

UNIVERSITE DU QUEBEC A CHICOUTIMI

MEMOIRE PRESENTE A
L'UNIVERSITE DU QUEBEC A CHICOUTIMI
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAITRISE EN ART

PAR
ANNICK LECLERC

UN DESIGN DE MOBILIER
PARCOURANT UNE INTERACTION LUDIQUE ET CREATIVE

MARS 2005



Mise en garde/Advice

Afin de rendre accessible au plus grand nombre le résultat des travaux de recherche menés par ses étudiants gradués et dans l'esprit des règles qui régissent le dépôt et la diffusion des mémoires et thèses produits dans cette Institution, **l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** est fière de rendre accessible une version complète et gratuite de cette œuvre.

Motivated by a desire to make the results of its graduate students' research accessible to all, and in accordance with the rules governing the acceptance and diffusion of dissertations and theses in this Institution, the **Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** is proud to make a complete version of this work available at no cost to the reader.

L'auteur conserve néanmoins la propriété du droit d'auteur qui protège ce mémoire ou cette thèse. Ni le mémoire ou la thèse ni des extraits substantiels de ceux-ci ne peuvent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

The author retains ownership of the copyright of this dissertation or thesis. Neither the dissertation or thesis, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

**Je tiens à remercier mon directeur de recherche Jean-Pierre Séguin
pour sa confiance et ses précieux conseils.**

**Je remercie aussi tous ceux qui ont contribué
de près ou de loin à la réalisation de mon projet: Gervais Morin,
Alain Bouchard et Daniel Dubois.**

**Je suis également reconnaissante envers ma mère, mon copain et ma famille qui m'ont
apporté le soutien et l'écoute
nécessaire tout au long de cette maîtrise**

Résumé

De nos jours, l'apprentissage peut prendre plusieurs formes différentes selon des thèmes précis ou une clientèle visée et établie. Toutefois, le problème rencontré est souvent lié au moyen de communication utilisé. C'est avec cette philosophie que je désire développer un nouveau concept de mobilier privilégiant le design et l'interaction ludique et créative, dans le but d'apporter une nouvelle forme d'apprentissage, bénéfique aux enfants âgés de trois ans et plus.

Depuis mon jeune âge, l'univers du design a été un pôle d'attraction pour moi. C'est la raison pour laquelle j'ai décidé de poursuivre des études en design de création, spécifique au mobilier destiné aux jeunes enfants.

Je désire, à l'intérieur de mon projet de maîtrise, concevoir et réaliser un mobilier ludique, modulaire et convertissable, destiné principalement aux enfants de niveau préscolaire. Toutefois, je vise comme objectifs de respecter quelques critères de création essentiel dans mon travail artistique.

Tout d'abord, étant donné que le projet est destiné aux enfants âgés de trois ans et plus, il est important que la réalisation respecte la croissance et les connaissances antérieures de l'enfant, afin qu'il s'y reconnaisse.

Par la suite, l'esthétique, où le choix des matériaux et des couleurs seront de mise, est un autre des critères important reliés au design. Ces derniers vont permettre le développement de la créativité tout en apportant un côté plus accueillant, captivant et intéressant, et ce, afin d'inviter l'enfant à réagir avec son mobilier modulaire.

L'interaction ludique est aussi prioritaire dans ce projet futur. Je désire que ce mobilier soit tout à fait convertible, afin que l'enfant soit en mesure de jouer avec les différents modules et accessoires présentés, dans le but de les déplacer pour en faire un univers diversifié, animé et dynamique.

La manipulation de cette interaction ludique va permettre à l'enfant de développer son sens de la tactilité, du visuel et, par le fait même, de sa dextérité manuelle. Par ailleurs comme l'a déjà mentionné l'artiste Laszlo Moholy-Nagy¹, le fait d'utiliser son sens visuel et son sens tactile va permettre le développement de la mémorisation. De plus, ce mobilier va permettre le développement de l'imaginaire, de l'éveil, de la concentration, de la créativité, de la sociabilisation (le partage), de l'autonomie, de la stratégie de réalisation et du sens des règles (le respect). Tout ce processus intégré dans l'univers personnel de l'enfant permettra d'apprendre par l'intermédiaire du jeu, tout en respectant une liberté certaine de l'apprentissage personnelle.

Mon projet de mobilier ludique et modulaire est destiné aux enfants âgés de trois ans et plus. Six modules sous différentes formes, différentes couleurs et différentes grosseurs proportionnels à l'enfant seront réalisés, dans le but que ce dernier soit en mesure de les déplacer comme bon lui semble et de les assembler différemment, afin de se confectionner un univers magique et fatastique à sa correspondance.

Je tenterais de vous démontrer à travers ce projet, un nouveau concept où le design de mobilier devient l'outil créatif adéquat et précis. Tout ce processus se déroule en parcourant une interaction ludique intéressante et où l'imaginaire rentre en fonction.

¹ VITALE,Élodie. 1989, *Le Bauhaus de Weimar 1919-1925*, Bruxelles, Pierre Mardaga Éditeur, 318 p.

Table des matières

REMERCIEMENTS.....	II
RESUME.....	III
TABLE DES MATIERES.....	IV
TABLE DES FIGURES	V
INTRODUCTION.....	6
CHAPITRE I:	
Inspiration.....	12
-Laszlo Moholy-Nagy.....	13
-Johannes Itten.....	16
-Projet « Mobigo ».....	17
CHAPITRE II:	
L'univers pour enfant.....	19
-Rapport de stage.....	20
-Mode d'apprentissages.....	23
-Design de meubles pour enfant.....	30
CHAPITRE III:	
Élaboration du projet.....	35
-Critères de conception.....	36
-Description de l'oeuvre.....	38
-Design de l'exposition.....	41
CONCLUSION	43
BIBLIOGRAPHIE	54

Tables des figures

1-	Jolident, 1999.....	49
2a-	Mobigo, 2000.....	49
2b-	Mobigo, 2000.....	50
3-	Laszlo Moholy-Nagy.....	50
4-	Tableaux tactiles du cours préliminaire.....	51
5-	Travaux en bois et fils réalisés par les enfants.....	51
6-	Woodland, 2003.....	51
7a-	Armoire à jouets de Alma Busher.....	51
7b-	Armoire à jouets de Alma Busher.....	52
8a-	Projet de maîtrise, 2004.....	52
8b-	Projet de maîtrise, 2004.....	53
8c-	Projet de maîtrise, 2004.....	53
8d-	Projet de maîtrise, 2004.....	53

INTRODUCTION

Les bases de ma carrière de designer se sont solidifiées en commençant des études au Baccalauréat interdisciplinaire en arts, option design de création. Ce cheminement m'a permis d'acquérir de nouvelles connaissances tant au niveau artistique que personnel. En effet, mon côté créatif c'est développé davantage et j'ai eu le plaisir de parcourir l'univers du Bauhaus qui m'a semblé très pertinent envers ma théorie créative. Son cours préliminaire, ses ateliers spécialisés, sa méthode pédagogique et son équipe professorale, plus spécifiquement Laszlo Moholy-Nagy et Johannes Itten, m'ont permis d'enrichir mes recherches de maîtrise et d'approfondir mes notions de design. Par ailleurs, j'ai eu l'opportunité d'accroître de nouveaux apprentissages concernant quelques sujets liés au monde de l'enfance, par l'intermédiaire de mes cours « Conception et présentation de projet », « Psychologie de l'enfance et de l'adolescence » et de mes stages d'observations en garderie. Par exemple, mon intérêt pour les enfants c'est développé davantage à l'intérieur de mon cours « Conception et présentation de projet » où mon côté plus éducatif c'est approfondi en concevant un programme nommé « Jolident »², accompagné de matériels pédagogiques en hygiène dentaire, pour une clientèle en garderie âgés de trois à cinq ans. Ce projet de recherche m'a permis de maîtriser les différentes étapes de conception reliées au monde du design. Par la suite, des stages en milieu de la décoration m'ont été bénéfique, afin de me familiariser avec le domaine de l'aménagement intérieur et d'en découvrir ces différentes facettes. Finalement, mon projet de fin de BAC, m'a amené à la conception et à la réalisation (maquette et prototype) d'un mobilier éducatif et convertible pour chambre d'enfant. Ce nouveau concept appelé « Mobigo »³ s'adressant à une clientèle de un à dix ans, m'a poussée et m'a convaincue de poursuivre mes études au

² Figure 1, p.49

³ Figures 2a-2b, p.49

niveau de la maîtrise, dans le but de parfaire mes connaissances et de répondre à des questionnements personnels.

D'autre part, je désire, à l'intérieur de cet aboutissement, de concilier mes trois passions telles que le mobilier créatif, le jeu et les différentes notions d'apprentissages à acquérir, afin d'en faire un projet intéressant et constructif à réaliser. Mon projet intitulé « Un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative » tente de répondre à un besoin constant, de la part des enfants, pour une nouvelle formule éducative et motivante, par l'intermédiaire d'un nouveau concept de mobilier éducatif, dynamique, captivant, convertible et facile à manoeuvrer autant par les petits que par les grands.

D'ailleurs, de nos jours, nous pouvons observer que l'apprentissage peut prendre plusieurs formes différentes selon des thèmes précis et une clientèle visée et établie. Toutefois, le problème rencontré est souvent lié au moyen de transmission utilisé. En effet, la théorie dispensée dans les cours, l'éducation programmée ou dirigée et la méthode Béhaviorale⁴, présentée par le psychologue B-F Skinner, en sont des exemples concrets. Pour ma part, je suis convaincue que ces mêmes méthodes de transmission d'un apprentissage précis amènent une baisse de la motivation et un manque d'intérêt chez certains enfants, car elles ne sont pas assez centrées sur l'apprenant. C'est avec cette philosophie que je désire développer un nouveau concept de mobilier privilégiant le design et l'interaction ludique et créative, afin d'amorcer une nouvelle forme d'apprentissage bénéfique aux enfants âgés de trois ans et plus.

Mon but principal est d'apporter un nouveau concept de mobilier éducatif, afin d'enseigner aux enfants les petits détails de la vie courante (attacher un lacet, attacher un

⁴ BOURQUE, Guy, *L'enseignement et le modèle Béhaviorale*, Cégep de la Pocatière, Québec, 1979, 212p.

bouton, apprendre les formes et les couleurs...). Par la suite, je désire amener une nouvelle vision intéressante du mobilier conventionnel par des jeux, des couleurs et des formes variées, afin que l'enfant se sente plus confortable et plus sécurisé dans son propre environnement. Le mobilier réalisé doit évoquer la personnalité de l'enfance, tout en étant exclusif et personnalisé.

La conception et la réalisation de ce mobilier ludique, modulaire et totalement fonctionnel doit respecter quelques critères de créations essentiels à ma démarche artistique, soit l'ergonomie (afin que l'enfant se sente à l'aise) et l'esthétique (afin de permettre le développement de l'imaginaire et de la créativité).

