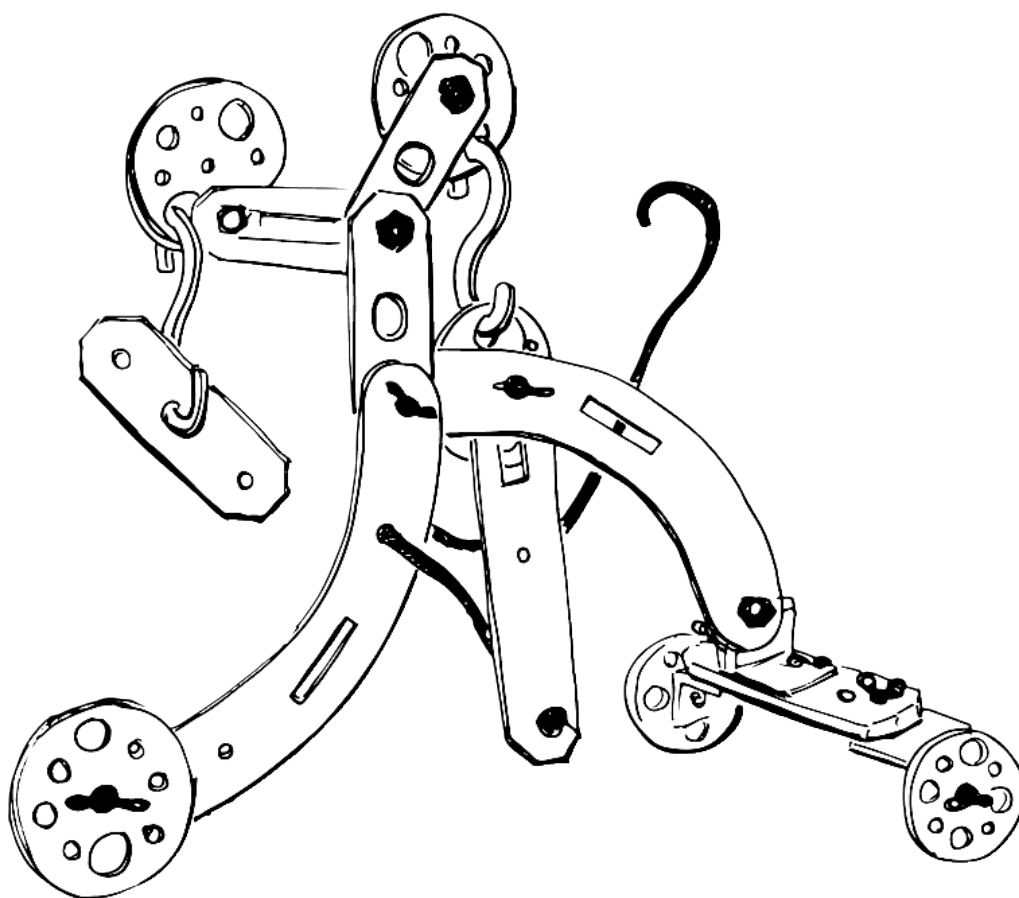


LA FORCE CRÉATIVE DES ENFANTS

AVRIL 2024



Cas Holman, Dessin Rigamajig

Adèle Dusseau A3 - S2
Flore Garcin-Marrou

LA FORCE CRÉATIVE DES ENFANTS

¹Henry MILLER, Peindre c'est aimer à nouveau, Le livre de poche, 1960

²Mark Rothko, la peinture vous regarde», (WEB), Arte, 12 Novembre 2023

« *Les œuvres des enfants ont leur place à côté des chefs-d'œuvre des grands maîtres* »¹, affirme Henry Miller. Cette déclaration résonne comme une invitation à plonger dans l'univers sans bornes de la créativité des enfants, un terrain fertile où l'innocence et l'imagination s'entrelacent pour façonner des œuvres qui, selon Miller, méritent une considération égale à celles des maîtres. Cette affirmation n'est pas inédite, de nombreux sculpteurs, architectes, designers et peintres, toute époque confondue ont apprécié côtoyer et enseigner aux enfants. En 1930, Mark Rothko (peintre américain) déclare que « *Chaque enfant travaille sur sa propre idée, il développe en réalité un style qui lui est propre et par lequel son travail se distingue de celui de tous les autres. Il accomplit une technique personnelle, une capacité à représenter ses idées. Enfants, fous, artistes, l'apparence de leur travail est similaire.* »² Il exposera même les œuvres de ses jeunes élèves, lors de sa première exposition personnelle à Portland. Ainsi, nous nous aventurons dans l'enfance, cette période de la vie humaine qui va de la naissance à l'adolescence.

Auparavant, l'enfant a été principalement envisagé en fonction de l'adulte, comme en témoigne l'impact de la Révolution Industrielle qui a exacerbé le recours au travail infantile pour répondre à une demande croissante de main-d'œuvre. Cependant, les conséquences néfastes de cette exploitation sont telles que les enfants sont devenus souvent incapables de maintenir une productivité soutenue. Ce n'est qu'en 1882 que des mesures significatives ont été prises pour rectifier cette situation, notamment grâce à la loi Jules Ferry, qui a instauré l'obligation scolaire pour tous les enfants. Aujourd'hui il est considéré comme un sujet à part entière possédant des compétences réelles d'un point de vue cognitif, social et affectif.

