



Le design du Prendre soin : Création d'objets Thérapeutiques et Sensoriels

Camille FAGES

Université de Toulouse II – Jean-Jaurès

Institut Supérieur Couleur Image Design de Montauban

Mémoire de Master 2 en Design Sensoriel

Année universitaire 2023 - 2024

Directrice de recherche : Delphine Talbot

Directrice de projet professionnel et personnel : Élodie Bécheras

Le design du Prendre soin : Création d'objets Thérapeutiques et Sensoriels

Camille FAGES

Université de Toulouse II – Jean-Jaurès

Institut Supérieur Couleur Image Design de Montauban

Mémoire de Master 2 en Design Sensoriel

Année universitaire 2023 - 2024

Directrice de recherche : Delphine Talbot

Directrice de projet professionnel et personnel : Élodie Bécheras

Le design du prendre soin : création d'objets thérapeutiques et sensoriels

- Le handicap au quotidien : le sensoriel et la manipulation au service de la gestion des troubles

- Handicap et vulnérabilité : créations d'objets thérapeutiques et sensoriels accompagnant la régulation des troubles au quotidien

- Entre design care et design sensoriel : l'expérience sensoriel au service de l'inclusion, l'acceptation et l'accompagnement des personnes en situation de handicap

- Le design du prendre soin : recherches

REMERCIEMENT

Pour amorcer le présent ouvrage, j'aimerais avant tout adresser mes remerciements à ma directrice de mémoire, Delphine Talbot, qui m'a apporté son aide afin de synthétiser ma pensée. Je désire également témoigner ma gratitude à l'ensemble de l'équipe pédagogique pour son enseignement.

Je souhaite remercier particulièrement Élodie Becheras, responsable du parcours Design sensoriel, pour ses conseils, tout au long de ces deux années de master.

J'envoie mes remerciements à ma famille, à mon conjoint, ainsi qu'à mes ami(e)s qui ont toujours eu confiance en moi et qui m'ont encouragé et soutenu dans l'aboutissement de mon parcours de master.

Enfin, j'aimerais remercier toutes les personnes m'ayant accompagné dans la relecture de cet ouvrage.

Tout au long de l'année précédente, il m'a été permis de rencontrer plusieurs professeurs accueillant des **enfants** en situation de handicap dans leur classe. En particulier des enfants présentant un trouble du spectre de l'**autisme** avec qui un échange plus approfondi à été possible. Suite à ces rencontres, il m'est apparu qu'il y avait besoin croissant de solutions et d'outils pour ces enfants, et un manque cruel de réponses. En effet, les enfants en situation de handicap présents dans ces écoles ont souvent des difficultés à canaliser leur attention sur le cours qui leur est donné. Vivant moi-même avec le **Syndrome Gilles de La Tourette**, et ayant fait l'expérience du **milieu scolaire public** avec cet handicap, je reconnais avoir eu des difficultés à me concentrer sur le cours. Mes tics m'envahissaient régulièrement, ce qui pouvait rendre difficile la compréhension et l'assimilation de l'**enseignement** qui m'était délivré. Par la suite, il m'a été donné de remarquer qu'en dessinant ou en manipulant un objet je parvenais bien mieux à me **concentrer sur le cours**.

“Il y a des moments où l'élève est attentif, même s'il en apparaît autrement. Par exemple, de nombreux étudiants avec le SGT ont besoin de griffonner sur un bout de papier pour mieux se concentrer.” (<https://www.france-tourette.org/>)

Suite à ces constats, il m'a paru évident d'orienter mes recherches vers le **soin**. Jehanne DAUTREY avec son livre **“Design et pensée du care”**, pour un design des micro luttes et des singularités”, éditions Presses du Réel, Dijon, publié en 2019 a été l'un de mes point de départ. En effet, ce livre m'a mis sur la piste **“d'un design soucieux des singularités des personnes autant que celles des situations”**. Grâce à ce livre, ainsi que l'analyse du projet **Thérapeutique Felt - Tip Pen** de Mathieu, LEHANNEUR (où le design permet d'améliorer le traitement médical en créant un objet ludique pouvant s'apparenter à un jouet), mes recherches se sont précisées. Mes pistes de recherches sur le thème du soin s'élargissent désormais à l'**accompagnement**, aux **objets thérapeutiques**, aux **gestes automatiques**, ou encore à la **gradation des émotions**.

En parallèle, mes recherches se sont également orientées vers l'**usage**, notamment après avoir étudié le projet **CASS** d'Adrien, BONNEROT, réalisé en 2011. Ce projet m'a par exemple fait prendre conscience de l'importance qu'il peut y avoir à affubler **deux possibilités d'utilisation** différentes et donc **deux fonctions** distinctes à un objet. Effectivement, ce procédé permet d'accompagner l'utilisateur sur deux temps différents et deux besoins différents. Par exemple, dans le cas du projet CASS, **“la première étape consiste à détruire l'objet pour évacuer notre violence, puis, dans un second temps, de le reconstruire afin de détourner l'attention de la frustration initiale et de s'apaiser”**.

Dans un troisième temps, le besoin de penser conjointement la préservation de l'environnement et la conception d'un projet design m'ont amenée à étudier la notion d'**éco-conception**. Pour ce faire, j'ai commencé par m'intéresser au livre d'Ernseto OROZA et de Pénélop DE BOZZI intitulé, **“Objets réinventés”**, éditions Alternatives, Paris, publié en 2002. Ce livre m'a ouvert les yeux sur la **préciosité des objets du quotidien**, mais aussi sur la richesse de ressources matérielles que représentent ces objets parfois délaissés, revendus sur des vides - grenier ou dans des emmaüs. Suite à la lecture de cet ouvrage, associé à la relecture du projet **“Réanim, la médecine des objets”** des 5.5 Designers, dans lequel **“les objets courants, trouvés dans les décharges, la rue, chez des particuliers, sont considérés comme des richesses inexploitées et réhabilités par le designer qui devient alors médecin et utilise son savoir-faire pour optimiser l'espérance de vie de ces objets”**, Il m'est apparu que ces recherches étaient centrales dans ma démarche de designer sensoriel, et qu'il me fallait mettre en place des processus de récoltes pour ensuite pouvoir expérimenter et concevoir des objets ayant un impact le plus réduit possible sur l'environnement.

Pour mettre en pratique ces démarches de recherches, la première phase sera une phase d'**activités** et de **questionnaires** directement auprès des futurs usagers pour permettre d'appuyer les recherches précédentes. On y retrouvera une activité nommée **“retranscrire son geste automatique”** qui consiste à répertorier et comprendre les tics de chaque personne, puis d'analyser les similitudes qu'il peut y avoir entre ces différents gestes. Suivi d'une activité nommée **“dessin intuitif”** qui répertorie des dessins d'enfants et dessins automatiques d'adultes qui seront mis en relations, puis analysés pour trouver les similitudes de couleurs et de compositions dans ces dessins intuitifs afin de sonder l'imaginaire de chacun et d'y trouver peut être des couleurs et un univers commun (cette activité est encore en cours et évoluera certainement vers une application plus concrète). Par la suite, des **récoltes de matières, d'objets et de textures** vont être réalisées pour compléter la phase d'enquête et de mise en situation auprès des futurs usagers, et pour me permettre d'avoir les matériaux nécessaires pour expérimenter et concevoir des objets écoresponsables. Ces récoltes seront suivies d'une phase d'**expérimentations de textures** (réalisées en broderies), puis d'une phase d'**expérimentations en volumes** vont être réalisées, dans la recherche d'une manipulation la plus satisfaisante possible. Elles seront ensuite mises à l'épreuve à l'aide d'un **questionnaire** permettant de les comparer leurs qualités **sensorielles**. Les expérimentations seront testées par un grand panel d'individus afin de comprendre leurs qualités et de trouver leurs défauts pour les améliorer et les rendre le plus pertinentes possible à la manipulation.

Throughout this year, I met teachers who embraced children with disabilities in their classrooms, especially those with autism spectrum disorders. This highlighted a pressing need for tools and solutions for these students, as they often struggle to concentrate in class. As someone with Tourette's Syndrome, I understand this difficulties firsthand, having faced difficulties focusing due to my tics. However, I found that drawing or manipulating objects helped me concentrate better.

After these observations, I focused my research on care. Jehanne Dautrey's book «Design and Care Thought,» published in 2019, was a key starting point. It explores designing for individual struggles and situations, shaping my approach. Analyzing Mathieu Lehanneur's Therapeutic Felt-Tip Pen project further refined my research, now encompassing accompaniment, therapeutic objects, automatic gestures, and emotional gradation.

In parallel, my research has also focused on usage, notably after studying Adrien BONNEROT's CASS project, carried out in 2011. For example, this project made me realize the importance of attributing two different uses and therefore two distinct functions to an object. Indeed, this process allows the user to be accompanied in two different times and two different needs. For example, in the case of the CASS project, «the first step consists of destroying the object to evacuate our violence, then, in a second step, to rebuild it in order to divert attention from the initial frustration and to calm down our emotions».

In a third step, I delved into eco-design, considering environmental preservation alongside project design. Inspired by the book «Reinvented Objects» by Ernesto Oroza and Pénélop De Bozzi, I recognized the value of repurposing everyday items, seeing them as untapped resources. This perspective, combined with the «Réanim, the medicine of objects» project by the 5.5 Designers, influenced my approach as a sensory designer. To minimize environmental impact, I established harvesting processes and experimented with designing objects for my «Senso Pep's» project. Targeted at children aged 5 to 18, especially those with Autism Spectrum Disorder, Gilles de la Tourette Syndrome, or Attention Deficit Disorder, Senso Pep's provides therapeutic and sensory objects tailored to individual needs. These objects, ranging from various colors, textures, temperatures, to sound stimulations, offer diverse solutions for each child's sensory challenges. By facilitating sensory regulation through manipulable objects, Senso Pep's aims to support children's learning journey and childhood experiences

- Remerciment pages 5 à 6
- Introduction pages 7 à 8
- Abstract pages 9 à 10
- Sommaire pages 11 à 12

1/ Méthodologie pages 13 à 66

- A - Le design : méthodes pages 15 à 20
- B - Le toucher haptique pages 21 à 28
- C - Modèles et méthodes thérapeutiques pages 29 à 34
- D - Design du prendre soin pages 35 à 56
- E - Le handicap : les solutions existantes pages 57 à 66

2/ Handicap et sensorialité pages 67 à 146

- A - Le quotidien d'un enfant en situation de handicap pages 69 à 112
- B - Le handicap à l'école pages 113 à 120
- C - les principales difficultés sensoriels pages 121 à 128
- D - La préciosité du quotidien pages 129 à 134
- E - La main..... pages 135 à 146

3/ Ma pratique de designer ... pages 147 à 242

- A - Ma pratique vernaculaire pages 149 à 188
- B - L' expérimentation comme processus de création pages 189 à 230
- C - Ma posture de designer pages 231 à 238
- D - Mon handicap dans mon métier de designer pages 239 à 242

- Conclusion pages 243 à 244
- Bibliographie pages 245 à 248
- Filmographie pages 249 à 250
- Corpus de références pages 251 à 252
- Annexe pages 253 à 336
- Lexique pages 337 à 376

Méthodologie



Le design :
Méthodes



Design et méthodes

Penser et concevoir le design : Une approche interdisciplinaire

Design, conception, objet :

Le design n'est pas simplement une discipline créative, mais une manière de penser, de percevoir et de transformer le monde qui nous entoure. Il s'agit d'un processus complexe où la créativité rencontre la fonctionnalité, où l'esthétique dialogue avec l'utilité. Penser et concevoir le design, pour moi, implique une approche holistique et interdisciplinaire. Ce texte explore comment et pourquoi il est nécessaire d'aller chercher des outils ailleurs et de favoriser l'interdisciplinarité dans le design.

La nécessité d'aller chercher des outils ailleurs :

Le design ne peut pas se limiter aux seules compétences traditionnelles de dessin, de modelage, ou de conception graphique. Dans un monde en perpétuelle évolution, les designers se doivent de constamment élargir leur boîte d'outils et de techniques.

Premièrement, les avancées technologiques offrent des possibilités inédites en matière de design. L'impression 3D, la réalité augmentée, et les logiciels de modélisation avancée permettent de repousser les limites de la créativité et de la précision. Par exemple, la modélisation paramétrique ouvre des horizons nouveaux pour la conception d'objets aux formes complexes et personnalisées.

Deuxièmement, les connaissances en physique, en biologie et en ingénierie peuvent transformer la manière dont nous concevons des solutions dans le domaine du design. Un designer qui comprend l'importance de ces ressources, tels que les principes de la biomimétique qui peuvent s'inspirer des structures naturelles pour créer des objets plus efficaces et plus durables. De même, une compréhension des matériaux composites ou des nanotechnologies peut révolutionner la conception en design.

Troisièmement, le design est intrinsèquement lié à l'expérience humaine. Pour concevoir des objets qui répondent réellement aux besoins des utilisateurs, les designers doivent s'appuyer sur des disciplines comme la psychologie, la sociologie, et l'anthropologie, ou encore la médecine et les différentes pratiques thérapeutiques. Ces sciences permettent de mieux comprendre les comportements, les motivations, et les contextes des utilisateurs.

La nécessité de l'interdisciplinarité :

L'interdisciplinarité n'est pas uniquement un luxe, mais une nécessité pour le design contemporain.

Premièrement, les défis modernes sont de plus en plus complexes et interconnectés. Que ce soit les changements climatiques, les inégalités sociales, ou la transformation numérique, aucun problème ne peut être résolu par une seule discipline. L'interdisciplinarité permet de combiner les perspectives et les expertises pour créer des solutions au plus proches des besoins des usagers.

Deuxièmement, des domaines comme le design thinking, le design d'expérience utilisateur (UX), et le design de services, ou encore le design sensoriel, sont intrinsèquement interdisciplinaires. Ils nécessitent une collaboration entre designers, ingénieurs, médecins, psychologues, artisans, et d'autres experts du domaine pour créer des solutions complètes et en totale cohérence avec notre monde.

Troisièmement, les intersections entre disciplines sont souvent les lieux des plus grandes inventions. Les idées novatrices naissent fréquemment de la collision entre des domaines apparemment disparates, voire considérés comme diamétralement opposés. Par exemple, l'alliance entre l'art et la technologie a donné naissance au design interactif et aux illustrations artistiques numériques.

Design et méthodes

Penser et concevoir le design : Une approche interdisciplinaire

Penser et concevoir le design aujourd'hui implique de dépasser les frontières traditionnelles de la discipline. Cela nécessite de rechercher des outils dans d'autres domaines, de puiser dans des connaissances variées et de favoriser une approche interdisciplinaire. C'est cette ouverture et cette collaboration qui permettent de concevoir des objets non seulement esthétiques, mais aussi fonctionnels, durables, et profondément humains. Le design, dans cette perspective, devient un puissant vecteur de transformation et d'innovation, capable de répondre aux défis complexes de notre époque. En intégrant des idées et des méthodes provenant de domaines aussi divers que la psychologie, l'ergothérapie, ou encore la psychomotricité, comme je le fais au sein de mes recherches et de mon projet professionnel et personnel, permet de renforcer et de diversifier le design.

B

Le toucher
Haptique

Le toucher haptique

Le toucher est un sens d'une efficacité remarquable, jouant un rôle fondamental dans le développement psychologique de chaque être humain. Contrairement à la vision ou l'audition, le toucher est un sens de contact, dont les récepteurs sensoriels sont répartis dans les différentes couches de la peau. Cette particularité explique en grande partie les propriétés distinctives de la perception tactile, qui se manifeste par une interaction directe avec les stimuli physiques de notre environnement.

Bien que l'ensemble du corps participe au sens du toucher, la bouche et les mains sont les organes les plus sensibles, grâce à leur densité élevée de récepteurs sensoriels. Si la bouche est principalement utilisée par les nourrissons durant les premiers mois de leur vie pour explorer leur environnement, ce sont les mains qui prennent progressivement le relais et deviennent les principaux organes sensoriels du toucher. Les mains, en particulier, jouent un rôle crucial dans l'acquisition de compétences motrices et perceptives, aidant à développer une compréhension plus complexe et nuancée du monde environnant.

Habituellement, la main est surtout connue et étudiée pour sa fonction motrice, utilisée notamment pour transporter ou transformer des éléments de notre environnement quotidien. Cependant, elles possèdent également une fonction perceptive cruciale d'appropriation du monde, permettant de ressentir et d'interagir avec des textures, des formes et des températures variées. Il est courant de différencier deux types de perception tactile : la perception cutanée et la perception haptique, chacune ayant ses propres caractéristiques et implications.

La perception cutanée résulte de la stimulation d'une partie de la peau lorsque la main est immobile. Par exemple, lorsque le dos de la main repose sur une table et qu'un objet pointu est déplacé sur sa surface interne, seule la couche superficielle de la peau est déformée mécaniquement. Dans ce cas, seules les informations cutanées liées à la pointe appliquée sur la main sont utilisées par le cerveau pour percevoir les sensations. Cette forme de perception, bien que moins sollicitée dans notre vie quotidienne, est cruciale pour la détection de stimuli immédiats et spécifiques.

La perception haptique, quant à elle, résulte de la stimulation de la peau due aux mouvements actifs d'exploration de la main en contact avec des objets. Par exemple, lorsque les doigts suivent le contour d'un objet pour en percevoir la forme, des informations supplémentaires provenant de la déformation des muscles, des articulations et des tendons (informations proprioceptives) s'ajoutent à celles issues de la déformation mécanique de la peau. Cette forme de perception est complexe car elle nécessite l'intégration des informations cutanées avec les informations proprioceptives et motrices liées aux mouvements d'explorations manuelle, formant ainsi un ensemble indissociable appelé la perception haptique.

La main, en tant qu'organe sensoriel principal du toucher, joue donc un rôle central non seulement dans notre capacité à manipuler des objets, mais aussi dans notre capacité à percevoir et comprendre notre environnement de manière détaillée. Les processus impliqués dans la perception haptique sont d'une sophistication remarquable, permettant une interaction riche et nuancée avec le monde qui nous entoure. Cela contribue à notre développement cognitif et émotionnel, en favorisant des expériences sensorielles profondes et variées qui enrichissent notre compréhension du monde. Les études sur le toucher révèlent ainsi son importance cruciale dans de nombreux aspects de notre vie quotidienne et de notre développement global.

Le toucher haptique

Les stratégies d'exploration haptique deviennent stables à partir de 5 - 6 ans et sont donc similaires entre un enfant et un adulte. Effectivement, une série de mouvements sont fréquemment utilisés, tel qu'illustré ci-dessus, comme, par exemple, le mouvement latéral, généralement utilisé pour discriminer les textures, la pression, habituellement employée pour discriminer la dureté, le contact statique, le plus souvent choisi pour déterminer la température, ou encore le suivi de contour, régulièrement utilisé pour définir la forme globale et exacte d'un objet ou d'un élément.

De plus, les formes en reliefs sont généralement plus précisément et plus rapidement discriminées que les mêmes formes en creux. Ce résultat peut s'expliquer par les différentes procédures exploratoires haptiques utilisées pour percevoir les formes. Pour explorer les formes en reliefs, nous utilisons une stratégie en deux temps. Premièrement, nous procédons à un enveloppement global de l'élément à discriminer, ce qui est une procédure pertinente pour reconnaître rapidement les formes. Deuxièmement, si cette procédure ne nous permet pas de reconnaître une forme, nous utilisons alors une procédure de suivi des contours afin d'extraire des informations détaillées sur la forme. Cette stratégie en deux temps est plus efficace pour la reconnaissance.

En outre, la capacité à utiliser efficacement ces stratégies d'exploration haptique reflète un développement moteur et cognitif avancé, permettant une interaction plus précise et approfondie avec l'environnement. L'utilisation de telles stratégies démontre l'importance des expériences sensorielles et motrices dans le développement et la maturation des compétences perceptuelles. Ainsi, l'exploration haptique joue un rôle primordial non seulement dans la reconnaissance des objets, mais aussi dans l'apprentissage et l'adaptation aux nouveaux environnements sensoriels.

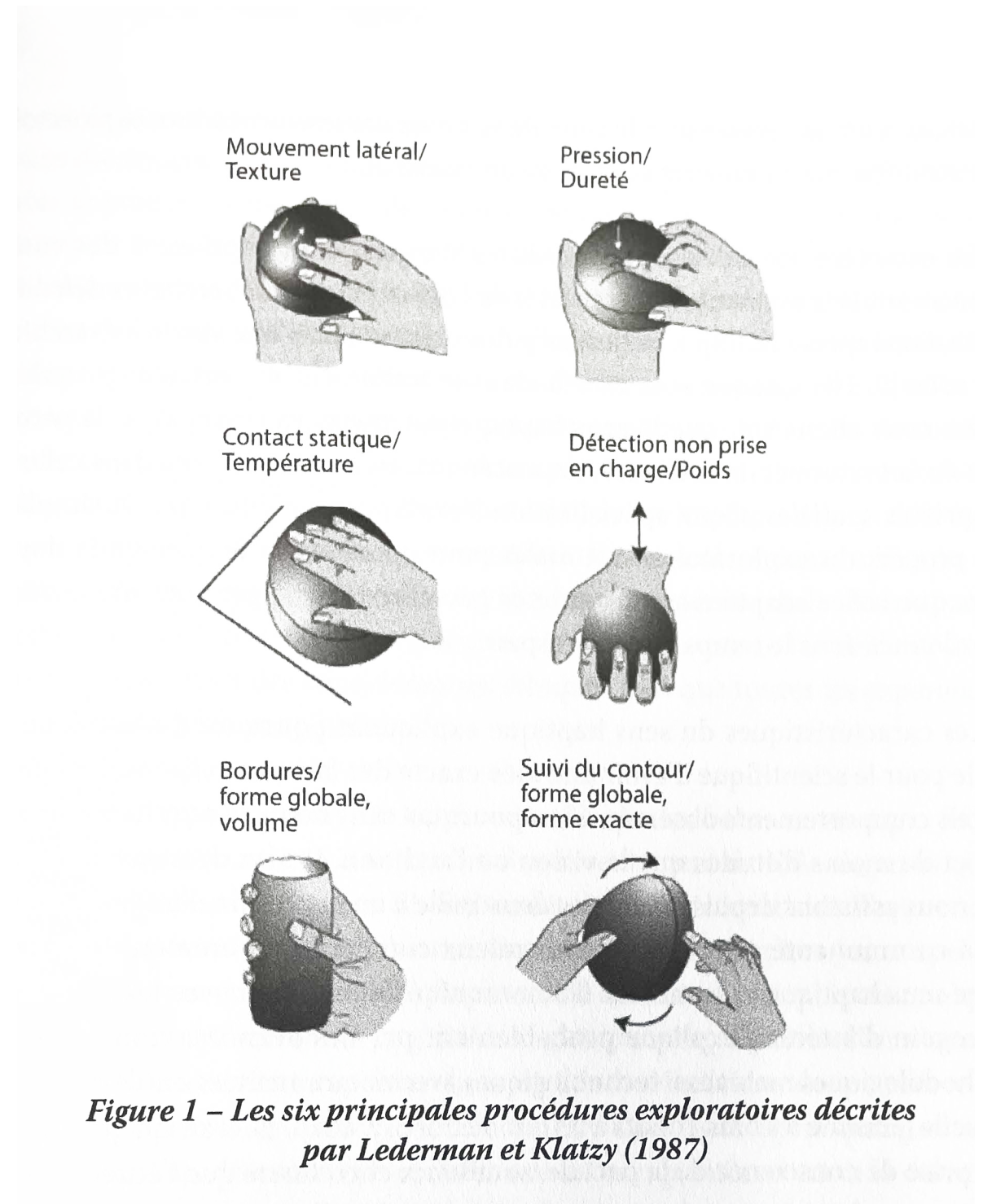


Figure 1 – Les six principales procédures exploratoires décrites par Lederman et Klatzky (1987)

Le toucher haptique

Pour que les stimuli sensoriels, captés par les récepteurs sensoriels, soient lu et analysés et compris par le cerveau, ces derniers doivent faire le chemin entre les récepteurs sensoriels et le cortex cérébral.

Dans la perception cutanée, les mécanorécepteurs de la peau codent les informations résultant de sa déformation mécanique. Ces récepteurs, répartis dans les différentes couches de la peau, réagissent de manière spécifique aux diverses stimulations, chacun jouant un rôle précis, distinct et essentiel. Par exemple, les récepteurs de Merkel sont principalement responsables du codage des informations concernant la forme et la texture des objets, comme les lettres en reliefs ou en braille, permettant alors la reconnaissance détaillée des surfaces. En revanche, les récepteurs de Messner sont particulièrement sensibles aux mouvements à la surface de la peau, tel que le glissement d'un objet dans la main par exemple, facilitant ainsi la perception des mouvements et des vibrations légères.

