

FAIS

DONE CI,

FAIS

DONE CA



# SOMMAIRE

## 4 INTRODUCTION

## 6 L'UTILISATEUR ENFANT COMME SUJET D'OBSERVATION

8 LES OBSERVATIONS PAR LE DESIGNER

15 LE DÉTOURNEMENT D'OBJET PAR L'ENFANT

19 L'EXPÉRIENCE D'UTILISATION ENFANTINE

## 24 L'UTILISATEUR ADULTE, UN ENFANT QUI A BIEN GRANDI

26 NORMALISATION ET HABITUDES

28 DE L'UTILISATION EFFICACE VERS UNE UTILISATION AUGMENTÉE

31 LE DÉTOURNEMENT D'OBJETS CHEZ L'ADULTE

## 36 L'ENFANT COMME BASE DE LA CONCEPTION DE PRODUITS POUR ADULTES

38 LA TRANSPOSITION DE LA NAÏVETÉ ENFANTINE

42 L'ENFANT COMME SOURCE D'INSPIRATION

45 LA CONCEPTION D'ACTIONS ALTERNATIVES ET IMPRODUCTIVES

## 48 CONCLUSION

50 BIBLIOGRAPHIE

52 ICONOGRAPHIE

55 REMERCIEMENTS



« C'est quoi ça ? » me demande Helyana à propos d'un chinois de cuisine pendant qu'au fond de la salle, Oumar découvre le fauteuil. Elif elle, juste à côté, esquisse discrètement un mouvement de danse en s'appuyant sur ce même objet alors que Noah entrechoque la cafetière à l'italienne avec les éléments métalliques qu'il trouve.

Helyana, Oumar, Elif et Noah sont en petite section de maternelle. Leurs actions, réalisées spontanément, semblent vérifier une intuition qui m'a mené dans cette école : les comportements de l'enfant avec les objets qui l'entourent sont différents de ceux de l'adulte, qui semblent être normés.

La situation décrite met en évidence l'absence de connaissance de l'enfant face aux objets. Il ne les comprend pas tous et ne sait pas nécessairement comment les utiliser. De cette manière, il les manipule et interagit avec eux, sans forcément prendre en compte leur réelle fonction. Il peut les détourner même si cela n'est pas réfléchi ou utile. Il semble également être intéressé par des caractéristiques de l'objet qui ne séduisent pas toujours l'adulte : son regard est différent. Cette méconnaissance et ces comportements spontanés amènent à des usages inédits des objets, habituellement non permis. En tant qu'adulte, je pressens que l'étude de ces attitudes éloignées des nôtres peut être intéressante pour le designer de produits. Peut-elle questionner les usages, habitudes et comportements établis avec les objets dans notre société ? Permet-elle un renouvellement des expériences, pour nous, adultes ? Amène-t-elle le designer à envisager différemment le processus de conception ?

Nous nous intéressons ici au potentiel créatif que peut faire naître l'enfant chez l'adulte, sans qu'il en soit conscient. Il n'est pas en train de concevoir lorsqu'il utilise un objet : il agit spontanément sans être guidé par sa fonction. De cette manière, l'enfant devient pour moi, en tant que designer de produits, un sujet d'observation dont j'étudie les interactions avec les objets que je lui apporte en école maternelle. Il ne s'agit pas de développer une co-création enfant-designer comme elle peut exister via le dessin ni de sensibiliser l'enfant au design, mais bel et bien d'étudier ses comportements afin d'enrichir mon regard pour concevoir et renouveler les usages établis.

Ce mémoire a pour objectifs d'accompagner la réflexion autour de mon intuition et de mettre en place les moyens nécessaires pour la vérifier ou l'infirmier. La question suivante peut nous guider :

En quoi le designer peut-il s'inspirer de l'utilisation des objets par l'enfant pour augmenter l'expérience du produit<sup>1</sup> de l'adulte ?



1. Avec les termes « augmenter l'expérience du produit », il faut entendre ajouter à celle-ci quelque chose en plus de bénéfique pour l'utilisateur. On pourrait envisager compléter la fonction principale d'un objet en y insérant des ressentis habituellement non présents, un aspect ludique, plaisant ou en encore narratif par exemple.

L'UTILISATEUR ENFANT

COMME

SUJET D'OBSERVATION

Afin de questionner le potentiel ressort créatif de l'utilisateur enfant, il est essentiel d'observer ses interactions avec les objets et d'en extraire les caractéristiques.

## LES OBSERVATIONS PAR LE DESIGNER

Pour observer au mieux ces comportements, il s'agit d'étudier l'approche du « designer observateur ». Comment fonctionne-t-elle ? Dans quelles mesures est-elle applicable à mon sujet ? Quelles sont les spécificités de celui-ci ?

### LA MÉTHODE

Intéressons-nous tout d'abord aux méthodes d'observation utilisées par les designers. Certains d'entre eux développent une approche où cette action, consistant à étudier avec attention des individus, prend une place très importante. L'article « Design et ethnographie<sup>2</sup> » traite de ces études de terrains que réalise le designer dont le but est de remettre en cause une idée de départ, de comprendre et déceler des comportements, et d'avoir une vue d'ensemble riche de l'observé pour lui adapter la conception. Si cet article s'appuie sur la méthode ethnographique, qui étudie les mœurs et coutumes de populations sur le terrain, je me rapproche plus, dans ma démarche, de l'anthropologie, qui s'intéresse aux groupes humains. Cela signifie que l'attention est davantage portée sur le sujet et son comportement que sur ses coutumes et son territoire. Cette distinction faite, nous pouvons aborder la méthode dite « épistémologique constructiviste<sup>3</sup> » correspondant à mon approche. Elle consiste à se renseigner en amont sur l'observé pour évaluer les résultats obtenus et est caractérisée par un processus d'observation pouvant évoluer au cours de l'étude en fonction des données récoltées.

### LES APPORTS THÉORIQUES

Il convient d'appréhender les spécificités du comportement enfantin et de cerner la période où elles dominent pour pouvoir les observer de manière pertinente.

Dans *La formation du symbole chez l'enfant*<sup>4</sup>, le psychologue Jean Piaget nous apprend qu'entre 2 et 7 ans, l'enfant confond son point de vue et celui des personnes qui l'entourent. Cela entraîne une imitation représentative

2. Léchot Hirt Lysianne, Nova Nicolas, Kilchör Fabienne et Fasel Sébastien, « Design et ethnographie. Comment les designers pratiquent les études de terrain », *Techniques & Culture*, n° 64, 2015, pp. 64-77.

3. *Ibid.*, p. 73.

de sa part : il imite une situation croisée précédemment dans un tout autre contexte. En parallèle, le jeu symbolique, présent au même âge mais déclinant de 4 à 7 ans, mène l'enfant à associer et construire des images et des scènes. À 7 ans, l'éveil des connaissances ainsi que le déclin du jeu symbolique et de l'imitation représentative semblent rapprocher les comportements enfantin et adulte : c'est entre 2 et 6 ans que les spécificités du premier semblent les plus marquées.

Aussi, « La théorie des éléments indéterminés<sup>5</sup> » de l'architecte Simon Nicholson nous indique que plus il y a de variables en forme et en nombre au sein d'un environnement, plus l'inventivité, la créativité et les découvertes sont riches et probables. Les « éléments indéterminés » les plus intéressants sont ceux présents quotidiennement dans notre environnement le plus proche. Des interactions physiques semblent nécessaires pour mieux les explorer. Par ailleurs, la liberté d'agir et de découvrir par soi-même entraîne des actions plus volontaires. Enfin, Nicholson nous rappelle que les lieux et contextes influent sur le comportement. Si cette théorie s'applique à tout le monde, elle concerne davantage les enfants car possédant moins de connaissances, ils sont en développement permanent : nous la prendrons donc en compte pour l'établissement des protocoles d'observation.

Enfin, dans son texte « Les livres pour enfants<sup>6</sup> », l'artiste et designer Bruno Munari nous montre qu'un enfant qui s'ennuie observe et interagit davantage avec son environnement tout en développant son imagination.

Ainsi, pour étudier les spécificités des interactions enfantines avec les objets, c'est le comportement d'enfants entre 2 et 6 ans qu'il semble judicieux d'observer. Les objets mis à leur disposition seront nombreux, libres d'utilisation et extraits en partie de leur quotidien. Les observations se dérouleront dans différents contextes et l'ennui de l'enfant sera favorisé. Toutes ces données nous permettent d'établir des protocoles plus justes et adaptés à l'observé.

## LES MODALITÉS DE L'OBSERVATION

### LES DIFFÉRENTES SÉANCES

Pour cette réalisation de protocoles d'observations, déterminons d'abord les sujets observés et le déroulement des séances. L'âge de 2 ans me paraît trop jeune pour réaliser des observations avec des objets, car ceux-ci pourraient s'avérer dangereux. C'est pourquoi j'étudie le comportement d'enfants entre 3 et 6 ans. Pour ce faire, j'interviens dans trois classes de différentes sections à l'école maternelle Chalais-Prévert de Rennes. Aidé des institutrices partenaires<sup>7</sup>, j'ai affiné les protocoles des six séances d'observations (fig. 1). L'utilisation libre et la décontextualisation des objets à disposition sont les deux éléments constants entre toutes les séances<sup>8</sup>. La première règle conserve la spontanéité et la diversité des comportements. La seconde ouvre les possibilités d'actions. À côté de ces facteurs invariants, les protocoles évoluent d'une séance à l'autre : la disposition des objets dans l'espace, le nombre de personnes par groupe d'observation, le lieu et le déroulement de chaque séance changent pour générer un maximum de situations diffé-

4. Piaget Jean, *La formation du symbole chez l'enfant*, Yverdon-les-Bains, Delachaux & Niestlé, coll. « Actualités pédagogiques et psychologiques », 1989.

5. Nicholson Simon, « La théorie des éléments indéterminés : un principe déterminant de la méthodologie du design », in Vincent Romagny (dir.), *Anthologie. Aires de jeux d'artistes*, Gollion [Suisse], Infolio, 2010, pp. 82-95.

6. Munari Bruno, « Les livres pour enfants », *L'Art du design* [trad. fr. Favre Audrey], Paris, Pyramyd, coll. « :T », 2012, pp. 90-101.

7. Sylvie Cuberes en petite section, Laurence Faure en moyenne section et Véronique Godec en grande section.

8. À l'exception de la dernière séance, conçue comme un temps de bilan.

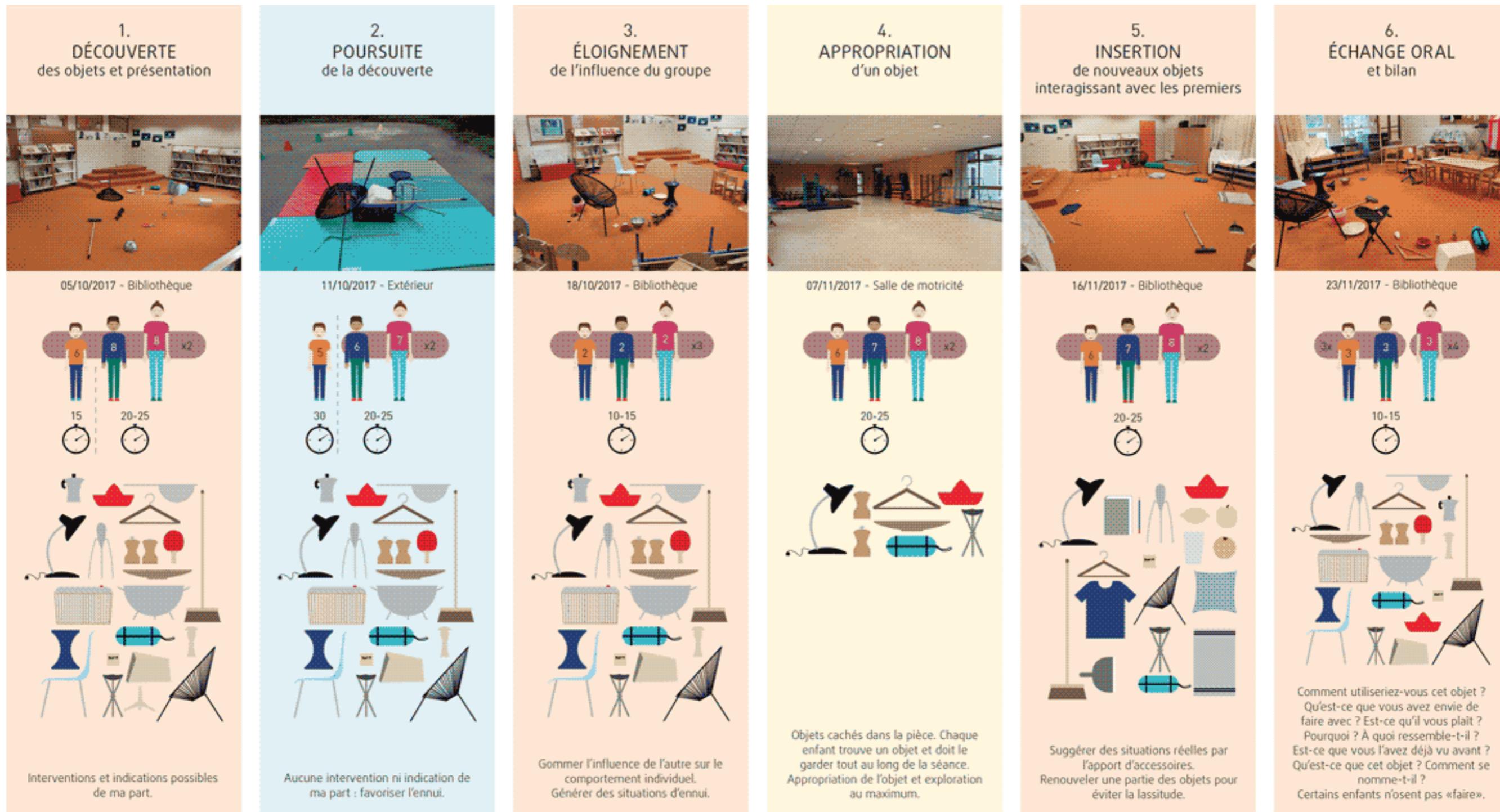
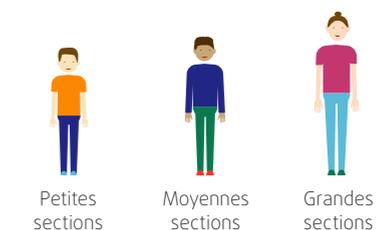


Fig. 1 : Protocoles des séances d'observation réalisées en classes de maternelle

Le maximum de 8 élèves par groupe réduit l'imitation possible entre les sujets, leur offre un meilleur confort d'utilisation des objets et favorise une meilleure observation de ma part. La durée maximale des séances est de 25 à 30 minutes pour éviter la lassitude de l'enfant.