Les psychologues du 20e siècle, tels que Jean Piaget et Lev Vygotsky, ont contribué à forger notre conviction actuelle en mettant en lumière l'importance cruciale du « jeu » dans le développement humain. Pour le psychiatre et psychologue suisse, Carl Gustav Jung, nous possédons tous un « enfant intérieur ». Il s'agit de la part enfantine, vraie et authentique, que chacun possède en lui. Cet « être fictif » correspond à une partie émotionnelle qui existe en nous, se traduisant par un don inné pour la découverte, un émerveillement, une innocence et un esprit créatif sans limite. La force créative des enfants transcende le simple acte de création artistique. Elle incarne la capacité intrinsèque des enfants à percevoir le monde avec une fraîcheur inaltérée, à s'émerveiller et à générer des idées sans entraves.

Cette évolution sociétale résonne dans ma propre expérience d'enfant, où le jeu est bien plus qu'une simple distraction. C'est une fenêtre ouverte sur l'exploration, la créativité, et un moyen de comprendre le monde qui m'entoure. Je me rappelle la magie qui émane de chaque dessin, de chaque construction éphémère, une magie que les designers semblent chercher à capturer. En effet, en grandissant, nous refusons de plus en plus d'écouter et d'entendre cette voix intérieure d'enfant.

¹ François AZEMBOURG, Window-Aire, Carte blanche (WEB), 2005

François Azambourg (designer) explique que c'est avec beaucoup de difficultés qu'il a assumé son projet de chaise « Very Nice » : « *Même si j'ai eu beaucoup de mal à accepter ce projet, il m'a libéré de quelque chose.* »¹ Ce projet, qui renferme l'histoire d'un petit garçon passionné par les modèles réduits d'avions, traduit à la fois ses envies enfouies et ses souvenirs passés. C'est en l'exprimant qu'il a pu libérer sa force créatrice.

² Les Nations Unies sortent le grand jeu (WEB), La Revue du jouet, 23 Avril 2024

À l'ère contemporaine, le jeu a transcendé son statut d'activité ludique réservée aux enfants pour devenir un droit fondamental, reconnu par le Haut Commissariat des Nations unies aux droits de l'homme. Le National Institute for Play en Californie pousse cette idée plus loin en cherchant à libérer le potentiel humain par le jeu à toutes les étapes de la vie². Cette transformation de la perception du jeu ouvre des perspectives nouvelles sur la créativité et son rôle dans notre existence quotidienne. Le lien entre les designers et les enfants dans le processus créatif est plus qu'une simple tendance ; il devient une philosophie pratique. Observer cette proximité récurrente m'a conduit à m'interroger sur la nature de cette connexion particulière et sur la manière dont elle influence le design contemporain.

Ainsi, nous pouvons nous demander comment la reconnaissance de la singularité de la créativité enfantine peut-être transférer dans le champ de la créativité et dans les processus créatif contemporain, en particulier dans le domaine du design?

Ce parcours débutera par une réflexion sur l'évolution de la perception de l'enfance dans la société, mettant en lumière la transition du travail infantile à la reconnaissance des compétences enfantines, grâce aux contributions des psychologues du XX^e siècle. Ensuite, nous plongerons dans la nécessité de revenir à une simplicité en établissant un lien entre la simplicité, le jeu et le processus créatif, illustré par des exemples. Enfin, nous jetterons un regard vers l'avenir en explorant l'influence continue du jeu dans le design contemporain.



I / L'évolution de la perception de l'enfance dans la société

A. Les contributions des psychologues du 20e siècle

À sa naissance, le bébé d'aujourd'hui, assuré de vivre, n'est plus considéré comme inachevé, proche de l'animal ou simple maillon d'une lignée. Au XXe siècle, à partir des travaux de Freud et de ses disciples, se dessine une nouvelle conception de l'enfant comme « personne », fondée sur le primat du psychologique. Psychanalystes, psychologues, pédopsychiatres, neurologues mettent en lumière les « compétences » du bébé, l'importance de ses interactions avec la mère, ses partenaires ou ses substituts. Bernard Martino, réalisateur en 1984 d'une émission de télévision Le bébé est une personne, revient sur l'atmosphère qui règne à ce moment-là : « *Pour les hommes, et plus spécialement encore pour les médecins, il n'y avait rien à dire sur les bébés : c'étaient des tubes digestifs qu'il fallait remplir à heures fixes ; leur parler était aussi ridicule que de parler aux plantes quand on les arrose.*¹»

¹ Etienne ROBERT, La conscience médicale antique et la vie des enfants, Persée (WEB), 1973, pages 15 à 61.

La psychologie du développement a joué un rôle crucial dans la transformation de la perception de l'enfance, passant d'une vision où les enfants étaient considérés comme des adultes en devenir à celle où ils sont reconnus comme des individus à part entière. Parmi les principaux contributeurs à cette évolution, Jean Piaget et Lev Vygotsky se distinguent par leurs théories novatrices sur le développement de l'enfant.