Dans la perception haptique, en plus des informations cutanées, viennent s'ajouter celles des récepteurs proprioceptifs. Ces récepteurs détectent les déformations mécaniques résultant des mouvements exploratoires du système épaule - main, intégrant ainsi une dimension supplémentaire à la perception tactile. Les récepteurs proprioceptifs sont situés autour des muscles, des tendons, et des articulations, chacun de ces récepteurs jouant un rôle crucial dans la perception du mouvement et de la position du corps.

Les récepteurs musculaires fournissent des informations précises sur la longueur des muscles et sur la vitesse de changement de cette longueur, permettant ainsi une perception fine des mouvements et des positions. Les récepteurs articulaires et tendineux, quant à eux, jouent un rôle clé dans la régulation et la facilitation de la proprioception musculaire, contribuant à une perception intégrée et cohérente des mouvements corporels.

Les informations codées par les mécanorécepteurs cutanées et proprioceptifs sont transmises au système nerveux central (au cortex), par deux voies ascendantes principales. La voie lemnicale et la voie extralemniscale, chacune comportant plusieurs relais où des traitements sophistiqués sont déjà effectués, assurant la transmission et l'intégration des informations sensorielles. La voie lemnicale, connue pour sa transmission rapide et précise, est essentielle pour la perception fine et la discrimination des stimuli, tandis que la voie extralemniscale, plus lente, est impliquée dans la modulation et l'intégration des sensations tactiles et proprioceptives. Ensemble, ces voies permettent une perception tactile et haptique riche et détaillée, essentielle pour l'interaction et la manipulation des objets présents dans notre environnement.

Des modèles
Et méthodes
Thérapeu -
Tiques

C

Des modèles et méthodes thérapeutiques

Intégration des pratiques thérapeutiques dans le design : psychomotricité, ergothérapie, psychologie

Dans un premier temps nous allons commencer par la définition de ces différentes pratiques afin de situer mon propos.

La psychomotricité est une discipline thérapeutique qui vise à améliorer l'harmonie entre le corps et l'esprit par le biais d'activités physiques et cognitives. Les psychomotriciens travaillent sur les interactions entre les fonctions motrices et psychologiques, en utilisant des exercices et des jeux pour développer les capacités motrices, la coordination, l'équilibre, et les compétences socio - émotionnelles des individus.

L'ergothérapie se concentre sur l'aide aux personnes pour qu'elles puissent participer pleinement à leurs activités quotidiennes. Les ergothérapeutes évaluent et interviennent sur les capacités physiques, mentales et sociales des individus pour améliorer leur autonomie et leur qualité de vie. Ils utilisent des adaptations de l'environnement, des exercices fonctionnels et des stratégies éducatives pour soutenir la participation des patients dans leurs routines et activités.

La psychologie est l'étude scientifique du comportement et des processus mentaux. Les psychologues travaillent dans divers domaines, tels que la clinique, la santé, le développement, et les organisations, pour comprendre et traiter les problèmes mentaux, émotionnels et comportementaux. Ils utilisent des méthodes thérapeutiques comme la thérapie cognitive - comportementale, la psychothérapie, et l'évaluation psychologique pour aider les individus à améliorer leur bien - être mental.

Interdisciplinarité et outils thérapeutiques :

L'interdisciplinarité est cruciale dans les pratiques thérapeutiques modernes. Elle permet aux professionnels de différentes disciplines de collaborer pour offrir des solutions plus complètes et plus efficaces .

En combinant les approches de la psychomotricité, de l'ergothérapie, et de la psychologie, cela me permet d'améliorer mes méthodes de recherches et mon processus d'expérimentation au sein de mon projet professionnel et personnel.

Les outils thérapeutiques utilisés dans ces disciplines comprennent des techniques d'exercices physiques et de relaxation, des adaptations environnementales, des activités ludiques et éducatives, ainsi que des méthodes de psychothérapie. Ces outils peuvent être adaptés pour créer des environnements et des produits qui améliorent la qualité de vie des utilisateurs.

Utilisation des techniques thérapeutiques en design :

En tant que designer, je cherche à intégrer les pratiques thérapeutiques issues de la psychomotricité, de l'ergothérapie et de la psychologie dans mes créations. Voici comment je procède :

Psychomotricité : j'incorpore des éléments qui encouragent le mouvement et la coordination dans mes designs. Par exemple, des objets modulaires et interactifs qui permettent aux utilisateurs de bouger et de manipuler l'objet comme ils le souhaitent, favorisant ainsi une meilleure intégration motrice et cognitive.

Ergothérapie : j'adapte les environnements pour qu'ils soient accessibles, fonctionnels et agréables pour tous les usagers, y compris ceux avec des troubles (tels que le TSA ou le SGT). Cela inclut des conceptions ergonomiques, des objets intuitifs, qui facilitent la participation et l'autonomie.

Des modèles et méthodes thérapeutiques

Intégration des pratiques thérapeutiques dans le design : psychomotricité, ergothérapie, psychologie

Psychologie : j'utilise des principes de la psychologie pour créer des objets amusants et stimulants. Cela peut inclure l'utilisation de la couleur, de la texture, des sons... pour influencer positivement l'humeur et le bien-être émotionnel des utilisateurs.

Transfer, lien et investissement :

Le transfert de connaissances et d'outils entre les pratiques thérapeutiques et le design est essentiel pour créer des solutions qui répondent aux besoins complexes des usagers. En établissant des liens entre ces disciplines, je peux les investir dans des solutions innovantes et efficaces qui améliorent la vie quotidienne.

L'intégration de ces pratiques me permet de concevoir des objets sensoriels enrichissants, fonctionnels et esthétiques, qui prennent en compte les besoins physiques, mentaux, et émotionnels des individus.

Maintenant, j'aimerais me pencher plus précisément sur des modèles et méthodes thérapeutiques utilisés en ergothérapie :

Premièrement, le Modèle de l'Occupation Humaine (MOHO). Ce modèle se concentre sur l'interaction entre l'individu, son environnement et ses occupations (activités quotidiennes). Il examine comment les motivations, les routines et les capacités physiques influencent les performances. En utilisant le MOHO, dans le domaine du design sensoriel, on peut créer des espaces et des objets qui soutiennent les routines et les motivations des usagers, en intégrant des éléments sensoriels qui encouragent l'engagement et la participation.

Deuxièmement, le Modèle Canadien du Rendement Occupationnel (MCRO), qui met l'accent sur l'importance de l'interaction entre la personne, l'environnement et l'occupation pour améliorer la qualité de vie. En design sensoriel, cela peut être utilisé pour créer des environnements sensoriels adaptés qui facilitent la performance occupationnelle et répondent aux besoins spécifiques des utilisateurs.

Troisièmement, le Cadre de Référence de l'Intégration Sensorielle, qui se concentre sur la manière dont le cerveau organise et interprète les informations sensorielles pour produire des réponses adaptées. En design sensoriel, on peut utiliser les principes d'intégration sensorielle pour créer des environnements et des objets qui modulent les stimuli sensoriels de manière à améliorer le confort, la concentration et le bien-être des usagers.

En intégrant ces modèles et méthodes thérapeutiques provenant de la pratique de l'ergothérapie, mon travail en tant que design sensoriel s'en voit grandement enrichi. Les techniques et les modèles de l'ergothérapie et des autres domaines cités précédemment offrent des perspectives précieuses pour le design sensoriel. Cette approche interdisciplinaire permet de concevoir des produits et solutions qui sont non seulement esthétiques, mais aussi fonctionnels et bénéfiques pour le bien-être émotionnel, mental et sensoriel des utilisateurs.

Design du
Prendre soin

D

Design du prendre soin

Care design

Le concept de “care” (mot provenant de l’anglais, pouvant se traduire littéralement par “soin” en français) englobe la sollicitude, l’affection et l’attention. Il ne se limite pas à une relation psychologique d’empathie, mais se définit plus largement comme une pratique sensible, attentive à son contexte d’intervention et soucieuse de ses répercussions.

Initialement, le milieu médical a été le principal terrain d’application du cadre. Toutefois, il est rapidement apparu que le cadre dépasse largement cet environnement spécifique. En effet, dans le domaine du design, il a été observé que lorsque le design se fonde sur l’attention portée au milieu, plutôt que seulement sur le désir de l’autre, il devient porteur de transformations positives. Ces transformations résultent d’une compréhension approfondie et d’une adaptation des environnements dans lesquels le design intervient.

Cette approche du design, telle que décrite, crée une nouvelle manière de concevoir la relation à son œuvre et à ses destinataires, les futurs usagers de ce projet. Au lieu de se concentrer uniquement sur les personnes elles-mêmes, le designer oriente son attention vers l’environnement dans lequel ces usagers évoluent. Autrement dit, il prend en compte tout ce qui entre dans leur champ de perception, incluant les aspects sociaux, culturels ou encore écologiques.

Cette approche holistique permet de créer des solutions qui répondent non seulement aux besoins immédiats des utilisateurs, mais enrichissent également leur interaction avec leur milieu quotidien? En adoptant cette perspective, le designer contribue à un bien-être global et durable, améliorant la qualité de vie des futurs usagers de manière significative.

Ainsi, le cadre dans le design dépasse la simple création d’objets ou de services. Il engage une réflexion et une responsabilité plus profonde envers l’environnement et la société, visant à promouvoir un développement harmonieux et soucieux des particularités et vulnérabilités de chacun. Cette philosophie du care invite à repenser nos pratiques pour qu’elles soient plus inclusives et responsables, intégrant donc pleinement les dimensions humaines et environnementales dans le processus créatif.

Le design care revêt une importance primordiale dans le monde actuel, rempli d’individus uniques, chacun ayant ses propres handicaps et vulnérabilités. Le design care sensoriel peut offrir de nombreuses solutions pour améliorer et apaiser le quotidien de ces personnes. Pour cela, il est nécessaire de changer notre mode de pensée en rompant avec la pensée dualiste pour adopter une pensée métisse. Cette dernière considère la diversité non pas comme un simple côtoiement des contraires, mais comme la coexistence de multiples formes et infinies possibilités. Elle reconnaît l’impermanence et l’incohérence comme des caractéristiques inhérentes à l’humanité. Comme le soulignait Théodore MONOD, l’inlassable marcheur du désert : “à l’heure où, dans tant de domaines, s’installe le règne de la monotonie et de l’uniformité, il paraît souhaitable de méditer un instant sur les vertus de la diversité. L’union n’est pas l’uniformité : il serait grand temps de la reconnaître et d’agir en conséquence.

Le designer care doit faire preuve d’une grande capacité d’observation et d’adaptation. Il doit prendre en compte les composantes culturelles, pour s’adapter à une culture, une population, un public, ou un futur usager dans son contexte. Le projet “Coup feutré” illustre parfaitement cette approche. Face aux problèmes des surfaces non capitonnées sur les fauteuils roulants, les accompagnants de ces personnes en situation de handicap ont bricolé des tubes en mousse bleue, non esthétiques, mais pratiques, servant de protection à ces parties métalliques, afin de protéger les usagers de ces parties pouvant les blesser. La designer Manon POUILLOT a observé cette situation et a organisé des échanges avec les professionnels présents ainsi qu’avec l’ergothérapeute travaillant dans la structure de la Mas Le Chêne. Ensemble, ils ont envisagé la création de profilés feutrés en laine naturelle, visant à remplacer les bricolages en mousse bleue en créant une protection plus discrète, en adoucissant, et améliorant leur esthétique. En travaillant directement avec chaque futur usager, notamment en questionnant leur rapport à la couleur, la designer est parvenue à créer un véritable lien entre la personne en situation de handicap et le projet qui lui est destiné, les impliquant même dans le processus de création, afin qu’il se sentent maître de leurs besoins et des solutions qui y sont apportés. Cette démarche illustre à quel point le design care peut transformer des solutions pratiques en objet de confort et de dignité, tout en respectant l’individualité de chacun.

Design du prendre soin

Care design



Comme nous pouvons le voir à travers le projet cité précédemment ainsi que dans de nombreux autres projets destinés aux personnes malades ou en situation de handicap, l'influence de la beauté, de l'esthétisme, de la variété des objets, de l'éclat des couleurs peut accompagner et aider le patient tout au long de son parcours de santé. Comme il est dit dans le livre "Couleur et soin" où il est cité un extrait du livre "Notes on Nursing" de Florence NIGHTINGALE en 1860 : "On dit que ces jouissances n'agissent que sur l'imagination; il n'en est pas ainsi. L'effet se produit sur le corps aussi; quelque peu que nous sachions du mode au moyen duquel nous sommes affectés par les formes, par les couleurs, par la lumière, nous savons moins qu'elles ont un effet physique réel. La variété des formes et l'éclat des couleurs dans les objets présentés aux malades sont donc des moyens réels de guérison."

Le travail du sensoriel lié au travail du cadre peut apporter de nombreux bienfaits, et de grandes améliorations à chaque projet. Le travail de la texture, comme celui de la couleur, peuvent également être de réelles ressources pour indiquer de manière intuitive la manière d'utiliser un objet. Comme il est exprimé dans le livre "Couleur et soin, la couleur outils intuitif" : "Des gradations de couleurs et de motifs guident intuitivement les patients de l'entrée au plat puis du plat au dessert. Ce système permet d'interroger, à l'échelle de l'objet, la notion de signalétique intuitive, ou comment des formes et des couleurs, placées et choisies avec intention, permettent de faciliter les usagers."

Design du prendre soin

Outils prothèse

Définition de la prothèse :

Il existe plusieurs types de dispositif artificiel qui aide le corps au quotidien. L'un des plus répandues est la prothèse, c'est un appareil destiné à reproduire et à remplacer aussi fidèlement que possible dans sa fonction, sa forme et son aspect extérieur un membre mais aussi un organe partiellement ou totalement altéré ou absent. L'orthèse, est également très couramment utilisée, même si son nom nous parle moins, c'est un appareil orthopédique destiné à soutenir une fonction locomotrice déficiente et fixé contre la partie atteinte, il prend la forme d'attelle, de gouttière, de corset ou encore de plâtre. Il existe également les endoprothèses, qui sont des dispositifs métalliques ou en matériaux inertes placés à l'intérieur du corps pour remplacer une articulation, un os, un gros vaisseau ou encore un organe. Puis nous retrouvons l'exoprothèse, souvent abordée dans les films de science – fiction, qui est une prothèse externe ayant pour but de remplacer une articulation ou un membre à la suite d'une amputation ou d'un handicap de naissance.

Prothèse de manipulation :

Ces différents types de prothèses artificielles qui complètent le corps, se trouvent partout dans notre environnement, on les découvre sous forme d'accessoires, tels que les lunettes et les prothèses auditives. Elles sont alors en équilibre entre esthétique et fonctionnalité. En effet, les lunettes peuvent par exemple devenir un accessoire de mode incontournable. Ces dispositifs prennent aussi la forme de jeux, tels que des balles en mousses, des casse-tête mais également d'objet "antistress". Les objets de massages peuvent aussi s'apparenter à des dispositifs artificiels complétant ou plutôt prolongeant le corps. Ils apportent un relâchement des tensions et une certaine détente lors de leurs utilisations.

Pour finir, nous pouvons remarquer que ces prothèses s'intègrent dans la vie de tous les jours sous forme de bijoux, qui penchent davantage vers l'esthétique que le fonctionnel, mais, grâce à la forte valeur émotionnelle qu'il est courant de leur attribuer, ils se voient prêter des bienfaits d'objets "antistress", apaisant ou encore rassurant. Elles accompagnent le quotidien et le rendent plus facile, plus agréable ou du moins supportable. Ce sont finalement des objets du quotidien qui deviennent des outils au service du bien-être.

Projets existants :

Designer et artiste, Adrien Bonnerot travaille principalement sur la "représentation sociale" de l'objet, son potentiel fonctionnel et sur la notion d'outils systémiques. Il prolonge également les réflexions initiées au cours de son diplôme afin de créer des outils pédagogiques et signalétiques. À l'origine du projet CASS, une curiosité pour l'univers de l'autisme qui a amené le jeune designer à s'intéresser à ce sujet. Il a alors conçu des objets expérimentaux en rapport avec des comportements observés. Cass : abréviation du verbe casser qui signifie détruire, rompre, briser, Cass : pour rompre avec la colère, Cass est une série de jeux de simulation de casse utilisable pour gérer les crises de colère. Le mode d'emploi de Cass est constitué de trois petits objets gigognes « individuels » (à l'échelle de la main) et d'un grand objet « collectif » (à l'échelle du corps). Cet objet permet donc de décharger notre colère sans véritablement casser un objet. CASS est un moyen efficace d'évacuer son stress.

Design du prendre soin

Outils prothèse

Il va en quelque sorte à l'encontre des lois de la physique en créant un objet qui ne se casse pas réellement en étant jeté violemment sur une surface. En effet, cette déconstruction de l'objet n'est qu'une illusion, l'objet est étudié pour se déconstruire par la force physique (quand on le jette au sol) car on peut tout à fait le reconstruire ensuite tel un jeu de puzzle. Ce produit qui permet de décharger la colère et les tensions pourrait être efficace pour rééquilibrer les émotions et gérer les tensions tout au long de la journée parce que, lorsque l'on évacue sa colère, le corps s'allège d'une partie de notre stress (le stress est un phénomène complexe qui peut provenir de différents facteurs tels que la colère, la peur...) Ce dispositif d'objet transformable, qui vient reproduire un objet cassé quand on le jette sur le sol, propose une solution pour expulser sa colère et ses tensions. Il reproduit un geste satisfaisant (que l'on regrette souvent d'avoir réalisé quand il s'agit d'un vase en porcelaine par exemple), mais qui se révèle être particulièrement libérateur pour expulser les émotions négatives stockées dans nos corps. Il fonctionne comme une prothèse, comme un prolongement du corps ou encore un outil sensoriel externe, qui satisfait le besoin de se défouler.

Designer produit française, Emmanuelle DURVILLE a étudié le rapport entre l'homme et l'objet par la manipulation. Emmanuelle Durville: "après avoir observé les difficultés manuelles des personnes âgées et les impacts que cela pouvait avoir sur leur autonomie, j'ai voulu maintenir les mains, outils précieux à notre indépendance. C'est après avoir relevé un panel de mouvements réalisés lors de gestuelles inconscientes sur des objets banals du quotidien lors de moments de stress, de passivité ou au contraire de concentration et diverses actions pouvant entraîner les mains que j'ai créées cette parure à manipuler incitant à réaliser des mouvements chaque jour. Ces objets réalisés en cuir et laiton sont conçus pour prévenir des déficiences manuelles de manière plus naturelle et moins officielle que les objets thérapeutiques stigmatisant l'utilisateur. Chaque objet exerce une fonctionnalité différente : dextérité, préhension, force de préhension, sensibilité profonde ou les articulations."

Avec la manipulation, ces parures aident les personnes âgées à diminuer leur arthrose par exemple et permettent également aux personnes sujettes au stress, à se canaliser sur la manipulation de leurs accessoires. La manipulation entre "gestes automatiques" et "gestes apaisant" permettrait de réduire le stress accumulé chaque semaine. L'emploi d'objets esthétiques tels que des bijoux, pourrait se développer avec une idée "d'objet à soi/d'objet fétiche". Cela pourrait permettre à chaque personne de retrouver ces repères grâce à cet objet. Cette série d'accessoires invite à la manipulation par des textures ou des formes appliquées à des objets du quotidien comme des bijoux, des coques de téléphones ou encore des stylos. Tel des prothèses, cette série de dispositifs aide le corps et lui permet d'améliorer ou de conserver ces facultés motrices par le biais de la manipulation d'objets du quotidien. Ici, les prothèses sensorielles externes remplissent la fonction d'entretenir une propriété naturelle du corps humain, elles la préservent.

À l'avant-garde du design international, Mathieu Lehanneur est l'un des rares designers de sa génération à pouvoir embrasser autant de champs de la création : de l'objet à l'architecture, de l'art au produit, de la pièce unique hand-made à la technologie. Therapeutic Felt-Tip Pen 9, de la collection "the objets therapeutics" est une série d'objets médicaux, amenant un aspect ludique au traitement à travers l'usage du geste et du rite. Cette approche permet de détourner l'attention de l'appréhension que l'on peut ressentir avant de prendre un traitement lourd (notamment chez les enfants qui se posent beaucoup de questions et à qui il est compliqué de tout expliquer). L'attention du malade est captivée par le geste lié à un objet, une texture, à un système et participe donc pleinement à son traitement. Avec ce projet, le patient participe complètement à son traitement, il le comprend et le supporte davantage grâce à son côté ludique. Le traitement est alors plus efficace. La vision du médicament est modifiée, elle est rendue plus "légère" et ainsi moins pénible. L'interactivité et la manipulation permettent également une communication plus efficace et plus présente entre les patients, leur environnement et leurs soignants ce qui aide d'autant plus à la réussite du traitement.

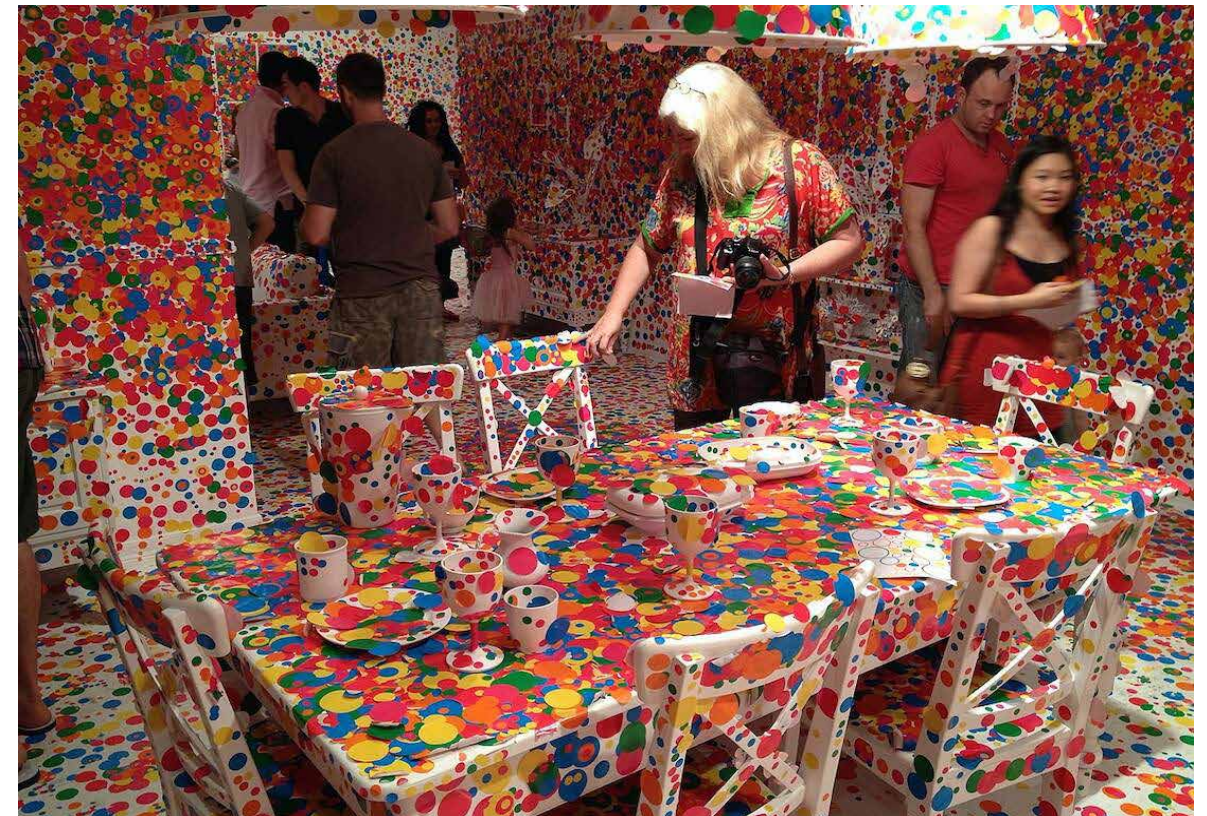
Design du prendre soin

Outils prothèse

L'interactivité et la manipulation sont en conséquence des principes efficaces pour réduire les variations émotionnelles (ici créer par un environnement "hostile/inhabituel", milieu médical ainsi que par la prise d'un traitement). Changer, modifier, transformer la vision que l'on a d'un objet/espace/outils... (parfois connoté comme anxiogène dans notre esprit) pour le rendre plus supportable voir agréable (car un traitement lourd peut faire peur, on appréhende par exemple les effets secondaires qu'il va avoir sur nous ou même s'il va fonctionner...) Jouer avec les trompes l'oeil et les faux-semblants et donner un côté ludique aide à diminuer le stress et la peur.

