l'attention n'est portée que sur les appareils génitaux. Le corps n'est pas pris dans sa globalité comme un outil pour la sexualité et l'affection. La pratique de la sexualité, le consentement dans la relation et la multiplicité des relations amoureuses existantes ne sont pas non plus abordés.

Notre société hétérocentrée mène à une méconnaissance et presque à une haine de la différence ce qui peut aboutir plus tard à des violences physiques ou morales envers des personnes aux sexualités et désirs différents.

Si l'on veut traiter de la sexualité et l'affection à l'école, il faut se demander sous quel angle pédagogique on veut l'aborder pour pouvoir libérer les paroles et instaurer une confiance entre adultes et jeunes qui parlent difficilement le même langage.

C'est avec cette volonté de comprendre les jeunes d'aujourd'hui, qui sont confrontés à l'immense ressource d'information qu'est internet, qu'Ovidie illustratrice et ancienne actrice pornographique à commencé ses recherches pour mener un projet lié à ces problématiques dans un cadre scolaire. Avec Internet l'accès aux images et vidéos pornographiques est inévitable et générationnel, ce qui sépare la génération des enfants de celle de leurs parents qui n'ont pas eu cet accès si aisé. Aujourd'hui les adultes ne veulent pas voir et admettre que leurs enfants sont confrontés à ces images crues dès le plus jeune âge.

(27) Ovidie, *La série documentaire*, France Culture, les 9, 10, 11 et 12 décembre 2019

Face à la nette augmentation des violences sexuelles, la préfecture de Charente a, en 2018, exprimé une demande d'action de prévention à destination des adolescents. Très liée à internet ainsi qu'aux images pornographiques accessibles très facilement, cette génération est confrontée à des problématiques comme par exemple le cyberharcèlement qui n'existait pas à l'époque des adultes présents pour informer les élèves.

Ovidie a donc commencé ce projet par la libération de la parole sur ces thématiques avec tous les acteur.trice.s qui sont le personnel éducatif, les élèves mais aussi les parents d'élèves qui y sont bien évidemment impliqués. En effet, ces sujets comme la sexualité, les sentiments ou l'amour, sont situés entre deux milieux différents qui sont le milieu familial et le milieu scolaire. Chacun.e vient d'un milieu social très différents, on ne peut donc pas prendre pour acquis les enseignements donnés par la famille. Sujet évidemment tabou pour une grande quantité de parents, l'école est aussi là pour compléter de façon significative cet enseignement.

Ce projet est détaillé dans le podcast de l'émission radiophonique LSD²⁷ de France culture, où Ovidie mène une étude autour de la sexualité, de l'affection mais aussi de la pédagogie.

Les jeunes mais aussi le personnel éducatif témoignent de leur expérience. Les élèves sont, de façon générale, très renseignés sur ce sujet et qu'ils.elles se sont créé leur propre éducation sexuelle, le plus souvent par le biais d'internet. Internet répond à leurs questions les plus intimes et leur permet d'éviter des discussions parfois gênantes avec la famille ou même les amis. Mais avec l'accès à internet, va l'accès aux images pornographiques. Ainsi aujourd'hui on parle à des jeunes déjà très informés mais aussi qui ont en tête des images normées et loin du réel.

On remarque vite que les élèves au-delà de la sexualité pure, sont très sensibles au harcèlement, au cyberharcèlement, à la misogynie et à toutes sortes de discriminations.