Jean Piaget, célèbre pour sa théorie du développement cognitif, a proposé une approche constructiviste où l'enfant est actif dans la construction de sa compréhension du monde. Selon Piaget, les enfants traversent une série de stades de développement, chaque stade étant caractérisé par des schémas de pensée spécifiques. Par exemple, dans la période préopératoire, les enfants commencent à utiliser des symboles pour représenter des objets et des événements, tandis que dans la période opératoire concrète, ils commencent à penser de manière logique mais concrète². Les travaux de Piaget ont profondément influencé notre compréhension de l'enfance en mettant en évidence l'importance des interactions de l'enfant avec son environnement pour son développement cognitif.

² Étienne BOURGEOIS, Le développement de l'enfant, la contribution de Piaget au champ de l'éducation, Revue Internationale de Sèvres (WEB), Décembre 2018. Page 99 à 108.

Lev Vygotsky, quant à lui, a mis l'accent sur le rôle du contexte social dans le développement de l'enfant. Selon Vygotsky, les interactions avec les autres jouent un rôle crucial dans l'apprentissage et le développement de la pensée de l'enfant. Il a notamment introduit le concept de la zone proximale de développement, qui représente la distance entre ce que l'enfant peut faire seul et ce qu'il peut faire avec l'aide d'un adulte ou d'un pair compétent³. Cette idée souligne l'importance du soutien social dans le développement de compétences cognitives plus avancées chez les enfants.

³ Gaëtane CHAPELLE, Psychologie de l'enfant : 150 ans d'histoire, Sciences Humaines (WEB), Octobre 2001

B. L'expérience personnelle et le rôle du jeu dans l'enfance

¹ Ludovic GAUSSOT,
Le jeu de l'enfant
et la construction
sociale de la réalité,
Spirale n°80 (WEB),
2016, page 139 à 151

Lorsque nous examinons de près le comportement des enfants, nous ne pouvons ignorer l'importance primordiale que revêt le jeu dans leur quotidien. Au-delà d'une simple activité ludique, le jeu se révèle être un élément essentiel de leur développement dans de multiples domaines. Les recherches empiriques, comme celles menées par Bertrand Geay sur les variations sociales du rapport au jeu chez les enfants de 9 à 11 ans, éclairent la nécessité de comprendre l'articulation entre l'enfance, le jeu et la construction sociale de la réalité¹.

Le jeu n'est pas uniquement une source de divertissement pour les enfants, mais plutôt une activité sérieuse, éducative et pédagogique, qui favorise leur développement global. Prenons l'exemple d'un groupe d'enfants qui construit ensemble une cabane en utilisant des coussins et des couvertures. Outre le développement de leurs compétences motrices et cognitives, cette activité encourage également la coopération, le partage et la résolution de problèmes de manière collaborative.

Lorsque les enfants jouent, ils ne se contentent pas de s'amuser ; ils construisent activement leur perception du monde et leur identité personnelle. Le jeu libre (play) et le jeu réglementé (game), comme le décrit Margaret Mead, sont des éléments essentiels dans le processus de construction du soi de l'enfant. En explorant différentes situations (la petite fille parlant à sa poupée à la manière dont lui parle sa mère, jouer au professeur, au policier, etc.), l'enfant assume différents rôles, les domestique, les comprend, les intègre ; ce faisant, il se construit un Soi tout en prenant place au sein du monde social.

Le jeu agit également comme un reflet de la société dans laquelle l'enfant évolue. En 1977, Freitag dans son étude des jeux comme instruments de socialisation des enfants à leurs rôles adultes, a essayé de montrer que dans notre société de consommation, les jeux se sont mis à refléter et à encourager un nouveau style de vie : acheter et vendre, piliers de la société, sont devenus des activités naturelles hautement désirables.

Les jeux influencent les croyances des enfants, les préparant à leur vie adulte en facilitant leur transition vers leur futur rôle de consommateurs. Cette thèse est déjà soutenue en 1979 par Denieul, qui indique que le jeu de société moderne est le lieu d'un rapport spécifique à l'argent et d'une initiation à l'économie marchande, clef de voûte de notre civilisation. Au travers des jeux de société, il s'agit de faire l'apprentissage de la réalité. Ainsi, le monde adulte se met à la portée de l'enfance. Par exemple, le jeu de société Monopoly, en simulant le fonctionnement du capitalisme, initie les enfants aux notions économiques et les familiarise avec les interactions sociales complexes.

Cependant, bien que le jeu joue un rôle crucial dans le développement des enfants, notre société contemporaine accorde souvent davantage d'importance à la réussite académique et professionnelle qu'à l'exploration et à la créativité. Les pressions sociales, familiales et éducatives peuvent éteindre cette flamme naturelle, privant ainsi les individus de leur capacité à appréhender le monde avec la spontanéité et l'émerveillement caractéristiques de l'enfance.