Cet objet, "Therapeutic Felt-Tip Pen", permet d'appliquer un traitement médicamenteux de manière plus douce aux enfants. Il aide les patients à accepter leur traitement en le rendant plus ludique par le biais d'un objet à manipuler : un stylo. Il a une fonction sensorielle améliorant le quotidien des enfants malades. Ici la prothèse sensorielle externe remplit la fonction de calmer et de rassurer.

La japonaise Yayoi Kusama (née en 1929), croit en un art total, hypnotique et coloré, qu'elle retranscrit à travers d'impressionnantes installations immersives. Elle est également une figure emblématique des années hippies. Touchée par un trouble obsessionnel, elle décline les poids à l'infini, envahissant entièrement l'espace. Une de ses créations, "the obliteration room" 10 est une installation participative, qui permet aux visiteurs d'investir l'espace par des touches de couleurs. En effet, les décors à l'origine d'un blanc immaculé vont se métamorphoser par l'action des explorateurs de cet espace. Ces derniers sont invités à coller des "gommettes" sur toutes les surfaces de ce décor, afin de le rendre unique.



Design du prendre soin

Outils prothèse

La manipulation et le côté ludique de cette installation permettent aux visiteurs de s'évader, d'oublier leur stress, leur handicap...collectivement. Ces couleurs vives apportent de la joie comme si, ensemble les visiteurs amenaient du bien-être et du bonheur dans un espace. En effet, l'action de chaque visiteur apportant sa pierre à l'édifice pour un bien collectif permet une interaction entre eux, un partage, un échange pour le bien-être de tous. La manipulation et la participation à un projet commun aident à mettre de côté ses angoisses, à s'apaiser ! De plus, la manipulation et le mouvement dans l'espace pour créer cette oeuvre pourrait aider l'utilisateur à se détourner de ses angoisses, de ses peurs, ou de ses malaises. Cette installation participative, permet à chaque individu de s'approprier cet espace par le biais d'un processus ludique. En effet, cette activité apporte de la détente et libère des tensions par le jeu, c'est un outil qui aide l'utilisateur à s'évader.

Le Studio TheGreenEyl est un cabinet de conception et de recherche basé à Berlin et à New York. Ils créent des expositions, des installations, des objets, des images, des interactions et des algorithmes. Ce studio a mené un projet nommé "Appeel" et qui est un jeu sans règles. Cela commence par un mur recouvert d'un film adhésif rouge. Le film se compose de milliers d'autocollants circulaires prédécoupés dans une grille étroite qui attendent d'être retirés et remis dans un nouvel ordre par les visiteurs. Les autocollants et leurs négatifs blancs sur le mur forment, de la même manière que des pixels codés binaires, des ornements, des nouvelles et des images - sur le mur d'origine et bien au-delà : ils se déplacent dans les pièces adjacentes, sur les visages et même quittent la ville.

Ce "jeu sans règle" apaise, diverte et libère. Il permet de faire ce que l'on souhaite avec les autocollants ! Les coller sur une coque de téléphone ou un sac comme souvenir, les enlever pour créer un motif en négatif ou encore les coller sur un des autres murs. Cette liberté apaise, elle nous fait nous sentir plus "léger" dans ce monde rempli de nombreuses règles. De plus le

De plus le côté ludique éveille la créativité du public, la manipulation et les mouvements dans l'espace permettent de canaliser l'attention sur autre chose que les troubles liés au handicap ressentis par les enfants. Ce jeu géant permet à chacun une pause, un moment de liberté, d'évasions aux effets ressourçants. C'est un outil qui aide l'utilisateur à s'évader. Il agit comme une prothèse sensorielle externe, qui a pour but de se décharger des tensions accumulées par le biais d'un jeu sans règles.



Design du prendre soin

Enjeux et acceptation de la prothèse

Les prothèses sont encore souvent considérées comme tabou. Elles apportent une aide, soit par un maintien d'une partie du corps, soit par le remplacement d'un membre ou d'un organe. Mais cet outil marque également une différence dans la vision de certains individus. Certains peuvent se sentir diminués, ils peuvent penser que le regard de leurs proches va changer, ou encore que leur manière d'interagir en société devra être modifiée. Mais ce questionnement ne devrait pas avoir lieu si cet outil les aide à vivre mieux. La personnalisation de ces outils est une solution pour une partie de ces individus.

En effet, proposer la customisation des objets habituellement non désirable à nos yeux, peut le rendre plus acceptable, voire enviable par son esthétisme. Le travail du studio de design orthopédique U-exist prône la force de la différence. En effet, il crée des collections de graphismes pour orner leurs prothèses orthopédiques. Ils proposent également de créer soi-même son graphisme, pour être au plus proche des envies et du ressenti de la personne qui portera la prothèse et possède aussi un service de customisation complète des dispositifs. La création de la pièce sur mesure se fait par la collaboration entre le studio de design et le client. Ce service aide à l'acceptation de la prothèse par la personnalisation, l'idée et de montrer sa différence comme une force et non comme un handicap. Ce studio peut par exemple aider les individus nécessitant une prothèse à se sentir plus serein, plus confiant, afin de retrouver leur confiance en eux et continuer à profiter de la vie.

Personnaliser les dispositifs d'aide, permettrait de proposer soit une possibilité de crier haut et fort son unicité, soit permettrait plus d'intimité et de discrétion dans l'utilisation de cette aide. La broderie, métier d'art d'ornementation, serait alors un moyen d'agrémenter les surfaces pour les personnaliser à volonté. La broderie apporte en plus de son graphisme, un aspect sensoriel qui créerait une réelle interaction entre l'objet d'aide et son propriétaire. Les qualités sensorielles de la broderie passent par le graphisme donc, en 2D ou en relief, agrémenté de diverses textures, mais cet artisanat amène également une grande sensibilité tactile.

En effet, la manipulation des prothèses, quelque soient leurs usages, pourrait être plus intuitive et rassurante par l'utilisation de la broderie. Il serait par exemple intéressant d'employer le point de bouclette pour amener du volume, ou encore, la pose de paillettes en rivièr en broderie de Lunéville, pour créer des surfaces textures ou des motifs.

Design du prendre soin

Adaptation de la prothèse aux habitudes des usagers



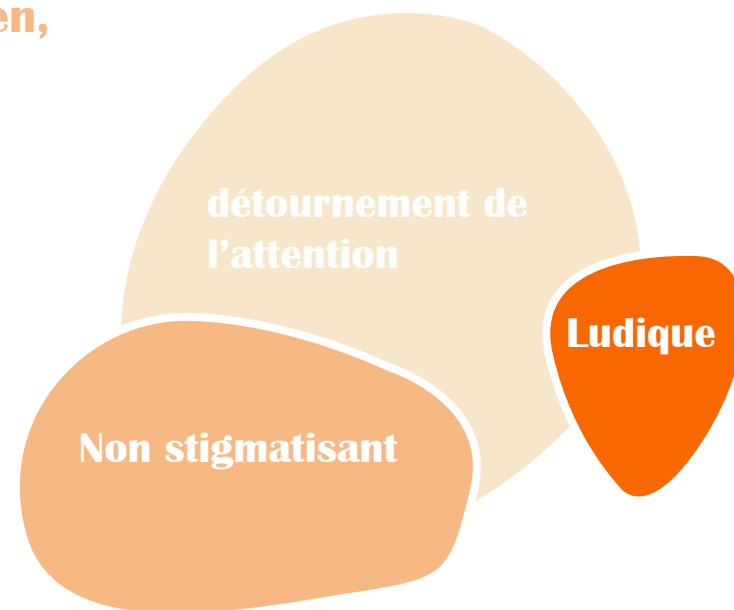
La prothèse est donc un outil parfois encore considéré comme tabou dans notre société. Pour pallier au mieux à ce regard négatif, nous pourrions envisager de proposer des prothèses prenant la forme d'objet du quotidien. En effet, leur utilisation serait plus intuitive, plus naturelle, elle rendrait l'hôte de cette prothèse davantage conscient de l'aide que lui apporte cet objet, sans que d'autres individus aux regards indiscrets ne le

voient. Nous pouvons donc remarquer que créer des prothèses s'intégrant au quotidien par l'association à des objets déjà présents dans notre environnement permettrait plus d'intimité lorsque le besoin se fait ressentir d'utiliser cette prothèse externe.

Comme évoqué précédemment, les jeux de graphismes et de textures accompagneraient l'intégration de prothèse dans l'environnement connu à chaque usager. Néanmoins, d'autres techniques pourraient être employés dans ce processus d'intégration. Nous pourrions par exemple nous pencher sur les effets des couleurs. Effectivement, chaque couleur transporte des émotions et des sensations bien différentes. Le bleu, amène de la tranquillité, de la stabilité autour de lui, il pousse à la réflexion et offre l'harmonie. L'orange, quant à lui, est plus dynamique, il favorise la communication, apporte de l'énergie et de la vitalité.

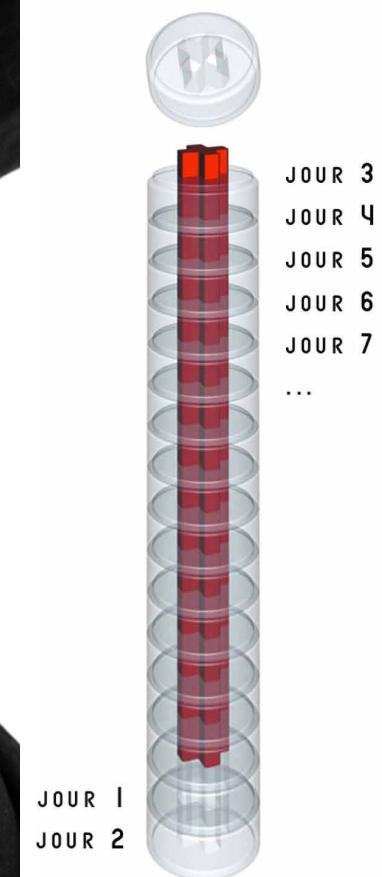
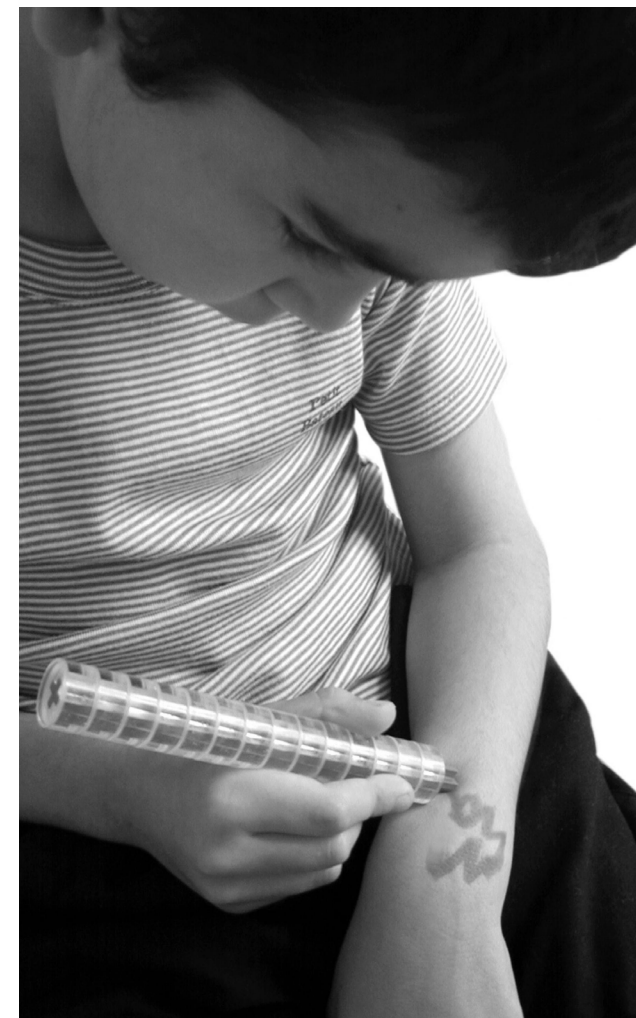
Étude de cas 1

Therapeutic Felt - tip pen,
Mathieu Lehanneur



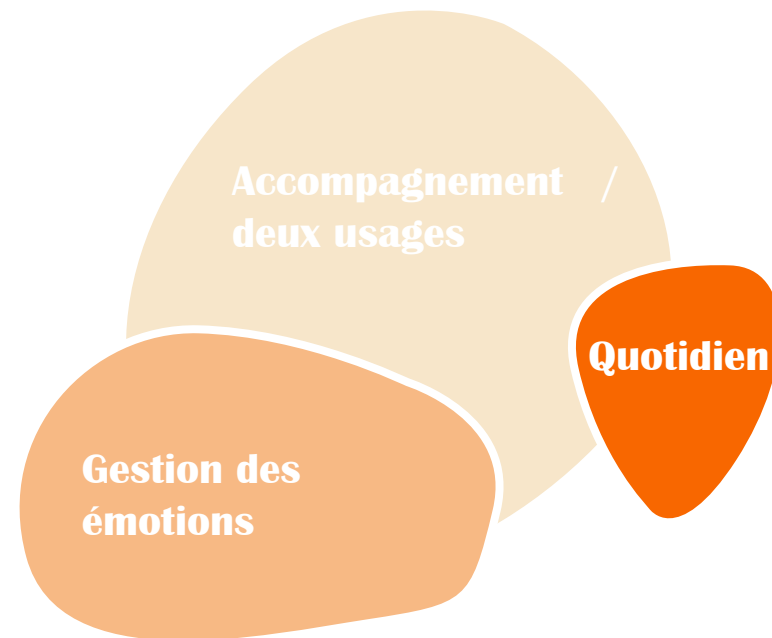
À l'avant-garde du design international, Mathieu Lehanneur est l'un des rares designers de sa génération à pouvoir embrasser autant de champs de la création : de l'objet à l'architecture, de l'art au produit, de la pièce unique handmade à la technologie. Therapeutic Felt-Tip Pen, de la collection "the objets therapeutics" est une série d'**objets médicaux**, amenant un aspect ludique au traitement à travers l'usage du **geste** et du rite. Cette approche permet de **détourner l'attention** de l'appréhension que l'on peut ressentir avant de prendre un traitement lourd (notamment chez les enfants qui se posent beaucoup de questions et à qui il est compliqué de tout expliquer). L'attention du malade est **captivée par le geste lié à un objet**, une texture, à un système et participe donc pleinement à son traitement.

Avec ce projet, le **patient participe pleinement à son traitement**, il le comprend et le supporte davantage par son aspect ludique. Le traitement est alors plus efficace. L'interactivité et la **manipulation** permettent une communication plus douce entre le patient, son environnement et ses soignants, ce qui participe grandement à la **réussite du traitement**.



Étude de cas 2

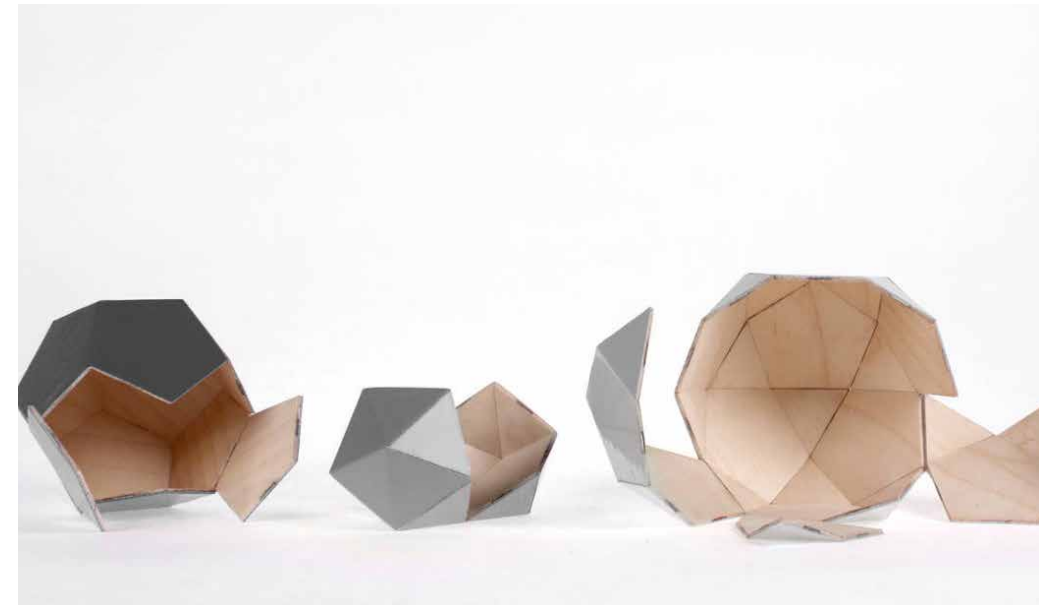
CASS,
Adrien Bonnerot



Designer et artiste, Adrien Bonnerot travaille principalement sur la “représentation sociale” de l’objet, son potentiel fictionnel et sur la notion d’outils systémiques. Il prolonge également les réflexions initiées au cours de ses études afin de créer des outils pédagogiques et signalétiques. À l’origine du projet CASS, une curiosité pour l’univers de l’**autisme** qui a amené le jeune designer à s’intéresser à ce sujet. Il a alors conçu des **objets** expérimentaux en rapport avec des comportements observés. CASS : abréviation du verbe casser qui signifie détruire, rompre, briser. CASS : pour rompre avec la colère, Cass est une série de jeux de simulation de casse utilisable pour **gérer les crises de colère**. Le mode d’emploi de Cass est constitué de trois petits objets gigognes « individuels » (à l’échelle de la main) et d’un grand objet « collectif » (à l’échelle du corps). Cet objet permet donc de décharger notre colère **sans véritablement casser un objet!**

1_ dans un premier temps on détruit l’objet pour **évacuer notre violence**
2_ on le reconstruit afin de détourner l’attention de la frustration initiale

CASS est un moyen efficace d’évacuer sa colère. Il va en quelque sorte à l’encontre des lois de la physique en créant un **objet** qui ne se casse pas réellement en étant **jeté violemment** sur une surface. En effet, cette déconstruction de l’objet n’est qu’une illusion, l’objet est étudié pour **se déconstruire** quand on le jette au sol. Il suffit ensuite de **le reconstruire tel un puzzle** (ce qui fait appel à la **concentration** de l’usager et l’aide à canaliser ces émotions).



Le handicap :
Les solutions
Existantes

E

Les solutions existantes

1 Balles sensorielles :

Une balle sensorielle est un objet qui fait appel au sensitif, à la perception par le biais de nos différents sens (dont le proprioceptif et le vestibulaire). Souvent en plastique, elles sont recouverte de différentes textures, et peuvent avoir différentes tailles et différents poids.

2 Boutielles sensorielles :

Il s'agit le plus souvent d'une bouteille remplie de différents matériaux générant une variété de sensations et stimulant des zones essentielles du cerveau lorsque l'enfant la bouge. Il en existe de toutes les formes, de toutes les tailles et de tous les matériaux.

3 Jeux sensorielles :

Les jeux sensoriels sont des activités qui vont faire découvrir à l'enfant des gestes de la vie quotidienne, comme lui apprendre à ouvrir des bouteilles, et refermer des couvercles. C'est ce dont il s'agit lorsqu'on parle d'intégration sensorielle.

4 Vêtements / couvertures lestés :

Les vêtements et couvertures lourds ou lestés sont des outils utilisés pour l'accompagnement des personnes ayant des troubles du traitement sensoriel. Ils apportent une stimulation et un feedback proprioceptif.

5 Paroi / mur sensorielles :

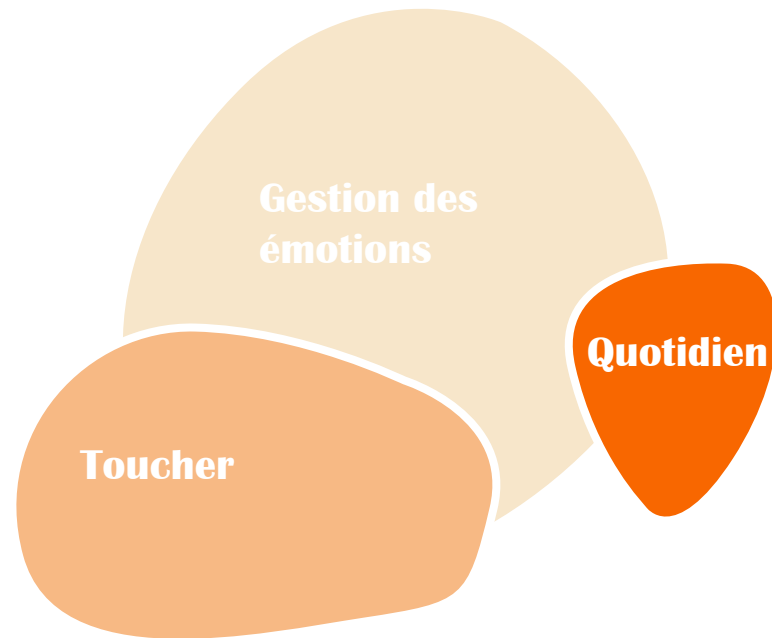
Les murs sensoriels stimulent les sens et les émotions grâce aux perceptions sonores, tactiles ou visuelles qu'ils proposent. On y retrouve un panel de sensations différentes et d'émotions qui stimulent et qui font réagir.

6 Salles Snoezelen :

le local de ... Le Snoezelen est une activité vécue dans un espace spécialement aménagé, éclairé d'une lumière tamisée, bercé d'une musique douce, un espace dont le but est de recréer une ambiance agréable et apaisante.

Étude de cas 3

Balles sensorielles, Rubbabu



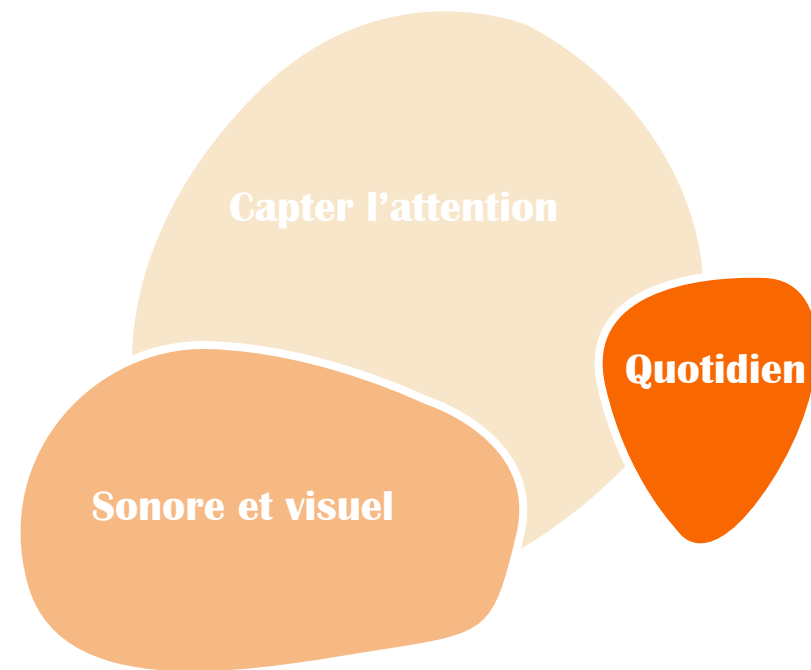
Rubbabu est une entreprise de **jouets** indienne créée en 2005 par Rahul Butalia. La marque Rubbabu propose des jouets **pour bébé et enfant** simples et sûrs pour encourager le jeu créatif et imaginaire. Ils sont confectionnés à la main en caoutchouc naturel, un matériau durable, naturel et biodégradable à 97% qui en fait des jouets biologiques. **Souples, résistants, colorés et incroyablement doux**, les jouets Rubbabu ont vite séduit le monde entier. La gamme de balles sensorielles est particulièrement intéressante, ces trois boules tactiles texturées aux couleurs vives et aux formes amusantes à tenir, frotter et presser. Ces **balles apaisantes et sensorielles** sont idéales comme jouets, **balles anti-stress** ou tout simplement pour jouer avec. Ils ont la **sensation veloutée** caractéristique de Rubbabu.