Le travail final d'Ovidie qui se présente sous la forme d'un court

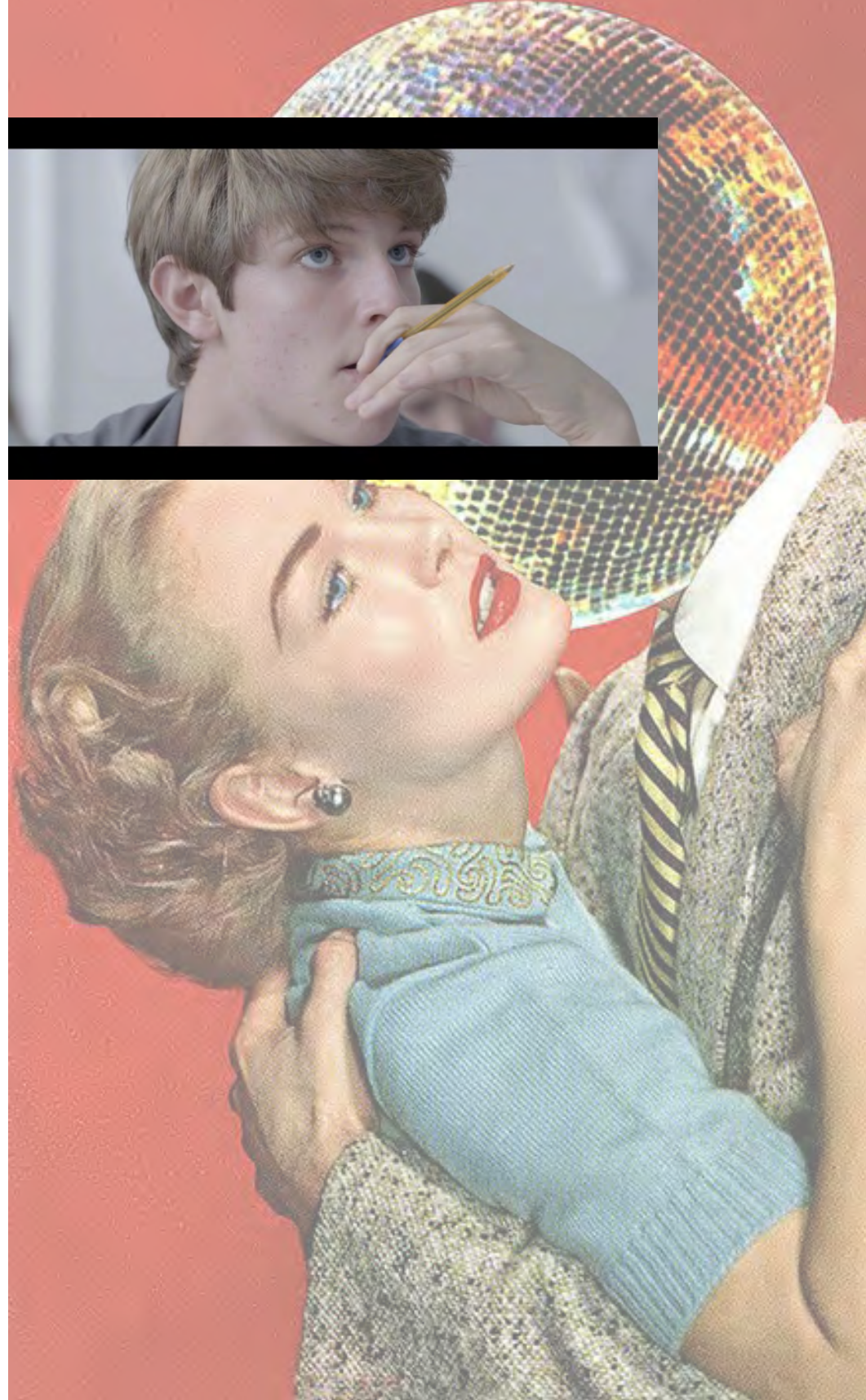
métrage²⁸ réalisé par les élèves s'est positionné sur plusieurs fronts (figure 24). En permettant aux élèves de créer leur propre contenu, elle leur a permis de parler eux-même des causes qu'ils voulaient défendre et aussi d'en apprendre plus sur chacun d'entre eux ainsi que sur eux-mêmes.

C'est ce parti pris de poser l'apprenant en position de créateur qui met en valeur un des principes forts des pédagogies nouvelles. Que ce soit par la pratique, la manipulation, l'autonomie ou encore la créativité, ces nouvelles pédagogies mettent l'élève en position centrale et permettent d'interagir avec les autres. Le fait de mettre en scène l'apprenant permet de l'impliquer dans la réflexion des problématiques liées au sujet en question.

On peut aussi voir un lien entre l'importance du geste qui est présent dans ce type de pédagogie et qui a, en prenant du recul, un aspect très théâtral et chorégraphique. L'interaction avec les autres n'est pas innée, et c'est en fonction de l'éducation reçue et des expériences rencontrées qu'elle est aisée ou non.

Un élément de réponse clé quant à la réussite de l'éducation sexuelle et affective, que l'on retrouve dans le projet d'Ovidie, est la présence d'un.e intervenant.e extérieur.e. Et au-delà même de la présence de cette intervenant.e, on peut dire que c'est l'intervention d'un.e artiste qui grâce à son regard non-institutionnel déclenche des nouvelles perspectives et méthodes d'enseignement. On peut le voir déjà dans la pédagogie Reggio où l'adulte est l'accompagnateur de l'enfant dans son parcours créatif. L'approche artistique a bien des vertus dans l'enseignement comme par exemple le déplacement des repères, la mise en lien du corps et de la leçon à tirer d'un exercice ou encore la libération de volontés personnelles qui viennent encore rappeler l'importance de l'autonomie de l'enfant dans les pédagogies nouvelles.