Par la suite, il m'est primordial de retrouver des interactions ludiques à travers ce projet de création, car je reste persuadée que la manipulation de divers jeux va permettre à l'enfant de développer son sens de la tactilité, du visuel et, par le fait même, de sa dextérité manuelle. Par ailleurs, comme l'a déjà mentionné l'artiste Laszlo Moholy-Nagy à l'intérieur de son cours préliminaire, le fait d'utiliser son sens visuel et son sens du toucher nous permet d'augmenter notre niveau de mémorisation, car étant donné que nous avons vécus personnellement les différentes sensations ressenties au cours d'une manipulation, il sera plus facile pour nous d'assimiler ces sensations tactiles ou visuelles à d'autres situations de notre quotidien. En résumé, le fait d'utiliser son sens visuel et son sens tactile va permettre le développement de la mémorisation. De plus, ce mobilier doit accentuer le développement de l'imaginaire, de l'éveil, de la concentration, de la créativité, de la sociabilisation (le partage), de l'autonomie, de la stratégie de réalisation et du sens des règles (le respect). Tout ce processus doit permettre d'apprendre en s'amusant tout en respectant une liberté certaine de l'apprentissage personnel.

Finalement, ce projet de maîtrise où le design de mobilier devient un outil créatif adéquat et précis, se déroule en parcourant une interaction ludique intéressante et où

l'imaginaire entre en fonction. Par ailleurs, des observations en garderie et en milieu familial ainsi que de nombreuses recherches bibliographiques m'ont été essentiel, afin de m'ouvrir de nouveaux horizons et, ainsi, approfondir de nouvelles connaissances portant sur l'univers de l'enfance, dans le but d'apporter une nouvelle vision au design de mobilier juvénile.

Par la suite, le premier chapitre de ce mémoire va démontrer le point de départ de mon travail de recherches par l'intermédiaire de trois inspirants. Tout d'abord, découvert essentiellement à l'intérieur de mes cours de design, l'artiste Laszlo Moholy-Nagy m'a grandement aidée à poursuivre mes buts de par ses méthodes pédagogiques, ses tableaux tactiles et ses ateliers pour enfants. D'ailleurs, dans le but d'en réaliser une description à la hauteur, deux livres m'ont principalement guidée soit: « Le Bauhaus de Chicago » de Alain Findeli et « Le Bauhaus de Weimar 1919-1925 » d'Elodie Vitale. Par la suite, étant donné que la théorie de la couleur est l'un des points marquants de mon travail de recherche, l'artiste Johannes Itten et son livre d'enseignement « L'art de la couleur » m'ont grandement inspirée à redéfinir mes notions esthétiques reliées aux différentes couleurs. Finalement, mon projet de fin de BAC « Mobigo » a aussi joué un rôle important. En effet, ses critères de conception, ses points positifs ou négatifs sont à la base de mon sujet de maîtrise.

L'univers pour enfant composera le prochain chapitre. En ce sens, mes rapports de stage, reliés aux différentes activités présentées à la Maison des familles et mes observations en milieu familial de la Garderie Mini-Amour, m'ont permis de visualiser les différentes étapes de développement chez l'enfant de même que leur profil, leurs peurs, leurs loisirs et leurs intérêts. D'autre part, ils m'ont également permis de me familiariser avec les différentes notions éducatives reliées au monde de l'enfance, telles que la formule Béhaviorale de B.F. Skinner, la théorie, l'éducation programmée ou

dirigée souvent retrouvées en milieu scolaire. Par ailleurs, les méthodes d'enseignement évoquées par la théorie de László Moholy-Nagy ainsi que ma vision sur l'importance du jeu vont venir compléter mon analyse portant sur les différents modes d'apprentissages. Par la suite, la deuxième partie de ce chapitre portera sur le design de meubles pour enfants où je vais tenter de clarifier les principales caractéristiques reliées à l'univers du design. D'ailleurs, la fonction, l'ergonomie et l'esthétique en sont les principales composantes.

Finalement, le troisième chapitre et non le moindre, l'élaboration de mon projet d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative. En effet, les différents critères de conception tels que les normes sécuritaires, le détournement des situations dangereuses et les différents besoins de la société, et une description précise du concept final y seront détaillés. Pour terminer, la description du design de l'exposition, la visibilité médiatique et les commentaires du public viendront conclure ce chapitre très important à mes yeux.

La dernière partie de mon mémoire portera sur la conclusion qui amènera le résultat de mon travail de recherche en apportant un regard critique de ma pratique, de ma théorie ainsi que de mon concept d'un mobilier parcourant une interaction ludique et créative. Les différents commentaires élaborés, de manière constructive, par les visiteurs de l'Expo-habitat et de mon comité de jury seront présentés, dans le but de démontrer les points forts et les points faibles retenus à l'intérieur de mon projet créatif. D'autre part, l'analyse de mon oeuvre se terminera par l'élaboration de mes nombreux apprentissages acquis tant au niveau de la conception, de la réalisation, de l'exposition que du milieu des affaires. Par ailleurs, ce processus s'avère très bénéfique pour mes créations futures.

CHAPITRE PREMIER

INSPIRATION

Plusieurs éléments de mon quotidien alimentent et énergisent mes créations artistiques. Par exemple, le simple fait de faire un retour dans mon enfance, dans le but de me replonger à travers l'innocence et l'émerveillement de l'univers enfantin est une de mes sources de créativité. Ce voyage à travers le passé me permet de concevoir et de réaliser différents mobiliers ludiques, dynamiques, intéressants et motivants pour l'utilisateur.

Par ailleurs, trois principales sources ont été des moteurs de motivation, afin de poursuivre mon cheminement créatif. Tout d'abord, l'artiste Laszlo Moholy-Nagy en est un exemple concret, il m'a permis de me retrouver à travers sa philosophie. Par la suite, le célèbre Johannes Itten m'a totalement fasciné par sa théorie de la couleur. Et enfin, il y a mon projet de fin de BAC « Mobigo » qui occupe une grande place à l'intérieur de mon travail de recherche. En plus de me permettre d'acquérir de nouvelles connaissances, il m'a permis de poursuivre ma démarche artistique et de m'ouvrir de nouveaux horizons...

LASZLO MOHOLY-NAGY⁵

La découverte de l'artiste Laszlo Moholy-Nagy c'est produite à l'intérieur de mon cours « Histoire de l'art contemporain » où je devais produire un texte comparatif de mon travail avec celui d'un autre artiste.

Grand pédagogue du Bauhaus, l'artiste Laszlo Moholy-Nagy m'a grandement aidée à poursuivre mes propres buts. Son cheminement artistique, sa grande polyvalence, sa curiosité et sa philosophie envers de nouvelles méthodes d'enseignement m'ont littéralement envoûtée et fascinée.

⁵ Figure 3, p.49

Laszlo Moholy-Nagy a su devenir, à 27 ans, l'un des plus brillants pédagogues du Bauhaus. Cette école de design a été créée par M. Walter Gropius (architecte-designer). Elle a été fondée en Allemagne, en avril 1919, et a fermé ses portes vers les années 1933. Grand collaborateur de Walter Gropius, Moholy-Nagy va y apporter une nouvelle méthode pédagogique très simple: « il faut qu'en tout moment l'étudiant soit en situation de création, de conception, de design, autrement dit en situation de recherche et ceci quel que soit le contenu ou le sujet de son travail »⁶ Son but premier est de définir le Bauhaus comme étant un laboratoire de recherche qui aide à mieux définir le champs d'intervention, la méthodologie, la pédagogie et le langage du design. Sa philosophie est de mettre au premier plan de son cheminement non pas la profession, mais l'homme, avec son aptitude naturelle à comprendre la vie comme un tout. Par ailleurs, Moholy-Nagy désire amener l'élève à expérimenter par lui-même le plus de situations possibles, au lieu de lui apporter des théories ou des techniques toutes faites, pour en faire un homme épanoui aux talents multiples. De même, tout au long de mon travail de recherche, j'essaie de me rapprocher de cette forme de pensée où l'expérimentation d'une nouvelle approche pédagogique est abordée, et ainsi amener l'enfant à acquérir de nouvelles connaissances par l'intermédiaire de l'observation et de l'exploration.

C'est à l'intérieur de son cours préliminaire que Moholy-Nagy a développé sa théorie portant sur les sculptures et sur les tableaux tactiles⁷ réalisés par ses étudiants et par lui-même. Par exemple, un des exercices consistait à réaliser une sculpture en bois, agréable à manipuler dans les mains. Les objectifs à atteindre étaient de se familiariser avec les outils manuels, de se familiariser avec les propriétés des bois et, enfin, d'éprouver son sens tactile et visuel. Pour faire suite à sa théorie, après de nombreuses

⁶ FINDELI, Alain, Le Bauhaus de Chicago, Les éditions du Septentrion, Sillery, 1995, 466p.

observations, Moholy-Nagy en avait conclu que « les étudiants réalisent des sculptures ou des tableaux tactiles pour enrichir leur sens du toucher et ils reviennent sur leur expérience tactile lorsqu'ils conçoivent des outils manuels »⁸. En résumé, il en déduit que ce sens nous permet d'augmenter notre niveau de mémorisation, car étant donné que nous avons vécus personnellement les différentes sensations ressenties au cours d'une manipulation, il sera plus facile pour nous d'assimiler ces sensations tactiles à d'autres situations de notre quotidien. Pour ma part, je crois que les sens du toucher et de la vue sont à la base de notre expérience. L'influence de cette nouvelle technique d'apprentissage m'inspire donc grandement lorsque je travaille à la création de l'une de mes oeuvres artistiques.

Par la suite, j'ai découvert que Moholy-Nagy a, tout comme moi, travaillé avec et pour les enfants. En effet, il a réalisé un atelier s'adressant aux tout-petits autant qu'aux pré-adolescents. Les activités créatives s'inspiraient du cours préliminaire des « grands » étudiants et proposaient aux enfants des projets⁹ individuels et collectifs. Après plusieurs observations, un mémoire de maîtrise a été rédigé, sous la direction de Moholy-Nagy, portant sur les travaux de l'atelier des enfants et sur leur valeur pédagogique générale, comme en témoigne l'extrait suivant: « à travers l'art, il faut amener l'enfant à développer sa sensibilité esthétique et l'encourager à apprendre, afin qu'il puisse affronter le monde avec une attitude de résolution de problèmes »¹⁰. Pour conclure, il a remarqué que l'on apprend mieux par une participation et un émerveillement total à un même projet. Nous devons ressentir un coup de foudre total pour un ensemble d'évènements, afin de prolonger l'âge de l'innocence retrouvée à l'enfance. Dès lors, un de mes objectifs est que l'apprentissage de l'enfant passe

⁷ Figure 4, p.50

⁸ FINDELI, Alain, *Le Bauhaus de Chicago*, Les éditions du Septentrion, Sillery, 1995, 466p.

⁹ Figure 5, p.50

¹⁰ FINDELI, Alain, *Le Bauhaus de Chicago*, Les éditions du Septentrion, Sillery, 1995, 466p.

davantage par la découverte de son environnement que par une éducation théorique programmée.

JOHANNES ITTEN

La théorie de la couleur est l'un des points marquants de mon travail de recherche. C'est pourquoi, je me suis grandement intéressée à l'artiste Johannes Itten.