Ces balles sensorielles sont un moyen efficace d'entamer l'éveil de l'enfant tout en lui permettant de **développer ses habiletés et son imagination**. Ces balles m'intéressent particulièrement par rapport à mon sujet de recherches, car elles permettent de travailler l'imagination des enfants, elles proposent **différentes** possibilités de **manipulations**, tout en aidant à la **gestion émotionnelle** de l'enfant. De plus, l'association de la **texture douce**, des **formes** à explorer et des **couleurs vives** me semble pertinent pour **capter l'attention** de l'enfant et **l'accompagner** dans la gestion de ces émotions au quotidien.



Étude de cas 4

Bouteilles sensorielles, Petit boum



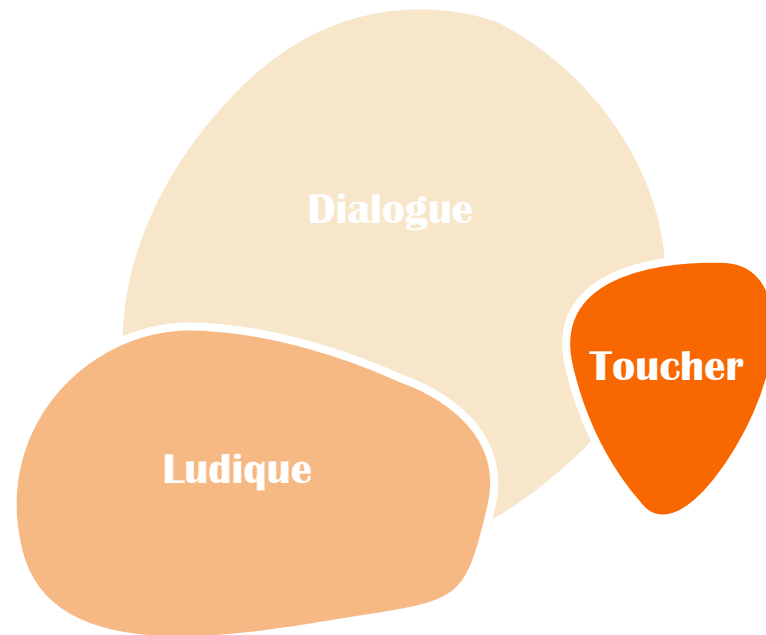
Petit boum est une entreprise de **jouets** pour enfants créée en 2016 par Dolors en Espagne. La marque Petit boum est spécialisée dans la **création de bouteilles sensorielles pour bébé et enfant**. « Qu'y a-t-il dans les biberons qui fascinent tant les petits ? Et si nous les remplissons de trésors, de couleurs, de lumières et de sons et les laissons jeter un coup d'œil dans cet **univers magique** ?

Ces bouteilles sensorielles permettent de **stimuler les sens et l'imagination** des enfants. Certaines mettent l'appui sur le son, d'autres sur la couleur, et d'autres encore allient le son et la recherche d'éléments au sein de la bouteille. J'apprécie l'idée que **chaque bouteille ait sa spécificité** et soit ciblée sur un sens. Dans le cadre de mon sujet de recherche il serait intéressant de travailler différents modèles d'**objets** pour enfant, chacun ayant des spécificités afin d'aider la **gestion du handicap au quotidien**.



Étude de cas 5

Histoires sensorielles,
Justine Garric



Diplômée en 2020 avec mention très bien de l'École des Arts décoratifs de Paris du secteur design d'Objet, le travail de Justine Garric s'articule autour de la notion de « prendre soin », un design sensé et sensible où l'utilisateur est au centre de la réflexion. Cette éthique est alimentée par un univers rythmé, modulaire et coloré axé sur l'expérience sensorielle comme moyen de thérapie, de communication et d'éducation. Histoires Sensorielles est un projet de design sensible et social. Il aborde la question de l'**interaction** et du **handicap** dans le **contexte familial ou soignant/soigné à travers les sens**. C'est sous la forme de trois **panneaux aimantés** de tailles différentes que sont rassemblés les différents **stimuli sensoriels** : formes gonflables, lumineuses, douces, rugueuses, molles, bruyantes, collantes, brillantes, craquantes... Chaque **objet sensoriel** est ainsi aimanté, et peut se retirer facilement de son support, être **manipulé** ou déplacé pour former un nouveau dessin, voire une histoire... Si ces formes sont non figuratives, c'est pour laisser libre cours à son **imagination** et permettre aux personnes qui l'utilisent de les assembler ou leur donner un caractère, une identité, une **histoire...**

Avec ce projet, un **dialogue** peut être établi entre l'**enfant** vivant avec le trouble du spectre de l'**autisme** et différents interlocuteurs. Le dialogue est **ludique**, il met l'enfant à l'aise. Ces trois panneaux permettent un **échange serein** avec l'enfant.



Handicap et Sensorialité



Le quotidien
D'un enfant
En situation
De handicap



Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

1 Le Syndrôme Gilles de la Tourette

Explication globale :

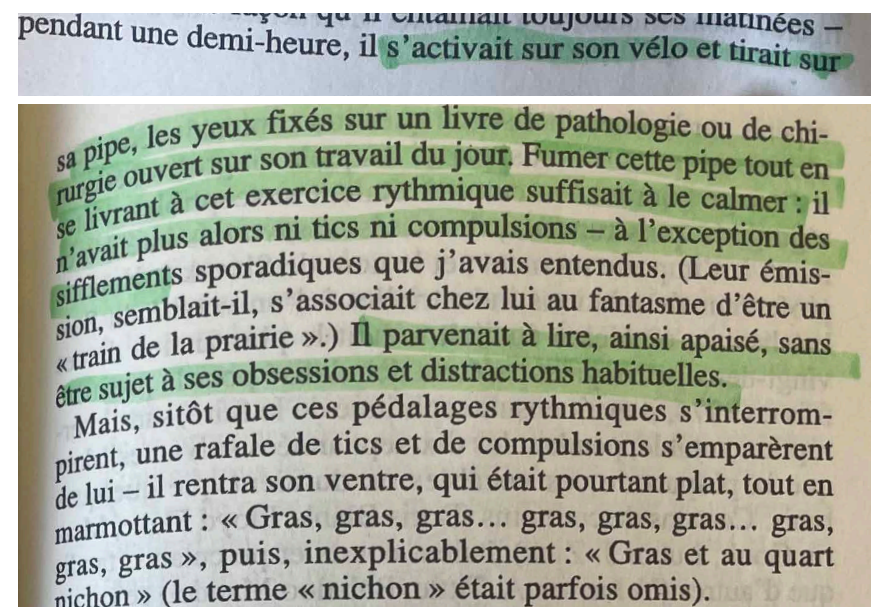
C'est en XIXe que le neurologue français Georges Gilles de la Tourette a décrit pour la première fois le syndrome de Gilles de la Tourette. On parle de maladie neuropsychiatrique à composante génétique, qui se manifeste par des symptômes soudains, brefs et intermittents, tels que des mouvements (tics moteurs) ou des vocalisations (tics sonores). Les tics apparaissent durant l'enfance, généralement entre 6 et 8 ans, et sont presque toujours (85% de cas) associés par la suite à un ou plusieurs troubles psychiatriques : déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité, troubles obsessionnels compulsifs, crises de rage, troubles du spectre de l'autisme, troubles des apprentissages.

En France, environ 0.5% de la population est touchée par le syndrome Gilles de la Tourette, avec une prévalence plus élevée chez les garçons que chez les filles. Une autre caractéristique de ce syndrome est qu'il peut se résorber ou s'améliorer de manière spontanée à l'âge adulte chez environ 75% des patients. Les symptômes peuvent persister ou même s'aggraver pour les 25% restants.

La raison exacte du syndrome de Gilles de la Tourette reste encore inconnue. Toutefois, il a été largement soutenu qu'il existe une origine génétique. De nombreux gènes seraient impliqués dans le développement de la maladie mais leur identification n'est pas encore claire. Le traitement est symptomatique. Il passe par la prise de médicaments qui agissent sur le système nerveux central (tels que les neuroleptiques, les benzodiazépines, les antidépresseurs, les dopaminergiques, les psychostimulants...). Actuellement, la stimulation cérébrale profonde est utilisée, même si elle est réservée aux cas sévères.

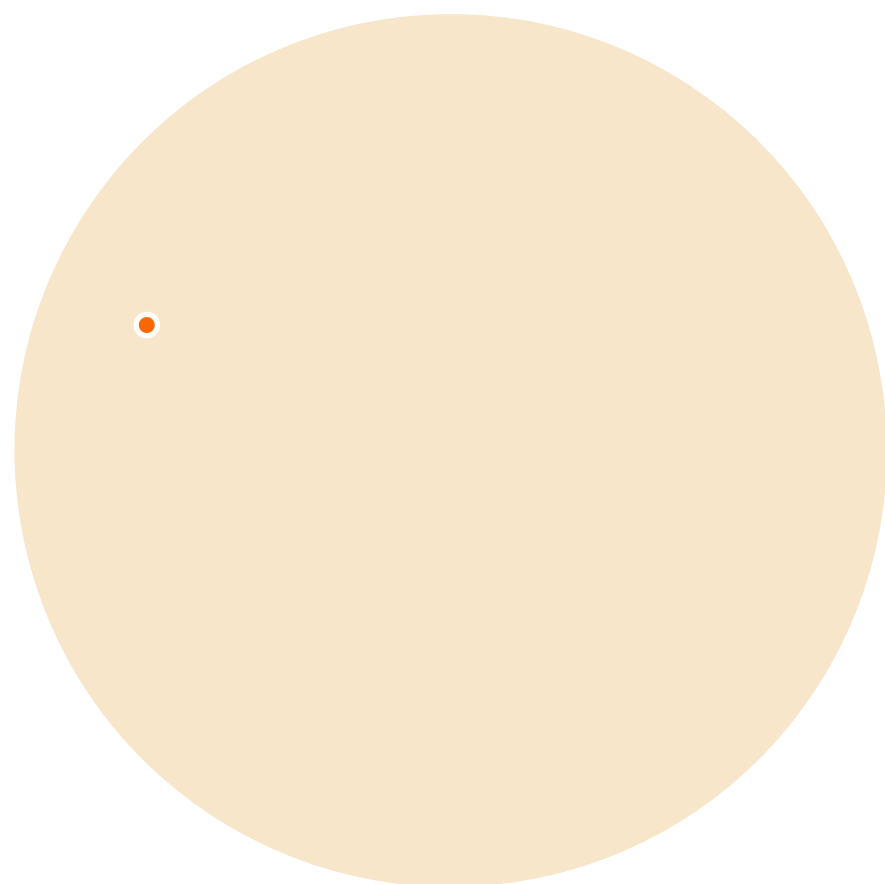
Le Syndrome de Gilles de la Tourette (SGT) est caractérisée par des tics moteurs (mouvements involontaires plus ou moins complexes) et par des tics vocaux (vocalisations, cris, raclements de gorge...) et peut être accompagnée de tocs (Troubles Obsessionnels Compulsifs). Ils affectent principalement le système nerveux central qui est le centre de commande du corps, cette zone du cerveau contrôle les mouvements, les pensées et les réponses automatiques. Pour poser le diagnostic, il faut que ces tics moteurs et vocaux soient présents depuis au moins un an sans interruption de plus de 3 mois.

Au SGT s'ajoute fréquemment un ou plusieurs troubles du comportement tels que un Déficit de l'Attention avec ou sans Hyperactivité (TDAH), des Troubles Obsessionnels Compulsifs (TOC), des crises de panique ou de rage, des troubles du sommeil ou de l'apprentissage... Les tics et leur intensité sont amenés à changer constamment. Le SGT apporte souvent de grandes difficultés de concentration en classe. Parfois, il arrive qu'un élève ne puisse être attentif lorsqu'il est en public et qu'il se concentre entièrement sur la suppression de ses symptômes. Il peut avoir tellement de difficultés à se concentrer sur la suppression des tics qu'il ne soit pas en mesure d'être disponible aux activités de la classe. Cependant, il y a des moments où l'élève est attentif, même s'il en apparaît autrement. Par exemple, de nombreux étudiants avec le SGT ont besoin de griffonner sur un bout de papier pour mieux se concentrer.



Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Nombre de personnes vivant avec le Syndrome Gilles de La Tourette en France en 2023



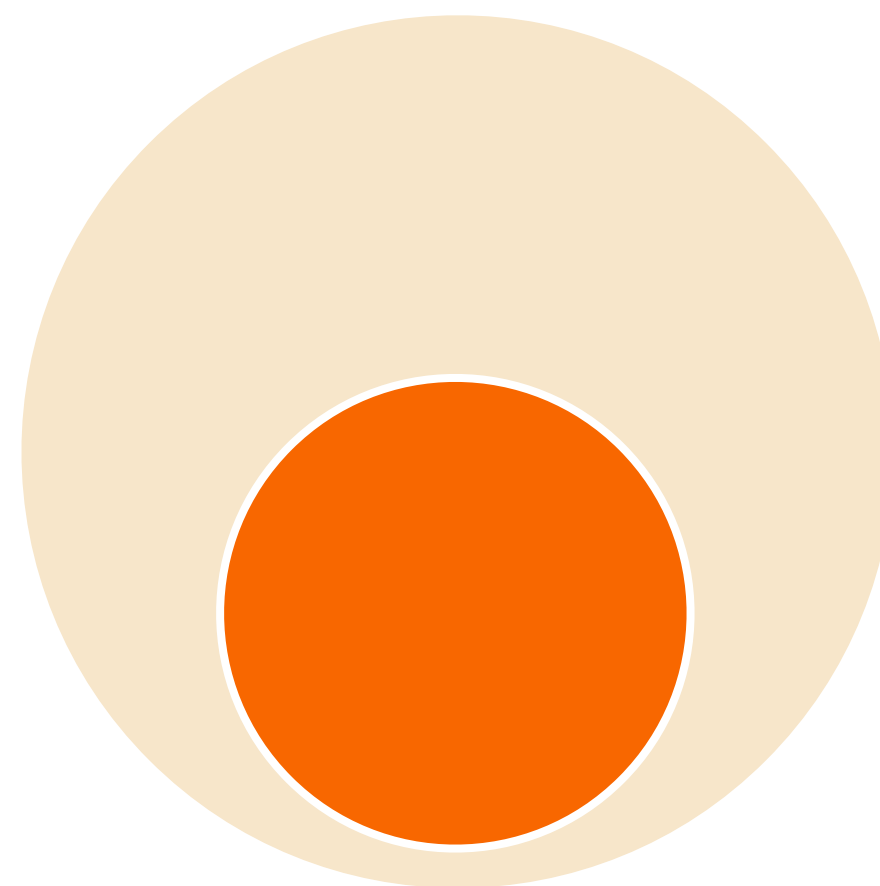
Habitants en France : 68 042 591



Personnes vivant avec le Syndrome Gilles de La Tourette en France : 34000

<https://www.france-tourette.org/>
<https://institutducerveau-icm.org/fr/syndrome-gilles-tourette/#:~:text=Le%20syndrome%20Gilles%20de%20la,chez%20environ%2025%25%20des%20patients.>

Quel sexe est le plus touché par le Syndrome Gilles de La Tourette en 2023 ?



Hommes avec le Syndrome Gilles de La Tourette : environ 25500

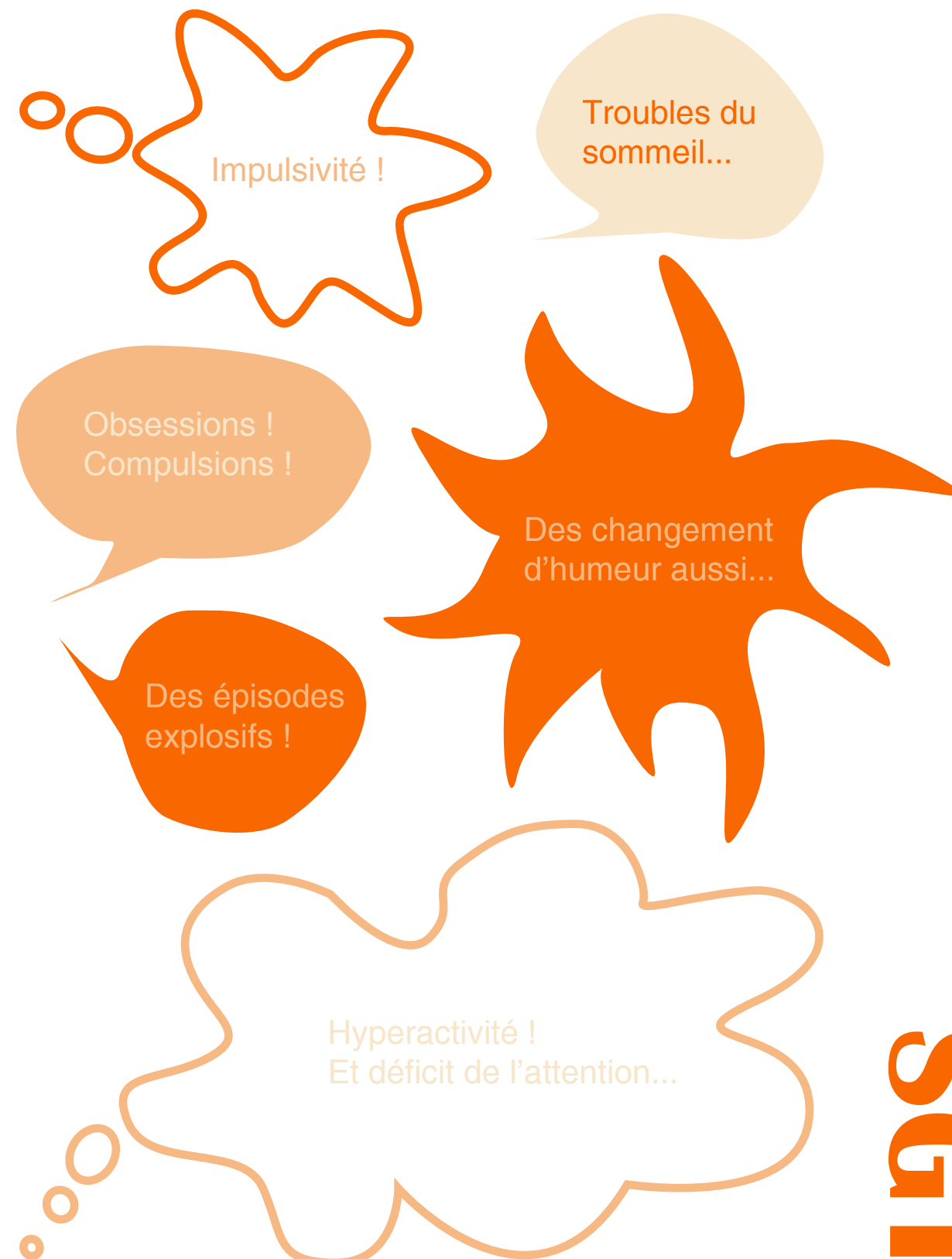


Femme avec le Syndrome Gilles de La Tourette : environ 8500
(soit 3 hommes pour 1 femme)

<https://www.france-tourette.org/>
<https://institutducerveau-icm.org/fr/syndrome-gilles-tourette/#:~:text=Le%20syndrome%20Gilles%20de%20la,chez%20environ%2025%25%20des%20patients.>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

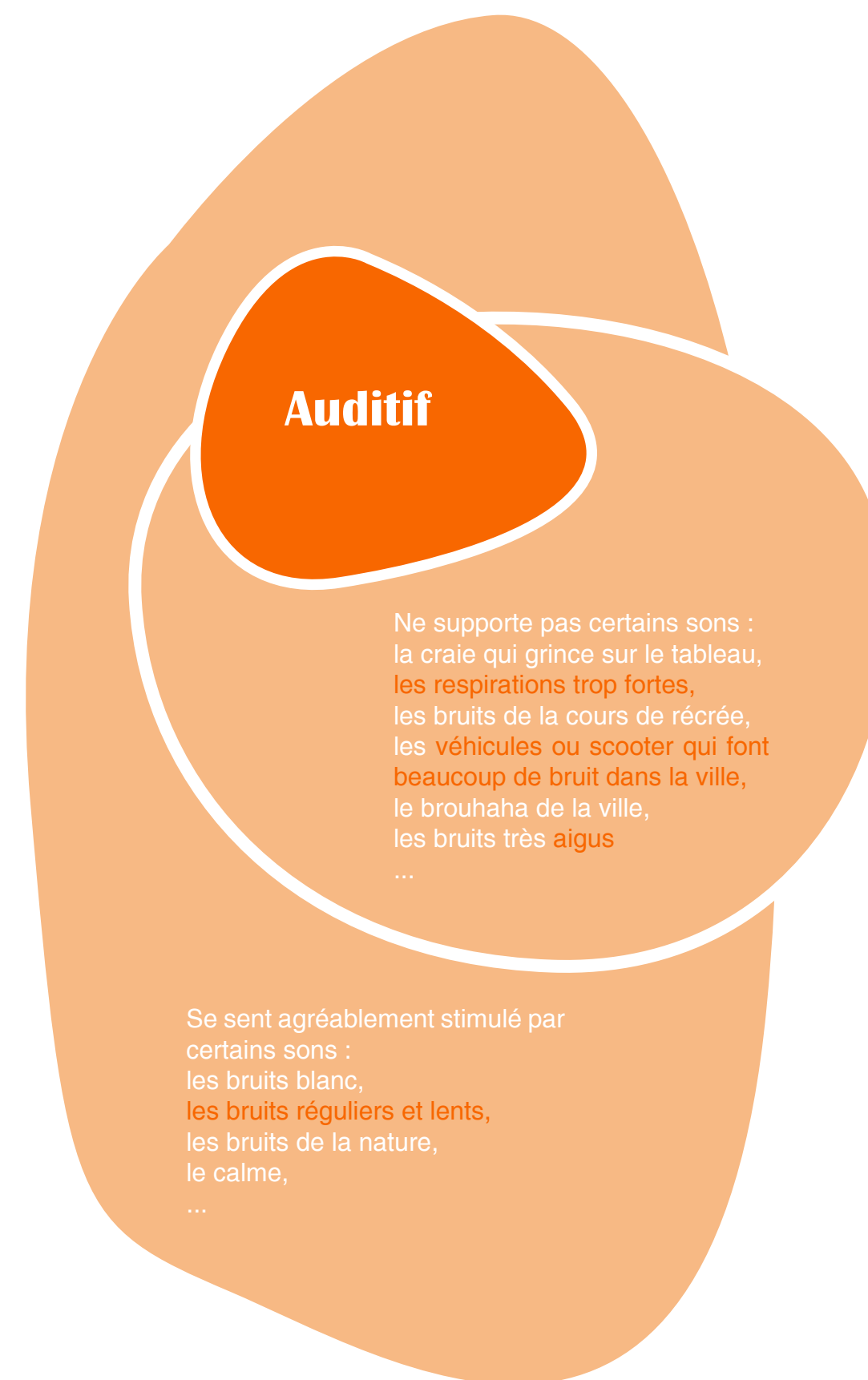
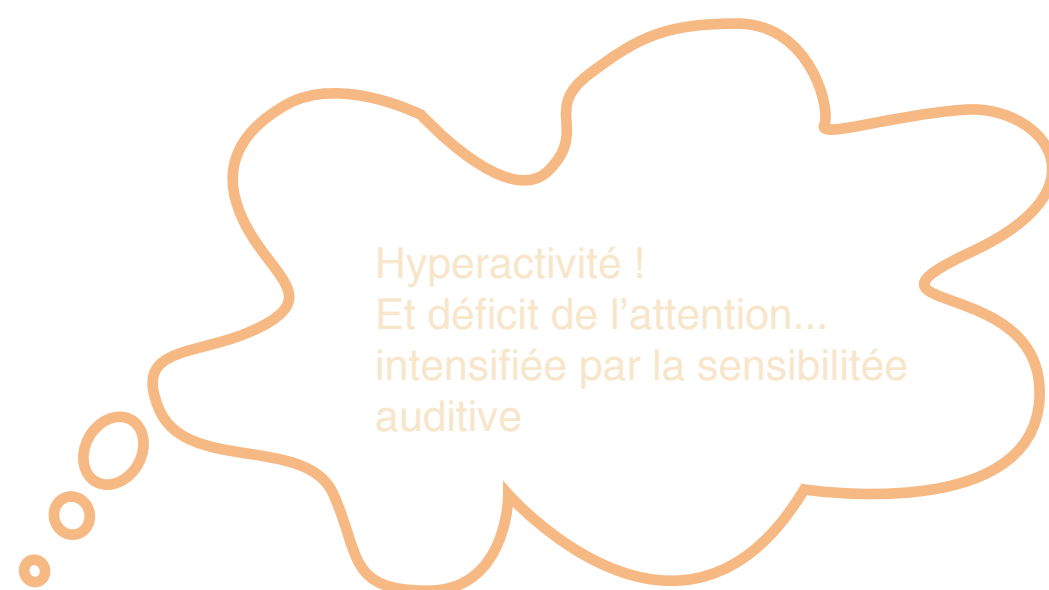
Tics sonores & tics moteurs et leurs petits compagnons