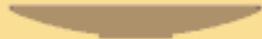
## OBJETS ARCHÉTYPAUX

Représenter un type d'objet

### OBJET DE LA MAISON



- Connoté d'histoires : est-ce que l'enfant les connaît déjà?
- Utilisation répétitive chez l'adulte
- Objet « à oublier »



- Fonction peu lisible
- Objet qui s'oublie, fonctionnel et décoratif



- Objet d'apparence technique
- Non-utilisation directe par l'enfant
- Fonction peu lisible
- Objet caché, uniquement fonctionnel
- Interruption momentanée de l'utilisation

### ACCESSOIRE DE BUREAU



- Articulation, lumière, activation et fil
- Mobilité sur plusieurs axes
- Utilisation fonctionnelle, de nuit ou par temps couvert
- Objet qui reste en place



- Détachable, évolutif, duplicable
- Forme géométrique basique sans invite particulière
- Usage unique de chaque post-it
- À la frontière avec le graphisme

### CAMPING / SPORT



- Forme vague, surface importante, textile
- Usage technique et purement fonctionnel
- Utilisation ponctuelle dans l'année



- Pliable / dépliable
- Mono-usage
- Utilisation ponctuelle
- Fonction du tabouret d'appoint à questionner



- Préhension favorisée
- Mono-usage
- Détournement déjà existant (microphone?)



- Ouverture-fermeture
- Mono-usage
- Utilisation momentanée mais quotidienne
- Notion de magie dans le fonctionnement

### MOBILIER



- Objet quotidien non adapté à la taille enfant
- Objet présent en permanence dans l'habitat
- Mono-usage



- Toucher particulier
- Matérialité inhabituelle : fils ≠ rigide
- Questionner l'utilisation du fil dans le mobilier

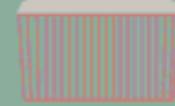
### USTENSILE DE CUISINE



- Aucune fonction sans agrume à disposition
- Mono-usage
- Efficacité recherchée
- Objet oublié, caché



- Détails propices aux manipulations (pieds, poignées, trous)
- Mono-usage
- Recherche d'efficacité et de sécurité
- Utilisation rapide mais régulière



- Mouvement et assemblage
- Mono-usage
- Utilisation ponctuelle



- Bi-texture
- Manche invite à manipuler
- Mono-usage
- Recherche d'efficacité et de sécurité
- Utilisation occasionnelle



- Mouvement et bruit
- Utilisation fonctionnelle et décorative
- Moment du repas à questionner

### OBJETS « ÉVOCATEURS »

Ouvrir l'imaginaire



- Deux parties
- Possibilité de faire du son (Tabouret « Tam tam »)
- Fonction du tabouret d'appoint à questionner



- Parallèle avec le presse-citron archétypal : quelles réactions?
- Quelle perception par l'enfant d'un objet narratif pour adultes?

- Formes reprenant des éléments présents dans certains objets présentés
- Interactions favorisées : rotations, poignées, creux, asymétrie



### OBJETS QUE JE CONÇOIS

Inciter à des manipulations

▼ Fig. 2 : Classement des objets apportés aux séances d'observation

- Critères de sélection des objets avant les observations :
  - Intérêt d'apporter cet objet aux enfants
  - Intérêt de sélectionner cet objet pour le designer

rentes. Aussi, en parlant le strict minimum, je favorise l'ennui, incitant l'enfant à s'occuper, à chercher seul les réponses à ses questions et à accroître son observation de l'objet.

## LES OBJETS

Abordons maintenant les objets apportés aux séances (fig. 2). Ils sont divisés en trois catégories. Il y a d'abord les objets archétypaux : l'utilisation qui en est faite représente plus le type d'objet que l'objet en lui-même. Il y a ensuite les « objets évocateurs », dont la forme suggère plus que l'unique fonction du produit : ils permettent d'ouvrir l'imaginaire de l'enfant et possèdent un intérêt dans l'aspect, l'usage ou le matériau. Enfin, il y a les objets que je crée, dessinés en fonction des autres pour inciter à des manipulations mais qui restent des leurres, sans réelle fonction. Une vingtaine d'objets ont été sélectionnés pour disposer de suffisamment d'« éléments indéterminés » dans un même espace sans pour autant disperser l'attention des enfants : cela favorise leur intérêt pour l'environnement.

Ainsi, les protocoles établis permettent, par leur évolution, d'explorer au maximum les interactions que peuvent avoir les enfants avec les objets mis à leur disposition.

Maintenant que nous savons comment le designer observe sur le terrain et que nous avons mis en place des protocoles précis d'observation, avec l'appui d'une première approche théorique du comportement de l'enfant, nous pouvons passer en revue quelques unes de mes observations dont les résultats seront étudiés dans les parties suivantes.



Fais donc ci, fais donc ça

## LE DÉTOURNEMENT D'OBJETS PAR L'ENFANT

Au cours de ces études, je constate que l'enfant détourne et utilise très fréquemment les objets qu'il a à sa disposition de multiples manières. Il s'agit ici de qualifier et d'expliquer ces utilisations alternatives.

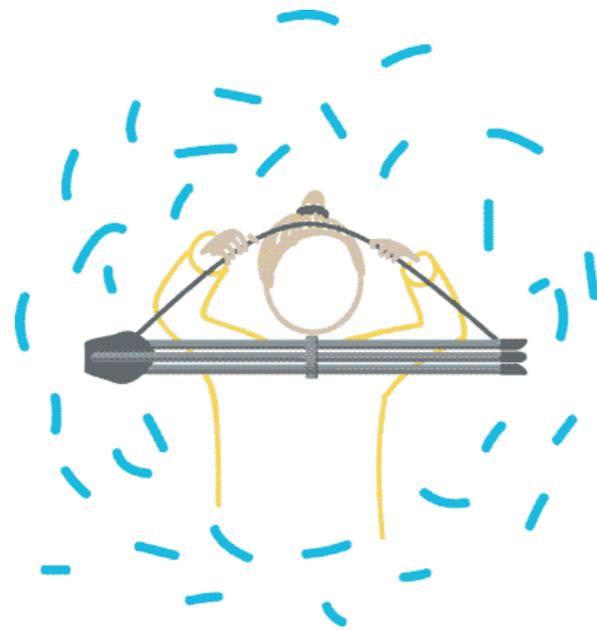
Les objets peuvent tout d'abord devenir jeu : Oumar utilise le balai pour pousser la passoire sur le sol. L'action « pousser le balai », habituellement associée à une corvée, et son résultat « déplacement de la passoire » semblent divertir l'enfant, qui agit sur un objet grâce à un autre. C'est probablement la découverte de cette interaction couplée à la liberté d'action qui l'amuse. Cet acte se déroulant dans la réalité nous montre que des objets fonctionnels peuvent devenir, une fois associés et utilisés autrement, objets d'amusement et de jeu.



L'utilisateur enfant comme sujet d'observation

Cependant, un détournement peut être exercé sans que le résultat ne soit réellement visible. C'est le cas lorsque le cintre est utilisé pour faire de la guitare par Lorina. Le premier objet, aisément manipulable par un enfant, est attrapé à une extrémité. Le triangle formé par le cintre se retrouve sur le ventre de l'enfant : cette partie lui rappelle probablement le corps de la guitare. Lorina bouge son autre main devant ce triangle. L'image de la guitare qu'elle connaît et qui l'amuse est, via l'imitation représentative, projetée sur le cintre. Le geste qu'elle exécute lui rappelle ce moment plaisant vécu antérieurement, et même sans son émis en réalité, elle semble vivre cet instant aussi intensément que si elle en produisait. Le résultat de l'action lui importe peu : elle se souvient, elle replonge dans ce moment, danse et s'amuse de cette utilisation. Ainsi, un objet fonctionnel peut déclencher des narrations dans l'esprit de l'enfant ; le plaisir généré semble être aussi grand que celui obtenu avec un vrai résultat.

En outre, un objet peut, au gré d'une divagation, être détourné sans but réel. Melike enfle le trépied de camping autour de sa tête : elle l'explore et le manipule singulièrement. La durée de cette action, 8 secondes, est supérieure à celle de la plupart des autres actions. On peut alors dire que cette manipulation, en plus d'être exploratoire, engendre une divagation liée au plaisir généré par le geste effectué, qui ne tient pas compte de la fonction du produit.



Fais donc ci, fais donc ça



L'enfant peut aussi explorer un objet dans le but de le comprendre. Par exemple, la lampe est reconnue comme éclairage et la prise mâle comme moyen de l'activer. Cependant, aucune prise femelle n'est présente dans la pièce. De nombreux enfants essaient de la substituer par les trous qu'ils trouvent et notamment par ceux de la lampe : elle est ainsi branchée sur elle-même. Un objet fonctionnel peut donc être manipulé singulièrement par les observés, qui tentent de le comprendre ou de l'activer. L'échec de ces actions ne découragera pas les enfants dans leur volonté de comprendre la manière d'allumer cette lampe, ni leur conviction que l'action réalisée peut être la bonne. Ainsi, l'objet garde sa fonction aux yeux de l'enfant, mais un autre usage, fictif, est attribué à l'objet.

Enfin, lors de la cinquième séance, Lyna comprend que l'objet est une orange. Elle se donne comme objectif de faire du jus. Le crayon à disposition est alors identifié comme objet pointu, pouvant se planter dans l'orange pour parvenir à son objectif. Ici, un objet fonctionnel est détourné de façon astucieuse pour atteindre un but précis.

Nous voyons donc que l'enfant détourne les objets de nombreuses manières sans nécessairement en être conscient. On peut alors s'interroger sur les raisons du détournement d'objets par l'enfant.

L'utilisateur enfant comme sujet d'observation



Pour répondre à cette interrogation, appuyons-nous sur des écrits théoriques. Dans l'article «Le développement de l'imagination selon Piaget et Vygotsky<sup>9</sup>», les professeurs en Sciences de l'éducation nous indiquent que ce qui a été vu précédemment par l'enfant est reproduit par formation d'image («imagination reproductive») ou mélangé dans son esprit par association d'images irréelles («imagination créative»). Ces confusions participent aux incohérences des représentations produites dans la pensée de l'enfant. Par ailleurs, le terme d'imagination que l'on attribue communément à l'enfant n'est rien d'autre que sa non-conformité à la réalité. Aussi existe-t-il chez lui un flou entre le monde réel et le monde irréel rendant possible le détournement d'objets.

L'essayiste Jonathan Crary parle de «perception pure<sup>10</sup>» de l'enfant en s'appuyant sur des écrits de John Ruskin qui évoque l'«innocence de l'œil<sup>11</sup>». Pour ce critique d'art, l'enfant perçoit les choses telles qu'elles sont, «sans avoir conscience de ce [qu'elles] signifient<sup>12</sup>». Crary complète en évoquant le théoricien de la littérature Paul de Man qui nous indique que l'enfant possède une «absence de passé qui n'a pas encore eu le temps de ternir l'immédiateté de [sa] perception<sup>13</sup>». De cette manière, l'enfant, hors de la connaissance et non conscient des conventions, utilise de manière décomplexée et non contrainte les objets qu'il a à sa disposition.

Enfin, la perception des «invites<sup>14</sup>», c'est-à-dire de tout ce qui incite l'humain à faire une action dans un environnement, évolue en fonction de la taille de chaque être. Par exemple, une chaise est perçue par l'adulte comme une surface plane à hauteur de ses genoux, l'invitant à s'asseoir. Pour le jeune enfant, ce même plan à hauteur de son ventre l'invite à s'en servir comme table haute : s'asseoir sur cette surface élevée est pour lui plus complexe et moins naturel. L'enfant ne réalise donc pas instinctivement la même action qu'un adulte avec un même objet. Toutefois, chez l'un comme chez l'autre, une invite peut ponctuellement être modifiée consciemment pour atteindre un but précis, comme nous l'avons vu précédemment avec le détournement du crayon par Lyna.