« L'art de la couleur » est l'un des livres d'enseignements qu'Itten a écrit. Il est fondé sur les lois de la couleur que dicte la nature et il nous démontre que les couleurs sont des forces rayonnantes et génératrices d'énergie. Elles ont sur nous une action positive ou négatives, que nous en ayons conscience ou non.

Selon les recherches d'Itten, « il est certain que les couleurs influent sur notre état psychique. Le bleu profond de la mer et des montagnes lointaines nous ravit, alors que ce même bleu, employé comme couleur d'intérieur, produit l'effet d'une étrange et inquiétante inertie et crée une atmosphère où l'on ose à peine respirer »¹¹.

À l'intérieur d'un décor, la couleur calme ou vivifie, apaise ou tonifie. Elle reflète l'état de notre psyché. Choisir une couleur, c'est se révéler, divulguer son état d'esprit, ses rêves et ses manques. Par exemple, nous savons que le rouge est une couleur énergique et elle est la préférée des enfants et que le jaune permet de stimuler l'activité mentale. Quoi qu'il en soit, il est important pour ma création que le choix des couleurs apportent une certaine touche de jeunesse, de dynamisme et d'intérêt, dans le but de permettre le développement de la créativité tout en apportant un côté plus accueillant, captivant et intéressant, afin d'inviter l'enfant à réagir avec son mobilier.

¹¹ ITTEN, Johannes, Art de la couleur, Dessain et Tolra, Paris, 1973, 96p.

MOBIGO

Mon projet « Mobigo » est une production marquante, réalisé à l'intérieur de mon BAC. Il m'a permis de me lancer sur de nouvelles pistes d'expérimentation tout en me permettant d'approfondir mon cheminement créatif. C'est donc, l'élément déclencheur de mon sujet de recherche.

La création et la réalisation de « Mobigo » consistait à la conception (maquette et prototype) d'un mobilier convertible pour chambre d'enfant, s'adressant à une clientèle de un an à dix ans inclusivement.

Le désir ardent de concevoir et de réaliser une nouvelle collection de mobilier éducatif m'est apparu à la suite d'une étude de marché. La visite de divers magasins de meubles m'a permise de remarquer un manque constant de création. Les rares spécimens de mobilier retrouvés s'avaient très monotone, sans vie et loin de rejoindre l'imaginaire débordant des jeunes enfants d'aujourd'hui.

Fabriqué de MDF, le concept « Mobigo » comporte quatre modules, dont deux sont convertibles. Tout d'abord, un ensemble de lits superposés, comprenant un lit double au premier plancher et un lit simple à l'étage supérieur. Quatre armoires de rangement permettent de supporter le lit supérieur. Par la suite, la conception d'une table à langer devenant, selon l'âge de l'enfant, un bureau de travail ou un lieu de bricolage. Le dernier module réalisé est défini comme un coin favorable à la détente. Tout à fait convertible, on l'assemble selon nos besoins. Ce module peut être central, afin que chaque parties (façades) soient utilisées à son maximum. Finalement, deux housses viennent orner ce même mobilier. Elles permettent d'apporter le côté plus éducatif au concept. En effet, la première housse s'identifie à une grenouille tout habillée de plusieurs couches de vêtements conventionnels. Cela permettra à l'enfant d'apprendre les principes et les difficultés de l'habillement, tout en s'amusant. La

deuxième housse s'avère être un immense casse-tête. Ce jeu permet d'accroître la dextérité manuelle et de surmonter un nouveau défi.

La conception et la réalisation de l'oeuvre « Mobigo » m'a permise de visualiser davantage les points forts et les points faibles reliés à ma pratique artistique.

Tout d'abord, ce projet m'a apporté de nombreux outils de perfectionnement où l'acquisition de nouvelles connaissances est en constante évolution. En ce sens, j'ai eu la possibilité d'approfondir mon côté technique lors de la conception des plans et des maquettes professionnelles. Aussi, cette réalisation m'a donné l'occasion d'expérimenter la recherche bibliographique et le design d'exposition. Ce cheminement m'a permis d'acquérir de la maturité envers la critique, que je perçois maintenant, comme étant constructive.

Par ailleurs, cette expérience a fait ressortir quelques points à améliorer dans mes prochaines créations. En effet, la maquette et le prototype présentent un manquement réel au niveau de la finition. Les plans de conception ont été restreints à leur minimum, plusieurs formes éclatées ont dû être mise de côté, étant donné que je ne possédais pas les qualifications essentielles pour la réalisation. J'en conclus, donc que l'aide d'un ébéniste m'aurait été très bénéfique.

Ce processus m'a permis d'acquérir de nouvelles connaissances concernant le perfectionnement de mes projets futurs. Toutefois, de nombreuses réflexions portant sur mes valeurs et mes intérêts personnels vont m'être bénéfique, afin de me positionner envers ma pratique artistique et de maximiser mon potentiel créateur.

CHAPITRE SECOND
L'UNIVERS POUR ENFANT

Avant de débiter le processus de création, un long travail de recherche portant sur l'univers de l'enfance m'a été essentiel. Mon objectif était d'en apprendre davantage sur les différents besoins ressentis auprès des enfants âgés de trois à cinq ans, dans le but que mon projet « d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative » évoque leur personnalité.

Pour se faire, j'ai dû avoir recours à deux stages effectués dans deux milieux différents. Ces observations m'ont permis de mieux comprendre l'évolution de l'enfance en visualisant des sujets tels que; le développement intellectuel et physiologique, le profil, les loisirs, les intérêts et les peurs.

Mon premier stage, d'une durée de cinq mois, c'est déroulé à la « Maison des familles » de Chicoutimi. Un petit groupe d'enfants âgés de trois à cinq ans m'attendaient tous les mardis après-midi, dans le but d'exécuter diverses activités artistiques, inspirées de thèmes précis. Ces ateliers présentés sous formes de jeux ou de bricolages m'ont permis de visualiser leur capacité, leur développement psychologique et ils m'ont offert l'opportunité d'en apprendre davantage concernant les besoins reliés au monde de l'enfance, comme en témoigne les deux extraits tirés de mon rapport de stage.

Mardi, 5 février 2002

Thème: Histoire

Activité: Marionnette

C' est à partir de chaussettes, de boutons, de bouts de laines et de morceaux de tissus que les marionnettes ont pris formes. Inspiré de l'histoire « Blanche neige et les sept nains », le petit groupe composé de trois filles et de trois garçons, a laissé libre cours à son imagination débordante en s'inspirant de ses connaissances antérieures, ses goûts et ses préférences. Une pièce de théâtre, présentée devant les parents, est venue conclure cet atelier.

Cette activité créative a permis le développement de la motricité fine et de la dextérité, par l'intermédiaire de manipulations diversifiées telles que le découpage, le collage et le dessin. De plus, étant donné que nous avons utilisé divers objets retrouvés à la maison, une sensibilisation au recyclage a aussi été abordée.

Mardi, 19 février 2002

Thème: Les saisons

Activité: Murale collective

Les enfants doivent imaginer les quatre saisons par des activités représentatives. Par exemple, l'automne on se déguise pour l'halloween et l'hiver, on fabrique un bonhomme de neige. C'est à l'aide de découpage, de collage, de coloriage et de peinture que nos jeunes artistes vont réaliser l'immense murale collective.

Cet atelier portant sur les saisons a priorisé le travail en équipe. Ce processus a entraîné la croissance de l'éveil, de la motivation et a permis l'acquisition de nouveaux apprentissages par l'intermédiaire des pairs. De plus, le développement de la motricité fine, de la sociabilisation et de la créativité a aussi été remarqué. À mon grand étonnement, les enfants possèdent de nombreuses connaissances. Ils en savent beaucoup plus que l'on pense, grâce à leur grande écoute et leur grande curiosité.

Mon deuxième stage n'a duré qu'une semaine et c'est déroulé dans une garderie privée appelée « Les mini-amours ». Cette intervention m'a permis d'observer les enfants âgés de deux à cinq ans dans un environnement beaucoup plus familial. J'ai été en mesure d'analyser leur comportement et leur vie au quotidien avec l'aide de recherches élaborées par le célèbre psychologue Jean Piaget (1896-1980), dans le but d'en savoir un peu plus sur leurs champs d'intérêts et leurs loisirs.

Composé de huit enfants (quatre garçons et quatre filles), le petit groupe était très discipliné et très agréable à observer. Leur grande curiosité et la multiplication des « pourquoi » m'a été d'une aide précieuse, dans le but d'élaborer mes critères de création.

Une journée typique à la garderie « Les mini-amours » doit être composée de moments variés, dans le but d'intéresser nos petites bombes d'énergie. Tout d'abord, l'avant-midi débute par la visualisation d'un tableau représentant les tâches quotidiennes. Un petit ouvrage est alloué à chacun des enfants, pour la journée, dans le but de développer leur sens des responsabilités. Par exemple, un enfant doit aider la cuisinière à préparer et à donner les collations, tandis qu'un autre doit ranger les jouets. Par la suite, plusieurs activités telles que l'apprentissage d'une nouvelle comptine, d'un coloriage ou d'un bricolage vont s'achever, afin de capter leur attention. Toutefois, ce sont les périodes de jeu qui sont priorisées, car il ne faut pas oublier que c'est grâce aux jeux que l'enfant grandit. En effet, c'est en jouant, qu'il apprend à se servir de ses muscles, à coordonner ce qu'il voit avec ce qu'il fait et à acquérir la maîtrise de son corps. Il découvre l'image du monde et de la sienne. Il acquiert de nouvelles habiletés et apprend à les utiliser à propos. Il s'initie à différents aspects de la vie. « En reproduisant des scènes de la vie réelle, il se voit confronter à des émotions complexes et conflictuelles »¹². Le jeu fait tellement partie intégrante de la vie de l'enfant que celui-ci ne distingue pas nettement la réalité de la fantaisie. Par ailleurs, j'ai constaté que le type de jeu le plus fréquemment observé auprès des enfants est le jeu constructif. Il se définit comme étant diverses manipulations d'objets tels que des blocs ou des casse-tête auprès d'un autre enfant. De plus, pour ce qui est du jeu plus

¹² PAPALIA, Diane E, Le développement de la personne, Édition Études Vivantes, Québec, 1989, 607p.

coopératif ou de groupe, il est souvent dirigé par l'éducatrice, afin de permettre le développement de la socialisation. Cette dernière s'exprime, selon Piaget: « dans une série d'échange verbaux avec des partenaires, sans qu'on puisse encore parler de dialogue, le langage double et soutient simplement l'activité, de la même manière que le monologue de l'enfant qui se parle à lui-même stimule et oriente son action ».¹³

Par contre, étant donné que cette phase de l'enfance déborde d'imagination, il m'est essentiel de porter une attention particulière aux phénomènes des peurs que l'on pourrait retrouver à l'intérieur de mon mobilier. Par ailleurs, selon Piaget « c'est entre trois et six ans que l'enfant est envahi par le plus grand nombre de nouvelles craintes »¹⁴. C'est à l'aide de diverses questions posées aux enfants que j'ai été en mesure de déterminer les peurs les plus souvent observer. Effectivement, c'est la période du coucher et ses acolytes; la noirceur, les cauchemars, les monstres sous le lit ou dans le garde-robe, qui arrivent premier pour venir terrifier les petits. Par la suite, les peurs associées à l'inconnu vont se présenter. D'ailleurs, la première visite chez le dentiste ou le médecin, la première journée d'école en sont des exemples concrets. La meilleure façon d'aider l'enfant à surmonter les peurs dont il désire ardemment se débarrasser est celle qui fait appel à l'activité de l'enfant lui-même. Celui-ci réussit plus facilement à vaincre ses craintes quand il découvre ses propres moyens d'en affronter l'objet et lorsqu'on l'amène peu à peu à faire face aux situations terrifiantes.