<https://www.france-tourette.org/>
<https://institutducerveau-icm.org/fr/syndrome-gilles-tourette/#:~:text=Le%20syndrome%20Gilles%20de%20la,chez%20environ%2025%25%20des%20patients.>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles

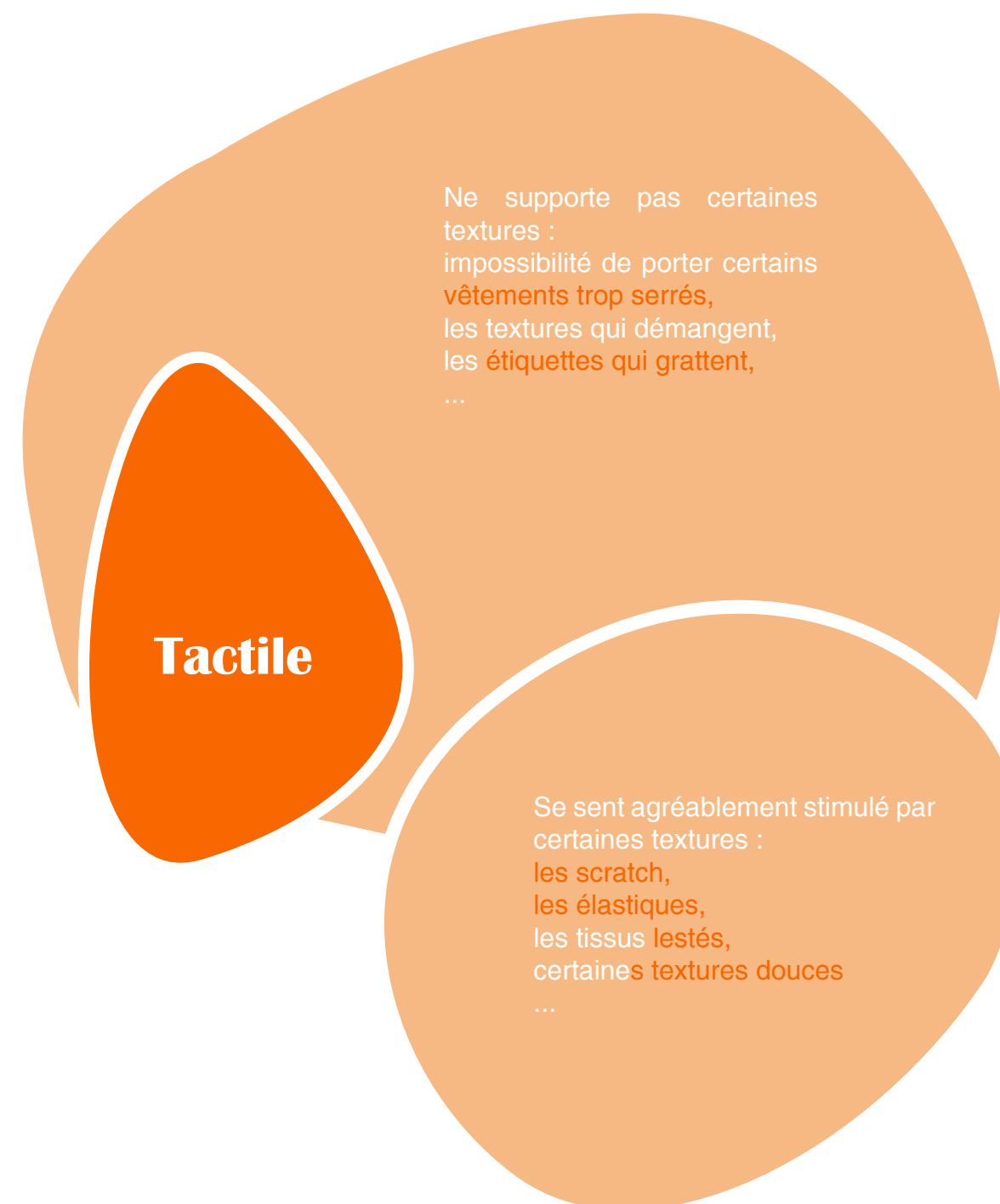


Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles



De l'anxité, de l'anxité, et encore de l'anxité... accentuée par la sensibilité tactile



<https://www.france-tourette.org/>
<https://www.josianecaronsantha.com/>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles

Obsessions !
Compulsions !
accentués par les troubles
vestibulaires

Se sent agréablement
stimulé par certains
mouvements :
lent,
calme,
berçant,
apaisant,
...

Ne supporte pas certaines
sensations du mouvement :
facilement désorienté,
étourdissements,
vertiges,
mal des transports,
ne supporte pas les toboggans,
ne supporte pas les balançoires,
...

Vestibulaire

<https://www.france-tourette.org/>
<https://www.josianecaronsantha.com/>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles

Des troubles d'organisation et de planification, intensifiés par les troubles visuels !

Ne supporte pas certains visuels :
difficultés à regarder ce qui bouge,
les ventilateurs,
des enfants qui courent,
des dessin - animés très rapides à la télévision,
les néons qui vibrent,
...

Se sent agréablement stimulé par certains visuels :
rythme répétitifs,
réguliers,
lents,
lumières douces,
couleurs,
...

<https://www.france-tourette.org/>
<https://www.josianecaronsantha.com/>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

L'organisation quotidienne à la maison :

La vie familiale avec un enfant atteint du Syndrome Gilles de la Tourette (SGT) nécessite une grande flexibilité et de nombreux ajustements de la part de la famille et de l'environnement l'accueillant. Chaque membre de la famille doit - être prêt à s'adapter aux besoins spécifiques de l'enfant, ce qui peut impliquer des changements dans les routines quotidiennes, les stratégies de communication, et même les attentes envers l'enfant.

Avec un enfant vivant avec le SGT signifie souvent avoir un enfant plus difficile à comprendre et à guider vers l'autonomie. Les comportements et les tics associées au SGT peuvent rendre la vie quotidienne imprévisible et parfois frustrante. Par moments, la rigidité de l'enfant peut se manifester par de la tenacité, un caractère insistant ou une tendance à argumenter. Ces traits peuvent exiger beaucoup d'énergie et de patience de la part des parents et de l'entourage de l'enfant.

Il faudra parfois réajuster vos attentes. Comprendre que certains comportements ne sont pas délibérément opposant mais sont plutôt des manifestations de la condition dans lequel se trouve l'enfant atteint de SGT, peut aider à adapter les attentes et objectifs. Par exemple, un enfant avec un tel handicap peut rencontrer des difficultés à suivre des instructions complexes ou à se concentrer sur une tâche durant une longue période. Réduire la complexité des demandes et offrir régulièrement des pauses peut grandement améliorer leur capacité à accomplir les activités quotidiennes.

De petits ajustements peuvent également améliorer les relations parent - enfant ainsi que l'ambiance familiale de manière globale. Par exemple, instaurer des routines claires et prévisibles peut aider à diminuer l'anxiété et à fournir un sentiment de sécurité à l'enfant. L'utilisation de techniques de renforcement positif pour encourager les comportements souhaités et guider vers un objectif précis, ainsi que la mise en place de stratégies pour gérer les comportements difficiles sont également cruciales.

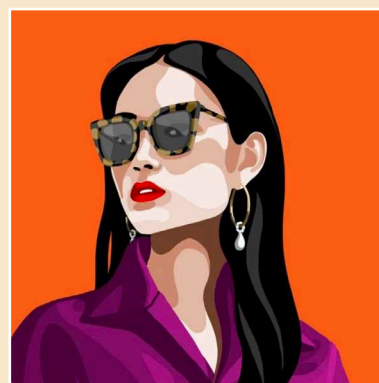
Il est important pour le couple de communiquer et de se soutenir, car cela peut être épuisant et peu valorisant pour un parent de jouer quotidiennement le rôle d'autorité. La communication ouverte et régulière entre les partenaires est essentielle pour s'assurer que les deux parents sont sur la même longueur d'onde et se sentent soutenus. Des discussions sur les stratégies parentales, sur les ajustements nécessaires et sur le partage des responsabilités peuvent aider à prévenir l'épuisement et à maintenir une relation de couple saine.

Les parents doivent partager une vision commune de la maladie, du traitement et de la manière de soutenir et d'encadrer l'enfant atteint du Syndrome Gilles de la Tourette. Cela implique que les parents se renseignent ensemble sur le SGT, qu'ils assistent à des séances de thérapie ou de conseils, et qu'ils développent des plans d'action communs et cohérents pour gérer les défis quotidiens. Avoir une approche unifiée permet à l'enfant de recevoir des messages et des attentes claires et cohérentes, ce qui peut faciliter son développement et son bien-être.

Pour compenser les particularités de l'enfant vivant avec un SGT (par exemple, l'impulsivité, distraction, désorganisation, agitation, anxiété...) et favoriser un meilleur contrôle, les mots-clés sont : soutien, encadrement, routine. Offrir un soutien constant, tel que l'aide avec les devoirs ou des activités structurées, peut aider à canaliser l'énergie de l'enfant de manière productive. L'encadrement par le biais de règles claires et de limites fermes mais justes, est cruciale pour donner à l'enfant un cadre dans lequel il peut évoluer en toute sécurité. Enfin, établir des routines quotidiennes stables peut fournir une structure rassurante et prévisible, réduisant ainsi les niveaux de variation émotionnel, en particulier le niveau d'anxiété, et aidant donc l'enfant à mieux gérer ses symptômes.

En résumé, élever un enfant avec le SGT demande une compréhension profonde de ses besoins spécifiques, une communication ouverte au sein du foyer familial et une volonté constante d'adapter les méthodes éducatives. Avec patience et flexibilité, il est possible de créer un environnement familial harmonieux et de soutenir pleinement l'enfant dans son parcours vers l'autonomie.

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap



Prénom :	Victoria
Âge :	22 ans
Profession :	Étudiante
Statut :	Célibataire

À propos :

Camille, 23 ans, vit avec un SGT. Elle est actuellement en études supérieures. Enfant, elle a eu de nombreuses difficultés avec ces tics, mais maintenant, seulement quelques recrudescences de tics apparaissent lors de moments de stress ou de grande fatigue. Elle a notamment besoin de moments de calme sans stimulus sensoriel, et également de l'inverse, c'est-à-dire des moments où elle maintient un niveau de stimulation suffisant afin de ne pas se faire envahir par ces tics (par exemple quand elle est en cours).



Prénom :	Richard
Âge :	11 ans
Profession :	Collégien
Statut :	Célibataire

À propos :

Richard, 11 ans, vit avec un SGT. Il est à son deuxième jour en classe de 6ème, mais il n'a toujours pas d'AVS malgré l'insistance de ses parents pour que les procédures nécessaires soient mises en place. Certains professeurs ne tiennent pas compte de son handicap et le placent dans des situations stressantes, ce qui déclenche évidemment des crises de tics. De plus, certains de ses camarades n'hésitent pas à se moquer de lui, ce qui lui rend la vie très dure. Il n'a plus envie d'aller en cours, ces parents ne savent plus quoi faire pour que l'école réagisse.



Prénom :	Maximilien
Âge :	16 ans
Profession :	Lycéen
Statut :	Célibataire

À propos :

Maximilien, 16 ans, vit avec un SGT. Plus jeune, il a été suivi dans des centres médico-psychologiques avant d'être diagnostiqué à l'hôpital de la Pitié Salpêtrière à Paris. Ces tics varient, à 10 ans, il lui arrivait d'insulter ces deux parents lors de trajets en voiture. Actuellement, il a réussi à se faire des amis avec qui il parle librement de sa pathologie, mais malheureusement, la maladie ne lui permet pas d'avoir une vie tout à fait normale. Il est un peu désorienté dans la rue et appréhende les sorties car il sait qu'il est capable de faire des crises en public.

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

2 Troubles du Spectre de l'Autisme

Explication globale :

Le TSA est un ensemble de troubles hétérogènes qui affectent la formation du système nerveux pendant le développement embryonnaire et la croissance d'un individu. En général, les manifestations de ces troubles varient d'un individu à l'autre et au fil du temps. La maladie se caractérise par deux types de symptômes, qui ont des répercussions sur les relations sociales et la communication, ainsi que sur les comportements et les intérêts. Pour être plus précis, il s'agit : de difficultés à établir un contact visuel ou le contact physique, de difficultés à exprimer des émotions et/ou des difficultés à percevoir celles des autres, et de difficultés de communication verbale et/ou non verbale.

De cette manière, les patients présentent des altérations de leur comportement, telles que des activités répétitives et un répertoire d'intérêts restreint. En plus de cela, il y a aussi des troubles sensoriels, avec une hypo ou une hypersensibilité qui provoquent des réactions inhabituelles. Ces manifestations ont pour conséquence des difficultés d'apprentissage et d'insertion sociale. Enfin, seuls 40 % des individus souffrent d'une déficience intellectuelle. On peut observer un développement intellectuel satisfaisant chez les personnes atteintes du syndrome d'Asperger. Il peut y avoir aussi des troubles déficitaires de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDAH), des problèmes de coordination des mouvements ou de développement spécifique du langage et, dans 40% des cas une épilepsie associée, plus ou moins sévère.

Le diagnostic du TSA repose uniquement sur l'observation clinique des enfants et l'interrogation de leurs parents pour identifier les différentes manifestations et leur évolution. Le langage, la coordination, la socialisation, la cognition et les compétences sont évalués et comparés avec ce que l'on sait du développement neurologique « normal » d'un enfant.

logie cognitive (ainsi que les recherches de Lorna Wing, notamment) ont suggéré l'existence d'un problème central, commun à tous les autistes, qui se traduirait par une triple déficience : une insuffisance de l'interaction sociale avec autrui, une insuffisance de la communication verbale et non verbale, et une insuffisance du jeu et des activités imaginaires. Selon ces auteurs, l'apparition conjointe de ces déficits ne serait pas fortuite, car ils découleraient tous trois d'une unique perturbation fondamentale du développement. Et les autistes, dans cette optique, seraient incapables de

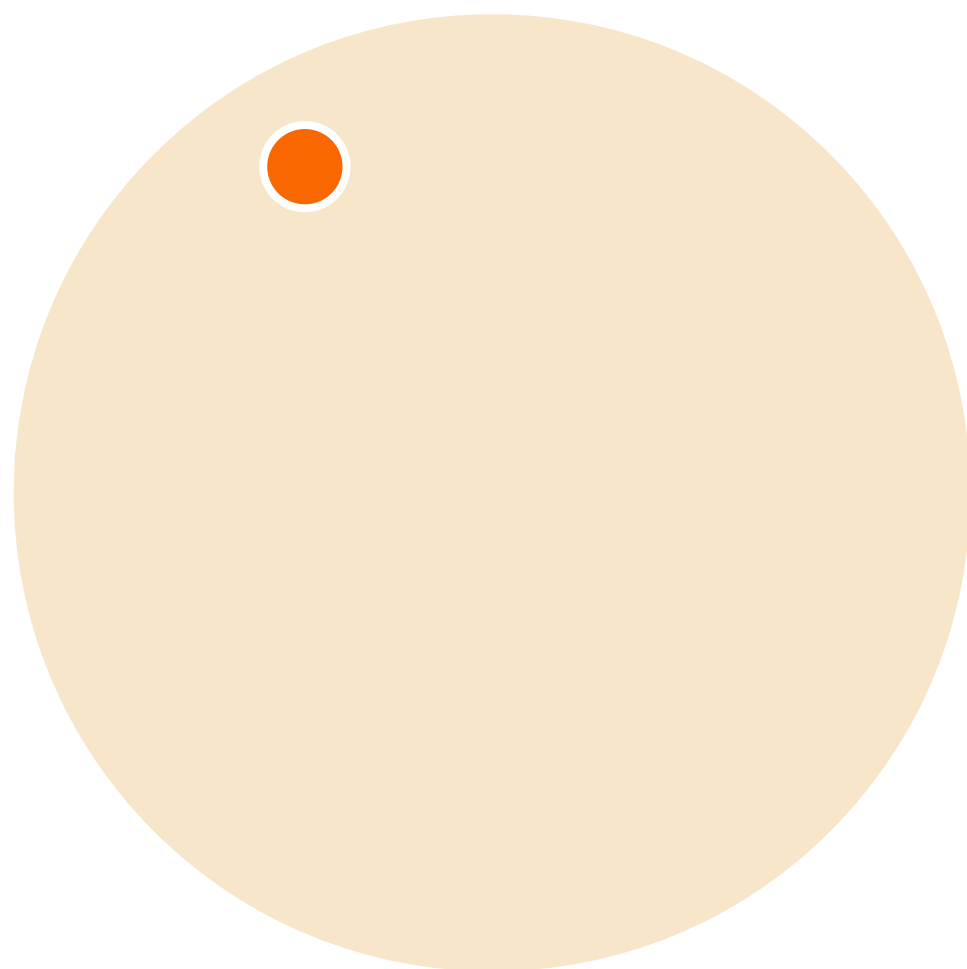
gnants, cette longue ascension s'expliquait aussi par un lent autodéveloppement assez fréquent chez les autistes ; car l'autisme, du fait même qu'il constitue un trouble du développement, tend à devenir moins prononcé à mesure que l'enfant grandit et apprend à mieux gérer ses déficiences. Temple avait ardemment désiré se faire des camarades à l'école, et elle aurait été sans aucun doute totalement et farouchement fidèle à ses amis si elle en avait eu. Pendant

ments de ses « circuits émotionnels » ou de son amygdale, on ne constatait chez Temple aucune atonie affective globale. Les autistes, de fait, peuvent être aussi bien sujets à des passions, des fixations ou des fascinations intenses qu'éprouver des élans de tendresse ou nourrir, comme Temple, des intérêts presque irrépessibles en dépit de leur focalisation extrême. Dans l'autisme, par conséquent, ce n'est pas l'affectivité générale qui est défaillante, mais les affects liés aux expériences humaines complexes, sociales surtout et peut-être parasociales également – esthétiques, poétiques, symboliques, etc. Personne mieux que Temple n'illustre ce fait.

parkinsoniennes. On observe aussi, dans certains cas, un vaste éventail de réactions sensorielles (et souvent « paradoxales ») très marquées, à l'occasion desquelles les sensations sont tantôt intensifiées ou même intolérables, tantôt atténuées ou absentes (y compris la perception de la douleur). Peuvent enfin s'ajouter à tout cela, lorsque la parole a été acquise, divers troubles langagiers aussi complexes qu'étranges – une tendance prononcée à la verbosité aux bavardages vides de sens, à l'emploi de clichés e

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Nombre de personnes vivant avec le Trouble du Spectre de l'Autisme en France en 2023



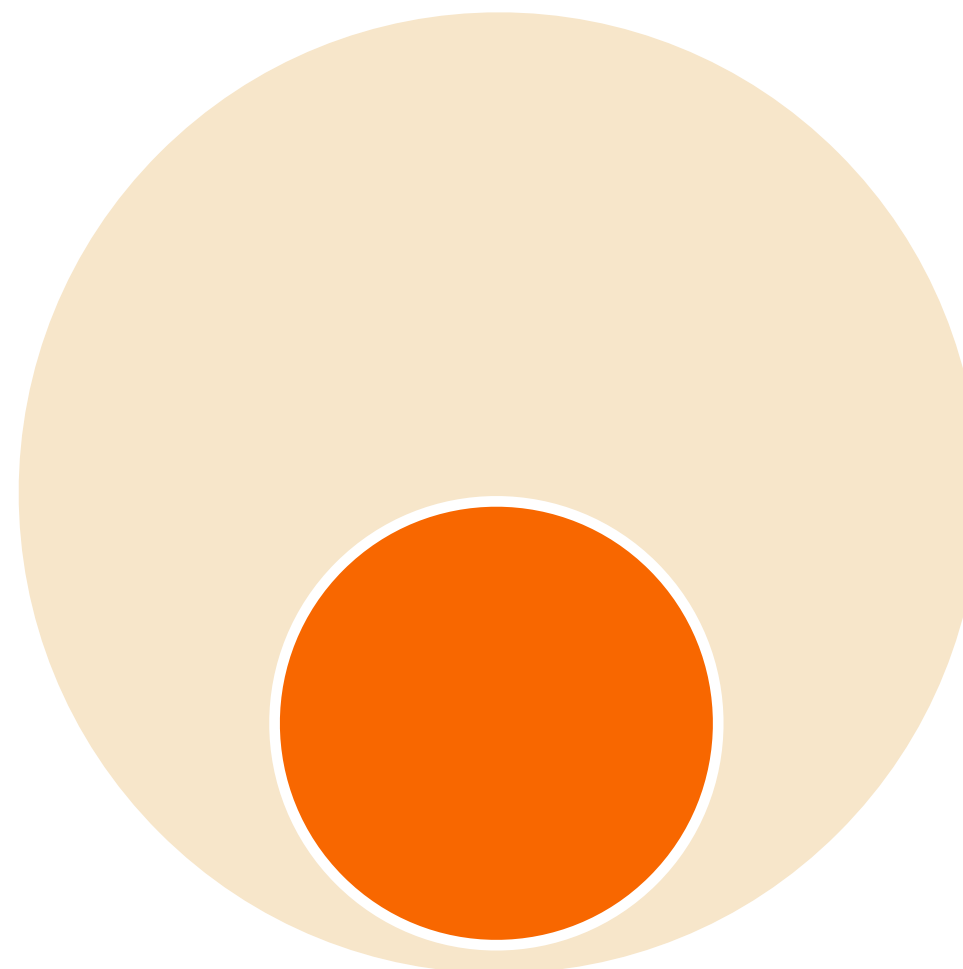
Habitants en France : 68 042 591



Personnes vivant avec le Trouble du Spectre de l'Autisme en France : 700 000

<https://www.autisme-france.fr/>
<https://spectredelautisme.com/>

Quel sexe est le plus touché par le Trouble du Spectre de l'Autisme en 2023 ?



Hommes avec le syndrome Gilles de La Tourette : environ 525 000



Femme avec le Trouble du Spectre de l'Autisme : environ 175 000
(soit 4 hommes pour 1 femme)

<https://www.autisme-france.fr/>
<https://spectredelautisme.com/>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Trouble du Spectre de l'Autisme et ce qui l'accompagne



Des troubles du développement intellectuel !



Des troubles de l'attention...



Épilepsie !



Troubles alimentaires...



Des troubles sensoriels majeurs !

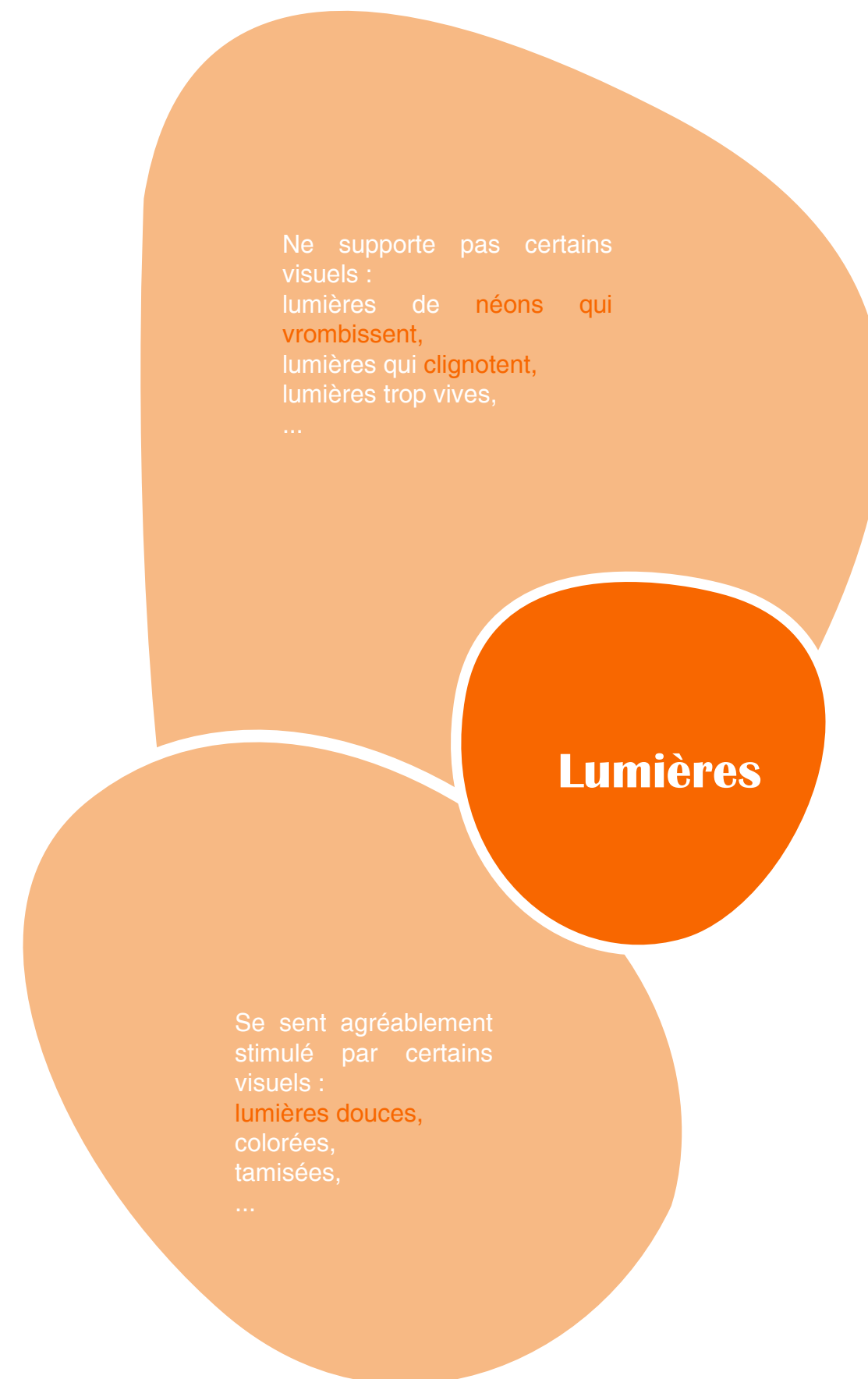


Des troubles du sommeil...