Ainsi, de par sa taille, son absence de connaissance, son inconscience des normes et la confusion des images qu'il crée, l'enfant détourne instinctivement et souvent inconsciemment les objets mis à sa disposition. Son intention n'est donc pas de détourner mais d'accéder à diverses qualités d'expériences avec les objets qu'il convient d'explorer.

9. Archambault André et Venet Michèle, «Le développement de l'imagination selon Piaget et Vygotsky : d'un acte spontané à une activité consciente», *Revue des sciences de l'éducation*, vol. 33, n° 1, 2007, p. 7.

10. Crary Jonathan, «La vision subjective et la séparation des sens», chp. n° 3, *Techniques de l'observateur : vision et modernité au XIXe siècle* [trad. fr. Maurin Frédéric], France, éditions Dehors, 2016, p. 150.

11. Ruskin John, *The Elements of Drawing : The Works of John Ruskin*, t. 15, Londres, George Allen, 1903, p. 27.

12. *Ibid.*

13. de Man Paul, «Literary History and Literary Modernity», *Blindness and Insight. Essays in the Rhetoric of Contemporary Criticism*, New York, Oxford University Press, 1971, pp. 142-165.

14. Gibson James J., «La théorie des invites», chp. n° 8, *Approche écologique de la perception visuelle*, éditions Dehors, 2014, pp. 211-234.

Fais donc ci, fais donc ça

## L'EXPÉRIENCE D'UTILISATION ENFANTINE

L'enfant possède un comportement qui lui est propre face aux objets, tout d'abord en tant qu'enfant, mais aussi en tant qu'individu. Cependant, lorsque la connaissance s'éveille de manière plus prononcée, cette particularité tend à se gommer.

### LES CARACTÉRISTIQUES DE L'UTILISATEUR ENFANT

Intéressons-nous d'abord aux caractéristiques générales des utilisations enfantines d'objets extraites de mes observations.

L'amusement est fréquemment recherché par l'enfant. C'est un des moyens qui lui évite de s'ennuyer. De cette manière, un fauteuil peut devenir un toboggan.

L'enfant se raconte également de nombreuses histoires et l'utilisation d'un objet peut suffire à le transporter dans une narration complète, grâce notamment à l'«imagination créative» évoquée précédemment. Par exemple, la chaise se transforme en siège de voiture pour partir en vacances lorsqu'elle est utilisée en extérieur et est associée au fauteuil comme volant.

Par ailleurs, l'absence de connaissance participe à la grande curiosité de l'enfant face à son environnement : il cherche souvent à comprendre ce qui l'entoure, tel que l'intérieur d'un tabouret par exemple. De nombreux adultes ne connaissent pas nécessairement



L'utilisateur enfant comme sujet d'observation



l'intérieur de cet objet : la curiosité reste donc plus développée chez l'enfant, qui essaie de déchiffrer son entourage. Tout ce qu'il ne connaît pas l'intrigue et favorise son exploration.

Cette curiosité contribue à son émerveillement. En découverte constante, l'enfant peut percevoir un nouvel objet ou une action inédite comme quelque chose de très surprenant et d'exceptionnel. Ainsi, une essoreuse à salade peut susciter un grand intérêt grâce au bruit et à l'aspect visuel du panier, changeant en fonction de sa vitesse de rotation, choisie par l'enfant.

L'insouciance est une autre caractéristique du comportement de l'enfant. Cela est dû à son inconscience de la valeur des objets ou de ce qui est socialement acceptable ou normal. Cette insouciance se traduit en inattention à la fragilité, à la beauté ou en manipulations absurdes. C'est pourquoi la salière peut être lancée en l'air ou roulée par terre sans préoccupation.

Cela peut participer au défoulement de l'enfant, qui s'avère être, comme chez l'adulte, un besoin nécessaire. Cependant, il semble être bien plus généralisé chez l'enfant, qui réalise souvent cet acte avec ce qui l'entoure. Sauter par-dessus ou courir autour des objets sont des faits que j'ai fréquemment observés.

Enfin, la diversité des utilisations réalisées avec un même objet est une caractéristique du comportement de l'enfant. Les divers facteurs évoqués précédemment transforment par exemple un

Fais donc ci, fais donc ça

presse-agrumes en chapeau, gant, toupie, outils pour creuser, contenant, projectile ou encore en ballon.

Durant mes observations, bien que la plupart des expériences vécues par les enfants avec les objets soient courtes, l'intérêt manifesté à leur égard semble intense. Son comportement spontané permet à l'enfant de s'amuser, d'imaginer, de découvrir, de s'émerveiller, mais il peut aussi témoigner d'une insouciance dans la manipulation d'objets ou d'un besoin de défoulement. Les ressentis et comportements avec un même objet sont donc nombreux chez l'enfant et ne sont d'ailleurs pas forcément identiques d'un enfant à l'autre.



L'utilisateur enfant comme sujet d'observation



## L'INFLUENCE DE L'ENVIRONNEMENT



Si nous évoquions précédemment « l'absence de passé<sup>15</sup> » de l'enfant, on peut tout de même sentir l'influence de son environnement quotidien sur son comportement. Cela se traduit par des utilisations différentes d'un individu à l'autre, qui semblent orientées, surtout en moyenne et grande sections, par ce qui a déjà été vu dans le cadre familial notamment. Eren-Talha voit un trépied de photographe dans un trépied de camping. C'est le seul sur l'ensemble des sujets observés à vouloir faire une photographie à l'aide de cet objet. On peut ainsi supposer qu'il a expérimenté ou rencontré à plusieurs reprises ce produit qui ressemble à celui apporté. On voit bien ici que l'utilisation d'objets par le jeune individu commence déjà à être orientée par son environnement.

Cependant, l'imitation entre camarades atténue les différences d'utilisation qui existent entre chaque enfant. Lors d'une séance, le presse-agrumes *Juicy Salif* est utilisé pour taper sur la cafetière à l'italienne et faire du son. D'abord réalisée par une personne, cette action va être imitée par quelques autres. Aux séances suivantes, d'autres encore essaieront cette utilisation. Au final, *Juicy Salif* sera compris par l'ensemble des enfants comme permettant de faire du bruit sur la cafetière italienne, et le détournement opéré deviendra usage normé.

Ainsi, si chaque enfant utilise les objets à sa disposition de manière différente, l'imitation entre camarades tend à gommer ces diversités. Au-delà de ce facteur, l'éveil de la connaissance influe lui aussi sur la multitude des comportements enfantins avec les objets, notamment en les rationalisant.

## VERS UNE UNIFORMISATION DES UTILISATIONS

Que ce soit par imitation de ses camarades ou par influence du milieu social dans lequel l'enfant grandit, sa connaissance s'éveille progressivement. Dans l'exemple précédent, une utilisation alternative d'un usage prévu devenait uniforme au sein du groupe. Ce constat est aussi vrai pour une action réalisée « correctement » par un enfant qui la connaît : elle sera imitée puis comprise par les autres. Les comportements avec les objets vont donc s'uniformiser petit à petit.

Ce début d'uniformisation à travers l'acquisition de connaissances est d'autant plus flagrant chez les enfants de milieu social plus favorisé. À l'école Chalais-Prévert, située dans un secteur socialement défavorisé, il y a une enfant « qui pourrait être dans une école de centre-ville<sup>16</sup> ». Lilou grandit dans un environnement social plus favorisé. Cela se voit sur son comportement puisqu'elle connaît la plupart des objets dès la première séance, là où les autres ne les comprennent pas. Un exemple flagrant a été observé avec le duvet. Elle l'a nommé, a expliqué son usage, et n'a pas su l'utiliser autrement. Connu, cet objet est de-

15. de Man Paul, *loc. cit.*

16. Ces propos m'ont été confiés par Laurence Faure concernant Lilou, suite à notre discussion sur les différences entre écoles de centre-ville, dont les enfants sont en général issus de milieux sociaux plus favorisés et plus cultivés, et les écoles périphériques, dont les enfants appartiennent souvent à des milieux sociaux défavorisés.

venu entièrement normé. Cependant, certains des objets compris ont tout de même été détournés, entraînant par moment dans un jeu avec ce qui était à sa disposition. On comprend alors que cette recherche d'amusement peut conduire au détournement. Cependant, l'inverse est aussi vrai : l'utilisation alternative d'objets peut provoquer

l'amusement. Cette remarque peut également être soulevée pour la narration et le dévouement, pouvant entraîner le détournement ou être déclenchés par celui-ci. La connaissance chez l'enfant ne suffit donc pas à uniformiser complètement son comportement.

Ainsi, l'enfant imite son environnement pour développer ses connaissances. Elles engendrent chez lui un début de conscience et d'acte réfléchi qui aboutiront à des comportements moins diversifiés.

L'observation de l'utilisateur enfant nous a permis d'appréhender les expériences qu'il vit avec les objets de son environnement. Décomplexés et spontanés, ces comportements mènent à des utilisations et ressentis nombreux et variés. Ces derniers peuvent être un point de départ intéressant pour la conception de produits par le designer. Toutefois, nous devons nous assurer de l'intérêt d'augmenter l'expérience du produit de l'adulte. Nous avons émis l'hypothèse que la diversité d'utilisations par l'enfant s'atténue lorsqu'il grandit et que ses connaissances s'éveillent. Il convient de confronter le comportement enfantin face aux objets à celui de l'adulte pour vérifier ces suppositions.





L'UTILISATEUR ADULTE,  
UN ENFANT QUI  
A BIEN GRANDI



Confronter le comportement enfantin que nous venons de définir à celui de l'adulte soulève plusieurs questions auxquelles nous tentons ici de répondre. Son comportement est-il réellement uniformisé? Comment le devient-il? N'existe-t-il pas des exceptions, des moyens de s'en extraire? Le détournement d'objets est-il également présent chez l'adulte? Pour quelles raisons l'est-il?

## NORMALISATION ET HABITUDES

Le comportement de l'adulte avec les objets semble éloigné de celui de l'enfant, tant dans les raisons d'utilisation de ces objets que dans la diversité des usages. Plus conscient des normes, ses agissements sont davantage contraints en société. Ce phénomène ne subsisterait-il pas dans l'environnement privé de l'adulte ?

L'adulte utilise la plupart du temps les objets qui l'entourent pour répondre à une nécessité. Dans les observations réalisées avec les enfants, les objets sont sortis de leur contexte et ne sont pas nécessaires à un besoin. Dans sa vie quotidienne, l'enfant se retrouve fréquemment face à ce phénomène de non nécessité des objets environnants : la plupart d'entre eux sont conçus par des adultes pour des adultes et pour répondre à leurs besoins dans des contextes précis. Face à cela, l'enfant est en décalage : cela favorise le détournement d'objets de sa part. Le cadre d'observation exposé précédemment amplifie seulement ce que peut vivre l'enfant au quotidien. En ce qui concerne l'adulte, il comprend comment et pourquoi utiliser ces objets qui lui sont destinés. Observer l'usage d'objets hors de leurs contextes chez l'adulte risquerait de modifier de manière importante son comportement habituel. C'est pourquoi les remarques que nous exposons sur l'adulte prennent place dans le contexte normal d'utilisation. Maintenant que nous avons pris conscience de ces différents cadres d'observations et de la principale raison d'utiliser un objet chez l'adulte, nous pouvons nous intéresser aux caractéristiques de ses utilisations.

Dans son ouvrage *Les relations en public*<sup>17</sup>, le sociologue Erving Goffman définit la « norme » comme « une sorte de guide pour l'action soutenue par des sanctions sociales<sup>18</sup> ». Son non respect entraîne des « alarmes<sup>19</sup> », que tout individu craint et perçoit comme des non-conformités associées au danger. Elles perturbent « les apparences normales<sup>20</sup> », indiquant que tout est en ordre et conforme à ce que l'on attend d'un environnement. On peut retrouver ces propos généraux aux comportements en public appliqués à l'utilisation d'objets chez Jacques Perriault, professeur en sciences de l'information et de la communication. Pour ce dernier, dépasser les normes s'avère difficile et signifie passer outre le jugement d'utilisation incorrecte porté

17. Goffman Erving, *La Mise en scène de la vie quotidienne* [trad. fr. Kihm Alain], Paris, Les Éditions de Minuit, 2000, t. 2, *Les relations en public*.

18. *Ibid.*, p. 101.

19. *Ibid.*, p. 227.

20. *Ibid.*, p. 228.

par l'autre<sup>21</sup> : elles limitent la logique d'usage des objets<sup>22</sup>. Le désir de réaliser une action sur un objet ne sera donc pas satisfait si cet acte peut-être perçu par autrui comme trop éloigné de la norme : les usages en public sont donc restreints.

Par ailleurs, l'imitation contribue à cette normalisation. Les humains possèdent un « penchant naturel à se copier<sup>23</sup> ». Ce phénomène d'imitation, longuement étudié par le psychosociologue Gabriel Tarde, est instinctif et universel : il peut donc s'appliquer à l'utilisation des objets. L'humain imite les autres et notamment leurs comportements avec les objets, contribuant ainsi à des attitudes normées et uniformes en société.

On assiste donc à une standardisation des comportements dans une société où chacun fait le moins différent possible des autres lorsqu'ils sont présents. Il convient de se demander si ces comportements contraints sont libérés lorsqu'il n'y a plus de public.