Les différentes observations reliées à mes expériences de stages m'ont grandement intéressé aux différents modes d'apprentissages présent chez les petits. En ce sens, j'ai

¹³ PAPALIA, Diane E, Le développement de la personne, Édition Études Vivantes, Québec, 1989, 607p.

¹⁴ PAPALIA, Diane E, Le développement de la personne, Édition Études Vivantes, Québec, 1989, 607p.

remarqué que cette catégorie d'enfants correspond aux phases de la découverte, ils veulent tout savoir et tout voir, dans le but de comprendre le pourquoi des choses. En effet, c'est souvent à l'aide d'expériences et d'imitations, qui font parties intégrantes de leur quotidien, que les enfants vont parvenir à leur fin. Par ailleurs, étant donné qu'ils possèdent une curiosité et une créativité débordante, il est de mise que l'exploration de l'inconnu soit présente à tous moments. En réalité, il m'est primordial de spécifier que le monde imaginaire et le jeu vont devenir leur travail au quotidien. Pour ce faire ils vont se raconter différentes histoires, dans le but de se construire de magnifique château ou encore de grosses cabanes à l'aide de coussins ou d'une partie du mobilier.

Très souvent reliée au monde de l'enfance, l'acquisition de nouvelles connaissances est privilégiées à « l'âge de l'innocence », qui est souvent associée aux jeunes enfants âgés de deux à quatre ans. Sans vécu, sans expérience, il apprend à vivre pleinement sa vie avec confiance et détermination. De plus, la pureté et l'instinct sont souvent des caractéristiques très recherchées auprès de « l'âge de l'innocence » qui me semble déterminante pour tout être humain. Alors pourquoi, ne pas la prolonger jusqu'à l'âge adulte, cela permettrait ainsi de diminuer le stress véhiculé à l'intérieur de notre quotidien et même de notre société actuelle. Plus besoins de se poser un tas de questions inutiles avant de passer à l'action, il s'agirait d'apprendre à faire confiance à son instinct naturel tout comme le démontre la spontanéité reliée à « l'âge de l'innocence ».

Chez l'enfant, les notions de l'apprentissage prennent formes dès sa naissance. « Son premier objectif est d'apprendre à se faire comprendre »¹⁵. Toutefois, ce n'est que vers l'âge de quatre ans, que l'enfant doit acquérir de nouveaux outils éducatifs lui

¹⁵ PAPALIA, Diane E, Le développement de la personne, Édition Études Vivantes, Québec, 1989, 607p.

permettant de développer davantage son autonomie envers les activités de la vie quotidienne. Par exemple, il va acquérir différentes notions, dans le but de pouvoir s'habiller et se déshabiller pratiquement seul. Sa fine motricité va se développer et la bonne coordination de ses mains va lui permettent de lacer ses souliers et d'attacher ses boutons. Son parcours d'apprentissage va continuer de grandir quotidiennement et va se poursuivre tout au long de sa vie.

Pour ma part, je constate que de nos jours l'apprentissage peut prendre plusieurs formes différentes selon des thèmes précis et une clientèle visée et établie. Toutefois, le problème rencontré est souvent lié au moyen de transmission utilisé.

D'ailleurs, les formes pédagogiques retrouvées à l'intérieur de nos établissements scolaires en sont des exemples concrets. Se définissant comme l'acquisition de nouvelles connaissances, de nouveaux apprentissages, la pédagogie nous permet d'atteindre des buts et des objectifs précis, afin de poursuivre et de construire adéquatement les nombreux éléments essentiels à notre vie au quotidien.

Inspiré de la théorie (méthode Béhaviorale) du grand psychologue B.F. Skinner, les méthodes pédagogiques prône les cours magistraux où l'éducation théorique est contrôlée et dirigée par une tierce personne. Selon les recherches évoquées par Skinner, « il est primordial que l'enfant doit recevoir ses connaissances et ses aptitudes du monde qui l'entoure, il ne peut apprendre par lui-même »¹⁶. C'est souvent l'éducateur ou l'enseignant qui va jouer un rôle prédominant comme transmetteurs d'informations. Il va communiquer ses propres expériences; il donne et l'enfant reçoit. Par ailleurs, Skinner affirme « qu'il est primordial d'enfoncer des idées dans la tête de l'élève, dans le but de lui inculquer le bon goût ou l'amour de l'étude »¹⁷.

¹⁶ BOURQUE, Guy, *L'enseignement et le modèle Béhaviorale*, Cégep de la Pocatière, Québec, 1979, 212p.

¹⁷ BOURQUE, Guy, *L'enseignement et le modèle Béhaviorale*, Cégep de la Pocatière, Québec, 1979, 212p.

L'enseignant devient l'entraîneur et il doit apporter un enseignement totalement programmé et théorique. Pas de place pour l'expérimentation ou la découverte, tout doit être dirigé par autrui.

Les différentes méthodes de transmission utilisées par Skinner vont à l'encontre de ma philosophie. Selon ce psychologue, l'apprentissage de l'enfant devient essentiellement théorique. Il est dirigé et programmé par autrui, le tout contrôlé par des renforcements positifs ou négatifs. Pour ma part, je trouve que ces différents modes d'enseignements entraîneront des inconvénients plutôt que des avantages. Par exemple, les punitions utilisées lors de renforcements négatifs insistent sur ce qu'il ne faut pas faire et non sur ce qu'il faut faire. Elles entraînent des comportements d'évitements, du ressentiment ainsi que de l'anxiété et de l'agressivité. Il n'y a donc plus de place pour l'expérimentation et l'émerveillement d'un nouvel apprentissage.

Toutefois, j'ai remarqué que la nouvelle réforme établie par le gouvernement tente de diriger les établissements scolaires vers un programme d'éducation où l'apprentissage peut se faire à l'aide de diverses disciplines telles que; les domaines reliés aux jeux ou aux arts plastiques, dans le but d'apporter de nouveaux modes de transmission plus dynamiques et diversifiés.

De plus, selon de nombreuses statistiques, il est prouvé que l'apprentissage de l'humain se fait plus facilement à l'aide de recherches, d'expérimentations et d'observations personnelles que par de l'enseignement constamment programmé ou dirigé. Par ailleurs, il est profitable pour chacun d'entre nous, de prendre le temps et les méthodes essentielles, afin de trouver nos propres réponses à nos questionnements. Aussi, le simple fait d'expérimenter des solutions possibles, au lieu d'utiliser des notions théoriques, va nous permettre d'augmenter notre niveau de mémorisation, dans

le but et par le fait même, d'être en mesure de pouvoir appliquer ces nouvelles solutions trouvées à d'autres situations dans notre quotidien.

Cette nouvelle réforme éducative ne date pas d'hier. En effet, Laszlo Moholy-Nagy, célèbre pédagogue du Bauhaus, tente d'aborder une nouvelle approche pédagogique au sein de son cours préliminaire qui se fait à partir de la motivation de l'élève et non d'un pur apprentissage technique. Son enseignement est conçu en fonction de la libération des dispositions naturelles de l'élève. Il gardera pour but ultime « l'homme total, l'homme qui, à partir de son centre biologique, peut avec une sûreté instinctive prendre position envers toutes les choses de la vie »¹⁸.

Pour en venir à cette conclusion, Nagy a réalisé plusieurs tableaux où le tactile et le visuel sont de rigueur, car selon lui, les sens du toucher et de la vue sont à la base de notre expérience. Par exemple, lors des premiers exercices avec les matériaux, les élèves utilisent d'abord leur sens tactile, qui leur permet d'enregistrer des sensations de pression, de piquûre, de température et de vibration. Selon les recherches de Moholy-Nagy, ce processus « permet à l'élève une amélioration qualitative de ses sensations tactiles et une compréhension, meilleure parce que vécue, des matériaux »¹⁹. Par ailleurs, nous pouvons en déduire que ce vécu sensoriel nous permet d'augmenter notre niveau de compréhension, car lorsque nous manipulons une oeuvre et que nous la visualisons attentivement, notre mémorisation augmente davantage.

Comme je l'ai déjà mentionné dans le chapitre un, Laszlo Moholy-Nagy a réalisé un atelier s'adressant aux tout-petits autant qu'aux pré-adolescents, afin d'observer leurs différents modes d'apprentissages. Il en a même dirigé un mémoire de maîtrise portant sur les travaux de l'atelier et sur leur valeur pédagogique. L'idée de ce nouveau projet lui est venu à la suite d'une promenade où il aperçu, assis sur le trottoir, un jeune enfant

¹⁸ VITALE, Élodie, *Le Bauhaus de Weimar 1919-1925*, Pierre Mardaga Éditeur, Bruxelles, 1989, 318p.

¹⁹ VITALE, Élodie, *Le Bauhaus de Weimar 1919-1925*, Pierre Mardaga Éditeur, Bruxelles, 1989, 318p.

qui s'amusait, avec l'aide de deux bouteilles vides, à projeter les rayons du soleil colorés par le verre sur la surface blanche d'une boîte de conserve. Tellement absorbé par son jeu, l'enfant ne s'aperçut pas de sa présence. C'est suite à cette observation que Moholy-Nagy a remarqué que l'on apprend mieux par une participation et un émerveillement total à un même projet. Nous devons ressentir un coup de foudre total pour un ensemble d'évènements, afin de prolonger « l'âge de l'innocence » propre à l'enfance. D'ailleurs, c'est cette dernière remarque qu'il cherche à réaliser auprès de ces étudiants.

Par la suite, je constate que la nouvelle réforme retrouvée dans les écoles et le travail de recherche exécuté par l'artiste Laszlo Moholy-Nagy rejoignent de près ma démarche artistique et ma vision de la pédagogie artistique. En effet, ma définition personnelle de l'enseignement se définit comme étant un apprentissage plus libre où l'expérimentation, la motivation, la manipulation et le visuel sont de rigueur, dans le but que l'enfant passe davantage par la découverte de son environnement que par une éducation théorique programmée.

Pour faire suite à cette affirmation, je perçois la philosophie du jeu comme étant un nouveau mode d'apprentissage. En effet, des recherches démontrent que l'univers du jeu « entraîne de nombreux effets bénéfiques au niveau du développement psychologique »²⁰. Par ailleurs, c'est souvent à travers le jeu que l'enfant, âgé de un à six ans, va développer son propre sens de l'observation, d'expérimentation et d'imagination, dans le but d'acquérir de nouveaux apprentissages au niveau de son éducation. De plus, il permet le développement des sens de l'organisation, de structuration et d'élaboration du monde extérieur, afin d'en retirer les avantages requis à un apprentissage précis et propre à chacun d'entre nous. Il est donc vrai d'affirmer que

²⁰ DEGRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu*, Les Éditions Logiques, Québec, 1995, 214p.

le jeu conventionnel est le métier de l'enfant où l'acquisition de nouvelles connaissances se fait à profusion, tout en gardant un côté amusant.