Par exemple, dès la maternelle, les enfants sont souvent guidés dans leur manière de colorier, leur enseignant à ne pas dépasser les contours. Mais pourquoi le dépassement est une mauvaise chose ? Pourquoi ne pas encourager les enfants à expérimenter et à créer leurs propres règles ? En laissant les enfants définir leurs propres règles, ils développent leur autonomie et leur créativité, ce qui est essentiel pour leur développement personnel. Comme le dit Reis (1994) : « *Si l'enfant apprend, c'est parce qu'il expérimente* »¹.

¹ Ludovic GAUSSOT, Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité, Spirale n°80 (WEB), 2016, page 139 à 151

C. Le déclin de l'écoute de la voix intérieure de l'enfant en grandissant

² Tim BROWN, Tales of Creativity and Play, TED (WEB), 2008

En 2008, Tim Brown réalise un Ted² sur la créativité et le jeu dans l'enfance (Tales of Creativity and Play). Pour débiter sa conférence, il parle de Robert McKim, un professeur qui a fait des recherches sur la créativité dans les années 60-70 et a également dirigé le programme de Stanford dédié au design. Robert McKim aime soumettre à ses étudiants un exercice dans lequel ils prennent un bout de papier et doivent dessiner la personne assise à côté d'eux très rapidement. Tim Brown décide de faire cet exercice avec toutes les personnes présentes à sa conférence. Il en ressort que lorsque des adultes font cet exercice, ils rigolent par gêne ou alors s'excusent auprès de leurs voisins pour le dessin qu'ils viennent de faire. Bob McKim souligne cela comme étant la preuve que chacun de nous craint le jugement de ses pairs et c'est cette peur qui est à la source du manque d'imagination dans notre pensée. Cependant, si on fait le même exercice avec des enfants, ils n'ont aucune forme de gêne. Ils sont simplement heureux de montrer leur chef-d'œuvre à qui veut bien le regarder.

Au fur et à mesure qu'ils grandissent, les enfants deviennent plus sensibles aux jugements des autres et perdent progressivement cette liberté d'expression, la remplaçant par la gêne. Tout comme les enfants, les adultes ont besoin d'un environnement de confiance pour exprimer leurs idées sans crainte.

³ Antoine DE SAINT-EXUPÉRY, Le Petit Prince, Folio Junior, 1943

Dans cette lutte pour préserver notre innocence créative, l'exemple du Petit Prince d'Antoine de Saint-Exupéry³ offre une poignante illustration. Enfant, le narrateur esquisse un dessin inhabituel : un serpent avalant un éléphant. Mais les adultes, incapables de saisir cette vision, l'incitent à abandonner son imagination au profit d'études plus conventionnelles. Cet épisode symbolise le défi constant pour les adultes de maintenir leur connexion avec leur enfant intérieur et de percevoir le monde avec les yeux de l'émerveillement et de la créativité.

Au cœur de cette quête réside le concept de néoténie humaine, qui suggère que l'être humain conserve des traits juvéniles tout au long de sa vie. Ainsi, cultiver cette connexion avec notre enfance devient essentiel pour nourrir notre créativité et notre capacité à innover.

¹ Tim BROWN, Tales of Creativity and Play, TED (WEB), 2008

C'est ce que fait Tim Brown dans le cours «From Play To Innovation» à Stanford University¹. Il explore avec ses étudiants les caractéristiques de l'état de jeu humain, ses origines biologiques et son développement. Ils forment la jeunesse à appliquer ces principes à la pensée créative et à l'innovation dans le monde du design.

La notion de «grandir» est souvent associée à un processus de maturité qui semble impliquer une perte de la spontanéité et de l'innocence de l'enfance. Cependant, cette perception peut être révisée. Plutôt que de considérer le fait de grandir comme une simple transition vers un état plus sérieux et réservé, il est possible d'envisager une cohabitation harmonieuse entre notre enfant intérieur et notre adulte en devenir. En d'autres termes, il ne s'agit pas tant de perdre notre part d'enfance en grandissant, mais plutôt de trouver un équilibre où ces deux aspects de notre être coexistent et se nourrissent mutuellement.

Cultiver notre enfant intérieur ne signifie pas abandonner nos responsabilités ou notre sens des réalités, mais plutôt embrasser notre capacité à voir le monde avec fraîcheur, émerveillement et créativité.

Dans le cadre de l'enseignement axé sur l'innovation et la recherche d'idées, il est essentiel de reconnaître la valeur de ces moments ludiques et exploratoires. Un environnement qui encourage la prise de risques, l'imagination et le questionnement offre un terreau fertile pour le développement de nouvelles idées et de solutions créatives.

Dans cette première partie, nous avons donc souligné l'évolution de la perception de l'enfance dans la société, des débuts de l'exploitation infantile à la reconnaissance progressive des compétences enfantines. Les contributions des psychologues du 20e siècle ont été cruciales dans ce changement de perspective, tout en mettant en évidence le déclin de l'écoute de la voix intérieure de l'enfant en grandissant. Cette évolution historique et psychologique jette les bases pour explorer ensuite le rôle du jeu dans le processus créatif contemporain.