« Les apparences normales » évoquées précédemment sont apprises et pratiquées au fil du temps, par conformité. Plus une norme est ancrée, moins elle est présente, et moins on s'en soucie. Par habitude, elle finit par devenir inconsciente. C'est comme cela que les comportements glissent vers l'uniformité de plus en plus constante, jusque dans la sphère privée.

La norme devenue inconsciente n'a finalement plus besoin de spectateur pour être respectée, et les usages, uniformes en société, finissent par le devenir également dans un environnement privé. Nous pouvons à présent nous demander si cette uniformisation d'usage est l'unique facteur des normes sociales ou si répondre à un besoin, raison principale d'utiliser un objet pour l'adulte, y contribue également.

21. Perriault Jacques, « Les usages au quotidien », partie 2, *La Logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, Flammarion, 1989, pp. 111-227.

22. *Ibid.*, p. 128.

23. Tarde Gabriel, *Les Lois de l'imitation*, Paris, Éditions Kimé, 1895, p. 72.



## DE L'UTILISATION EFFICACE VERS UNE UTILISATION AUGMENTÉE

Répondre à un besoin semble présider la plupart des utilisations d'objets chez l'adulte. Ce dernier cherche-t-il à le satisfaire de manière efficace? Le design peut-il dépasser cela?

### DES UTILISATIONS GUIDÉES PAR L'EFFICACITÉ

D'après Nicolas et Jean-Paul Minvielle, l'humain a « tendance à préférer la paresse » lorsqu'il doit « mobiliser [ses] capacités intellectuelles<sup>24</sup> ». Ainsi, entre deux produits, il a tendance à choisir celui qui demande le moins d'effort pour être compris, même si celui-ci répond moins bien à ses besoins. « L'usage économe [...] de nos capacités cognitives<sup>25</sup> » influe donc sur nos actions qui cherchent à être les plus efficaces possibles et à produire un maximum de résultats avec un minimum d'efforts. Une action réalisée avec un objet peut donc devenir la seule utilisation usuelle si elle est considérée comme étant la plus efficace.

Par habitude, le geste efficient évoqué précédemment devient « automatisme<sup>26</sup> » et n'est plus réfléchi. Cela nous renvoie à Yves Citton qui distingue trois types de comportements chez l'humain. Le deuxième, correspondant aux « comportements "machinaux"<sup>27</sup> », nous intéresse particulièrement. Ils nous permettent d'accomplir des gestes, notamment avec des objets, « sans y consacrer notre attention<sup>28</sup> ». Cela est possible parce que ces gestes sont devenus habituels et efficaces : ils peuvent être instinctifs et ne solliciter aucune attention particulière. Alors, les actions superflues ont tendance à être gommées et l'habitude rend ces gestes machinaux.

Ainsi, les actions de l'adulte tendent vers l'efficacité. Une utilisation jugée efficace peut devenir l'unique manière d'agir face à un objet et finira par être instinctive, spontanée mais détachée. Cependant, un objet utilisé efficacement peut aussi offrir plusieurs ressentis à son utilisateur.

Un objet peut proposer à la fois un maniement efficace et des utilisations plaisantes et augmentées. Nous pouvons notamment le voir dans « Nursery Chairs<sup>29</sup> »,

24. Minvielle Nicolas et Jean-Paul, *Design d'expérience : un outil de valorisation des biens et des services*, Bruxelles, De Boeck, coll. « Design & Innovation », 2010, p. 97.

25. *Ibid.*

26. Perriault Jacques, *op. cit.*, p. 116.

27. *Ibid.*

28. *Ibid.*, p.65.

poème d'Alan A. Milne qui nous expose l'utilisation de quatre chaises par un enfant. La première chaise est employée pour explorer l'Amérique du Sud, les barreaux de la seconde chaise la transforment en cage à lion et le balancier de la troisième la change en bateau, alors que la dernière, qui est une chaise haute pour enfants, n'est pas détournée. Ces quatre chaises sont utilisées efficacement par l'adulte. Cependant, l'enfant étant plus petit, sa morphologie ne lui permet pas d'utiliser les trois premières chaises de manière efficace, et il ne cherche pas à le faire puisque les invites présentes l'incitent à réaliser d'autres actions telles que prendre un barreau dans la main ou se balancer en s'imaginant dans un bateau secoué par les vagues. L'enfant détourne donc ces objets, notamment en se racontant des histoires. Même si l'utilisation n'est pas efficace chez lui, elle est plaisante et l'expérience vécue est positive.

À l'instar de l'enfant, qui utilise de multiples manières un objet inefficacement, on peut se demander si l'adulte ne pourrait pas, lui aussi, vivre des expériences avec des objets utilitaires au-delà de la simple efficacité. Le design semble être une réponse possible.

### DÉPASSER L'EFFICACITÉ

Si nous avons vu précédemment notre tendance à l'efficacité, il s'agit ici de trouver une alternative à ce comportement, grâce à l'intervention du design. Andrea Branzi, designer italien, nous donne la première clé : « Le designer est un inventeur de scénarios et de stratégies, ainsi, le projet doit s'exercer sur les territoires de l'imaginaire, créer de nouveaux récits, de nouvelles fictions, qui viendront augmenter l'épaisseur du réel<sup>30</sup>. » Avec les termes « scénarios », « imaginaire », « récits » et « fictions », on comprend que le designer peut imaginer des histoires complètes et irréelles au cours de son « projet ». Celles-ci peuvent se retrouver dans l'objet qui découle potentiellement de cette démarche, visant à agir sur le « réel ». Une fois appliquées à l'objet, les histoires mises en places lors du projet contribuent à agrémenter le quotidien de l'utilisateur tout en mobilisant ses capacités intellectuelles et en sollicitant sa mémoire : l'objet déclenche alors une réflexion ou un sentiment qui n'existe pas dans le geste efficace et détaché. Cela contribue à améliorer les relations que l'usager entretient avec ses objets, mélange complexe entre plaisir et affect, influencé par le symbole et la fonction du produit. En ce sens, Branzi prône le « droit au superflu<sup>31</sup> » dès lors que ce superflu possède une continuité sémantique avec le reste de l'objet. Il peut s'agir de décors, de formes, de matériaux ou de couleurs pouvant apporter un plus au produit. L'utilisation efficace d'un objet peut donc être dépassée et le système cognitivo-sensible de l'usager sollicité par le designer pour arriver à des expériences plus riches.

Pour Donald A. Norman, professeur en sciences cognitives, le plaisir, l'amusement et la beauté sont trois facteurs qui, une fois réunis, mènent à un état d'affect positif, vecteur de bien-être chez l'utilisateur<sup>32</sup>. Le plaisir peut être obtenu par les sens, l'interaction avec les autres ou le souvenir de l'expérience vécue avec l'objet. Lors des observations réalisées auprès des enfants, l'amuse-

29. Milne Alan A., « Nursery Chairs », *When We Were Very Young*, Londres, Methuen & Co., 1924, pp. 18-21.

30. Branzi Andrea, *Le design italien : la casa calda* [trad. fr. Brun Françoise], Paris, L'Espresso, 1985.

31. *Ibid.*, p. 16.

32. Norman Donald A., « Designer des objets pour le plaisir », chp. n° 4, *Design émotionnel* [trad. fr. Ben Youssef Kamel, de Charentenay Cyril et Sbalchiero Saverio], Bruxelles, De Boeck, coll. « Design & Innovation », 2012, p. 113.

ment et le plaisir étaient très présents, même lorsqu'ils n'étaient pas impulsés par la conception de l'objet utilisé. Cela peut s'expliquer par les nombreux éléments indéterminés qu'ils découvraient lors de ces séances, participant à leur développement. Toutefois, le troisième élément exposé par Norman, correspondant à la beauté, ne semble pas encore déterminant ni nécessaire pour parvenir à un état d'affect positif chez l'enfant. Chez l'adulte, attentif à la beauté de ce qui l'entoure et conscient des usages des objets, cet état est uniquement engendré lorsque les trois facteurs sont présents dans l'expérience du produit. Cette dernière, conçue par le designer, cherche le ressenti le plus positif de son utilisateur. Dans le design d'expérience comme pour Branzi, l'efficacité du geste n'est pas une priorité. Par ailleurs, la notion d'amusement de Norman nous rapproche du superflu vu précédemment, menant à une utilisation de l'objet au-delà du productif. En outre, l'auteur nous rappelle qu'une expérience riche couplée à la présence d'un lien émotionnel utilisateur-objet accroît la longévité du produit. Plaisir, beauté, amusement et expérience sont alors autant d'éléments éloignés du geste efficace à prendre en compte lors de la conception d'objets.

Le design peut donc, par la conception des détails, de la matérialité ou de l'expérience du produit, dépasser l'efficacité du geste pour proposer une utilisation « épaisse » aux usagers.

Si l'utilisation d'objets par l'adulte tend à être efficace et machinale, le design peut, par l'enrichissement de l'objet et la conception d'expériences positives, mener à une utilisation augmentée d'affect, de sentiments plaisants ou d'histoires. Comme nous l'avons vu précédemment dans « Nursery Chairs », le détournement des objets d'adultes par l'enfant est son moyen de soutenir et de concrétiser ses jeux et narrations. Afin de vérifier l'intérêt de s'inspirer des détournements d'objets enfantins pour concevoir des expériences de produits augmentées pour l'adulte, il convient de se demander si l'utilisation alternative d'objets par ce dernier ne permet pas, elle aussi, d'aller au-delà de l'efficacité, vers des utilisations improductives et agréables.

## LE DÉTOURNEMENT D'OBJETS CHEZ L'ADULTE

L'adulte peut lui aussi détourner les objets qui l'entourent. Pour vérifier l'hypothèse d'un usage alternatif permettant de dépasser l'utilisation efficace, il s'agit d'étudier le détournement de l'objet par l'adulte puis celui proposé et conçu par le designer.

### LES RAISONS DU DÉTOURNEMENT CHEZ L'ADULTE

En premier lieu, l'adulte détourne des objets dans un but utilitaire. Un exemple flagrant de ces usages se trouve à Cuba où les biens disponibles sont devenus rares<sup>33</sup>. Certains besoins ne sont plus satisfaits : les adultes trouvent alors des solutions alternatives, comme le détournement des objets à leur disposition. De cette manière, un plateau de cantine peut devenir antenne de télévision<sup>34</sup>. Le détournement est ici opéré par l'adulte parce qu'il n'a pas d'autre moyen pour atteindre le but qu'il recherche.

D'autre part, l'adulte peut détourner un produit pour exposer ses qualités esthétiques. Un objet considéré comme beau et n'étant plus utilisé peut être gardé comme décoration. Nous pensons par exemple aux vieilles bâtisses ornées d'outils ou d'éléments d'antan. Ceux-ci renforcent le charme rural et témoignent d'une époque. L'objet peut donc être détourné dans un but décoratif.

Par ailleurs l'utilisation alternative de produits pour le plaisir et l'amusement peut exister chez l'adulte. Un verre peut par exemple être utilisé pour faire de la musique lors d'une suite de gestes. Ce détournement apparaît notamment dans le clip vidéo de la chanson « Cups » interprétée par Anna Kendrick<sup>35</sup>. Avec la diffusion de cette vidéo, la chorégraphie musicale appelée « cup song » s'est vite répandue. Toutefois, ce détournement n'existe qu'avec peu d'objets et son résultat n'est plaisant qu'après un entraînement. On voit ici que l'adulte peut détourner un objet pour le plaisir. Cet acte n'est cependant pas spontané et reste marginal.

L'adulte peut donc, dans certains cas, détourner les objets qui l'entourent. Cette action est souvent réfléchie, réalisée dans un but précis et reste limitée. Contrairement à celui réalisé par l'enfant, le détourne-

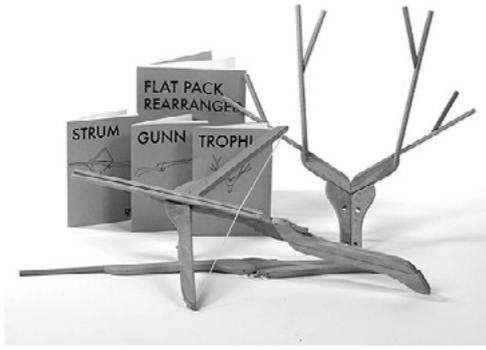
33. L'embargo imposé par les Etats-Unis limitant fortement les importations, les biens disponibles des Cubains sont considérablement restreint.

34. Processus de « refonctionnalisation » correspondant à l'utilisation « des qualités [...] d'un objet déconstruit pour le faire fonctionner à nouveau dans son contexte ou dans un autre. », voir : Oroza Ernesto, *Rikimbili : une étude sur la désobéissance technologique et quelques formes de réinvention* [trad. fr. Marchand-Zanartu Nicole], Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne ; Saint-Étienne, Cité du design, 2009, p. 42.

35. Carter Alvin P. et Gerstein Luisa, *Cups*, chanson interprétée par Anna Kendrick, in Moore Jason (1970-), *Pitch Perfect*, 2013, 112 minutes. Clip vidéo [en ligne], consulté le 12/12/17, disponible sur < <https://www.youtube.com/watch?v=cmSbXsFE3l8> >.

ment des objets par l'adulte n'enrichit donc pas l'utilisation des produits avec des usages spontanés divertissants ou inefficaces. Il s'agit de se demander si le designer peut élargir ce cadre de détournement pour impulser des utilisations hors efficacité.