D'autre part, les observations reliées à mon stage en milieu familial m'ont démontré que le jeu entraîne de nombreux effets bénéfiques au niveau du développement de la créativité, tout en provoquant une certaine forme d'interaction ludique et créative. Animé par un univers où l'imagination, l'invention et l'expérimentation sont abordées, la créativité tente de répondre à un sentiment d'exploration artistique.

En ce sens, les différentes manipulations retrouvées à l'intérieur des activités de création ou de l'interaction ludique vont permettre à l'enfant de développer son sens de la tactilité, du visuel et par le fait même, de sa dextérité manuelle. Pour ma part, je reste convaincue que le besoin de visualiser, de toucher ou de manipuler quelque chose est un excellent moyen d'apprentissage beaucoup plus intéressant pour l'enfant que de la simple théorie. De plus, comme le précise l'artiste Laszlo Moholy-Nagy²¹, le simple fait d'utiliser son sens tactile et son sens visuel va permettre le développement de la mémorisation. Le processus est assez simple, car étant donné que nous avons vécus personnellement les différentes sensations ressenties au cours d'une manipulation, il sera donc plus facile pour nous d'assimiler ces sensations à d'autres situations de notre quotidien. D'ailleurs, on tente de développer les sens de la tactilité et du visuel au niveau de la pédagogie scolaire par l'intermédiaire de la nouvelle réforme gouvernementale.

Pour terminer, je tiens à préciser que l'univers du jeu possède une place importante au sein de mon projet d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et

²¹ VITALE, Élodie, *Le Bauhaus de Weimar 1919-1925*, Pierre Mardaga Éditeur, Bruxelles, 1989, 318p.

créative. Tout comme l'a déjà mentionné l'artiste Laszlo Moholy-Nagy²², je désire que mon concept de meuble provoque auprès de l'enfant, un émerveillement total, un coup de foudre total pour un ensemble d'évènements. Associé à la magie de l'enfance, l'émerveillement est une émotion exceptionnellement riche et est un univers où tout est beau, tout est nouveau. Conçu tout en hauteur, mon concept de mobilier modulaire va offrir un lieu privilégié, un endroit secret, une petite maison, afin que l'enfant soit en mesure de vaquer à ses propres occupations. Par exemple, un coffre à jouets devenant un petit bureau à l'aide de la tablette du dessus va permettre la création d'activités variées telles que le casse-tête, les blocs légos ou même le bricolage. Ces diverses activités reliées au monde de l'interaction ludique et créative va entraîner le développement de la concentration, de la sociabilisation (le partage), de l'autonomie, de la stratégie de réalisation et du sens des règles (le respect). Par ailleurs, le développement de l'imaginaire va aussi être abordé par les diverses possibilités de créations qu'offre le mobilier. En effet, un bateau de pirate ou un château de princesse peut être conçu à l'aide du lit en hauteur, l'environnement en-dessous peut très bien devenir un restaurant ou un supermarché et le module-commode, ouvert des deux côtés, peut satisfaire le jeu du magicien chez l'enfant.

Suite à mes observations et mes nombreuses réflexions portant sur le design de meubles pour enfants, mon concept d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative commence à se préciser. Né de l'alliance du jeu et du meuble pour l'épanouissement de l'enfant, le projet réalisé a pour but le dépassement des frontières traditionnelles de l'ameublement pour entrer dans le monde de l'éveil et du jeu. Cette réalisation a comme mission de faire de la chambre pour enfant, un espace de vie, par le jeu, l'éveil, les formes et les couleurs, dans un souci de bien être et de sécurité, afin de

²² VITALE, Élodie, *Le Bauhaus de Weimar 1919-1925*, Pierre Mardaga Éditeur, Bruxelles, 1989, 318p.

toujours lui offrir le meilleur. La création devra égayer ce monde magique de l'enfance et bousculer les habitudes par un brin de nouveauté comme pour redéfinir un univers créatif, ludique, avec un mélange de genres et une note d'humour.

D'autre part, les besoins en mobilier juvénile sont assez simplifiés, un lit standard (avec des barreaux lorsqu'il est en hauteur), une commode pour ranger les vêtements, un bureau de travail (afin d'exécuter tous les travaux de bricolage et par la suite les travaux scolaires) et sans oublier, l'indispensable coffre à jouets.

La conception de mon projet d'un mobilier pour enfant à partir d'un module central où un lit s'installera tout en hauteur, dans le but de permettre en dessous, un environnement à la dimension de l'enfant, sous laquelle il pourra venir se réfugier et se cacher pour s'inventer son propre univers. Par la suite, cinq autres modules (penderie, bureau de travail, divan, coffre à jouets et commode) sous différentes formes, différentes couleurs et différentes grosseurs proportionnelles à l'enfant, devront venir s'emboîter au module central, afin de concevoir un univers magique et fantastique. À ce stade, la forme que prendra le mobilier n'est pas encore déterminé, mais il deviendra le théâtre des premières expériences de l'enfant, de ses découvertes des formes et des couleurs, qu'il peut associer par analogie, comme il lui plaira, selon sa personnalité et son âge.

Dans le but de parfaire mes connaissances au niveau du mobilier pour enfant, une étude de marché m'a été essentiel, afin de visualiser les créations existantes. À ma grande déception, les collections de mobilier juvénile, québécoise, retrouvées se sont avérées très conventionnelle. Essentiellement fabriqués de mélamine blanche ou laqués de faux bois, ils ont été conçu sans ornement, ni superflue. Toutefois, une compagnie

de mobilier française, nommée « Woodland »²³ m'a grandement inspirée à poursuivre mon processus de création. En effet, ce projet de mobilier « Woodland » se compare assez facilement à mon sujet de maîtrise d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative, de par sa philosophie, de par sa vision du jeu et de par son intérêt pour le développement psychologique de l'enfance. La particularité de cette entreprise « Woodland » est que son mobilier " grandit " de manière flexible et pratique, tout en s'adaptant aux besoins changeant de l'enfant. De plus, cette compagnie nous promet un univers de jeu adapté à nos nourissons et parcourant les différents stages de l'enfant, et ce, dans le but de lui procurer une enfance inoubliable se poursuivant jusqu'à l'adolescence! Ce souciant de l'environnement, le mobilier est fabriqué de pin massif. Par ailleurs, le bois utilisé est non traité et il reste dénué de tout polluant ce qui assure un climat sain pour la chambre des petits. Le concept de mobilier comporte quelques parties telles que; lits, armoires, bibliothèques et bureau de travail. Tous ces éléments s'emboîtent l'un dans l'autre à l'aide de poutres au bouts arrondis, dans le but de former un module compact sur deux étages. Des accessoires de complément; un toboggan pour se glisser, une grue pour hisser des objets quelconques, une échelle, de grosses cordes permettant de se suspendre et des circuits à billes viennent s'ajouter, afin d'apporter des valeurs plus pédagogiques. Le but est de permettre, avant tout, à l'enfant le développement de ses facultés psychomotrices par une interaction ludique.

D'un côté plus théorique, l'activité de l'atelier de menuiserie présentée au Bauhaus: la fabrication des jouets, m'a grandement aidé à préciser mon processus créatif. Alma Busher a conçu des éléments simples, de couleurs vives, avec lesquels l'enfant pouvait lui-même créer des objets ou des personnages. Mon inspirant principal est une armoire

²³ Figure 6, p.50

à jouets²⁴, fabriquée de bois laqué et tout en couleur. Elle est « partiellement démontable, afin que l'enfant puisse la manipuler. Le découpage dans la porte, du côté droit, permet à l'enfant de transformer cette partie en théâtre de marionnette »²⁵. Par ailleurs, le jouet ou le mobilier créé par le Bauhaus doit être clair dans sa conception, ses formes, ses couleurs et doit se comparer au conte de fée clair et harmonieux. Grâce à eux, l'enfant évite la confusion et crée lui-même la multiplicité en combinant et en construisant.

Voilà la direction que je tente d'explorer à l'intérieur de mon projet d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative qui consiste à la conception et à la réalisation d'un mobilier ludique, modulaire et convertible, destiné principalement aux jeunes enfants âgés respectivement de trois ans et plus. Il prendra la forme d'un meuble compact et son aménagement central va s'adapter tant à l'architecture de la pièce qu'aux besoins et souhaits de l'enfant et de ses parents. Ce concept va permettre à l'enfant de posséder son propre mobilier tout à fait fonctionnel, adapté selon son âge, son caractère, ses activités et sa sensibilité. Mon but premier est d'organiser l'espace et de définir les volumes pour utiliser au mieux la surface disponible: aménager les zones de jeu et d'interaction créative, de repos, de lecture, favoriser le travail scolaire, contribuer à l'indépendance, faciliter le rangement et la circulation, simplifier l'entretien, prévoir l'accueil des copains... La conception de ce mobilier deviendra un lieu de rêve, d'expression, d'émotion et de rencontre.

Abordons maintenant le côté plus esthétique que prendra mon projet de création. En effet, étant donné que mon travail de maîtrise se consacre à l'univers du mobilier pour enfant, un choix judicieux, minutieux et précis doit donc s'effectuer sérieusement au

²⁴ Figure 7a-7b, p.50

²⁵ VITALE, Élodie, *Le Bauhaus de Weimar 1919-1925*, Pierre Mardaga Éditeur, Bruxelles, 1989, 318p.

niveau des matériaux de fabrication, des formes et des couleurs de finition, dans le but d'apporter au mobilier une touche plus humaine, plus dynamique et plus chaleureuse. Les matériaux choisis devront respecter des critères de conception bien précis tels que; la durabilité et la solidité, afin de retrouver une sécurité de haut niveau. De plus, ces mêmes matériaux devront amener une touche beaucoup plus chaleureuse, jeune et confortable, dans le but d'apporter un sentiment de réconfort. Par ailleurs, lors de la conception des plans finaux, il faudra que je porte une attention particulière à la forme que prendra le mobilier. Considérant la conception de meubles pour enfant, les lignes droites telles que le carré et le rectangle vont permettre au module existant de s'emboîter au module central, afin de permettre à l'enfant de jouer avec des éléments de construction. Les bords devront être plus arrondis, en vue de diminuer considérablement les blessures lors de mauvaises chutes. Le mobilier devra garder un côté original et captivant, dans le but d'éveiller le sens créatif des enfants. Toutefois, il est préférable de ne pas choisir des formes trop évocatrices, car elles pourraient entraîner de nouvelles craintes versus l'imagination de l'enfant. D'autre part, inspiré de la théorie des couleurs présentée par l'artiste Johannes Itten, je vais tenter à l'intérieur de mon concept d'un design de mobilier de jouer avec les couleurs qui en stimulant les sens de l'enfant, participent à son éveil. Pour se faire, dans le but d'arriver à un meuble dynamique et éclatant, j'ai décidé que chacun des modules portera sa propre couleur. Par exemple, le mobilier central sera de couleur bois vernis, étant donné son imposante ossature. Les cinq autres modules présent posséderont des couleurs beaucoup plus éclatantes, évoquant le monde de l'enfance. En effet, le bureau de travail sera de couleur rouge, permettant de stimuler la création. La penderie optera pour le vert, tandis que le commode sera d'un bleu rêveur. Le divan et le coffre à jouets adopteront une couleur plus orangée, dans le but de provoquer des sentiments de sécurité et de joie.