II/ Revenir à une simplicité, avoir un rapport direct avec une matière

A. L'exploration par le jeu : la recherche de la quantité

¹ Kate EDGINGTON,
Les enfants dans l'art :
l'enfance de 4 grands
artistes, Singulart
Magazine (WEB), 10
Juillet 2021

«Tous les enfants sont des artistes. Le problème est de rester un artiste en grandissant.»¹ Cette célèbre citation de Pablo Picasso résume à elle seule l'essence de la relation entre la simplicité, le jeu et le processus de création artistique.

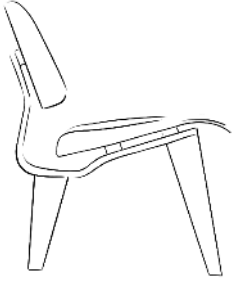
Tim Brown explique cette relation entre la pensée créatrice et le jeu. Rappelons que Tim Brown a pris la relève du fondateur d'IDEO, David E. Kelley, également fondateur de la formidable D. School à l'Université Stanford en Californie. Il est à l'origine de la méthode appelée « design thinking » qu'on applique désormais presque partout, tant dans les entreprises que dans les écoles, dans les pays développés comme dans les pays en développement. Ludique et efficace, la méthode continue à faire ses preuves.

Tim Brown souligne l'importance fondamentale du jeu dans le processus de création. Il affirme que le jeu favorise l'émergence de solutions créatives de qualité supérieure. Pour illustrer son propos, il compare le comportement d'un adulte confronté à une nouvelle situation, à celui des enfants. L'adulte a tendance à catégoriser rapidement la situation pour trouver une réponse ou une solution appropriée. En revanche, les enfants adoptent une approche plus ouverte. Par exemple, lorsqu'ils découvrent un rouleau d'aluminium dans la cuisine, ils se demandent non seulement ce que c'est, mais aussi ce qu'ils peuvent en faire.

Cette ouverture d'esprit marque le début d'un jeu exploratoire. Il est bien connu que les enfants, le matin de Noël, sont souvent plus intéressés par le carton d'emballage que par le jouet qu'il contient. Cette préférence s'explique par la richesse des possibilités offertes par un simple carton par rapport à un jouet prédéfini.



Cette capacité à explorer sans contraintes est au cœur du jeu créatif. Bob McKim, célèbre pour son «Test des 30 Cercles», encourageait ses élèves à générer autant d'idées que possible en un temps limité, sans se soucier de la qualité ou de la correction. En effet, pendant une minute, il laisse ses élèves transformer autant de cercles que possible en objet de forme quelconque (ballon, soleil). Les enfants, par nature, ont tendance à explorer librement, sans se soucier des conventions ou de l'originalité tandis que les adultes se corrigent de manière permanente alors qu'ils ont des idées.



Les designers légendaires Charles et Ray Eames illustrent parfaitement cette approche expérimentale. Leur exploration incessante du contreplaqué pendant des années, sans but précis au départ, a conduit à la création de nombreuses solutions innovantes. Partant de la conception d'attelles pour les soldats blessés pendant la Seconde Guerre mondiale, ils ont ensuite appliqué leur savoir-faire au design de chaises, aboutissant à des créations emblématiques telles que la célèbre chaise longue.

En expérimentant constamment avec les matériaux et les formes, ils ont ouvert de nouvelles voies dans le design, démontrant ainsi l'importance de l'exploration ludique dans le processus de création. Si les Charles et Ray Eames avaient arrêté avec cette première solution, rien de leurs créations n'aurait vu le jour.

B. La construction par le jeu : penser avec ses mains

Pendant que les Eames explorent ces possibilités, ils manipulent des objets physiques à travers des prototypes. En moyenne, un enfant occidental passe au moins 50% de son temps de jeu à participer à des « jeux de construction »¹.

¹ Tim BROWN, Tales of Creativity and Play, TED (WEB), 2008

Par exemple, lorsqu'un enfant construit une tour à partir de blocs, il apprend beaucoup sur les concepts de stabilité et d'équilibre en les faisant tomber et en recommençant. Ainsi, l'apprentissage découle naturellement du jeu, suivant le principe classique de l'apprentissage par l'action.

David Kelley qualifie ce comportement chez les designers de « *penser avec les mains* ». Cela implique de créer rapidement de multiples prototypes à basse résolution en rassemblant divers éléments dans le but de trouver une solution.

Un exemple concret est donné par Tim Brown dans son discours TED, où un groupe de designers travaillait sur un instrument chirurgical avec une équipe médicale. L'un des designers a fabriqué un prototype rudimentaire en assemblant un feutre pour tableau blanc, une boîte en métal et une pince à linge, ce qui a déclenché une conversation fructueuse sur la conception de l'objet. Ce processus de fabrication rapide dans le monde réel permet d'accélérer la réflexion et de passer rapidement de l'idée à la réalité.

Chez IDEO, cette approche se traduit par une ambiance rappelant celle de la maternelle, selon Tom Brown. Les designers disposent de chariots remplis de matériaux tels que du papier coloré, de la colle, du carton et de la pâte à modeler, à portée de main. Ainsi, ils peuvent commencer à construire des prototypes sans avoir à se rendre dans un atelier spécial. Cette démarche permet de tester rapidement les idées avec les consommateurs, bien plus efficacement que de tenter de les décrire par des mots.