## L'INTERVENTION DU DESIGNER



▼ Fig. 3 : Kieren Jones, *Flat pack rearranged*, 2006, cintres IKEA en bois et métal, colle

Le designer peut concevoir ou impulser, de multiples manières, des détournements d'objets sans recherche d'efficacité.

Il peut tout d'abord concevoir le détournement d'objet comme un jeu pour l'utilisateur. C'est ce que fait Kieren Jones en 2006 en l'invitant à transformer des cintres Ikea en fusil ou arbalète à l'aide d'un nouveau mode d'emploi (fig. 3). Cette transformation nécessite une intervention manuelle de l'utilisateur, qui doit modifier et assembler les diverses parties comme dans un jeu de construction. Le produit industriel et fonctionnel devient presque unique et son utilisation devient plus ludique. Le détournement est ici anticipé et définitif. Le designer peut donc détourner la forme et la fonction d'un objet puis modéliser son détournement dans un mode d'emploi pour aider l'utilisateur à parvenir au même

résultat, lui permettant de jouer et de se raconter des histoires avec un objet qui n'y est habituellement pas dédié.

Aussi, il peut multiplier les usages d'un produit. C'est le cas du 5.5 designstudio avec sa série de greffes pour verre *Print your Durablex* conçue en 2015 (fig. 4). Le verre devient tirelire ou casque pour écouter le bruit de la mer par exemple. Les éléments à assembler sur l'objet favorisent des doubles usages qui existaient parfois avant la conception des greffes. Cependant, leur formalisation par le designer les autorise davantage, les développe et montre les nombreuses utilisations possibles d'un verre. En détournant un objet, le designer montre que l'on peut augmenter ses fonctions ou les faire dévier vers un but désintéressé, ludique ou amusant, ce qui peut finalement inciter au détournement d'autres objets par l'adulte.

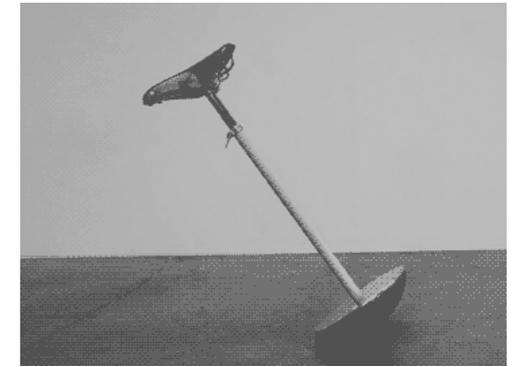


▼ Fig. 4 : 5.5 designstudio (2003-), *Print your Durablex*, 2015, impression 3D de plastique

Par ailleurs, le designer peut transposer des éléments d'un objet dans la conception d'un autre. C'est ce que font Achille et Pier Giacomo Castiglioni lorsqu'ils conçoivent le tabouret *Sella* en 1957 (fig. 5). Celui-ci repose sur un dôme inversé surmonté d'une tige métallique se terminant par une selle. Extraits d'un vélo, la tige, la selle, le collier de serrage et l'instabilité dû au piètement renvoient à l'univers cyclable et déclenchent une narration chez l'utilisateur, qui s' imagine sur son cycle alors qu'il est chez lui. Il peut également jouer avec cette instabilité en cherchant ses limites. Le détournement est figé et l'utilisation est accessible à chaque instant, sans activation particulière. Le designer peut donc détourner et superposer des éléments extraits d'un contexte sur un objet d'un autre milieu pour déclencher un récit chez l'utilisateur.

Fais donc ça

Outre cette juxtaposition d'éléments, le designer peut mélanger les codes de deux objets pour parvenir à une synthèse agréant le premier usage, utile et efficace, du second, improductif et amusant. Thomas Bernstrand le fait en 1999 avec son lustre *Do swing* qui intègre le projet « Do Create » de l'éditeur Droog en 2001. La série issue de ce projet dépasse la conception d'un usage et propose à l'utilisateur l'achat d'une expérience : l'usager peut interagir ou jouer avec chacun des produits proposés, mais peut aussi influencer son apparence. L'objet conçu par Bernstrand est composé d'une structure métallique en tube cintré reprenant la forme d'un « T » à l'envers. La partie transversale du « T » se termine par des abat-jour en tissu disposés horizontalement. La structure métallique rappelle l'univers technique du sport et sa forme évoque un trapèze là où les abat-jour suggèrent la lampe : l'utilisateur peut se balancer en se suspendant à son lustre. Sur la photographie au ton ironique prise en intérieur bourgeois (fig. 6), on peut lire le sérieux sur le visage de la femme, décalé par rapport à la situation. L'utilisation alternative et improductive peut ici être spontanée et divertir l'utilisateur tout en l'amenant à se questionner sur les normes établies.



▼ Fig. 5 : Achille (1918-2002) et Pier Giacomo (1913-1968) Castiglioni, *Sella*, 1957, fonte, acier laqué, 71 x 33 x 33 cm, éd. Zanotta

Si le détournement d'objets permet à l'enfant de multiples usages inefficaces et spontanés générant un sentiment positif, les exemples d'utilisations alternatives soulevés chez l'adulte nous montrent que ce dernier détourne principalement de manière réfléchie et pour répondre à un besoin. Face à cela, le design est un moyen d'élargir ces détournements et d'impulser des usages improductifs, menant à l'amusement, à la narration ou à la réflexion sur les usages établis chez l'utilisateur.

Ainsi, le comportement de l'adulte face aux objets est contraint par des normes et des habitudes. Ses utilisations machinales et sa recherche instinctive d'efficacité peuvent cependant être questionnées par le designer, qui peut solliciter le système cognitivo-sensible de l'utilisateur et lui proposer des expériences d'utilisations plaisantes ou amusantes, présentes spontanément chez l'enfant mais plus chez l'adulte, pouvant contribuer au bien-être de l'usager. Ce constat d'utilisation productive peut aussi être réalisé sur la plupart des détournements existants chez l'adulte : contrairement à ceux réalisés par l'enfant, ils sont rares, peu spontanés et souvent utiles (fig. 7). Face à cela, le designer peut impulser des utilisations alternatives improductives pour questionner l'adulte sur les normes établies mais aussi pour divertir ou amuser l'utilisateur, ce qui favorise chez lui un état d'affect positif. Nous comprenons à présent l'intérêt d'augmenter l'expérience du produit de l'adulte et nous commençons à entrevoir les moyens que le designer possède pour y parvenir. Mais comment les observations réalisées auprès des enfants peuvent-elles être transposées chez l'adulte pour parvenir à cet objectif ?



▼ Fig. 6 : Thomas Bernstrand (1965-), *Do swing*, 2000, métal, tissu, fil électrique, éd. Droog, série « Do Create »

L'utilisateur adulte, un enfant qui a bien grandi

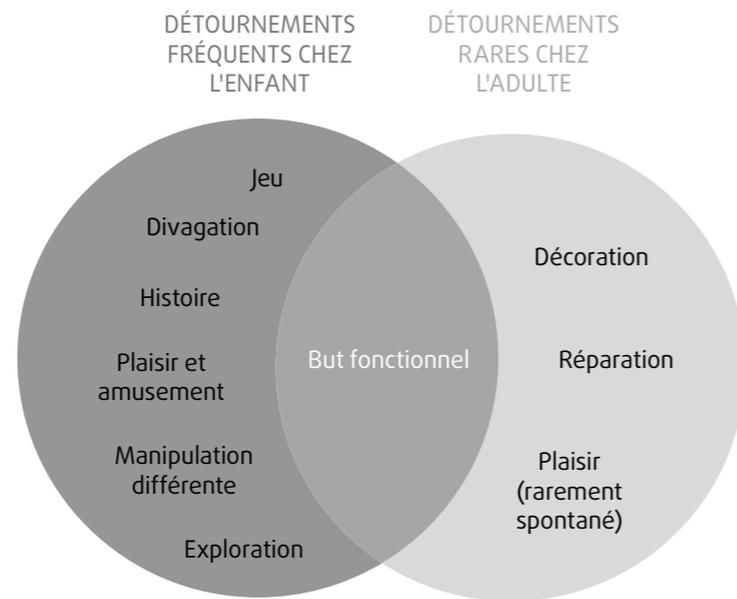


Fig. 7 : Comparaison des détournements d'objets entre l'enfant et l'adulte sans intervention du designer

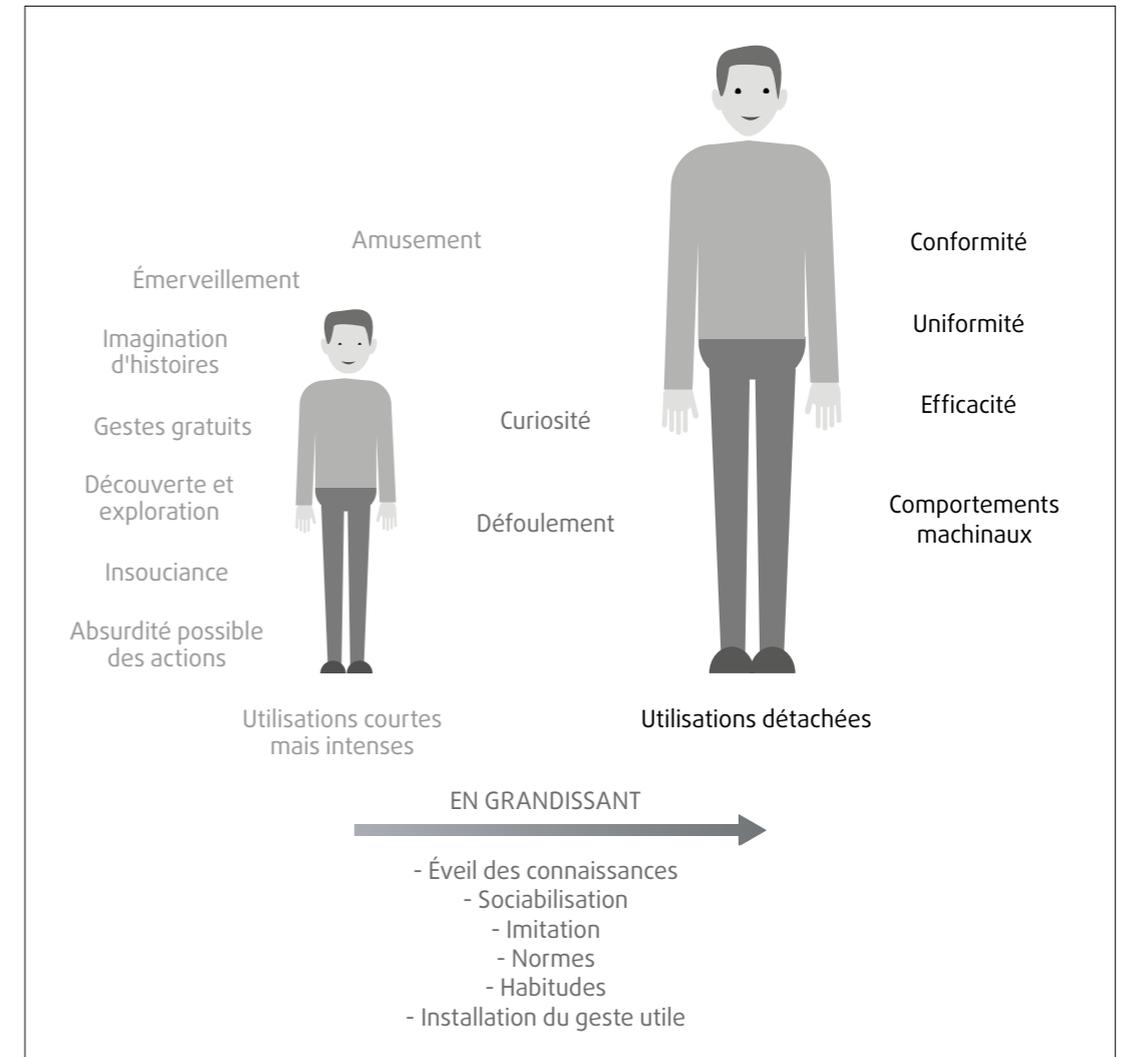
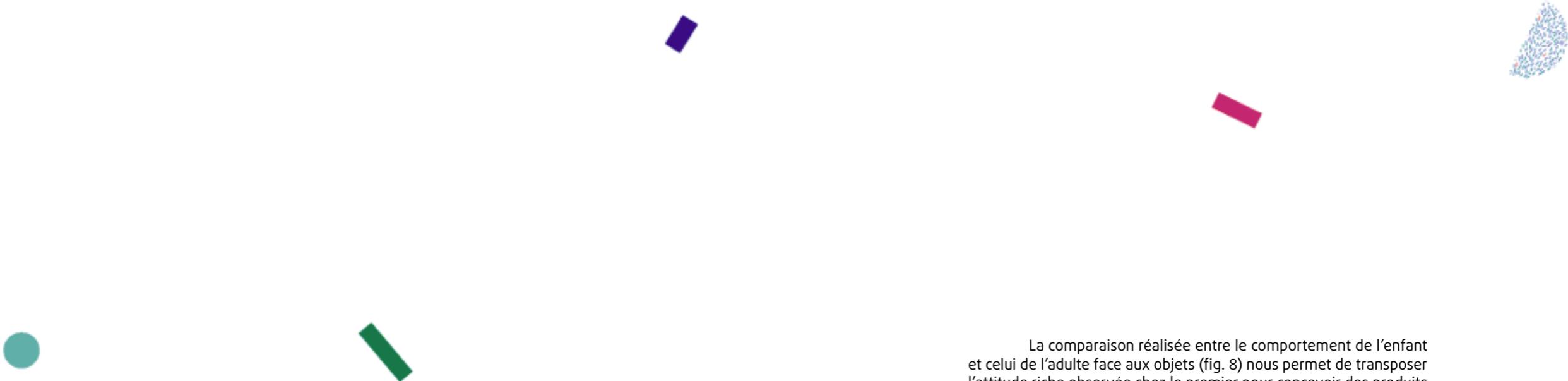


Fig. 8 : Comparaison entre le comportement enfantin et adulte face aux objets

Fais donc ci, fais donc ça

L'utilisateur adulte, un enfant qui a bien grandi

# L'ENFANT COMME BASE DE LA CONCEPTION DE PRODUITS POUR ADULTES



La comparaison réalisée entre le comportement de l'enfant et celui de l'adulte face aux objets (fig. 8) nous permet de transposer l'attitude riche observée chez le premier pour concevoir des produits proposant les qualités d'expériences qu'il vit au second. Grâce en partie à sa naïveté, l'enfant peut être source d'inspiration pour le designer et ses comportements spontanés peuvent entraîner une conception d'expériences enrichies de ressentis variés et bénéfiques pour l'adulte.