CHAPITRE TROIS
ÉLABORATION DU PROJET

Mon projet créatif réalisé à l'intérieur de ma maîtrise intitulé « un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative »²⁶, consiste à la conception et à la réalisation d'un mobilier ludique, modulaire et versatile, sachant s'adapter aux différents besoins ressentis auprès des enfants âgés respectivement de trois ans et plus.

Avant de débiter mon travail créatif, il m'est essentiel d'introduire différents critères de conception à l'intérieur de mon projet d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative, dans le but de concevoir un nouveau concept d'ameublement exclusif et de haut niveau. Ce processus me sécurise, tout en me permettant de poursuivre un cheminement précis et établi, afin de concevoir et de réaliser un projet répondant à ma personnalité artistique et mes critères de conception, en vue d'apporter un nouveau produit exclusif, diversifié, dynamique et animé.

Tout d'abord, mon concept de mobilier devra comporter une tendance d'originalité pour une clientèle soucieuse de qualité et de bien être de l'enfant. D'ailleurs, un travail de précision sera de mise, en vue de répondre aux différents besoins de la société actuelle. Par exemple, étant donné les dimensions de chambre beaucoup plus restreinte, j'ai pensé qu'il serait profitable, pour l'utilisateur, que l'aménagement de mon mobilier soit beaucoup plus compact, tout en offrant une versatilité intéressante, sachant transformer les lieux de travail en espace de rencontre ou les lieux de rangement en espace de jeu et de cachette. Par ailleurs, ce même mobilier devra être en mesure de transformer, sans complication, son style et son aménagement, afin de suivre le développement physique et psychologique de l'enfant vers le monde de l'adolescence.

Par la suite, étant donné que je conçois principalement du mobilier où l'univers ludique et créatif est dominant, il m'est essentiel de trouver des astuces favorables, afin que les enfants, les adolescents ou même les adultes aient le goût et l'envie irrésistible

²⁶ Figures 8a-8b-8c-8d, p.51

d'interagir et de jouer avec mon mobilier. Dans le but de remédier à ce critère de conception, j'ai décidé de détourner les situations dangereuses souvent explorées par les jeunes enfants, en vue de leur permettre de vivre un moment magique où seul le fait de jouer librement est abordé et exploité. En ce sens, jouer sous le lit où l'espace est souvent restreint va devenir un jeu plus sécuritaire étant donné que mon concept de mobilier comporte un lit tout en hauteur. L'espace disponible, en dessous, deviendra un lieu secret où l'enfant pourra se cacher et s'amuser librement en toute sécurité. De plus, en vue de satisfaire les enfants plus aventureux, une échelle est positionnée solidement au module central, afin de permettre l'accès au lit. Il pourra, donc grimper à sa guise, tout en s'inventant un monde imaginaire. Finalement, une penderie accessible des deux côtés a aussi été pensée, dans le but d'optimiser les possibilités de cachettes.

D'un point de vue plus technique, il a fallu m'ajuster aux différentes dimensions que propose mon concept de mobilier, afin que le projet demeure entièrement sécuritaire pour les enfants. Par exemple, des protections anti-chutes de 18 pouces de hauteur devront être intégrées au pourtour du lit, de peur que l'enfant se blesse en tombant. Par la suite, les angles devront être arrondis, en vue d'éviter les blessures lors de mauvaises chutes. Finalement, dans le but d'assurer une solidité de haut niveau et étant donné les proportions imposantes du meuble, le matériau choisi pour la réalisation sera le bois. Par ailleurs, ce dernier comporte de nombreuses caractéristiques intéressantes comme la facilité à le modeler et à le travailler de même qu'un aspect chaleureux et confortable...

Toutefois, au niveau de l'esthétique, il m'est primordial de porter une attention particulière aux choix des couleurs, afin qu'elles ne soient pas trop agressives et qu'elles s'harmonisent aux couleurs de la chambre, et aux formes, de peur qu'elles n'évoquent de nouvelles craintes versus l'imaginaire enfantin. En d'autres mots, retrouver une esthétique reconfortante, animée et dynamique.

Né de l'alliance du jeu et de l'ameublement, le projet d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative consiste à la réalisation d'un ameublement complet pour chambre d'enfant. Il prendra la forme d'un meuble compact et son aménagement central va s'adapter tant à l'architecture de la pièce qu'aux besoins de l'enfant. Ce concept de mobilier va devenir la maison de l'enfant, dans notre propre maison. Il va y exercer des activités nombreuses et variées, qui demandent de la place et une organisation rationnelle de l'espace.

Comptant six modules différents, ce design de mobilier est de forme octogonale. Le meuble central contient huit façades, dont quatre ouvertures permettant aux quatre autres modules de s'emboîter au mobilier principal, dans le but de procurer un aménagement complet et compact. Au début de sa conception, ce meuble central était de forme rectangulaire. Toutefois, dans le but de maximiser son potentiel, j'ai décidé de couper les quatre coins, de manière à retrouver quatre façades, plus petites, de 18 pouces de largeur. Une de ces façades contient l'échelle pour monter au deuxième étage et les trois autres façades comportent trois tablettes, afin de faciliter le rangement. Par ailleurs, possédant les dimensions suivantes; six pieds par six pieds et demi par quatre pieds et demi de hauteur, ce module contient un lit au deuxième étage. Toutefois, pour des raisons de confort et de sécurité, des protections de 18 pouces ont été installées tout autour du lit, afin d'éviter de mauvaises chutes. Se dressant au centre de la pièce, chacune de ses huit parties est utilisée à son maximum.

En effet, dans le but de pouvoir dessiner, colorier, regarder un livre d'images ou encore s'amuser, un bureau de travail a été intégré dans une des quatre ouvertures. En plus de ses tablettes, ce module contient un bac de rangement sur roulettes, en fonction de pouvoir ranger les crayons, les livres ou le matériel de bricolage. Par la suite, afin de pouvoir augmenter le confort, un siège avec dossier et assise en mousse a aussi été réalisé.

Les prochains modules se retrouvent l'un à côté de l'autre et ils se définissent comme une commode à quatre tiroirs et une penderie accessible des deux côtés. Facilitant le rangement des nombreux vêtements et l'organisation des objets, ces deux conceptions ont une place primordiale au sein de l'aménagement d'une chambre d'enfant.

Un petit divan rehaussé de nombreux coussins a aussi été pensé, dans le but d'augmenter le niveau de confort. Ce module va favoriser la relaxation et va faciliter la socialisation, en prévoyant un espace pour l'accueil des nouveaux copains.

Finalement, étant donné que l'activité de jeu nécessite l'organisation du rangement, l'installation d'un coffre à jouets a été priorisé. Ce petit meuble peut se positionner à l'intérieur du module central, près du divan et peut servir de coin repas ou même d'espace additionnel pour le bricolage, les casse-têtes et les devoirs. Il pourra être entouré d'un tapis et de nombreux coussins qui sont autant d'éléments permettant d'apprécier cet espace pour jouer.

Au niveau de l'esthétique, la conception d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative va maintenir la tendance d'un univers pour enfant.

D'ailleurs, pour le choix d'un matériau de construction, j'ai décidé, avec l'aide d'un ébéniste, d'opter pour de la mélamine plaquée avec un fini bois. Sa grande variété de couleurs disponibles, son coût de production avantageux, sa solidité et sa légèreté sont des caractéristiques intéressantes reliées à mes critères de conception.

D'autre part, mon choix des couleurs c'est grandement inspiré de la théorie évoquée par un livre d'enseignement « L'art de la couleur » écrit par l'artiste Johannes Itten. Selon ce dernier, « il est certain que les couleurs influent sur notre état psychique »²⁷. C'est pourquoi, j'ai décidé d'y porter une attention particulière, afin de concevoir un

²⁷ ITTEN, Johannes, Art de la couleur, Dessain et Tolra, Paris, 1973, 96p.

meuble dynamique et éclatant, reflétant la personnalité des enfants. Malgré son imposante ossature et l'importance de son soutien, le module central optera pour le bois vernis, dans le but de se fondre plus facilement au décor. Sa finition lazurée laissera apparaître le veinage du bois, ce qui entraînera l'aspect naturel et chaleureux du matériau. Par ailleurs, le rouge du bureau, le bleu de la commode, le vert de la penderie, l'orange du divan et du coffre à jouets permettra d'égayer le mobilier en entier.

Très polyvalent et versatile, le concept d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative offre divers choix de dispositions. Par exemple, en plus d'être entièrement compact, la possibilité de dispercer et d'aménager différemment les modules est offerte. De plus, lorsque l'enfant est devenu presque adolescent et qu'il ne souhaite plus d'un lit au deuxième, nous pouvons prendre la partie supérieur du lit, la détacher des modules en coin et la retourner, afin de réaliser une base pour un matelas double. Par la suite, les trois façades de 18 pouces, comportant des tablettes, peut très bien devenir les tables de chevets. Tandis, que le coffre à jouets, une fois basculé de côté, devient un support pour la télévision et le système vidéo.

Comme je l'ai mentionné à l'intérieur du chapitre deux, l'activité principale du jeune enfant est centrée autour du jeu, activité qui lui permet de découvrir la vie et de rentrer dans le monde de l'imagination et du rêve. Par ailleurs, il deviendra un excellent mode d'apprentissage qui « entraîne de nombreux effets bénéfiques au niveau du développement psychologique »²⁸. Chez l'enfant, le jeu s'exerce à chaque instant et partout. D'ailleurs, c'est à partir de cette philosophie que j'ai décidé de concevoir un lit tout en hauteur. Cette réalisation va permettre de créer, en dessous, une cabane à la dimension de l'enfant, sous laquelle il pourra venir se réfugier et se cacher pour

²⁸ DEGRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu*, Les Éditions Logiques, Québec, 1995, 214p.

s'inventer son monde et, au dessus, la création d'un bateau de pirate ou d'un château de princesse, afin de permettre le développement de son monde imaginaire.

D'autre part, le bureau de travail et le coffre à jouets vont permettre les activités reliées au dessin et au bricolage, dans le but que l'enfant développe son sens de l'autonomie, de la créativité et de la dextérité manuelle. Par ailleurs, il va être en mesure d'acquérir de nouvelles connaissances par l'intermédiaire de son sens tactile et visuel.

L'exposition finale reliée à mon projet d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative s'est déroulée à l'Expo-habitat du quatre au sept mars 2004. En effet, après avoir présenté mon concept de mobilier au directeur de promotion, un kiosque de présentation m'a été offert. Un espace de 16 pieds par 16 pieds, représentant une chambre d'enfant, a été construit et mis à mon entière disposition. Le mobilier central entouré de ses cinq modules y a pris place et un concept de deux murales (Tintin dans l'espace et Cendrillon) ont orné les deux murs. Par la suite, des cartes d'affaire ont été étalées, dans le but de me faire connaître et de créer des liens avec une clientèle potentielle.