<https://www.autisme-france.fr/>
<https://spectredelautisme.com/>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles

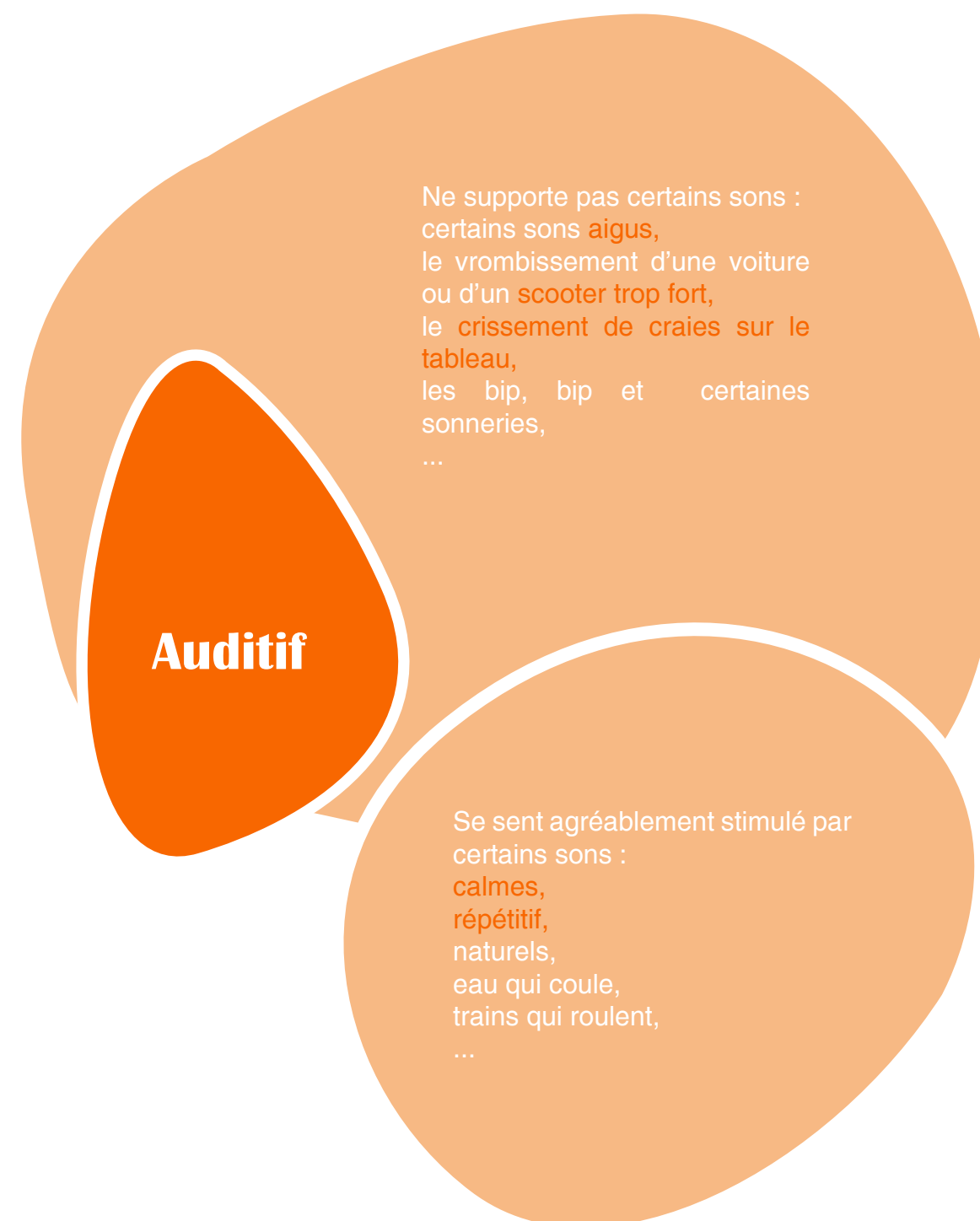


<https://spectredelautisme.com/>
<https://www.cra-npdc.fr/>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles

Des troubles sensoriels majeurs !



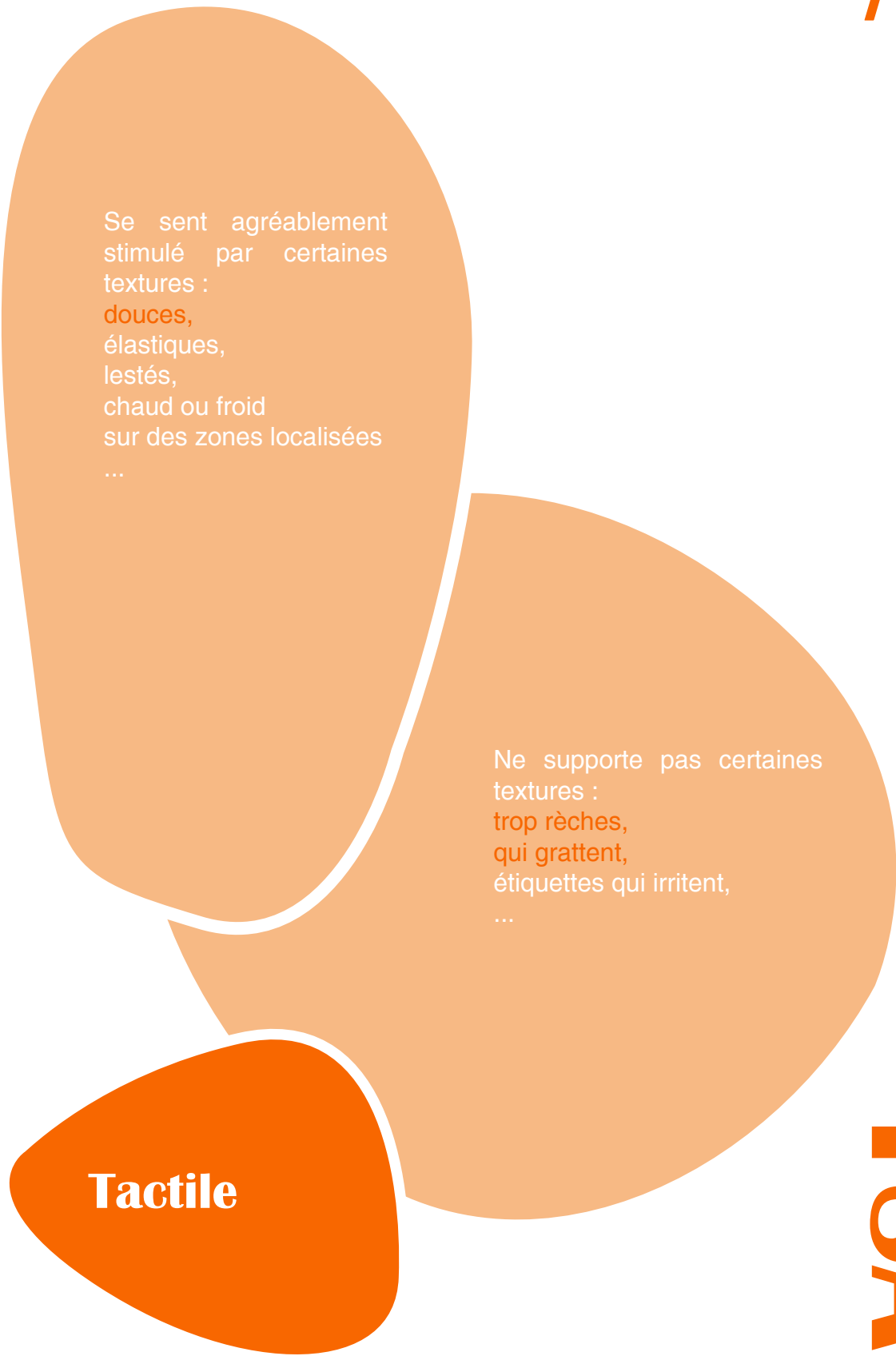
<https://spectredelautisme.com/>
<https://www.cra-npdc.fr/>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles



Des difficultés avec certaines textures qui mène à des troubles alimentaires...



Se sent agréablement stimulé par certaines textures :
douce,
élastiques,
lestés,
chaud ou froid
sur des zones localisées
...

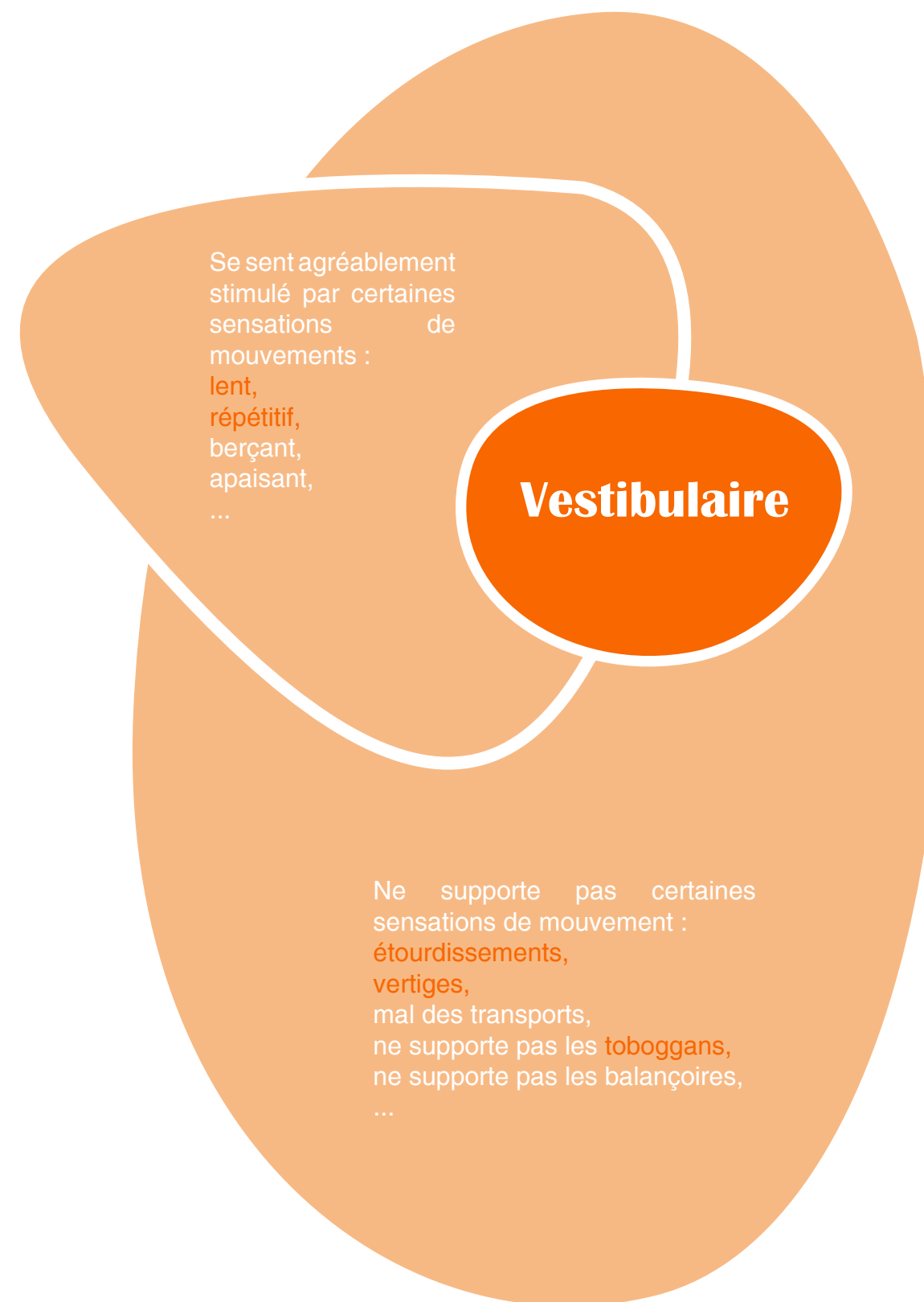
Ne supporte pas certaines textures :
trop rêches,
qui grattent,
étiquettes qui irritent,
...

Tactile

TSA

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles



<https://spectredelautisme.com/>
<https://www.cra-npdc.fr/>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles

Des difficultés à
opérer une transition,
menant à des troubles
de l'attention...

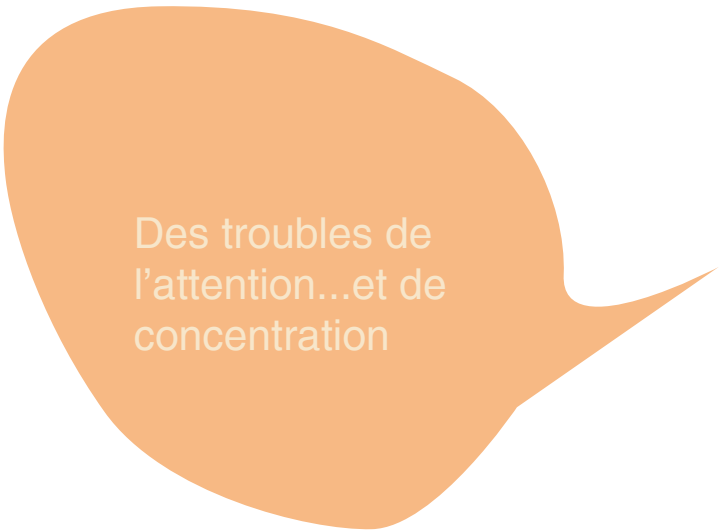
Transitions

L'enfant peut rencontrer des
difficultés avec le changement
d'activité, ou encore la transition
d'un lieu à un autre.

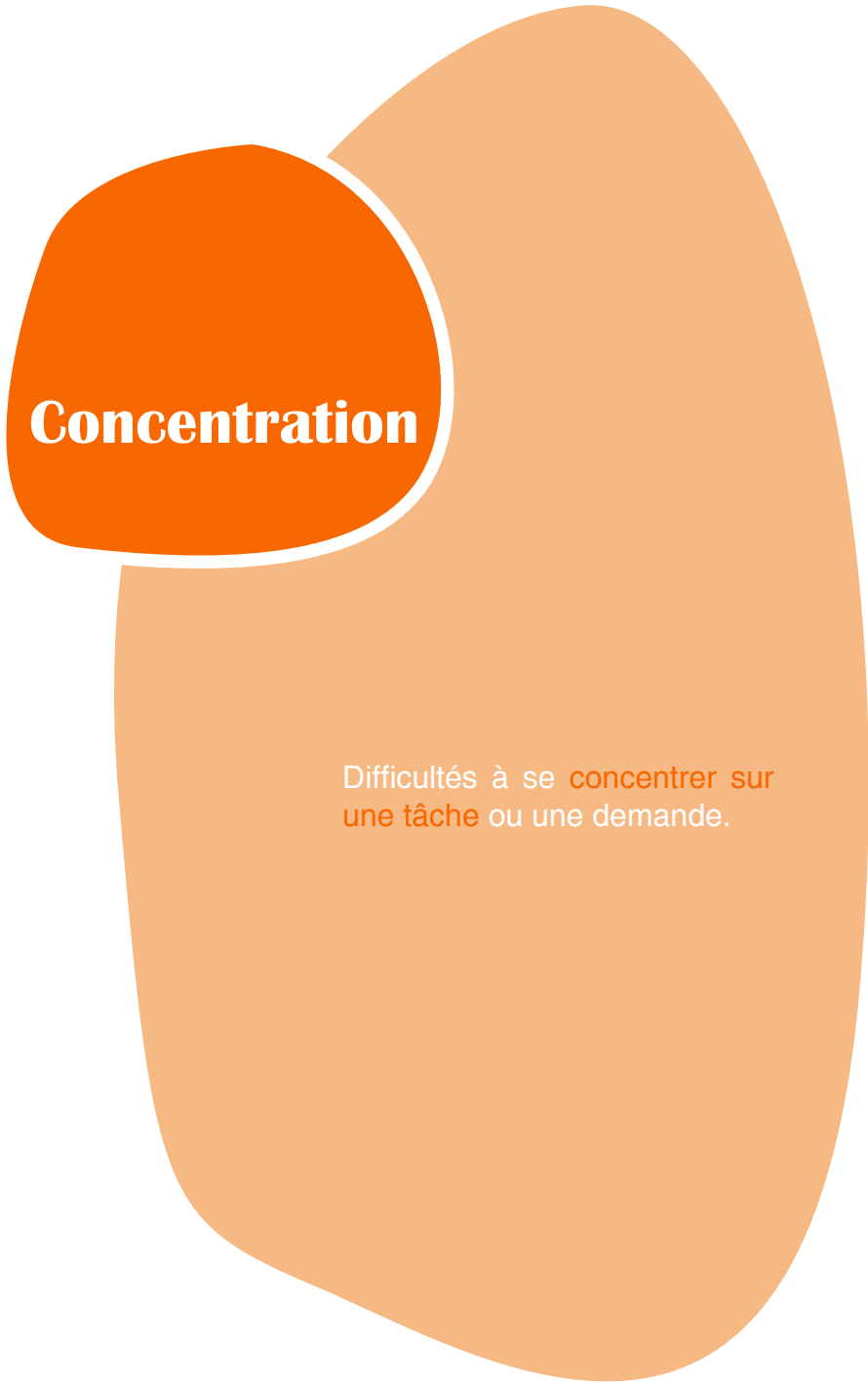
<https://spectredelautisme.com/>
<https://www.cra-npdc.fr/>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles



Des troubles de l'attention...et de concentration



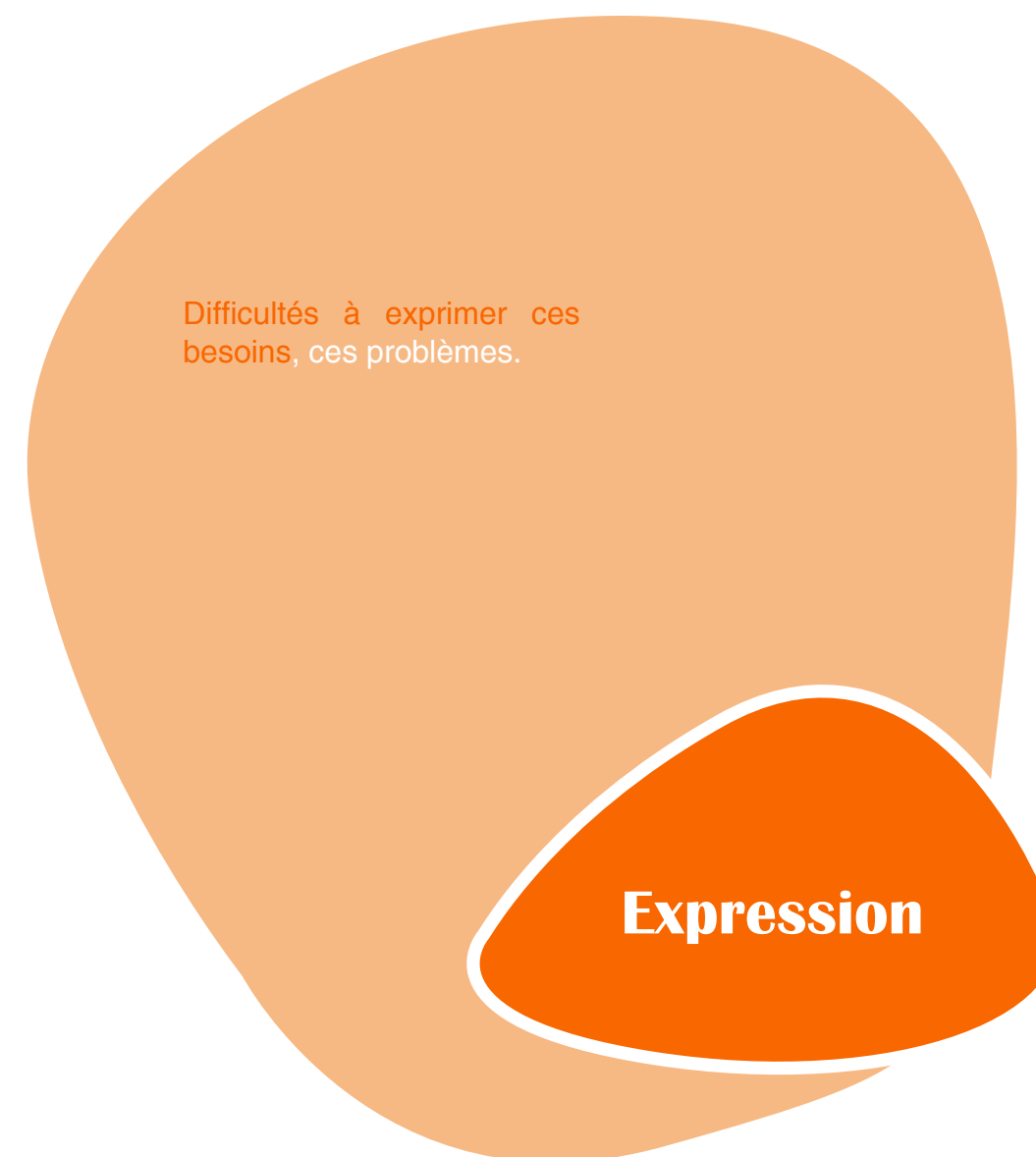
Concentration

Difficultés à se concentrer sur une tâche ou une demande.

<https://spectredelautisme.com/>
<https://www.cra-npdc.fr/>

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

Difficultés sensorielles



Le quotidien d'un enfant en situation de handicap

L'organisation quotidienne à la maison :

L'organisation à la maison pour un enfant vivant avec le Trouble du Spectre de l'Autisme (TSA) demande une attention particulière à la structure, à la routine, et à la prévisibilité. Pour créer un environnement domestique et familiale favorable pour le bon développement de l'enfant, il est essentiel d'établir des routines quotidiennes avec des horaires fixes pour les repas, le coucher, les activités et les devoirs, afin d'aider l'enfant à se sentir en sécurité et à l'aider à mieux comprendre ce qui est attendu. Utiliser des plannings visuels avec des images ou des pictogrammes pour chaque activité de la journée rend les transitions plus prévisibles et moins stressantes, et donc plus facilement gérables pour l'enfant avec TSA. Prévoir des temps de transition en informant l'enfant à l'avance des changements d'activités à l'aide d'avertissements visuels ou verbaux lui donne le temps de se préparer mentalement au changement.

Un environnement structuré est crucial, avec des espaces dédiés pour différentes activités, comme un coin lecture, une zone de jeu, et un espace de travail, afin d'aider l'enfant à comprendre où chaque activité doit se dérouler. Minimiser les distractions dans ces espaces, en gardant les lieux de travail et de détente dépouillés de distractions visuelles et auditives excessives, aide l'enfant à se concentrer. Une communication ou des applications spécialisées pour aider les enfants non verbaux ou ayant des difficultés de communication, et en parlant de manière claire et simple, en évitant les expressions idiomatiques ou les métaphores.