Cependant, comment aborder la conception de quelque chose d'immatériel, comme un service ou une expérience ? Dans ce cas, plutôt que de construire physiquement, on peut recourir au jeu de rôle pour simuler les interactions au fil du temps.

C. Le jeu de rôle : mimer pour expérimenter

Si vous concevez une interaction entre deux personnes, il est essentiel d'imaginer cette expérience. Jouer cette interaction permet de ressentir les défauts dans votre design. C'est pourquoi le jeu de rôle est crucial dans le processus de conception, même si les adultes peuvent être réticents en raison de la gêne que cela peut engendrer.

En tant qu'adultes, nous avons intégré de nombreux scripts qui nous aident à simuler des interactions et à détecter l'authenticité. C'est pourquoi le jeu de rôle est une méthode de conception et d'expérimentation valable.

¹ Tim BROWN, Empathy : Standing in the Shoes (or Lying on the Gurneys) of Others, *The Journal of Business and Design (WEB)*, 23 Octobre 2009

Une autre approche pour les designers est de se mettre à la place de l'utilisateur et de vivre l'expérience qu'ils conçoivent. Par exemple, Kristian Simsarian s'est immergé dans l'expérience d'être un patient en salle d'urgence, en filmant son séjour¹. Cette expérience lui a permis de remarquer des détails importants, comme le fait que les patients regardent souvent le plafond. Ce type d'empathie peut être créé en vivant réellement l'expérience que l'on conçoit.

Certains designers vont même jusqu'à vivre des expériences physiques pour mieux comprendre les sensations de leurs utilisateurs. Par exemple, Altay Sendil s'est fait épiler la poitrine pour ressentir la douleur que peuvent éprouver les patients lorsqu'on leur retire leurs pansements.

Ainsi, comme un enfant qui se déguise en pompier pour explorer cette identité, les designers adoptent différents rôles pour mieux comprendre les expériences qu'ils créent. Le jeu n'est pas synonyme d'anarchie ; il obéit à des règles, surtout lorsqu'il s'agit d'un jeu collectif. Les enfants suivent un script accepté lorsqu'ils jouent au thé ou au gendarme, et cette négociation codée favorise un jeu productif.

De même, il y a des règles sur quand jouer ; les enfants ne jouent pas tout le temps. Ils passent d'un état à un autre, et les enseignants passent beaucoup de temps à les accompagner dans ces transitions. Les designers aussi passent d'un mode de génération d'idées à un mode de sélection pour trouver des solutions. Ces deux modes, divergence et convergence, sont essentiels, et il est important de savoir passer de l'un à l'autre. En somme, on peut être sérieux tout en jouant.

Nous verrons dans la dernière partie de cet article comment cette méthode en trois parties - explorer, expérimenter et tester - est appliquée par les designers contemporains et comment ces derniers utilisent le jeu comme processus créatif.

III/ Ouverture sur le jeu dans le design : Cas Holman

A. L'influence continue du jeu dans le design contemporain

¹ Cas Holman :
création de jouets,
Abstract, L'art du
Design, Netflix (WEB),
2019

« Quand je conçois un jouet c'est pour que l'enfant suive son imagination plutôt que des instructions. Si je lui donne des éléments et que je lui demande de fabriquer une voiture, il y aura une bonne et une mauvaise façon de faire. L'enfant a déjà une idée préconçue de ce qu'est une voiture. C'est une idée fermée. A l'inverse si je lui demande de faire un « truc pour aller à l'école », alors je lui laisse l'espace pour 1 milliard d'idée. Mon travail consiste à donner aux enfants les outils qui leurs laissent la liberté d'imaginer, d'explorer des idées et d'inventer de nouvelles choses »¹. Cas Holman - Designer et Fondatrice de l'entreprise de jouets Heroes Will Rise.

Cas Holman ne se considère pas comme « créatrice de jouet » trouvant le terme « jouet » frivole. Elle préfère se décrire comme une personne qui élabore des éléments permettant le jeu, créant ainsi les circonstances favorisant l'émergence du jeu. Dans son travail, le jeu et le design sont indissociables. Elle teste des idées, éprouve des concepts dans les jouets et l'espace. Tout son processus créatif s'apparente à du jeu.

Lorsqu'elle démarre un projet, Cas Holman commence par se fixer un but empirique. Ensuite, elle conçoit le système, l'objet ou l'aire de jeu autour de ce but. Le dessin occupe une place très importante dans son travail, qu'elle considère comme une extension de son cerveau sans laquelle elle ne peut concrétiser une idée.



Son premier projet, Geemo, inspiré des modèles de la nature et particulièrement de la moelle osseuse, vise à élaborer une unité capable de créer un motif irrégulier. Geemo est sur une grille à 3 points mais le centre est excentré. Il s'agit d'une série de modules identiques avec des branches pouvant se combiner et ne former qu'une seule pièce grâce à des extrémités magnétiques.