## LA TRANSPOSITION DE LA NAÏVETÉ ENFANTINE

La « naïveté<sup>36</sup> » enfantine, définie comme le « caractère de ce qui est préalable à tout système formalisé », nous intéresse dans cette partie. La transposition de cette naïveté de l'enfant à l'adulte peut être opérée par le designer ou l'artiste dans de multiples objectifs. Il peut tout d'abord chercher à se rapprocher d'un état mental spécifique à l'enfant qu'il ne possède plus. Il peut ensuite vouloir replonger l'utilisateur adulte dans les contes et histoires de l'imaginaire enfantin et peut enfin impulser à cet usager des comportements qu'il ne réalise plus.

### SORTIR DU SOCLE COMMUN

Certains artistes se sont intéressés à la naïveté de l'enfant pour essayer de retrouver un état de non-culture qu'ils considèrent comme synonyme de vérité. C'est le cas de Jean Dubuffet, figure emblématique de l'art brut, qui s'est rapproché dès 1945 des productions de personnes vierges de toute culture artistique : des enfants, des marginaux ou encore des malades mentaux. Il en résulte un art loin des conventions de l'époque, appuyé sur l'entière subjectivité de l'individu créateur. Pour autant, les formes de l'art (tableau et sculpture) sont toujours présentes. Faire appel à des personnes dont la perception de l'art est hors du socle commun a permis de renouveler l'approche créative artistique et de générer une nouvelle manière de construire une œuvre.

La naïveté de l'enfant peut aussi être cherchée par le designer dans un but de renouvellement esthétique de l'objet. Jack Beveridge et Joshua Lake l'ont fait en 2013 avec leur projet *Children's chairs* au cours duquel ils ont demandé à des enfants de 7-8 ans de leur dessiner une chaise. Après avoir sélectionné deux dessins, les designers les transcrivent en trois dimensions puis les fabriquent. Les résultats obtenus possèdent les éléments principaux de la chaise – assise, dossier et pieds – ainsi qu'un aquarium sur l'accoudoir de l'une et un dessin figuratif sur le dossier de l'autre (fig. 9). Ces ajouts ne seraient probablement pas venus à l'esprit d'adultes, les

Fais donc ci, fais donc ça

jugeant inutiles, peu cohérents, peu pratiques, anormaux ou encore éloignées de l'idée qu'ils ont de la beauté. L'appel à l'inexpérience enfantine a ici renouvelé l'aspect esthétique de l'objet et questionné les pensées normées.

Ainsi, l'artiste et le designer peuvent s'approcher du regard naïf et hors du socle commun de l'enfant pour aborder la conception différemment ou renouveler l'aspect esthétique du produit. Si cette naïveté est transposée de l'enfant au designer, ce dernier peut aussi la faire revivre à l'adulte et lui rappeler son enfance.

## RAVIVER L'IMAGINAIRE DE L'ADULTE

Utiliser des images appartenant à l'âge tendre dans la conception de produits peut raviver l'imaginaire de l'adulte. Cet imaginaire peut être un moyen de sortir du réel. Dans le premier chapitre de *Telling Tales*<sup>37</sup>, Gareth Williams, spécialiste en design, nous expose des objets faisant retourner leurs utilisateurs à un état élémentaire. Il ne s'agit pas de les faire régresser vers une immaturité dégradante mais plutôt de les reconnecter à un stade enfantin où le merveilleux est très présent. Pour y parvenir, les designers utilisent des signes évocateurs, parfois avec humour, s'appuyant en partie sur des contes populaires et sur l'imaginaire enfantin. Cependant, comme chacun possède une culture propre, les histoires racontées ne sont pas perçues de la même manière par tout le monde en fonction de ce que réveille l'objet chez l'adulte. Le designer peut donc raviver des souvenirs pour libérer l'adulte de sa vie ordinaire et lui faire éprouver à nouveau un état d'innocence, de rêverie et d'émerveillement hors du monde réel.

L'imaginaire enfantin, lorsqu'il est exposé et expliqué à l'adulte, peut aussi être une manière pour ce dernier d'aborder le monde autrement, notamment en réfléchissant à ce que peut représenter son environnement lorsqu'il n'est pas perçu comme utilitaire. Reprenons « Nursery Chairs » évoqué précédemment. Les illustrations de ce poème, réalisées par Laureline Galliot<sup>38</sup>, nous permettent de visualiser les détournements de chaises exercés par l'enfant et contés par l'auteur (fig. 10). Chacun d'entre eux est illustré par une série de dessins, offrant un scénario débutant avec la chaise telle qu'elle est réellement jusqu'à l'histoire que projette l'enfant dessus. Le point de vue de l'enfant, adopté dans les peintures numériques, nous installe à sa place. La couleur permet à l'artiste digitale de différencier ce qu'elle représente comme étant réel de ce que l'enfant imagine et projette sur son environnement, signifié en noir sur les images ci-après. Cette différenciation et cette scénarisation accompagnent le lecteur adulte dans sa compréhension du monde enfantin tout en lui montrant une narration possible à partir de son environnement quotidien. Ici, la transformation du monde opéré intérieurement par l'enfant est imagée et exposée à l'adulte. Il peut alors comprendre le processus menant au comportement alternatif de l'enfant et aborder à son tour différemment le monde qui l'entoure.

Raviver l'imaginaire enfantin chez l'adulte peut donc être un moyen pour le designer d'offrir à l'utilisateur des expériences hors du réel, de l'ordinaire et de l'efficacité : des expériences augmentées. Cela peut aussi

36. « Naïveté ». Déf. A - 2. CNRTL en ligne. Consulté le 10/12/17. Disponible sur le web : <http://www.cnrtl.fr/definition/naivet%C3%A9>.

37. Williams Gareth, « The Forest Glade », chp. n° 1, *Telling Tales : Fantasy and Fear in Contemporary Design*, Londres, V&A Publishing, 2009. Catalogue de l'exposition *Telling Tales* réalisée en 2009 au V&A Museum de Londres.

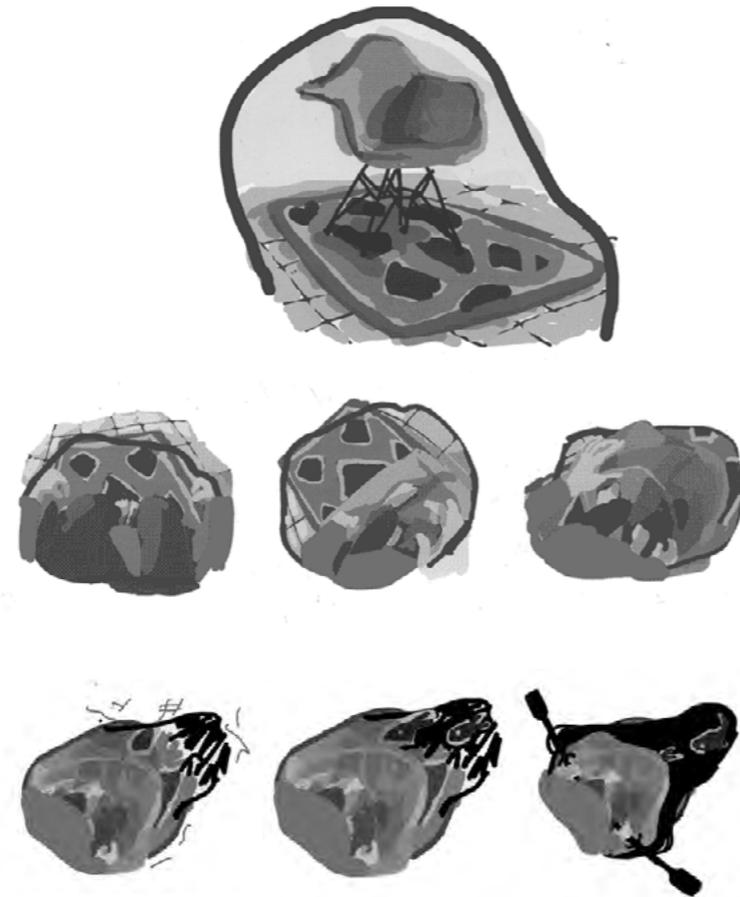
38. Milne Alan A. et Galliot Laureline, « The Dream of Reality », *Disegno*, n°13, décembre 2016, pp. 115-128.

L'enfant comme base de la conception de produits pour adultes



▼ Fig. 9 : Jack Beveridge (1992-) et Joshua Lake (1988-), *Children's Chairs*, 2013, dessin sur papier, bois peint, roulettes en plastique, aquarium en verre

lui permettre de retrouver ponctuellement un comportement perdu, notamment en abordant davantage son environnement comme déclencheur d'histoires que comme uniquement utile. L'enfant possède donc un regard singulier sur le monde et ne se soucie ni des normes, ni de l'efficacité. Offrir à l'adulte la possibilité d'éprouver à nouveau ce comportement perdu, c'est l'entraîner vers une transgression des usages institués.



▼ Fig. 10 : Laureline Galliot (1986-), *The Dream of Reality*, 2016, peinture numérique réalisée à l'ipad

## LA TRANSGRESSION DES NORMES

Il convient maintenant de s'intéresser à la possibilité de transgresser les normes : ce fait, existant inconsciemment chez l'enfant, devient moins présent chez l'adulte mais plus significatif, traduisant généralement une révolte ou une incapacité.

Nous l'avons vu, la naïveté et l'inconscience des normes chez l'enfant mènent à des utilisations aux multiples ressentis, qui diminuent en grandissant. Je souhaite raviver ponctuellement le regard enfantin de

l'adulte pour l'autoriser à détourner de manière spontanée et improdutive les objets qui l'entourent, ce qui pourrait générer des expériences qualitatives et bénéfiques pour lui car amusantes, plaisantes ou encore récréatives. La transposition de la naïveté enfantine est donc un moyen pour moi de renouveler les usages des objets par l'adulte.

Cependant, Norman nous indique, dans « Designer des objets pour le plaisir<sup>39</sup> », que ce qui est jugé amusant dans un contexte – ici dans les observations réalisées auprès de l'enfant – peut devenir irritant dans une autre situation, comme chez l'adulte par exemple. Toutefois, ce propos ne nous semble pas entièrement juste puisque l'irritation dépend du contexte de transposition et de l'acte déplacé. Prenons par exemple l'énergie débordante des enfants et mobilisons-la à tout âge dans un contexte public. En supposant que cette incitation soit suivie par une grande partie de la population, imaginons que toute une rue se mette à courir, crier, sauter, chahuter, taper sur son entourage et lancer ce qui est à sa disposition en même temps : ce serait effectivement irritant pour une personne extérieure. Maintenant, si l'on retient de cette énergie débordante le besoin de se défouler à tout moment, et si l'on permet à l'adulte de le faire spontanément chez lui avec les objets qui l'entourent, cela ne pose a priori pas de problème. La pertinence de la transposition du comportement de l'enfant à l'adulte est donc à évaluer avant d'être réalisée. Elle est toutefois possible et peut être bénéfique pour l'adulte.

Ainsi, en partant des détournements réalisés de manière inconsciente par l'enfant, on peut offrir à l'adulte la possibilité de transgresser les normes d'usage pour augmenter son plaisir d'utilisation.

Le designer peut donc retourner vers la naïveté enfantine pour s'éloigner des contraintes imposées par la culture et offrir à l'utilisateur adulte la possibilité de s'échapper du monde réel, de l'aborder autrement ou de transgresser les usages normés en retombant en enfance un court instant. Au-delà de cette naïveté, c'est tout le comportement enfantin tel qu'observé et défini précédemment qui peut devenir source d'inspiration lors de la conception de produits pour adultes.

39. Norman Donald A., *op. cit.*, p. 115.



## L'ENFANT COMME SOURCE D'INSPIRATION

Point de départ de la conception, le comportement enfantin sert, dans ma démarche, de modèle : il est interprété pour aborder différemment la conception de produits et stimuler ma créativité.