Confronté au milieu des affaires et du commerce, une visibilité médiatique m'a aussi été offerte. D'ailleurs, un journal régional est venu m'interviewer et me photographier, à l'oeuvre dans mon atelier, dans le but de faire paraître mon travail artistique à l'intérieur d'un cahier spécial dédié à l'Expo-habitat. Par la suite, toujours dans un même ordre d'idée, des annonceurs radiophoniques sont venus me rencontrer, afin de diffuser mon projet créatif.

J'ai bénéficié d'une immense visibilité et les commentaires évoqués par le public-visiteur m'ont démontré l'ingéniosité de mon produit tout en m'encourageant à poursuivre mes buts. J'ai réussi à capter l'intérêt des enfants et des adultes. Très

souvent, le public passait près de mon kiosque et un sourire se pointait, tout en se remémorant de nombreux souvenirs reliés à l'enfance.

CONCLUSION

C'est en voulant atteindre un objectif personnel de performance que j'ai entrepris cette maîtrise en 2000. Véritable laboratoire de recherches, d'expérimentations, de questionnements et de positionnements, ce nouveau cheminement m'a permis de redéfinir ma démarche de créateur, d'améliorer mon vocabulaire artistique et de perfectionner mes oeuvres à venir. Ce processus m'a convaincu de pousser encore plus loin mon potentiel de création, afin d'être en mesure de maîtriser à la perfection mon domaine de recherche portant sur le design d'un mobilier ludique pour enfant.

Par la suite, la maîtrise m'a apporté de nombreux outils de perfectionnement où l'acquisition de nouvelles connaissances est en constante évolution. D'ailleurs, plusieurs exemples concrets me viennent à l'esprit. Tout d'abord, j'ai eu la possibilité et le besoin d'approfondir mes apprentissages au niveau de la conception et de la création, dans le but de dominer et de persévérer à travers mon champ disciplinaire. D'autre part, ce projet m'a permis de parfaire ma technique lors de la conception et de la réalisation de plans ou de maquettes professionnelles, afin de me donner les avantages requis en vue de propulser ma carrière de designer, tout en me donnant confiance en moi-même.

Le concept d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative est de concevoir un aménagement complet de chambre d'enfant à l'intérieur d'un mobilier compact. Dans le but d'atteindre cet objectif, j'ai eu l'idée de réaliser cinq différents modules qui viendront s'unir au module principal, dans le but de procurer à l'enfant, un univers magique, confortable et sécuritaire. De plus, suite aux commentaires retenus à l'intérieur de l'exposition, j'ai eu l'immense surprise de constater que les caractéristiques d'exclusivité, d'aspect modulaire, de convertibilité et d'un esthétique totalement dynamique, éclaté et diversifié m'ont permis d'atteindre mes objectifs de création.

La création de mon projet m'a apporté l'avantage de travailler avec un ébéniste. J'ai été en mesure d'acquérir de nouvelles connaissances au niveau de la conception de plans, de la compréhension de différents termes utilisés et de visualiser leur méthode de travail, dans le but d'accroître mon potentiel de conception. Toutefois, il y a eu un manquement au niveau de la réalisation. En effet, l'ébéniste n'a pas respecté les cotes de fabrication intégrées à l'intérieur de mes plans de conception, ce qui a entraîné des réajustements de dernière minute lors de l'exposition. Par exemple, le bureau de travail était supposé s'emboîter d'un côté spécifique du module central, mais il c'est avéré beaucoup plus long que prévu. Il a donc fallu que je lui trouve un autre emplacement, ce qui a dérangé mes plans initiaux. Par ailleurs, un petit module sur roulettes devait s'emboîter au même bureau de travail, mais l'ébéniste a positionné des tablettes à cet endroit. Le petit module a donc trouvé place à l'extérieur du concept. Ces dérangements m'ont démontré l'importance de travailler conjointement avec un ébéniste et de toujours superviser les étapes de réalisation, dans le but d'éviter les mauvaises surprises.

La conception d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative exprime clairement l'univers de l'enfance. En effet, le suivi de l'évolution d'un développement psychologique et physiologique, et l'importance d'un côté ludique et créatif répondent à des besoins de la société actuelle. Par ailleurs, les apprentissages portant sur le développement de la mémorisation, de la motivation et de la créativité ont été atteints.

Par contre, j'ai été déçue de constater que l'interaction ludique et créative n'ont que partiellement atteint un certain niveau d'apprentissage. Par exemple, les différentes activités présentent à l'intérieur de cette conception manque de développement, dans le but d'atteindre de nouvelles connaissances précises telles que; l'apprentissage de lacer un soulier, d'attacher un bouton ou de fermer une fermeture éclair.

D'autre part, le manque de solidité ne respecte pas les normes sécuritaires établies. En effet, le module lit en hauteur est quelque peu chambranlant. D'ailleurs, selon les recommandations évoquées par un designer spécialiste en la matière, il me faudrait structurer le plancher du lit par des poutres de bois francs, afin de fournir des points d'ancrages solides aux colonnes de soutien, ajouter une colonne au centre du lit, du côté de la table de travail, en vue d'augmenter la solidité et utiliser des quincailleries appropriées aux liaisons mécaniques, dans le but de sécuriser le concept. Par la suite, l'échelle, essentielle à la montée et à la descente du lit, devrait être positionnée ne pente pour une plus grande sécurité lors de la descente. De plus, des trous dans les gardes devront être prévus, afin de permettre une prise solide lors de la montée. Par ailleurs, des ouvertures sécuritaires dans le garde du lit devraient être nécessaires et placées de manière stratégique, en vue de permettre à l'enfant de voir ce qui se passe dans sa chambre et d'être vu par ses parents. Finalement, les fonctions d'usage de certaine pièce de mobilier devraient être optimisées. Par exemple, l'espace disponible sous le petit divan pourrait être utilisé comme rangement.

D'un autre point de vue, c'est au sein du budget et de la technique qu'un ajustement c'est présenté. En effet, l'idée première était de concevoir un mobilier en bois franc et de le teindre de différentes couleurs, afin d'augmenter le côté esthétique. Toutefois, cette tendance comportait des coûts faramineux et augmentait considérablement le niveau de réalisation au point de vue technique. D'ailleurs, il m'aurait été plus difficile de vendre ce concept de mobilier à la classe moyenne de notre société.

L'univers de l'enfance est une inspiration particulièrement stimulante pour moi. La conception d'un design de mobilier parcourant une interaction ludique et créative n'est que le point de départ d'une longue série de meubles personnalisés destinés aux enfants. J'envisage de parcourir de nombreuses expositions, dans le but de me faire

connaître davantage et de faire valoir mon potentiel de création. En conclusion, c'est une piste à suivre!!!

ANNEXE



FIG. 1: JOLIDENT, 1999

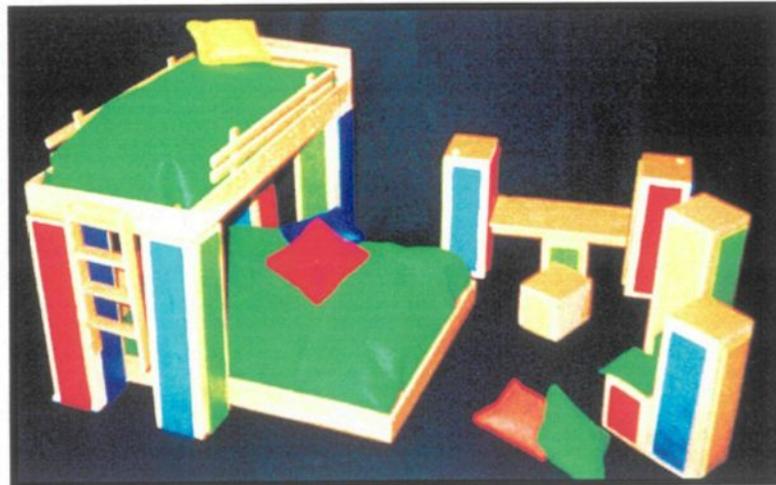


FIG. 2A: MOBIGO, 2000

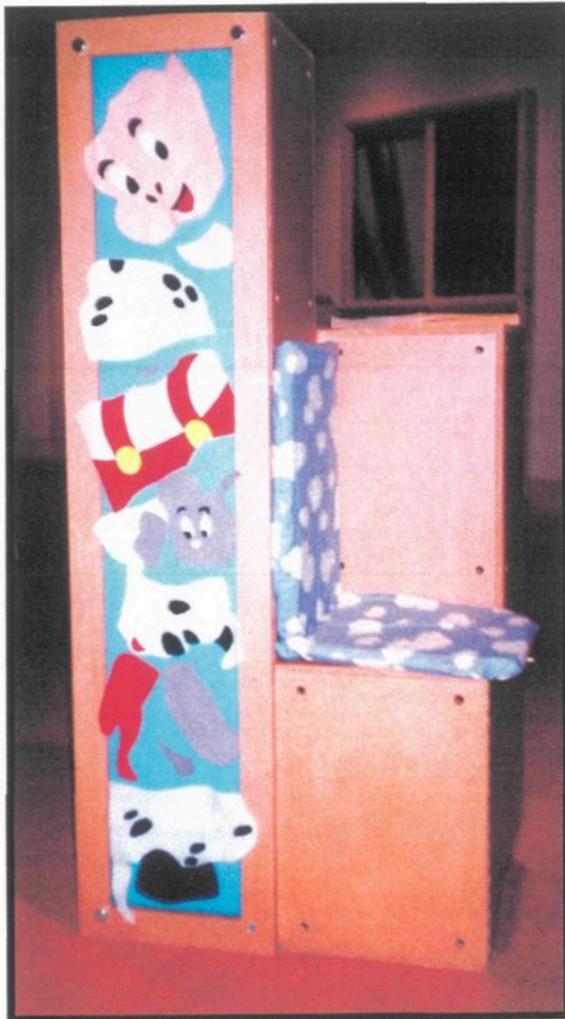


FIG. 2B: MOBIGO,2000



FIG. 3: LASZLO MOHOLY-NAGY

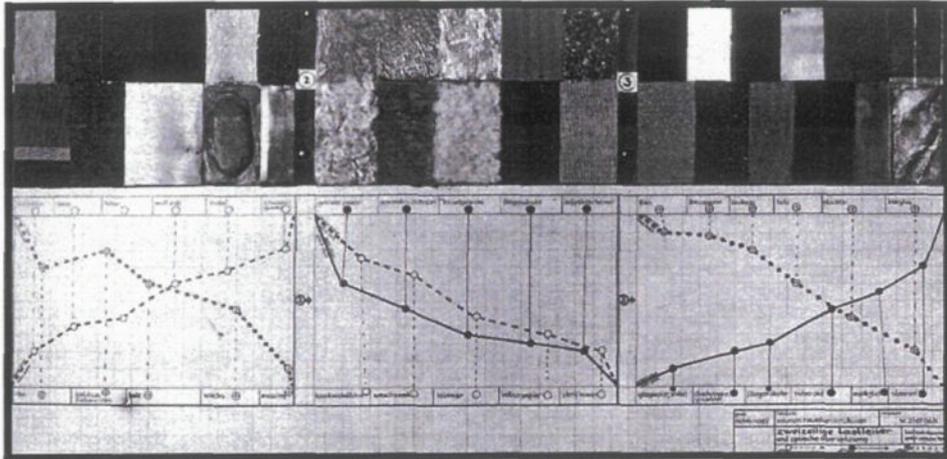


FIG. 4: TABLEAUX TACTILES DU COURS PRÉLIMINAIRE.