(28) Ovidie et les élèves du lycée d'image et du son d'Angoulême, Court métrage « Camille », 2019



(figure 24) Court métrage « Camille », Ovidie et les élèves du lycée d'image et du son d'Angoulême



CONCLUSION

Tout au long de cette étude nous avons analysé et mis en avant les connexions existantes entre la pédagogie, l'expérience, le design et l'art. Ainsi nous avons pu voir que l'art et le design liés à l'expérience pratique mis au service de la pédagogie vont proposer de nouvelles méthodes d'appréhensions et de compréhension mais ne sont pas pratiqués actuellement dans les établissements scolaires publiques .

Celles-ci utilisent un matériel spécifique servant de support principal à une ligne directrice théorique et demandant une formation aux pédagogues pour pouvoir les mettre en pratique dans un enseignement approprié.

Néanmoins, les concepteurs de ces objets ne sont pas mis en avant dans ces pédagogies, pourtant, un designer s'est bien penché sur la création et la matérialisation de ces objets pédagogiques. Mais le rôle du designer ne s'arrête pas là, nous avons vu qu'un lien existe entre design et médiation et vient redéfinir le rôle du designer.e qui assume un rôle d'interprète et non seulement de producteur.trice. Le.a designer.e exerce une polyvalence pour lier différents corps de métiers entre eux (le pédagogue, le sociologue, le professionnel de la petite enfance, l'enseignant). Par polyvalence, on peut aussi entendre liberté de mettre sa discipline, celle du design, au service de la pédagogie pour un engagement très subjectif social, politique ou écologique qui a pour vocation une évolution des moeurs et des codes.

Ces grands principes pédagogiques ne sont pas seulement réservés à la petite enfance, mais ont aussi été appliqués dans des cursus supérieurs qui forment les designer.e.s. L'art et l'expérience font partie intégrante des pédagogies d'école de design.

L'expérience artistique vient apporter à l'individu, des situations d'expression personnelle et de développement intérieur. Elle met le corps en action qui est vu comme un outil, le corps vient comme une alternative à la parole .

Cette approche semble alors être un outil privilégié pour une

éducation à la sexualité qui passe mieux par une connaissance de soi et de l'autre que par une approche seulement théorique.

Le designer peut mettre ses compétences à son service et jouer un rôle nouveau en proposant un enseignement différent qui déconstruit les rôles et trouble les outils utilisés habituellement. C'est-à-dire que le designer, n'étant pas pédagogue, vient jouer un rôle différent dans la méthode pédagogique appliquée.

On voit alors le déplacement du métier de designer.e qui n'est plus uniquement dans la production d'un objet mais qui se situe de plus en plus dans le design de service. Il.elle trouve une toute nouvelle place dans des nouveaux contextes tel que l'école par exemple. L'élément clé de cette évolution se niche dans le contexte sociétal actuel et la manière dont évolue notre société portée aujourd'hui par la surproduction d'objets. En effet, les nouveaux besoins se situent aujourd'hui dans la gestion de ce qui a été créé mais aussi dans le lien humain.

L'éducation est donc un point clé à ces évolutions. Par l'art et le design, l'expérience pourra jouer un rôle clé dans l'éducation à la sexualité et aux sentiments.

DOCUMENTOGRAPHIE

OUVRAGES

DEWEY John, *Démocratie et éducation*
Armand Colin, 2018
Traduction du livre publié par «The Free Press», 1916

DEWEY John, *Expérience et éducation*
Armand Colin, 2018
Traduction du livre publié par «The Free Press», 1916

DEWEY John, *L'art comme expérience*
Folio essais, 2019
Traduit de l'anglais par Jean-Pierre Cometti

FREINET Célestin, *Les invariants pédagogiques, Code pratique d'école moderne*
Édition de l'école moderne Française, 1964

FREINET Elise, *Naissance d'une pédagogie populaire*,
PCM, Petite collection maspero, 1965

PESTALOZZI Johann Heinrich, *Lettre de Stans*
Zoe, 1998
Traduit par Michel Soëtard
p.1-34

RASTELLO Magali, *Maillages, Enquête sur l'émergence d'un design convivial dans une ville à échelle humaine*
2008

ROUSSEAU Jean Jacques, *L'Émile ou de l'éducation*
Flammarion, 2009

ARTICLES

Camille, *Le mobile de Munari : celui par quoi tout a commencé*
(consultation en 2020)
<https://montessori.petits-chats.fr/mobile-munari/>

CÔME Tony, *Vers un collège expérimental / Black moutain 1933-1957* (consultation en 2020)
<http://strabic.fr/Black-Mountain-College>

HALLAUER Edith, *Avant l'ENSCI Les Atelier - Entretien avec Patrick Bouchain*
9 juillet 2015 (consultation en 2019)
<http://www.strabic.fr/Avant-l-ENSCI-Les-Ateliers-Bouchain>