Le renforcement positif encourage et récompense les comportements appropriés par des éloges verbaux, des autocollants ou des récompenses, et crée un système de récompenses où l'enfant peut accumuler des points pour des comportements appropriés, ce qui peut être très motivant.

La gestion des sensibilités sensorielles implique d'adapter l'environnement sensoriellement parlant, notamment en réduisant les bruits forts ou agressifs pour le tympan, en tamisant les lumières vives, en atténuant les textures inconfortables, afin d'éviter les surcharges sensorielles, et de créer des espaces de calme où l'enfant peut se retirer en cas de surcharge, ou de besoin de tranquillité, afin de se réguler émotionnellement et sensoriellement.

Le soutien et la collaboration sont également essentiels, en impliquant les frères et sœurs en les informant et en les informant et éduquant sur le Trouble du Spectre de l'Autisme, et en travaillant en étroite collaboration avec les enseignants, les thérapeutes, et autres professionnels pour assurer une continuité et une cohérence dans les stratégies employées à la maison, à l'école, ou dans d'autres milieux. La flexibilité et l'adaptation sont nécessaires, en étant prêt à ajuster les stratégies au fil du temps et en introduisant progressivement des changements afin d'aider l'enfant à devenir plus adaptable aux nouvelles situations.

Enfin, l'éducation et la formation des parents et des aidants sont indispensables pour le bon développement et le bien-être quotidien de l'enfant vivant avec un TSA. Il est primordial qu'ils s'informent sur le Trouble du Spectre de l'Autisme, et en participant à des formations, en intégrant des groupes de soutien pour partager des expériences et des conseils pratiques. En organisant la maison de manière structurée, prévisible et adaptée aux besoins spécifiques de l'enfant, il est possible de créer un environnement qui favorise son développement, et son autonomie.

Le quotidien d'un enfant en situation de handicap



Prénom :	Chloé
Âge :	10 ans
Profession :	Secondaire
Statut :	Célibataire

À propos :

Chloë, 10 ans, vit avec un TSA. Elle tente d'échapper aux consignes et préfère travail que sur ce qu'elle aime. Quand elle ne veut pas faire une activité, elle peut se laisser aller par terre, crier et pleurer. Son hyperlaxité motrice epêche toute forme de blocage ou de guidance physique. Mais elle ne cherche pas à se faire mal et n'émet pas de comportement agressifs. Elle cherche à renverser les objets qui se trouvent en hauteur.Elle aime les jeux symboliques avec la cuisine, les courses, le restaurant, etc...Il est parfois plus facile de lui enseigner certaines compétences, tout en passant par les jeux qu'elle invente.



Prénom :	Sofia
Âge :	11 ans
Profession :	Collégien
Statut :	Célibataire

À propos :

Sofia, 11 ans, vit avec un TSA. Elle progresse de manière régulière dans ses différents apprentissages, mais son dernier bilan orthophoniste a permis de mettre en évidence un trouble spécifique des apprentissage, à savoir une dysphasie. Elle apprécie la compagnie des autres enfants de son âge. Les comportements de Sofia sont assez changeant selon les situations et les personnes avec lesquelles elle se trouve. À l'école son comportement est tout à fait adapté, dans un souci d'imitation de ses pairs. Elle a des copines de son âge.Depuis le début de l'année scolaire, aucun trouble du comportement n'est constaté au sein de l'école, grâce à différentes astuces mises en place.



Prénom :	Tony
Âge :	9 ans
Profession :	Collégien
Statut :	Célibataire

À propos :

Tony, 9 ans, vit avec un TSA. Il apprend de nouvelles notions sans entrainement intensif et peut généraliser assez aisément entre les différents lieux et les différentes personnes. Il a des troubles du comportement qui apparaissent sur des périodes données. En effet, il a passé plusieurs semaines sans trouble du comportement puis des périodes de résurence, sans antécédent remarquable. Il s'agit principalement de comportements inadaptés isolés, comme le fait de jeter des objets sur une personne en particulier. Ces comportements sont généralement peu prévisibles et peuvent apparaître en situation de pleine joie, ou lors de temps morts.

Le handicap À l'école

B

Le handicap à l'école

1 Le Syndrome Gilles de la Tourette

L'organisation à l'école :

À l'école, une organisation différente et adapté pour un enfant avec le syndrome de Gilles de la Tourette (SGT) nécessite une approche individualisée et collaborative pour répondre à ses besoins spécifiques. Les enseignants doivent être informés sur le SGT et formés pour comprendre ses manifestations et ses impacts sur l'apprentissage et le comportement. Il est essentiel d'établir un plan éducatif personnalisé (PEP) qui inclut des stratégies pour gérer les tics et les comportements associés. Les salles de classe doivent être des environnements accueillants et structurés, avec des horaires et des routines claires pour réduire l'anxiété et augmenter la prévisibilité. Les modifications de l'environnement, comme un coin calme pour se retirer en cas de surcharge, peuvent être bénéfiques. Une communication régulière entre les enseignants, les parents et les professionnels de santé permet de suivre les progrès et d'ajuster les stratégies au besoin. Les enseignants doivent utiliser des techniques de renforcement positif pour encourager les comportements appropriés et soutenir l'estime de soi de l'enfant. De plus, sensibiliser les autres élèves sur le SGT peut favoriser un environnement scolaire inclusif et compréhensif, réduisant ainsi les risques de stigmatisation et d'isolement pour l'enfant. En somme, une approche collaborative et bien informée peut grandement améliorer l'expérience scolaire et le développement académique et social de l'enfant avec le SGT.

La relation avec les élèves et les professeurs :

Les relations d'un enfant avec le syndrome de Gilles de la Tourette (SGT) à l'école, tant avec les professeurs qu'avec les autres élèves, peuvent être complexes et nécessitent une approche sensible et informée. Les enseignants doivent faire preuve de compréhension et de patience, en reconnaissant que les tics et les comportements associés au SGT ne sont pas intentionnels mais font partie de la condition. Une communication ouverte entre l'enfant, les parents et les professeurs est essentielle pour mettre en place des stratégies adaptées et pour informer le personnel scolaire sur les meilleures pratiques. Sensibiliser les autres élèves au SGT est également crucial pour favoriser un climat de tolérance et de soutien. Cela peut se faire par des discussions en classe ou des programmes éducatifs qui expliquent le SGT de manière simple et empathique. De cette manière, les camarades de classe peuvent apprendre à comprendre et à accepter les différences de l'enfant, réduisant ainsi les risques de harcèlement et d'exclusion. En favorisant des relations positives et un environnement inclusif, l'école peut aider l'enfant avec le SGT à se sentir accepté et soutenu, ce qui est essentiel pour son bien-être émotionnel et son succès scolaire et personnel.

Le handicap à l'école

2 Troubles du Spectre de l'Autisme

L'organisation à l'école :

L'organisation à l'école pour un enfant avec un trouble du spectre de l'autisme (TSA) demande une approche individualisée, structurée et collaborative pour répondre à ses besoins spécifiques. Les enseignants doivent être informés sur le TSA et formés pour utiliser des stratégies pédagogiques adaptées, comme l'utilisation de supports visuels et des instructions claires et concises. Un plan éducatif personnalisé (PEP) ou un plan d'intervention individualisé (PII) est essentiel pour définir les objectifs d'apprentissage et les accommodations nécessaires, telles que des pauses sensorielles, un temps supplémentaire pour les tâches ou un environnement de travail calme. Les routines et les horaires doivent être cohérents pour offrir un cadre prévisible qui aide à réduire l'anxiété. La collaboration entre les enseignants, les parents et les professionnels spécialisés (orthophonistes, ergothérapeutes, psychologues) permet de suivre les progrès de l'enfant et d'ajuster les stratégies en fonction de ses évolutions. Sensibiliser les autres élèves au TSA peut également créer un environnement scolaire plus inclusif et compréhensif. En somme, une organisation scolaire bien planifiée et flexible, soutenue par une communication ouverte et continue, peut grandement améliorer l'expérience scolaire et le développement académique et social d'un enfant avec TSA.

La relation avec les élèves et les professeurs :

Pour ce qui est des relations d'un enfant avec un trouble du spectre de l'autisme (TSA) à l'école avec les professeurs et les autres élèves peuvent être enrichissantes mais aussi présenter des défis. Les enseignants jouent un rôle crucial en adaptant leur approche pédagogique pour répondre aux besoins spécifiques de l'enfant, en utilisant des méthodes comme les supports visuels, les instructions claires et la patience. Une communication constante entre l'enseignant, les parents et les professionnels spécialisés est essentielle pour comprendre et gérer les comportements et les besoins de l'enfant. Pour favoriser des relations positives avec les autres élèves, il est important de sensibiliser la classe au TSA de manière respectueuse et éducative, en expliquant les particularités et les besoins de l'enfant pour encourager l'empathie et l'inclusion. Des activités de groupe structurées et supervisées peuvent aider l'enfant à développer des compétences sociales et à se sentir intégré. Créer un environnement de tolérance et de soutien mutuel permet non seulement d'améliorer le bien-être de l'enfant avec TSA mais aussi de promouvoir une culture de respect et de compréhension au sein de l'école.

Le handicap à l'école

Quels dispositifs sont déjà mis en place dans les écoles ?

1 _____ AESH :

Un Accompagnant des Élèves en Situation de Handicap (AESH) est un professionnel qui aide les élèves handicapés à s'intégrer et à participer pleinement aux activités scolaires en leur offrant un soutien éducatif, social et pratique adapté à leurs besoins spécifiques.

2 _____ Temps d'inclusion :

Le temps d'inclusion scolaire désigne la période durant laquelle un élève en situation de handicap est intégré dans une classe ordinaire avec les autres élèves, recevant les soutiens nécessaires pour participer pleinement aux activités éducatives.

3 _____ Classes Ulis :

Ces unités / classes permettent de mettre en œuvre des projets personnalisés de scolarisation dans une configuration collective. Une section ULIS se compose d'un petit groupe d'élèves, 12 maximum en primaire, puis 10 au collège et au lycée.

4 _____ Unité d'enseignement :

Les Unités d'Enseignement permettent la scolarisation et la réalisation des Projets Personnalisés de Scolarisation (PPS) des élèves handicapés ou souffrant d'un trouble de santé invalidant, dans le cadre des établissements sanitaires ou médico-sociaux (IME, ITEP,..).

5 _____ Tiers temps :

Le tiers temps est une des aides proposées aux élèves ayant une déficience ou un handicap pouvant entraîner des difficultés de langage écrit ou oral. Il permet lors d'une épreuve, d'avoir plus de temps que les autres pour effectuer le devoir.

6 _____ Accès à des salles de repos :

Le local de repos ou classe de repos sont des espaces dédiés à une utilisation privée, calme, et ils doivent comporter des emplacements accessibles aux personnes handicapées.

Les Principales Difficultées Sensorielles

C

Les principales difficultés sensorielles

Les problèmes sensoriels ou «défenses d'ordre tactile» peuvent être observés chez certains enfants diagnostiqués avec le SGT. Ils présentent une hypersensibilité à la lumière, aux bruits, au toucher, au goût ou même à une odeur suspecte et ont souvent de la difficulté à traiter certains stimuli sensoriels. Certains ressentiront alors un besoin irrésistible de mastiquer, frapper ou de se taper. D'autres au contraire vont être facilement sur-stimulés par un apport sensoriel minimal tels que le bruit, les lumières, la sensation de certains tissus, certains goûts ou odeurs. Le recours à un ergothérapeute qualifié dans les questions d'intégration sensorielle est essentiel. Mettre au point un «régime sensoriel» peut ici être bénéfique pour l'enfant et son entourage.

1 L'hypersensibilité :

L'hypersensibilité chez les enfants ou adultes TSA se caractérise par une sensibilité excessive aux stimuli sensoriels. Variable en fonction de chaque personne, cette sensibilité peut toucher tous les sens. L'hypersensibilité provoque un état de stress important chez une personne autiste. Celle-ci peut donc avoir des réactions intenses (crise, pleurs, cris...) et surprenantes, d'où l'intérêt de se préparer à ce type de situation.

2 L'hyposensibilité :

Des informations sensorielles nous parviennent de nos sept sens : la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat, le goût, mais aussi le système vestibulaire et la proprioception. Tout comme l'hypersensibilité, l'hyposensibilité est une particularité sensorielle fréquente chez les enfants et les adultes avec un trouble du spectre de l'autisme. Elle se traduit par une sensibilité réduite, voire une insensibilité aux différents stimuli sensoriels de l'environnement. Ce phénomène s'explique par un dysfonctionnement du traitement des informations sensorielles perçues par le cerveau.

3 La perception gestalt :

La perception gestalt est l'incapacité de distinguer les stimuli. Les stimuli de premier plan et d'arrière-plan ne sont pas différenciés.

4 La sensibilité douloureuse :

La sensibilité douloureuse est l'intolérance à certains stimuli. L'information sensorielle gêne fortement la personne.

5 La fascination :

La fascination est l'action de rechercher certains stimuli bien précis. En recherche de stimuli. Plaisir intense à traiter l'information sensorielle.

6 La fluctuation sensorielle :

La fluctuation peut - être définie par l'incohérence de la perception. Passer de l'hyposensibilité à l'hypersensibilité et vice versa.

Les principales difficultés sensorielles

7 La perception déformée :

La perception déformée est la distorsion de la perception, des formes, de l'espace, des sons etc.

8 La perception fragmenté :

Du fait de la difficulté à trier les informations d'arrière plan de celles de premier plan, trop d'informations arrivent dans le cerveau des personnes autistes et celui-ci ne peut toutes les traiter simultanément. C'est pourquoi certaines personnes autistes sentent le monde de manière fragmentée, comme en témoigne Donna Williams :

"I always known that the world was fragmented. My mother was a smell and texture, my father was a tone and my older brother was something wich was moving about"

9 L'agnosie sensorielle :

L'agnosie sensorielle est la difficulté à donner du sens à une perception.

10 La perception différée :

La perception différée, ou retardée consiste en un retard dans le traitement des stimuli. La traitement de l'information sensorielle est différé.

11 La surcharge sensorielle :

La vulnérabilité à la surcharge sensorielle est le fait d'avoir trop d'informations sensorielles surchargeant le système perceptif. Système de fermeture : arrêt du fonctionnement cognitif (partiel/total).

12 Le monotraitement :

Le monotraitement peut - être défini par le fait qu'une seule modalité est traitée par le cerveau. Fonctionnement d'un canal à la fois.

13 La perception périphérique :

La perception périphérique consiste à l'évitement de la perception directe (ex, le contact visuel).

14 La fermeture sensorielle :

La fermeture sensorielle est l'arrêt du fonctionnement cognitif (partiel/total).

Les principales difficultés sensorielles

15 La compensation par un autre sens :

La compensation par un autre sens est l'action de compenser un sens non fiable par un ou plusieurs autres sens (ex, regarder avant de toucher).

16 La mémoire perceptive :

La mémoire perceptive est mémoire d'un sens déclenché par un stimulus. Symboles perceptifs formés utilisés pour référence future.

17 La résonance :

La résonnance est l'action de fusionner certains stimuli (lumière, couleurs, motifs...) et s'y perdre.

18 La synesthésie :

La synesthésie peut - être défini comme un mélange des sens. La stimulation d'une modalité sensorielle déclenche une perception dans un autre sens (ex, entendre une couleur).

19 La mémoire associative :

La mémoire associative est la mémoire d'un sens déclenché par un stimulus. Symboles perceptifs formés utilisés pour référence future.

20 La pensée perceptive :

La pensée perceptive consiste à penser via un sens. Les personnes autistes sont très souvent des penseurs visuels.

D

La préciosité
Du quotidien

La préciosité du quotidien

La préciosité du quotidien renvoie à la valorisation et à l'appréciation des aspects ordinaires de la vie de tous les jours. C'est une reconnaissance de la beauté et de l'importance des moments, des objets et des pratiques simples mais significatives qui composent notre existence quotidienne.

On peut premièrement parler de l'esthétique du quotidien, qui représente la beauté et la valeur des objets et des moments qui peuvent nous paraître banals ou routiniers, tels qu'un repas fait maison, un panier en osier fait par sa grand-mère... qui sont finalement des pratiques et rituels pleins de richesses.

Deuxièmement on peut parler de l'attention et de l'appréciation que nous portons à notre environnement. Cela signifie l'attention consciente et appréciation des détails de nos objets et pratiques quotidiennes. Cette appréciation est importante et permet un sentiment de gratitude et de contentement.

Troisièmement, on peut aborder le lien avec le bien - être. En effet, se rendre compte de la préciosité du quotidien peut contribuer au bien être émotionnel et mental en favorisant un sentiment de connexion et de satisfaction.

Les pratiques vernaculaires quant à elles désignent l'ensemble des habitudes, coutumes et techniques utilisées quotidiennement par une communauté. Elles couvrent un large éventail d'activités, allant des techniques de cuisine et de construction, à la médecine traditionnelle et aux pratiques culturelles.

On peut alors premièrement parler des pratiques vernaculaires en expliquant qu'elles reposent souvent sur des connaissances empiriques et des savoir - faire accumulés au fil du temps.

Puis, deuxièmement nous pouvons remarquer que ces pratiques vernaculaires sont le plus régulièrement transmises par voie orale et par l'observation plutôt que par des écrits ou des formations formelles.

Troisièmement, nous observons que ces pratiques sont intimement liées aux contextes culturel et identitaire d'une communauté.

Pour ce qui est des inventions vernaculaires, ces dernières se reflètent à des créations techniques, artistiques ou pratiques locales développées par une communauté, en dehors des systèmes formels de production industriel et scientifique. Ces inventions sont souvent le résultat de l'ingéniosité et de l'adaptation aux ressources disponibles, aux besoins spécifiques et aux contraintes locales. Elles peuvent inclure des outils, des techniques agricoles, des méthodes de constructions, des objets d'artisanat, etc.

Premièrement, ces inventions vernaculaires sont plus plus souvent profondément enracinées dans les traditions locales et transmises de génération en génération.

Deuxièmement, elles montrent une grande capacité de résilience, d'adaptation aux conditions environnementales et sociales spécifiques.

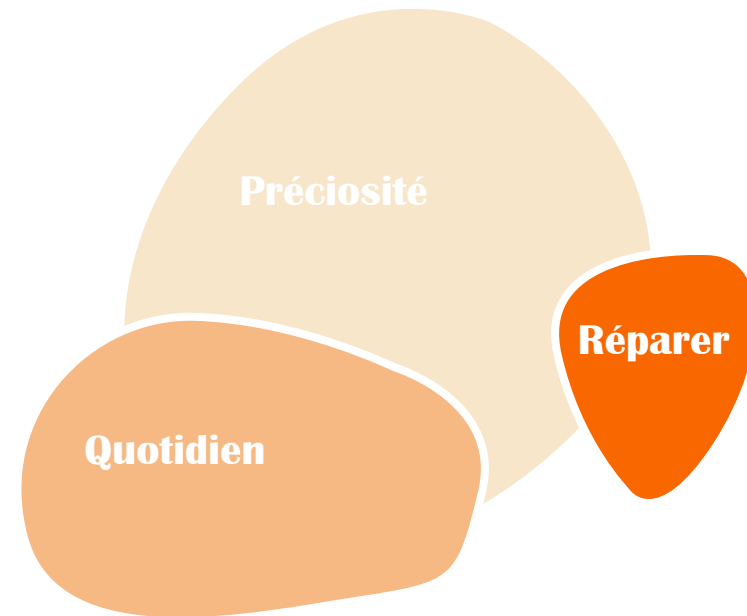
Troisièmement, elles tendent à utiliser des matériaux locaux et des techniques économes en ressources.

En résumé, la préciosité du quotidien célèbre la beauté et l'importance des aspects ordinaires de la vie, des éléments et des ressources ordinaires présents dans notre environnement quotidien. Cette préciosité souvent oubliée, doit être encouragée et doit valoriser les techniques, savoir - faire ancestraux, ainsi que l'utilisation des ressources, objets simples mais précieux, pour réinventer son quotidien et protéger notre environnement. Les inventions et pratiques vernaculaires mettent en lumière l'ingéniosité et la résilience des communautés, dont nous devrions nous inspirer, tout en valorisant des savoir - faire transmis de génération en génération, et en valorisant les ressources présentes sur le territoire. Ensemble, ces concepts nous invitent à revaloriser ce qui est souvent perçu comme banal, révèlent des ressources et une richesse oubliée, aux significations profondes, dans notre quotidien.

Étude de cas 6

Réanim, la médecine des objets

5.5 Designers



Le studio collectif 5.5 designer réhabilite des **objets courants**, trouvés dans les décharges, la rue, chez des particuliers, ou invendus et stockés dans les industries avec leur projet Réanim, la **médecine des objets**, réalisé en 2004. Ils mettent en œuvre un système avec des actions simples, pouvant être reproduites par tous ou **reproductibles** dans un nouveau processus de production industrielle. Le designer devient médecin et **utilise son savoir-faire pour optimiser** l'espérance de vie des meubles abandonnés. Ce processus nous amène à repenser notre façon de consommer (des biens matériels) tout en nous offrant une solution pour conserver des meubles auxquels nous sommes attachés, ou réparer ceux dont nous avons la nécessité.

En "soignant" ces **objets du quotidien**, la réparation est mise en avant, **soulignée par la couleur**. On met en valeur cette unicité, souvent vue comme une vulnérabilité. Ici la couleur vient célébrer la seconde vie, **la préciosité et la beauté des objets communs**, qui sont des objets dont nous avons la nécessité et / ou auxquels nous sommes très attachés.



La main

E

Forme et ergonomie de la main

Textes théoriques

L'ergonomie, dérivée des termes grecs “ergon” (qui signifie travail) et “n’omos” (qui signifie loi), est une discipline qui analyse les interactions entre l'humain et les différents éléments de son activité, tels que les tâches, les outils, les méthodes et l'environnement de travail. Son objectif est de concevoir des systèmes qui assurent des conditions optimales d'efficacité, de sécurité et de confort. En outre, l'ergonomie désigne également la qualité du résultat de ces systèmes optimisés. Cette discipline puise dans diverses sciences humaines, notamment la physiologie, la psychologie, la médecine, la sociologie, l'anthropologie, l'économie ou encore l'ingénierie.

Il existe différents types d'ergonomie, tel que l'ergonomie cognitive, l'ergonomie de l'organisation et l'ergonomie physique par exemple. L'ergonomie cognitive consiste aux aspects mentaux d'une personne (intellectuels et psychologiques). Cette ergonomie est basée sur la relation opérateur / activité : perception, raisonnement, mémoire, stimuli et réponses psychomotrices principalement. Les améliorations recherchées pour ce type d'ergonomie abordent notamment la performance, la prise de décision, et la gestion des erreurs, ainsi que la gestion du stress. Pour l'ergonomie de l'organisation, il est plutôt question de se pencher prioritairement sur les problématiques structurelles des systèmes professionnels : organisation de processus et de réglementations opérationnels...

Mais ici, c'est l'ergonomie physique qui va nous intéresser davantage. En effet, ce type d'ergonomie est centré sur les interactions psychologiques entre l'homme et son action : son activité. L'ergonomie physique a donc pour objectif la recherche de solutions et / ou d'améliorations dans les domaines de la posture, des manipulations, de la prise en charge, du mouvement (notamment répétitif), de la configuration de l'espace de travail, de la configuration des outils de travail, de la sécurité, du confort, et plus globalement de la santé.

Le plus intéressant va être de se concentrer sur l'ergonomie de la main. L'ergonomie de la main est un domaine crucial qui se concentre sur la conception d'objets et d'outils afin d'optimiser leur prise en main et leur utilisation. Une bonne ergonomie prend en compte la forme, la taille, le poids, et les textures de l'objet, afin d'assurer une prise confortable et une utilisation logique et intuitive. Par exemple, des outils bien conçus avec des poignées ergonomiques peuvent prévenir les tensions et les douleurs dans les mains et les poignets, tandis que des objets du quotidien, comme les téléphones ou les ustensiles de cuisine, peuvent être utilisés plus efficacement et avec moins d'efforts. L'importance de la prise en main d'un objet réside dans sa capacité à faciliter des mouvements naturels et intuitifs, contribuant ainsi à une utilisation plus sécurisée et agréable.