L'enfant a un rôle à jouer dans la conception d'objets. Nous ne pouvons pas désapprendre les leçons de l'âge adulte<sup>40</sup>, mais nous pouvons nous en éloigner ponctuellement en nous inspirant de l'enfant. Ce dernier sert de référent de l'ignorance des normes et de la spontanéité du geste même inefficace. L'adulte devient imitateur de l'enfant qui copie l'adulte : cela semble vouloir dire que l'adulte s'imité lui-même ou plutôt une version déformée de lui-même, modifiée par un regard insouciant.

Cette imitation est consciente de ma part mais ne le sera pas nécessairement pour les futurs usagers des produits conçus à l'issue de mon projet. Mon objectif n'est toutefois pas d'imiter les comportements observés tels quels, mais de m'en inspirer et de les interpréter pour réinjecter dans la conception de produits un regard que l'on n'a plus en étant adulte.

## LA MÉTHODE D'INTERPRÉTATION

Après avoir analysé les données obtenues lors des observations à l'école, il convient de les interpréter pour opérer la transition avec la phase de conception.

Le designer observateur, position que j'ai adoptée dans la première partie, applique des « gestes mentaux<sup>41</sup> » à l'ensemble des données récoltées afin de les traduire de manière créative. Ceux-ci sont présentés par couple par les auteurs de « Design et ethnographie » : inversion / translation, accélération / décélération, extension / contraction, sophistication / simplification<sup>42</sup>. En fonction des données récoltées, le designer peut appliquer un ou plusieurs de ces gestes afin de générer des idées singulières découlant des observations réalisées en amont.

Pour traiter les données observées, j'ai mis en place différents

degrés d'interprétation (fig. 11) pouvant entrer dans les

40. Williams Gareth, *op. cit.*, p. 57.

41. Léchat Hirt Lysianne *et al.*, *op. cit.*, p. 74.

42. *Ibid.*

divers gestes mentaux précités. Ils me permettent d'élargir le champs des possibles, d'exploiter au maximum la

Fais donc ça, fais donc ça

matière obtenue et de la transformer en pistes de projet qu'il sera nécessaire de filtrer en fonction de leur pertinence.

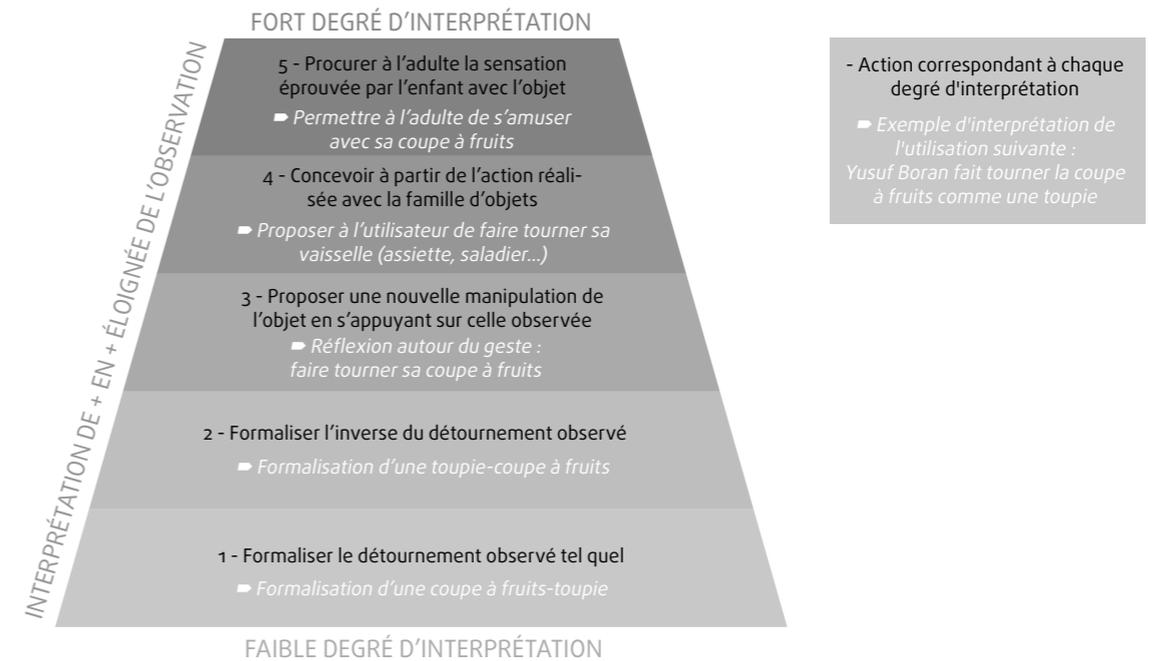


Fig. 11 : Degrés d'interprétation des données observées

Afin de clarifier la place de l'interprétation dans ma démarche, appuyons-nous sur un contre-exemple déjà évoqué : *Children's chairs*. Le dessin de l'enfant est pratiquement traduit tel quel puisque c'est la naïveté du trait qui est cherchée par les designers dans un but de renouvellement esthétique de l'objet (fig. 9). Ils deviennent plus fabricants que concepteurs puisqu'ils traduisent seulement le dessin en objet volumique : le degré d'interprétation de la donnée initiale est très faible. Dans ma démarche, le point de départ n'est pas le dessin réfléchi de l'enfant mais son comportement spontané : je reste donc designer observateur et lui sujet d'observation puisqu'il se comporte sans arrière-pensée de conception. Mon interprétation n'a pas pour but de traduire l'exactitude de ce qui est observé mais de m'en inspirer et éventuellement de m'en éloigner pour concevoir (fig. 12).

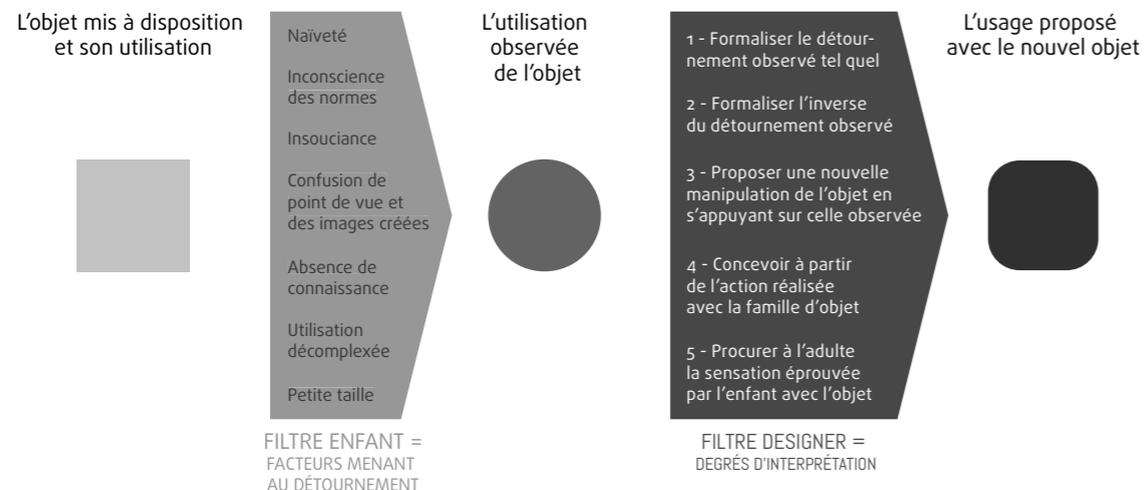
L'interprétation des données observées me permet donc de passer de l'analyse à la conception. Les différents degrés mis en place me permettent d'exploiter au maximum les observations, de me les approprier et de m'en inspirer, ce qui stimule ma créativité.

## LA STIMULATION DE MA CRÉATIVITÉ

Selon « Design et ethnographie », la démarche du designer observateur permet d'ouvrir et de renouveler son inspiration<sup>43</sup>.

43. *Ibid.*

L'enfant comme base de la conception de produits pour adultes



EXEMPLE - - - - -



▼ Fig. 12 : Transformations opérées à un objet, depuis les observations réalisées jusqu'à la conception d'un nouveau produit

D'une part, le sujet observé peut être source de créativité. Observer le comportement de l'enfant me rapproche des images qu'il construit mentalement et projette sur son environnement, et donc de son imaginaire, qui peut être vecteur de créativité pour moi en tant que designer.

D'autre part, l'inspiration peut venir des données récoltées. Les observations menées ont entraîné des données empiriques que je n'ai pas choisies. Pourtant, c'est cette matière qui guide la conception, m'obligeant à réagir et à concevoir à partir d'une ressource imposée par les observations. Celle-ci me permet par ailleurs de redécouvrir un regard enfantin, naïf et insouciant que j'ai perdu en grandissant, et m'ouvre à d'autres possibles. Elle semble m'entraîner vers une conception que je n'aurais à priori pas imaginé avant d'avoir recours à cette démarche qui stimule ma créativité. Cela constitue le deuxième bénéfice de mon projet.

Imitateur par instinct, l'enfant est ici au centre des préoccupations. Après avoir observé puis analysé son comportement, l'interpréter me permet de m'approprier les données récoltées pour amorcer la phase de conception.

Fais donc ci, fais donc ça

## LA CONCEPTION D' ACTIONS ALTERNATIVES ET IMPRODUCTIVES

Maintenant que nous savons interpréter les données récoltées, nous pouvons nous demander dans quel cadre ces interprétations peuvent s'appliquer.

Les divers points mis en évidence au cours de la réflexion me permettent d'adopter un positionnement de design. Nous l'avons compris, le comportement de l'enfant face aux objets s'avère bien plus diversifié que celui de l'adulte, tant dans les usages que dans les ressentis. Je souhaite donc concevoir des produits pour l'adulte, qui a perdu ce comportement enfantin. L'adulte visé est une personne joueuse, curieuse, qui aime s'amuser ou qui aimerait l'être ou le faire davantage, puisqu'il doit être séduit par les usages que nous exposerons plus loin.

Cependant, l'objet pourrait réunir l'adulte et l'enfant, permettant au premier de se rapprocher du deuxième grâce à une meilleure compréhension de son monde. On pourrait imaginer que ces deux utilisateurs se mettent à jouer avec un objet qui n'a pas une vocation ludique ou à partager un moment de complicité ensemble par exemple.

Intéressons-nous maintenant aux contextes d'application. Comme nous l'avons vu dans la deuxième partie, les comportements de l'adulte sont contraints en société et, par habitude, ils le deviennent en contexte privé. Cependant, dans ce dernier, aucune sanction n'est appliquée si les normes sont transgressées. On comprend donc que le contexte des usages privés semble le plus approprié pour proposer des utilisations alternatives puisqu'il évite l'autocensure appliquée par la peur du jugement de l'autre, présente dans l'espace public.

Ainsi, les produits que je conçois s'adressent avant tout à l'adulte dans un contexte privé. Ce positionnement me permet, avec les données récoltées des observations, de faire émerger des pistes de projet.

Il convient maintenant d'exposer mes intentions de conception. Comme évoqué précédemment, je souhaite proposer à l'adulte les différentes qualités de détournement observées chez l'enfant (cf. pp. 19-22) n'existant plus spontanément chez l'individu qui a grandi. Nous nous intéressons donc aux utilisations alternatives réalisées sans but utile et permettant le jeu, la narration, la divagation ou encore l'exploration de l'objet. En plus de cela, nous avons mis en évidence les caractéristiques propres au comportement enfantin avec les ob-

L'enfant comme base de la conception de produits pour adultes

jets (cf. pp. 23-25) : l'amusement, l'invention d'histoires, la curiosité, l'émerveillement, l'insouciance et le besoin de défolement. Les pistes actuelles de projet veulent faire éprouver à l'utilisateur ces sentiments à travers un détournement d'objets.

Inciter l'utilisateur à jouer avec ses objets constitue ma première piste. Comme nous l'avons vu, l'enfant utilise facilement et spontanément l'objet à sa disposition comme un jeu, soumis ou non à des règles. De la même manière, je cherche à générer un amusement chez l'adulte à partir de l'utilisation ludique de ses objets quotidiens. L'usage alternatif doit donc être visible et accessible à tout moment. Nous pouvons penser par exemple à des utilisations inspirées du sport ou de la musique sans recherche de performance, rendues possibles en détournant des objets domestiques. Ce détournement individuel ou collectif permettrait de s'échapper de son quotidien, de s'éloigner de l'institué et de l'efficace, de parvenir à un moment de pause qui pourrait être plaisant et qui, à l'issue du jeu, mènerait l'utilisateur à retourner à son activité initiale de manière plus positive.

Ma seconde piste souhaite déclencher un imaginaire chez l'adulte par l'objet. L'enfant endosse de nombreux rôles lorsqu'il interagit avec ce qui l'entoure. De cette manière, il se raconte des histoires dans lesquelles il devient une toute autre personne. Je souhaite explorer une première voie qui permettrait à l'adulte de devenir un personnage au sein d'un récit déclenché par l'objet. L'utilisateur ne se transformerait donc pas physiquement mais mentalement à partir de l'histoire établie autour de l'objet. Une autre possibilité serait de transporter l'utilisateur ailleurs, dans un autre lieu, occupé à une autre action. L'imaginaire déclenché projetterait un nouvel environnement sur le réel existant. Dans cette partie de ma recherche, je souhaite que l'utilisateur déploie son imagination uniquement grâce à l'objet matériel, sans recours à la réalité augmentée ou virtuelle. Qu'elles en fassent un personnage, le transportent ailleurs ou lui proposent des actions différentes, ces narrations cherchent à raviver l'imaginaire de l'adulte et ici aussi, à lui permettre de s'évader ponctuellement dans une action récréative.