MONTESSORI Maria, «*Les observations qui sont à la base de ma méthode*»
1936

SCHNAIDT Claude, «*Ce qu'on sait, croit savoir et ignore du Bauhaus*»
2015 (consultation en 2020)
<http://strabic.fr/Schnaidt-Bauhaus-Montessori>

PODCASTS

CHOQUER Laure, *Partie 3 : Le DSAA, deux années riches*
Dessin dessein, 30 septembre 2020

TOURRET Louise, *Rue des écoles : La pédagogie Montessori aujourd'hui*
France Culture, 2014
[https://www.franceculture.fr/emissions/rue-des-ecoles/la-pedagogie-montessori-au-jourdhui](https://www.franceculture.fr/emissions/rue-des-ecoles/la-pedagogie-montessori-aujourd'hui)

OVIDIE, *La série documentaire : L'éducation sexuelle des enfants d'internet*
France Culture, 2018
<https://www.franceculture.fr/emissions/series/leducation-sexuelle-des-enfants-dinternet>

EXPOSITIONS

FAÏF Emilie, *Station bébé mobile*
Centre Pompidou, Mille formes-Clermont Ferrand, 2019-2020

LES TABLES DES MATIÈRES, *L'Homme machine*
Exposition Chaplin, Musée des arts de Nantes, 2019

SPECTACLE

BAUSCH Pina, *Kontakthof*
1978, 2000 et 2008

FILMS / COURTS MÉTRAGES

LINSEL Anne et HOFFMAN Rainer, *Les Rêves dansants*
Cologne, Gerd Haag, TAG/TRAUM Filmproduktion, 2010

OVIDIE, Camille
Lycée d'image et du son d'Angoulême, 2019

PASOLINI Pier Paolo, *Enquête sur la sexualité*
Italie, Alfredo Bini, 1964

ENTRETIEN

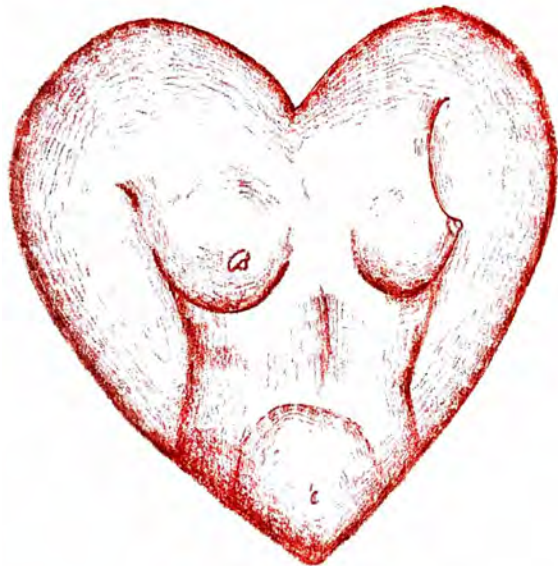
BECHET Florence, *Professeure en DSAA et diplômée de L'ENSCI*
Yzeure, 29/11/2020



'Transformation is beautiful.'

'A list of personas' (2018) - Persona : Latin "mask, character"
In psychology, 'Persona' is the social face or the personality that an individual presents to the world.
A person usually has several personas to relate to the outside world in various situations.
Hairstyle and our identity are closely related to create both your inner and outer self.
A variety of wigs can be used to create multiple personas. It is like wearing different masks.

It can reflect your personality or can hide your true self in some way. You can suddenly make yourself look like a total different person by wearing different type of wigs.
It's a way of self-reflection / self-assertion / self-defence by presenting how you look, and how you want to be looked at by the others. The fact that our character can be changed in response to our hairstyle, wigs have a possibility to influence over an individual's personality development.



Ce mémoire de recherche mené cette année est pour moi l'occasion de remercier tout d'abord Bertrand, Florence, Étienne, Léonore et Marie ainsi que le reste de l'équipe pédagogique pour tout ce qu'ils.elles m'auront apportés durant ces deux ans passés au sein de l'ESDMAA.

Je remercie tout particulièrement Léonore, qui m'a apporté une aide précieuse durant cet exercice d'écriture inédit pour moi et qui m'a permis de l'aborder sereinement.

Je tiens à remercier Alexis, Arthur, Mathis, Aurélien, Sophie, Timothée ainsi que tous mes camarades de classes sans qui cette formation et les épreuves qui l'ont accompagné n'auraient pas eu la même saveur !

Je remercie de tout coeur mes parents et mes deux soeurs qui ont joué un rôle clé dans ma réussite scolaire mais surtout dans ma construction en tant que personne.

J'ai aussi une pensée pour ma grand-mère qui m'a quittée durant le temps de cette formation et qui aurait été fière de me voir finir mon parcours si épanouie en tant que personne et future designer.