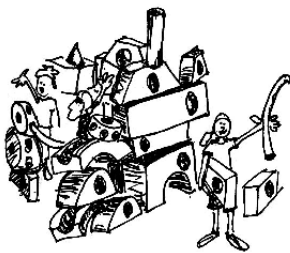
Au départ, elle voulait intégrer un code couleur sur ces aimants (le rouge étant le négatif et le bleu le positif) pour que les enfants puissent comprendre comment combiner les modules ensemble. Après réflexion, elle souhaite que les enfants se trompent et apprennent en faisant. Geemo est un jouet blanc car, pour elle, les enfants ne sont pas particulièrement attirés par la couleur ; ils sont assez raffinés pour jouer avec un jouet blanc et apprécier que la couleur ne leur dicte pas ce qu'ils doivent faire.

La question des couleurs est importante pour Cas Holman. Dans les grands magasins de jouets, les couleurs séparent les genres (le rose pour les filles, le bleu pour les garçons), ce qui est absurde car les enfants ne font pas cette distinction. Ou alors, ils finissent par y croire si ce sont les seules options qui leur sont données. Cas Holman veut avoir un impact positif sur cette question des sexes.

Avec Geemo, elle a remporté un prix et le jouet a été lancé au MoMA Design Store de New York en 2006. Cas Holman adopte comme devise : « *Facile, c'est ennuyeux* ». Pour elle, la facilité, dans le sens où elle ne requiert aucune réflexion, est synonyme d'ennui. Elle remet en question l'hypothèse selon laquelle la simplicité est la meilleure approche dans le domaine du design. Elle s'inspire beaucoup dans son travail de Shusaku Arakawa (architecte, 1936-2010) et Madeline Gins (poète, 1941-2014) qui ont créé un groupe de réflexion nommé Architecture contre la mort. Ils ont défendu l'idée que la prévisibilité de la vie transforme l'individu en zombie. Ils ont repoussé les limites de l'architecture en remettant en question des concepts tels que la platitude du sol ou la linéarité des cloisons. Leurs créations visaient à susciter chez l'homme une conscience, une attention et une réactivité à son environnement. Selon eux, c'était un moyen de rester ouvert au monde et de maintenir une forme de vitalité dans l'acte créatif.

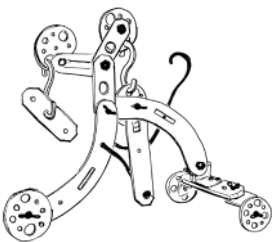
B. Le jeu de construction

¹ Cas Holman : création de jouets, Abstract, L'art du Design, Netflix (WEB), 2019

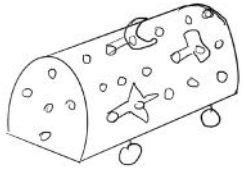


Tucker Viemeister (designer industriel chez Rockwell Group) décrit Cas Holman comme « *une conceptrice avec une méthode professionnelle non conventionnelle. Elle est comme une gamine si heureuse et excitée par tout. Son travail entier est ludique* »¹.

En 2006, Cas Holman réalise l'un de ses projets les plus ambitieux : les « Big Blue Blocks ». Son objectif est de réinventer le concept du terrain de jeu traditionnel. Inspirée par les blocs modulaires de Caroline Pratt (Unit Block, 1913), elle crée des blocs bleus géants, adaptés à la taille des enfants. Ces blocs sont conçus pour être manipulés de manière empirique par les enfants, offrant un jeu libre sans réponse correcte ou incorrecte. Cette approche encourage les enfants à penser par eux-mêmes et renforce leur confiance en eux.



En 2011, elle lance le Rigamajig, un jeu de construction novateur et ambitieux. Ce kit peut être utilisé comme un outil d'apprentissage, un jouet ou un terrain de jeu. Composé de divers éléments (planches, écrous, équerres, crochets, poulies), il permet aux enfants de construire sans avoir besoin de maîtriser un outil spécifique. Les matériaux réels, tels que le contreplaqué de 2 cm, responsabilisent les enfants et les encouragent à travailler avec sérieux. L'observation des enfants jouant avec le Rigamajig a permis à Cas Holman d'évoluer dans la conception du produit, en intégrant de nouvelles idées et façons de jouer. Elle aime souvent faire appel à des professeurs ou des parents d'enfants dans ses projets.



Par exemple pour le projet « The critter (La bastiole). Ce jouet est une autre de ses créations, inspirée par un ancien cheval d'arçon de son enfance. Cette « bête » dispose de trous dans lesquels les enfants peuvent insérer divers éléments, leur permettant de la transformer selon leurs désirs. Cas Holman accorde une grande importance à la phase de prototypage, utilisant du carton, de la colle et du scotch pour réaliser des tests en permanence. Elle donne ensuite ces prototypes à des écoles, des parents et des enseignants pour recueillir leurs retours et observer les réactions des enfants. Cette démarche rappelle celle de Tim Brown avec ses élèves chez IDEO : explorer, expérimenter et tester pour s'assurer de la validité du produit. Pour Cas Holman, l'accent est mis non pas sur le résultat final, mais sur le processus de création qui entoure l'objet. créait.