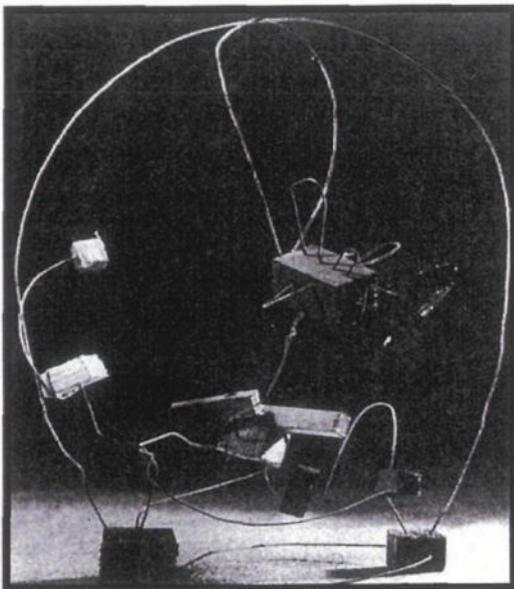


FIG. 5: TRAVAUX EN BOIS ET
FILS RÉALISÉS PAR LES
ENFANTS.



FIG. 6: WOODLAND, 2003



FIG. 7A:
ARMOIRE À
JOUETS DE
ALMA BUSER.

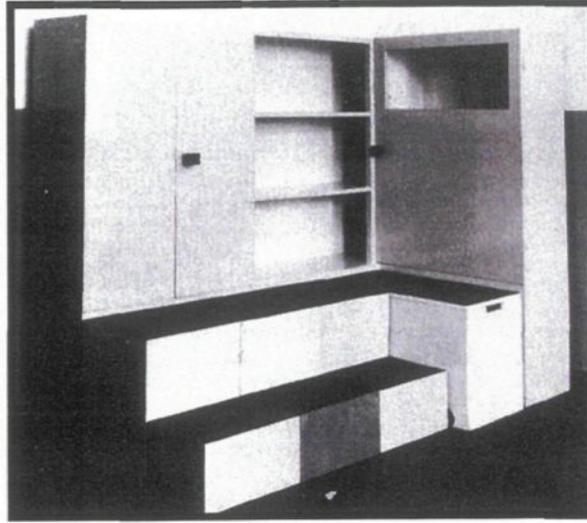


FIG. 7B: ARMOIRE À JOUETS DE ALMA BUSER.

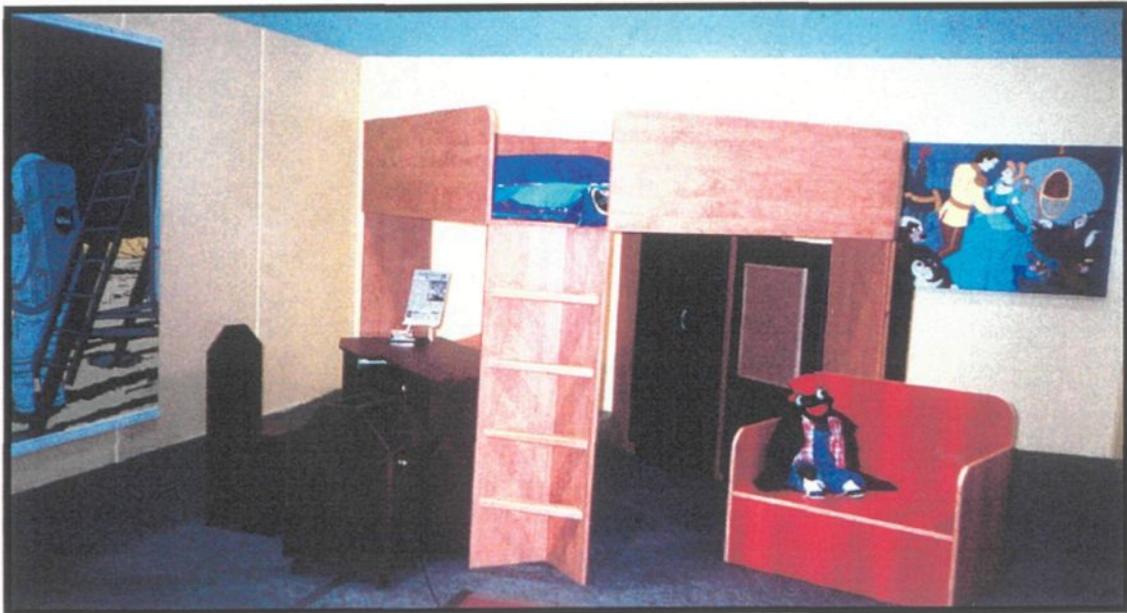
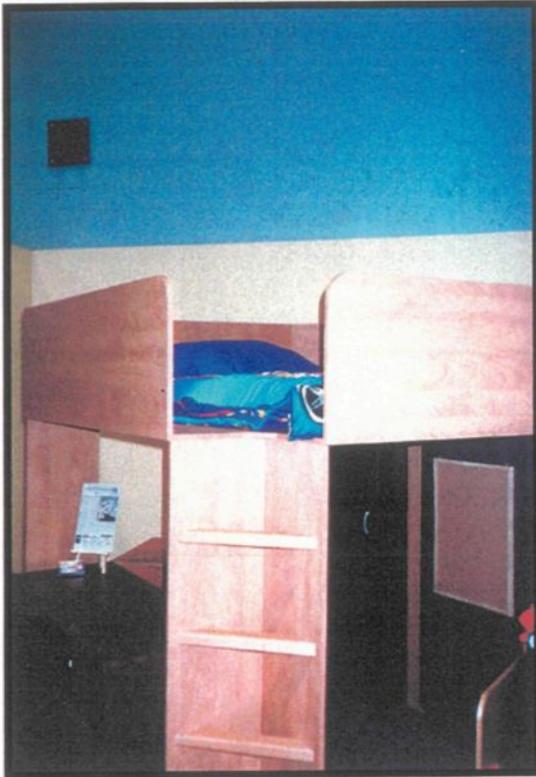
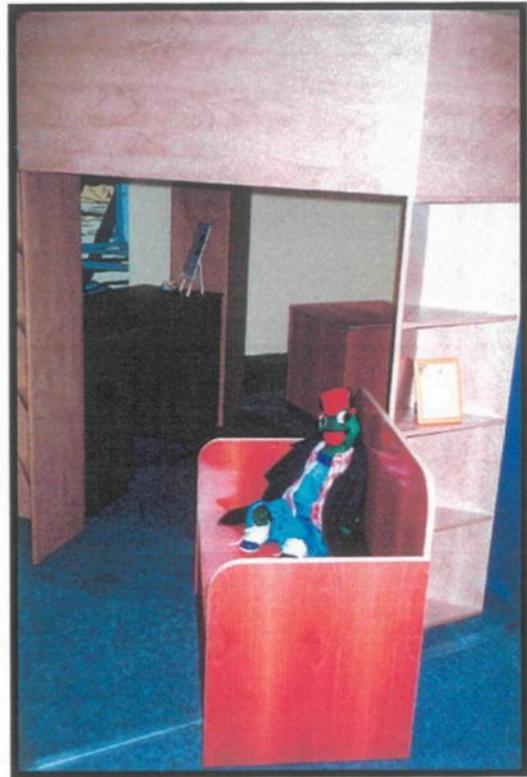


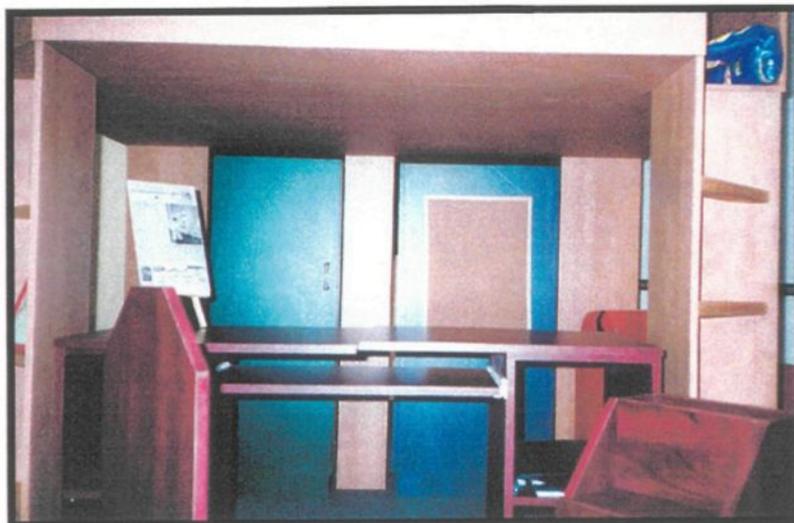
FIG. 8A: PROJET DE MAÎTRISE, 2004



**FIG. 8B: PROJÉT DE
MAÎTRISE, 2004**



**FIG. 8C: PROJÉT DE
MAÎTRISE, 2004**



**FIG. 8D:
PROJÉT DE
MAÎTRISE,
2004**

BIBLIOGRAPHIE

- BOURQUE, Guy, *L'enseignement et le modèle Béhaviorale*, Cégep de la Pocatière, Québec, 1979, 212 p.
- CAMPAGNE, Francis, *Le jouet; l'enfant, l'éducateur*, Éditions Privat, Toulouse, 1989, 199 p.
- DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu*, Les Éditions Logiques, Québec, 1995, 214 p.
- DELEAU, Michel et WEIL BARAIS, Annick, *Le développement de l'enfant*, Presses universitaires de France, Paris, 1994, 254 p.
- FINDELI, Alain, *Le Bauhaus de Chicago*, Les éditions du Septentrion, Sillery, 1995, 465 p.
- ITTEN, Johannes, *Art de la couleur*, Dessain et Tolra, Paris, 1973, 96 p.
- LATERRASE, Colette et BEAUMATIN, Ania, *La psychologie de l'enfant*, Édition Milan, Toulouse, 1997, 63 p.
- MICHELET, André, *Le jeu et l'enfant*, Organisation mondiale pour l'éducation préscolaire, Québec, 1999, 165 p.
- PAPALIA, Diane E, *Le développement de la personne*, Édition Études Vivantes, Québec, 1989, 607 p.
- ST-PIERRE, Marie et RANCOURT, France, *Les activités d'auto-apprentissage*, Édition Lidec, Montréal, 1982, 223 p.
- VIAL, Jean, *Jeu et éducation; les ludothèques*, Presses universitaires de France, Paris, 1981, 199 p.
- VITALE, Élodie, *Le Bauhaus de Weimar 1919-1925*, Pierre Mardaga Éditeur, Bruxelles, 1989, 318 p.