Le troisième axe de ma recherche souhaite autoriser l'utilisateur à « divaguer<sup>44</sup> » dans l'utilisation de ses objets. Les enfants réalisent parfois des gestes qui n'ont ni but, ni sens narratif et qui ne procurent pas non plus d'amusement : ils leur permettent d'« errer çà et là » avec l'objet. Avec cette piste, l'usager pourrait s'extraire ponctuellement de l'utilisation efficace d'un objet et se perdre dans une action improductive procurant du plaisir par les sensations éprouvées. Un son, un contact ou une vision agréables suscités par une manipulation particulière de l'objet pourraient mener à son détournement. Le comportement engendré favoriserait une exploration divagante de l'objet de manière sensible et polysensorielle, ce qui pourrait offrir à l'utilisateur une expérience positive pouvant le mener à la surprise, à la curiosité, à l'amusement ou à l'émerveillement.

Rendre possible l'insouciance de l'utilisateur face à l'objet constitue ma quatrième piste de projet. Nous l'avons vu précédemment, les enfants n'ont peur ni de maltraiter les objets, ni de les assembler de

manière absurde. D'une part, on s'intéresse à la possibilité pour l'adulte de ne pas se soucier de la fragilité de ses objets alors qu'il connaît leur valeur et

qu'il a généralement peur d'abîmer les biens auxquels il tient. L'idée est d'intégrer dans la conception une grande solidité et de la communiquer visuellement à l'utilisateur pour qu'il sache que l'objet peut subir beaucoup. Ce paradoxe pourrait engendrer un défolement obtenu par des actions souvent évitées avec ses objets. D'autre part, on pourrait s'intéresser à ce qui dépasse l'acceptable en offrant la possibilité à l'adulte de ne pas se soucier des normes de beauté ou de cohérence. On pourrait par exemple favoriser des associations insensées ou disparates autorisant la négligence d'unité plastique. Cette piste souhaite donc bousculer l'ordre établi et montrer que l'on peut réaliser des actions prohibées, incohérentes ou encore risquées pour l'objet, sans que ni lui ni l'utilisateur n'en payent les conséquences.

Un dernier axe propose de remettre l'utilisateur en situation de méconnaissance face à un objet. Fréquent chez l'enfant, cet état s'estompe en grandissant, grâce à la mémorisation. L'idée est de faire éprouver à nouveau ce sentiment à l'adulte pour troubler ses repères, attiser sa curiosité et mener à sa surprise, son amusement ou son étonnement. Comme chez l'enfant, cette posture d'ignorance face à l'objet ne pourra perdurer mais caractérisera ses premières utilisations. Il s'agit de réfléchir à de nouveaux gestes ou moyens d'activations, loin de l'efficacité et des codes connus, tout en les exploitant un minimum afin de donner envie à l'utilisateur d'explorer l'objet pour parvenir au résultat qu'il permet. Cet axe souhaite raviver chez l'adulte des impressions perdues avec le développement de ses connaissances pour le surprendre, l'intriguer ou l'amuser.

Les objets que je souhaite réaliser s'appuient donc sur les caractéristiques du comportement enfantin observé. Je veux autoriser ces attitudes hors normes chez l'adulte en contexte privé pour l'éloigner ponctuellement de l'efficacité et lui permettre de jouer, d'imaginer, de divaguer, d'être insouciant ou de replonger dans une naïveté face à ses objets. Ces intentions de projets mèneront à l'amusement, à l'émerveillement, à la curiosité, à l'imagination, à la légèreté ou encore au défolement de l'utilisateur.

Ainsi, que se soit par la transposition de sa naïveté, l'interprétation de son dessin ou de son comportement, ou l'inspiration des expériences qu'il vit, l'enfant peut servir de base à la conception pour adultes par le designer, lequel retrouve là un regard hors de l'efficacité, de l'utile, du sensé et du conventionnel.



44. « Divaguer ». Déf.1. CNRTL en ligne. Consulté le 17/12/17. Disponible sur le web : <http://www.cnrtl.fr/definition/divaguer>.

# CONELLUSION

Ce mémoire s'est donné pour objectif de questionner l'intérêt pour le designer et le futur utilisateur d'une analyse des comportements enfantins en vue d'une conception de produits ainsi que de mettre en place les moyens nécessaires pour y parvenir.

L'observation des interactions des enfants avec les objets nous a permis d'appréhender l'attitude du jeune individu et de l'analyser pour en extraire certaines caractéristiques : il s'amuse, se raconte des histoires, explore ce qui l'entoure, s'émerveille, et est insouciant. En décalage dans un monde où la plupart des objets ne lui sont ni dédiés ni utiles, son comportement est libre et diversifié. Face à cela, les utilisations par l'adulte d'objets dans leur contexte d'origine sont détachées, efficaces et contraintes par les normes. Si le détournement d'objets dans un but fonctionnel existe chez ces deux groupes d'individus, ce sont majoritairement les enfants qui manifestent une utilisation alternative gratuite, spontanée et inconsciente. Ils utilisent des produits à priori utilitaires comme jeux, éléments de récit, moyens de divaguer ou objets à explorer. Le designer peut impulser ces utilisations alternatives inefficaces chez l'adulte, générant une expérience amusante et plaisante génératrice de bien-être ou encore proposant une réflexion à l'utilisateur. La multitude des interactions possibles entre un objet et un enfant comparée à la pauvreté de celles vécues par un adulte m'a donné envie de concevoir pour le second en m'inspirant du premier. Pour la suite du projet de design, il s'agira de renouveler les expériences d'objets en les enrichissant d'utilisations alternatives et gratuites mais bénéfiques pour l'utilisateur, qui pourra s'évader ponctuellement du réel, l'aborder autrement ou éprouver à nouveau des ressentis qu'il n'avait plus expérimentés depuis son enfance. Les objets que je souhaite concevoir permettraient de libérer et de renouveler les comportements de l'adulte en contexte privé.

En tant que designer, l'étude des comportements enfantins m'a permis de prendre du recul face aux utilisations d'objets par l'adulte pour les renouveler. Ceci constitue le bénéfice le plus important de mon projet, destiné aux futurs utilisateurs. Cette recherche m'a également permis d'aborder différemment la conception de produits en stimulant ma créativité. Mon hypothèse de départ est donc vérifiée : il y a un réel intérêt pour le designer à étudier les comportements enfantins avec les objets.

Maintenant que nous avons appréhendé le monde et le regard de l'enfant, nous pouvons nous demander si, au sein de la démarche, l'observation de son comportement reste nécessaire pour concevoir des détournements gratuits d'objets ? Est-il possible d'imaginer les utilisations alternatives qu'il réaliserait avec d'autres objets sans les observer ? Est-il envisageable d'en concevoir d'autres ? Le résultat sera-t-il le même ?



## BIBLIOGRAPHIE

### REVUES

- Archambault André et Venet Michèle, « Le développement de l'imagination selon Piaget et Vygotsky : d'un acte spontané à une activité consciente », *Revue des sciences de l'éducation*, vol. 33, n° 1, 2007, pp. 5-24.
- Lécho Hirt Lysianne, Nova Nicolas, Kilchör Fabienne et Fasel Sébastien, « Design et ethnographie. Comment les designers pratiquent les études de terrain. », *Techniques & Culture*, n° 64, 2015, pp. 64-77.
- Milne Alan A. et Galliot Laureline, « The Dream of Reality », *Disegno*, n°13, décembre 2016, pp. 115-128.

### OUVRAGES

- Branzi Andrea, *Le design italien : la casa calda* [trad. fr. Brun Françoise], Paris, L'Équerre, 1985.
- Crary Jonathan, « La vision subjective et la séparation des sens », chp. n° 3, *Techniques de l'observateur : vision et modernité au XIXe siècle* [trad. fr. Maurin Frédéric], France, éditions Dehors, 2016.
- Gibson James J., « La théorie des invites », chp. n° 8, *Approche écologique de la perception visuelle*, éditions Dehors, 2014, pp. 211-234.
- Goffman Erving, *La Mise en scène de la vie quotidienne* [trad. fr. Kihm Alain], Paris, Les Éditions de Minuit, 2000, t. 2, *Les relations en public*.
- de Man Paul, « Literary History and Literary Modernity », *Blindness and Insight. Essays in the Rhetoric of Contemporary Criticism*, New York, Oxford University Press, 1971, pp. 142-165.
- Minvielle Nicolas et Jean-Paul, *Design d'expérience : un outil de valorisation des biens et des services*, Bruxelles, De Boeck, coll. « Design & Innovation », 2010.

- Milne Alan A., « Nursery Chairs », *When We Were Very Young*, Londres, Methuen & Co., 1924, pp. 18-21.

- Munari Bruno, « Les livres pour enfants », *L'Art du design* [trad. fr. Favre Audrey], Paris, Pyramyd, coll. « :T », 2012, pp. 90-101.

- Nicholson Simon, « La théorie des éléments indéterminés : un principe déterminant de la méthodologie du design », in Vincent Romagny (dir.), *Anthologie. Aires de jeux d'artistes*, Gollion [Suisse], Infolio, 2010, pp. 82-95.

- Norman Donald A., « Designer des objets pour le plaisir », chp. n° 4, *Design émotionnel* [trad. fr. Ben Youssef Kamel, de Charentenay Cyril et Sbalchiero Saverio], Bruxelles, De Boeck, coll. « Design & Innovation », 2012, pp. 111-123.

- Oroza Ernesto, *Rikimbili : une étude sur la désobéissance technologique et quelques formes de réinvention*, [trad. fr. Marchand-Zanartu Nicole], Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne ; Saint-Étienne, Cité du design, 2009.

- Perriault Jacques, « Les usages au quotidien », partie 2, *La Logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, Flammarion, 1989, pp. 111-227.

- Piaget Jean, *La formation du symbole chez l'enfant*, Yverdon-les-Bains, Delachaux & Niestlé, coll. « Actualités pédagogiques et psychologiques », 1989.

- Ruskin John, *The Elements of Drawing : The Works of John Ruskin*, t. 15, Londres, George Allen, 1903.

- Tarde Gabriel, *Les Lois de l'imitation*, Paris, Éditions Kimé, 1895.

- Williams Gareth, « The Forest Glade », chp. n° 1, *Telling Tales : Fantasy and Fear in Contemporary Design*, Londres, V&A Publishing, 2009.



## ICONOGRAPHIE

- Fig. 1 : Protocoles des séances d'observation réalisées en classes de maternelle

- Fig. 2 : Classement des objets apportés aux séances d'observation

- Fig. 3 : Kieren Jones, *Flat pack rearranged*, 2006, cintres IKEA en bois et métal, colle  
Crédit photographique : DR

- Fig. 4 : 5.5 designstudio (2003-), *Print your Durelex*, 2015, impression 3D de plastique  
Crédit photographique : © 5.5 designstudio

- Fig. 5 : Achille (1918-2002) et Pier Giacomo (1913-1968) Castiglioni, *Sella*, 1957, fonte, acier laqué, 71 x 33 x 33 cm, éd. Zanotta  
Crédit photographique : DR

- Fig. 6 : Thomas Bernstrand (1965-), *Do swing*, 2000, métal, tissu, fil électrique, éd. Droog, série «Do Create»  
Crédit photographique : © Bianca Pilet

- Fig. 7 : Comparaison des détournements d'objets entre l'enfant et l'adulte sans intervention du designer

- Fig. 8 : Comparaison entre le comportement enfantin et adulte face aux objets

- Fig. 9 : Jack Beveridge (1992-) et Joshua Lake (1988-), *Children's Chairs*, 2013, dessin sur papier, bois peint, roulettes en plastique, aquarium en verre  
Crédit photographique : DR

- Fig. 10 : Laureline Galliot (1986-), *The Dream of Reality*, 2016, peinture numérique réalisée à l'ipad

- Fig. 11 : Degrés d'interprétation des données observées

- Fig. 12 : Transformations opérées à un objet, depuis les observations réalisées jusqu'à la conception d'un nouveau produit



# MERCI

À l'équipe enseignante du DSAA LAAB et plus particulièrement à Raphaële Jeune, Emilie Lemaître et Emeline Belliot pour leur aide précieuse dans l'élaboration de ce mémoire,



À l'école Chalais-Prévert et à sa directrice Sarah Le Breton pour leur confiance,

Aux enseignantes pour leur accueil chaleureux au sein de leur classe, pour leur regard bienveillant et leurs avis pertinents, ainsi qu'à leurs élèves, sans qui je n'aurais pas pu mener cette démarche :

À Sylvie Cuberes et aux enfants de petite section,

À Laurence Faure et à ses élèves de moyenne section,

À Véronique Godec, à qui je réserve une mention particulière pour son implication dès le début du projet, ainsi qu'à sa classe de grande section,

À ma mère pour ses relectures attentives,

À tout ceux qui veulent redevenir momentanément enfant,

À ceux qui utiliseront ce mémoire comme éventail, toit de maison, chapeau ou frisbee.