C. Les implications à long terme de la proximité entre designers et l'univers ludique des enfants

Pour Cas Holman, les jouets actuels ne répondent pas aux besoins des enfants. Principalement en plastique, ils sont conçus pour distraire ou pour être vendus, mais apporte rarement une valeur ludique. Beaucoup de ces jouets ont un objectif fixe, une manière définie de jouer avec. Beaucoup de ces jouets ont un usage défini et limité, ce qui restreint rapidement le plaisir, l'engagement et l'amusement des enfants. On en fait rapidement le tour, ce qui entrave la créativité des enfants.

Son combat va au-delà du simple domaine du jouet ; Cas Holman souhaite transformer l'éducation elle-même. Elle remet en question le modèle traditionnel de l'école, avec ses rangées de bureaux et son expert dispensant un savoir figé aux élèves, considérés comme de simples réceptacles de connaissances. Pour elle, l'école devrait être ouverte sur le monde extérieur, plutôt que d'être un lieu renfermé sur des savoirs archaïques.

En tant que professeur à la Rhode Island School of Design, Cas Holman voit un lien entre l'enseignement aux futurs designers et la conception de jouets pour les enfants. Dans sa classe, les étudiants sont constamment encouragés à jouer, elle appelle ces jeux : « Name by functions ». Par exemple, au lieu de dire «Créez une tasse», elle propose plutôt «Créez un moyen de transporter de l'eau», incitant ainsi les élèves à explorer des idées dans cette direction.

Les jouets conçus par Cas Holman offrent une grande malléabilité, offrant un cadre propice à l'épanouissement de l'imagination, tant chez les enfants que chez les adultes. Pour elle, de bons jouets contribuent à former de bonnes personnes. En donnant aux enfants les outils nécessaires pour développer leur confiance et leur créativité, elle croit qu'ils peuvent devenir des individus empathiques, capables de bâtir un meilleur avenir pour tous.

Son processus créatif, appliqué à la conception de jouets, reflète finalement celui qu'elle offre aux enfants pour créer leurs propres jouets à partir des axes qu'elle a imaginés. Ainsi, adultes et enfants se retrouvent en harmonie dans ses projets ; rien ne serait possible l'un sans l'autre. Pour Cas Holman, si l'on peut jouer ensemble, alors nous pouvons vivre ensemble.



BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages :

- BELLINI, Mario, Le design raconté aux enfants - un grand architecte et designer explique aux plus petits comment regarder les maisons et leurs objets, Parenthèses Eds, Paris, 2023, 10p
- BIRKS, Kimberlie, Design for Children, Phaidon Press Limited, New York, 2018, 5 p
- BOURGEOIS, Etienne, Le développement de l'enfant, la contribution de Piaget au champ de l'éducation, Revue Internationale de Sèvres (WEB), Décembre 2018. Page 99 à 108.
- CHAPELLE, Gaëtane, Psychologie de l'enfant : 150 ans d'histoire, Sciences Humaines (WEB), Octobre 2001
- EDGINGTON, Kate, Les enfants dans l'art : l'enfance de 4 grands artistes, Singulart Magazine (WEB), 10 Juillet 2021
- GAUSSOT, Ludovic, Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité, Le Carnet Psy, Paris (WEB), Avril 2001
- HUIZINGA, Johan, Homo Ludens, Gallimard, Paris, 1938
- MILLER, Henry, Peindre c'est aimer à nouveau, Le livre de poche, 1960
- MOREL Marie-France, Evolution de la perception de l'enfant depuis la Renaissance, Dans Après-demain 2019/1(N° 49,NF), pages 7 à 9 Éditions Fondation Seligman
- ROBERT, Etienne, La conscience médicale antique et la vie des enfants, Persée (WEB), 1973, pages 15 à 61.
- SCANZI Jonathan, En quoi les enfants sont-ils naturellement de bons designers ?, 2014. Disponible sur : <https://medium.com/%C3%A9volt-stories/en-quoi-les-enfants-sont-ils-naturellement-de-bons-designers-9e0b91603d8f>
- VICKIONARY, Just Kidding ! A to Z Designs for Kids & Kidults, Viction Workshop, Hong-Kong, 2013, 1p

Mémoire :

- RAVISE, Clémentine, Dialogues-Les thématiques du design contemporain, Ecole Camondo Paris, 2021, p132-141

Conférences électronique :

- BEHAR Yves, Designing objects that tell stories, Février 2008, Disponible sur : https://www.ted.com/talks/yves_behar_designing_objects_that_tell_stories
- BROWN Tim, Tales of Créativité and play, Mai 2008, Disponible sur : https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play
- SVITAK Adora, Ce que les adultes peuvent apprendre des enfants, Février 2010, Disponible sur : https://www.ted.com/talks/adora_svitak_what_adults_can_learn_from_kids?language=fr
- TEZUKA Takaharu, La meilleure maternelle du monde, Septembre 2014, Disponible sur : https://www.ted.com/talks/takaharu_tezuka_the_best_kindergarten_you_ve_ever_seen?language=fr

Documentaires :

- BOUHENIC Pascale, Mark Rothko - La peinture vous regarde, Arte, 2023
- DADISH Scott, Abstract, L'Art du Design, Cas Holman : Créations de jouet, Netflix, 2017