Forme et ergonomie de la main

Textes théoriques



Olivier Peyricot nous montre bien l'importance de l'ergonomie avec son projet "Body props". Il est designer et directeur de la recherche à la Cité du Design et directeur scientifique de la Biennale Internationale du Design de Saint- Etienne. Il a une dimensions politiques et sociales du design, à travers la rencontre de la culture technique et de la culture design. En 2006, il crée Body Props : Body Props - ou cales--humaines en français - sont des coussins morphologiques qui se glissent entre le corps et le sol. Chacune répond à une posture différente correspondant aux goûts et aux corps de chacun. Réalisées en mousse polyuréthane à mémoire de formes dans une version enduite ou dans une version textile, les Body Props ont été éditée par EDRA en 2002 et font partie des collection du MoMA (NY) et du FNAC.

Ces accessoires ergonomiques et au formes organiques, qui transmettent une idée de douceur, de sécurité et de confort par leurs courbes. Elles peuvent évoquer les oeuvres de certains artistes comme Franck West et ses passtuck. «...étranges objets hypothèses d'un cadre de vie post-design... » dit-il. Le plus important ici, est de voir qu'en étudiant les comportant et les formes du corps, ou de la main, en étudiant ses postures, ces mouvements... on peut parvenir à créer des objet très confortable d'utilisation, intuitif, et parfaitement adapté pour répondre aux besoins des usagers.

E

E

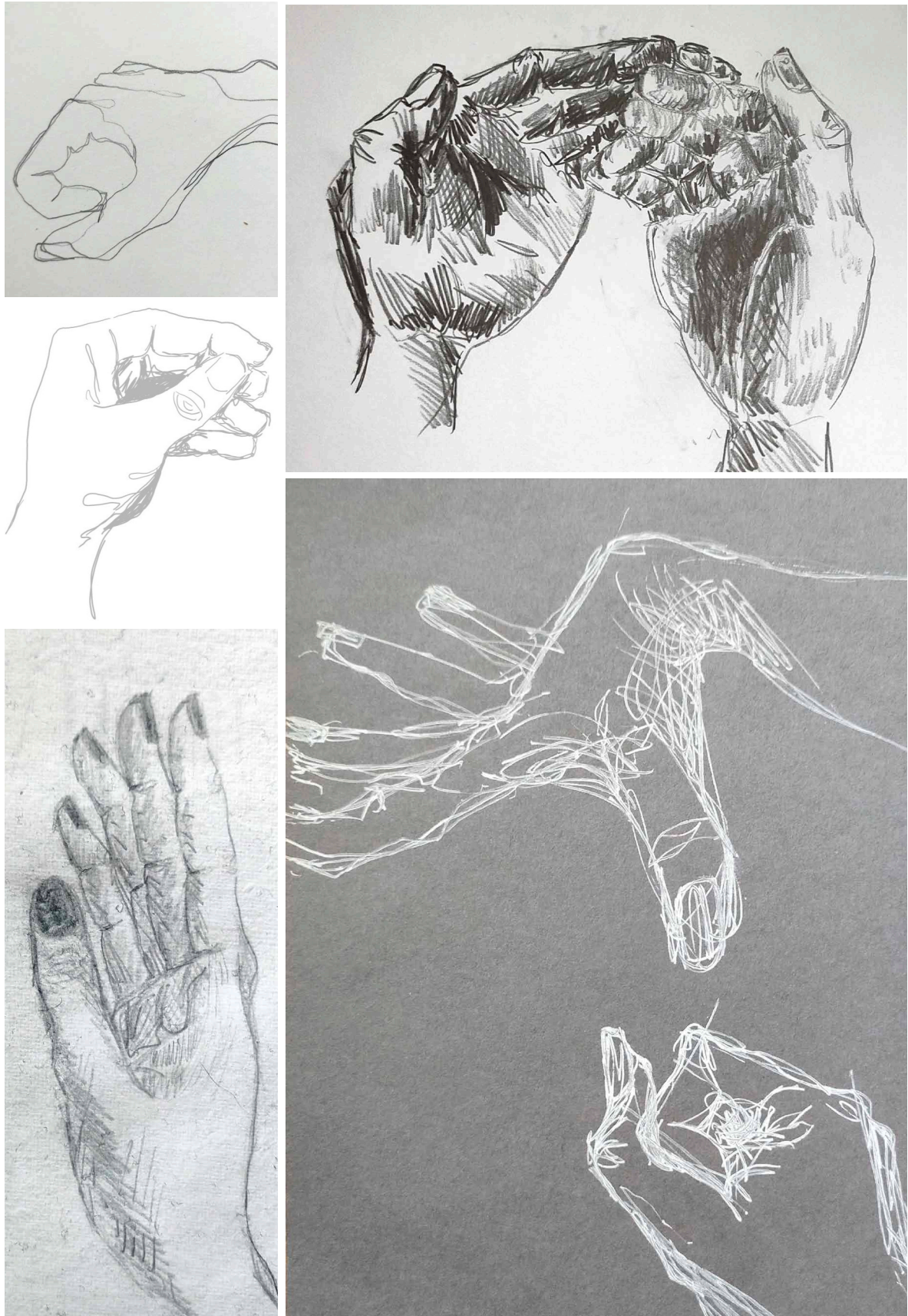
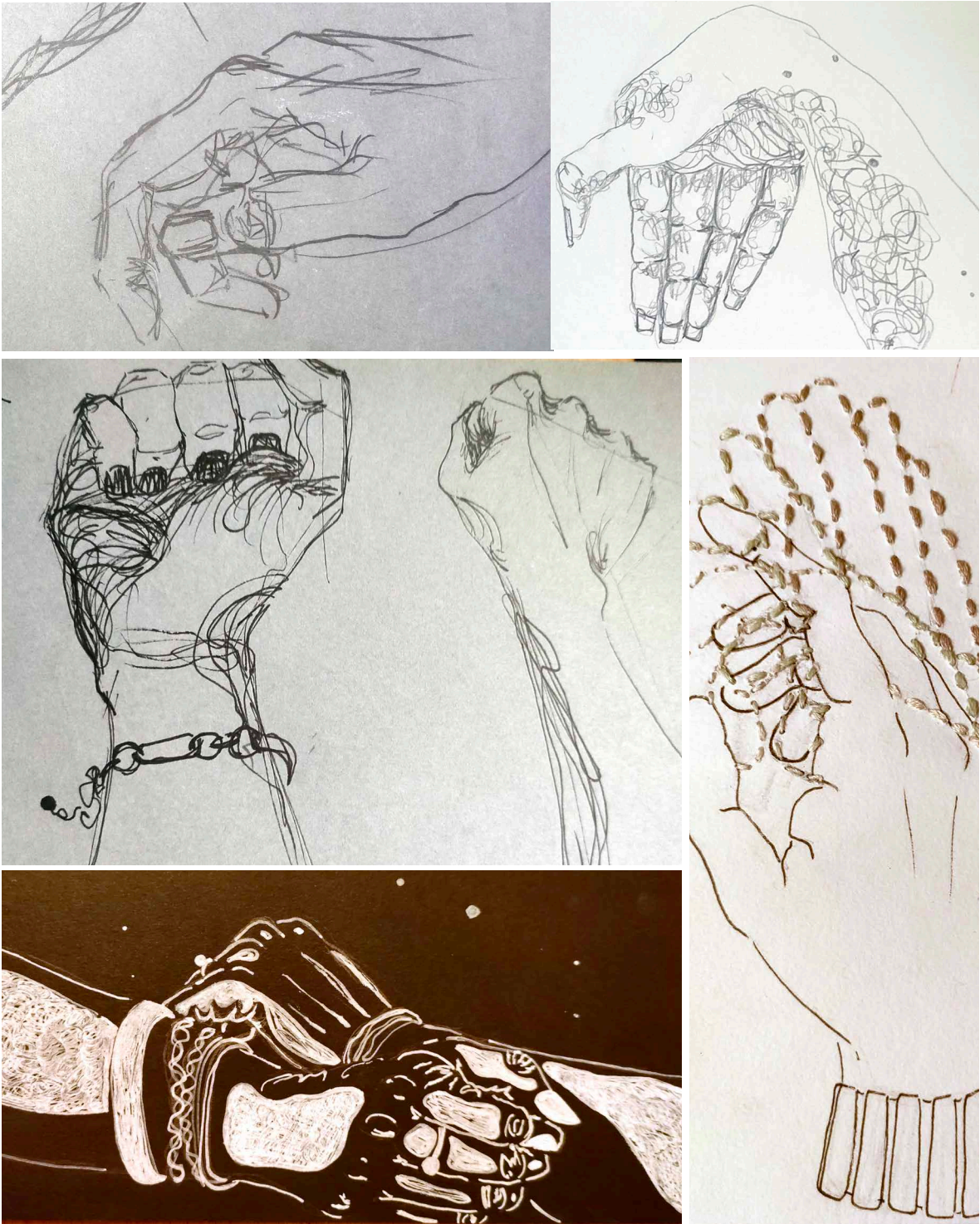
Forme et ergonomie de la main

Croquis



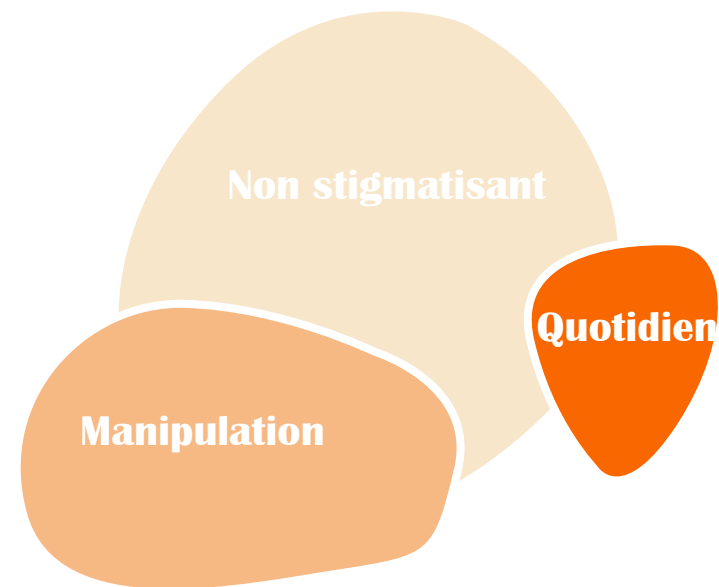
Forme et ergonomie de la main

Croquis



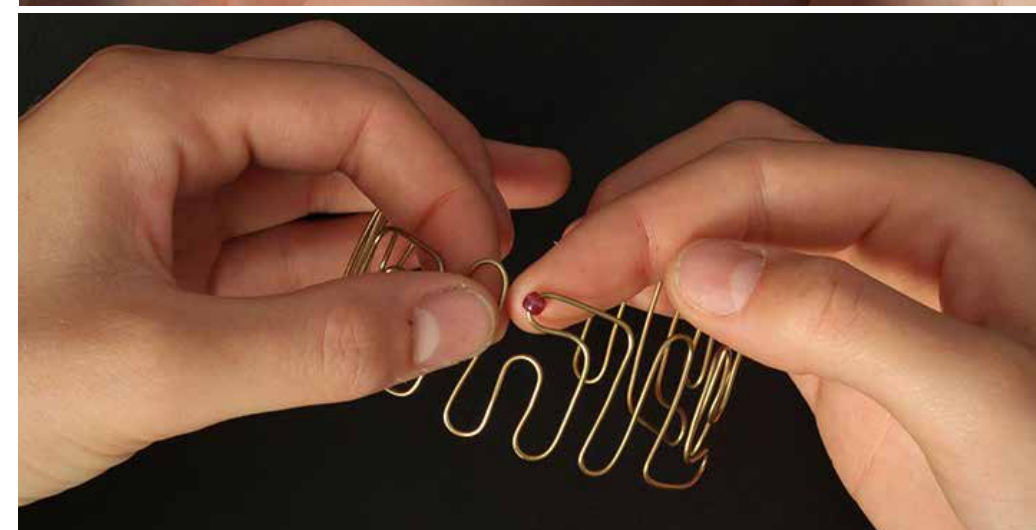
Étude de cas 7

Parures à manipuler
Emmanuelle Durville



Designer produit française, elle a étudié le rapport entre l'homme et l'objet par la manipulation. Emmanuelle Durville: "après avoir observé les difficultés manuelles des personnes âgées et les impacts que cela pouvait avoir sur leur autonomie j'ai voulu maintenir les mains, outils précieux à notre indépendance. C'est après avoir relevé un **panel de mouvements** réalisés lors de gestuelles inconscientes sur des objets banals du quotidien lors de moments de stress, de passivité ou au contraire de concentration et diverses actions pouvant entraîner les mains que j'ai créé cette parure à manipuler incitant à réaliser des mouvements chaque jour. Ces **objets** réalisés en cuir et laiton sont conçus pour prévenir des déficiences manuelles de manière plus naturelle et moins officielle que les objets thérapeutiques stigmatisant l'utilisateur. Chaque objet exerce une fonctionnalité différente : **dextérité**, préhension, force de préhension, sensibilité profonde ou les articulations."

Avec la manipulation, ces parures aident les personnes âgées à diminuer leur arthrose. Ces **textures** (appliquées sur des objets) pourraient également aider les enfants vivants avec un Trouble du Spectre de l'Autisme ou le Syndrome Gilles de La Tourette à gérer les maux qui les assaillent.



Ma pratique
De designer

3

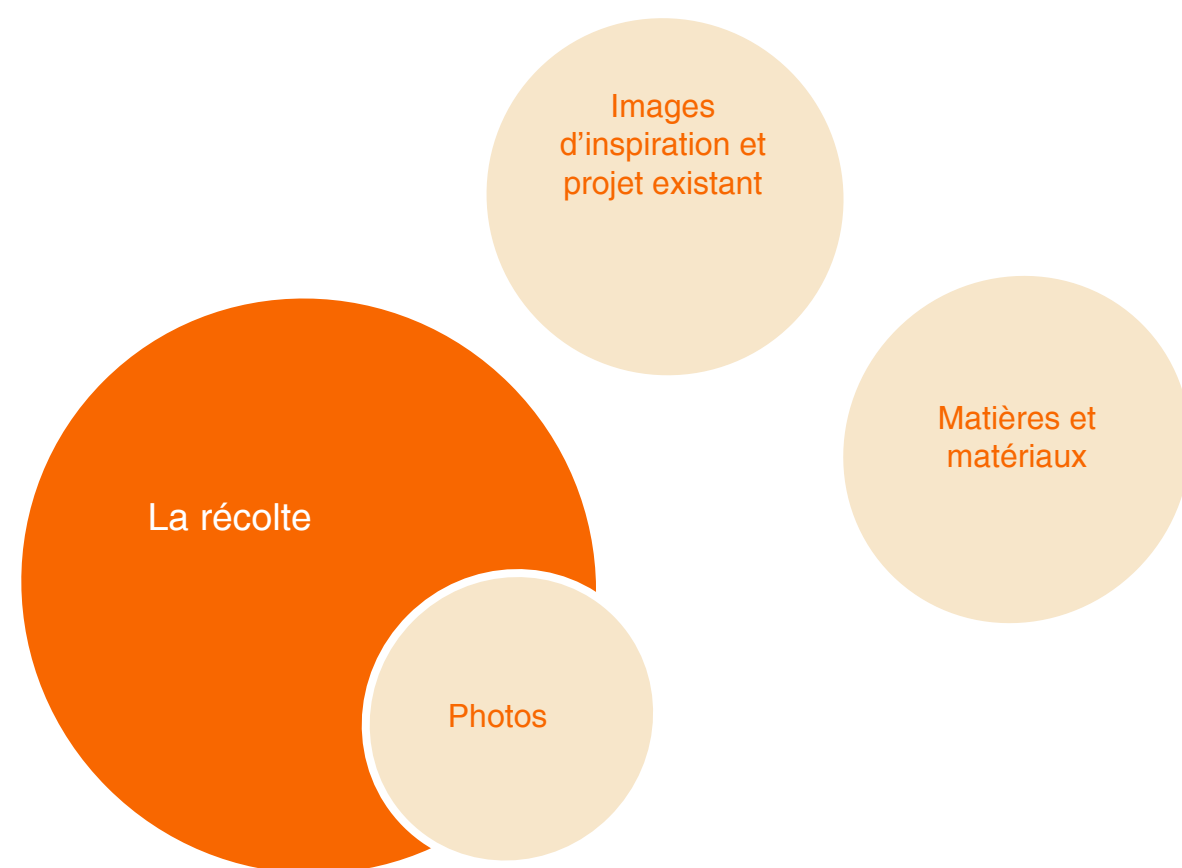
Ma pratique
Vernaculaire

A

Ma pratique vernaculaire

La récolte :

Dans ma pratique personnelle, j'ai toujours porté une attention particulière aux éléments récupérés aux cours de déambulations, en ville, en campagne, dans les Emmaüs ou autres lieux de second main. J'ai également mis en place un processus de récolte des matériaux non utilisés, ou des déchets d'entreprises. Je collecte par exemple des anneaux de rideaux et autres objets en bois, toutes sortes de fils, de rubans au sein d'entreprises textile, des déchets papier en imprimerie, mais également des échantillons de marbres et céramiques chez des cuisinistes ou autres professionnels du milieu.



La récolte de photos :

Tout au long de ce projet de recherche, ma pratique de la photographie se focalise majoritairement sur les objets, et accessoires donc les compositions m'interpellent par rapport à mes sujets de réflexion, ainsi que sur les paysages dont les compositions harmonieuses touchent ma sensibilité et m'inspirent de nouvelles idées.

La récolte d'images d'inspiration et de projet existant :

Que ce soit en vagabondant sur internet, sur des magazines, ou tout autres supports d'informations, sur des exposition, des salon, durant la visite de musée, ou encore en visitant les portes ouvertes d'écoles d'art et de design, je récolte, continuellement des inspirations, des idées. Ces idées peuvent prendre la forme de projet, de textures, de composition, de savoir faire, de mots rédigés, poétiques, ou scientifiques...

La récolte de matières :

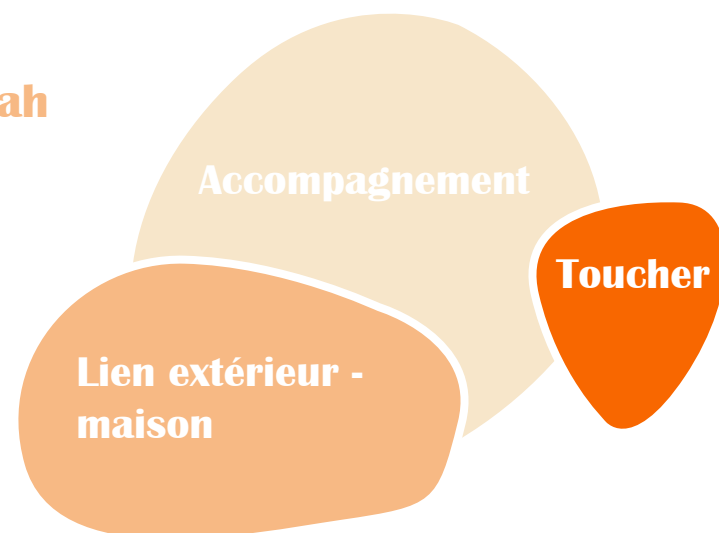
Régulièrement, je récolte des matières, partout où je vais, en fonction de différents critères, qui sont principalement : douceur, chaleur, fraîcheur, dureté, mollesse, sonore. Je récolte des matières qui ont un effet stimulant, je cherche des matériaux qui m'interpellent.

Récolte de photos



Récolte inspiration : étude de cas 8

Kit Bôm, Zoé Mathis,
Meriem Jean - Marie, Sarah
Oertel et Samuel Enogat



Que cela soit hors de leurs consultations ou lors de l'hospitalisation, il existe difficilement un fil rouge, une **liaison matérielle** entre le cadre **médical** et la **maison**, pour les personnes souffrant d'anorexie. Cette absence de lien peut neutraliser les progrès des patients. De plus, l'un des problèmes saillants des personnes souffrant d'**anorexie** réside dans une coupure totale avec leur corps, leur peau, là où l'alimentation n'est qu'un symptôme de ce mal-être. C'est l'une des raisons pour laquelle Bôm propose une approche sensorielle et notamment haptique (sens du toucher) de la maladie. La vocation de ce projet est d'**accompagner le patient** dans son chemin vers la guérison, par exemple après une hospitalisation. Son rôle est d'améliorer l'estime de soi, de continuer la **ré-appropriation de son corps**, d'apprendre à l'aimer ainsi que de se libérer du contrôle, à travers divers objets du quotidien repensés (livret, savons, boule texturée, coussin sensoriel et brosses de bain).

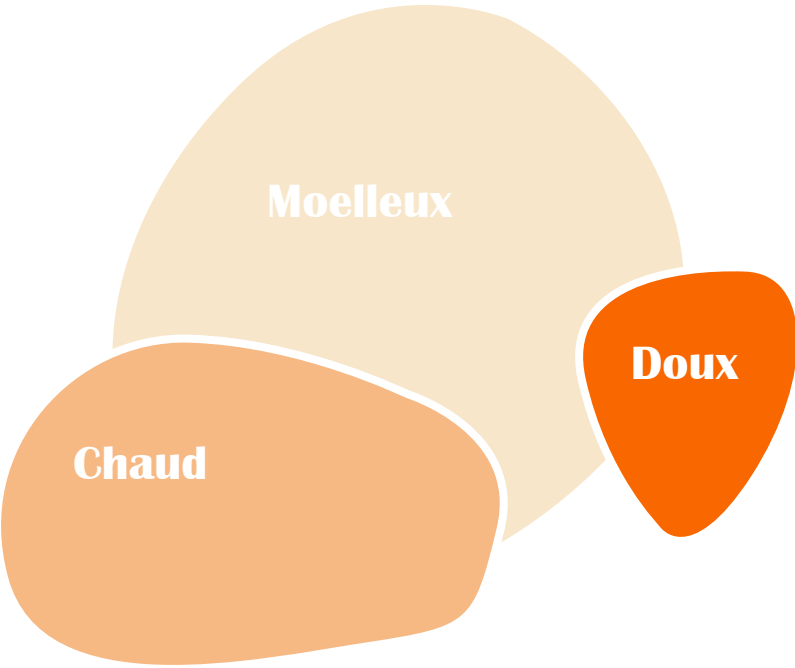
Le coussin **sensoriel** répond au besoin de sécurité, Il est réconfortant comme une peluche, objet que possèdent de nombreuses personnes souffrant d'anorexie. Tout comme la majeure partie des objets thérapeutiques de Bôm, ce coussin propose une **stimulation tactile** par de multiples tissus et textures. Dans l'anorexie, des moments comme celui du bain cessent d'être des moments de détente et peuvent devenir pénibles. Ces savons, aux formes et odeurs différentes, offre une expérience sensorielle visant à stimuler en douceur. Les brosses permettent de minimiser un contact direct avec la peau. Les différentes surfaces permettent d'éveiller diverses sensations.



Récolte de matières

Doux / moelleux

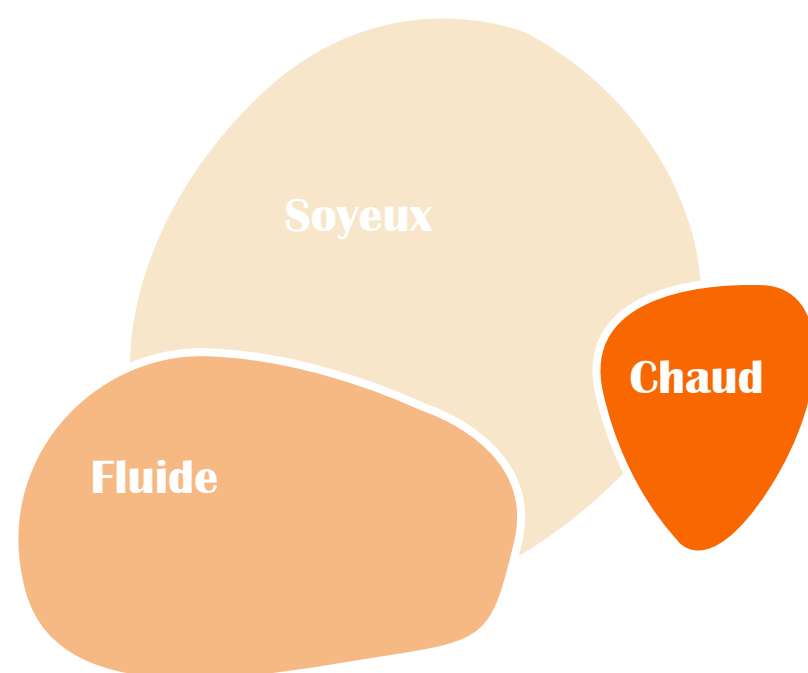
Cuir lisse, daim, peau lainé de mouton...
moelleux, doux et très agréable au toucher.



Récolte de matières

Doux / moelleux

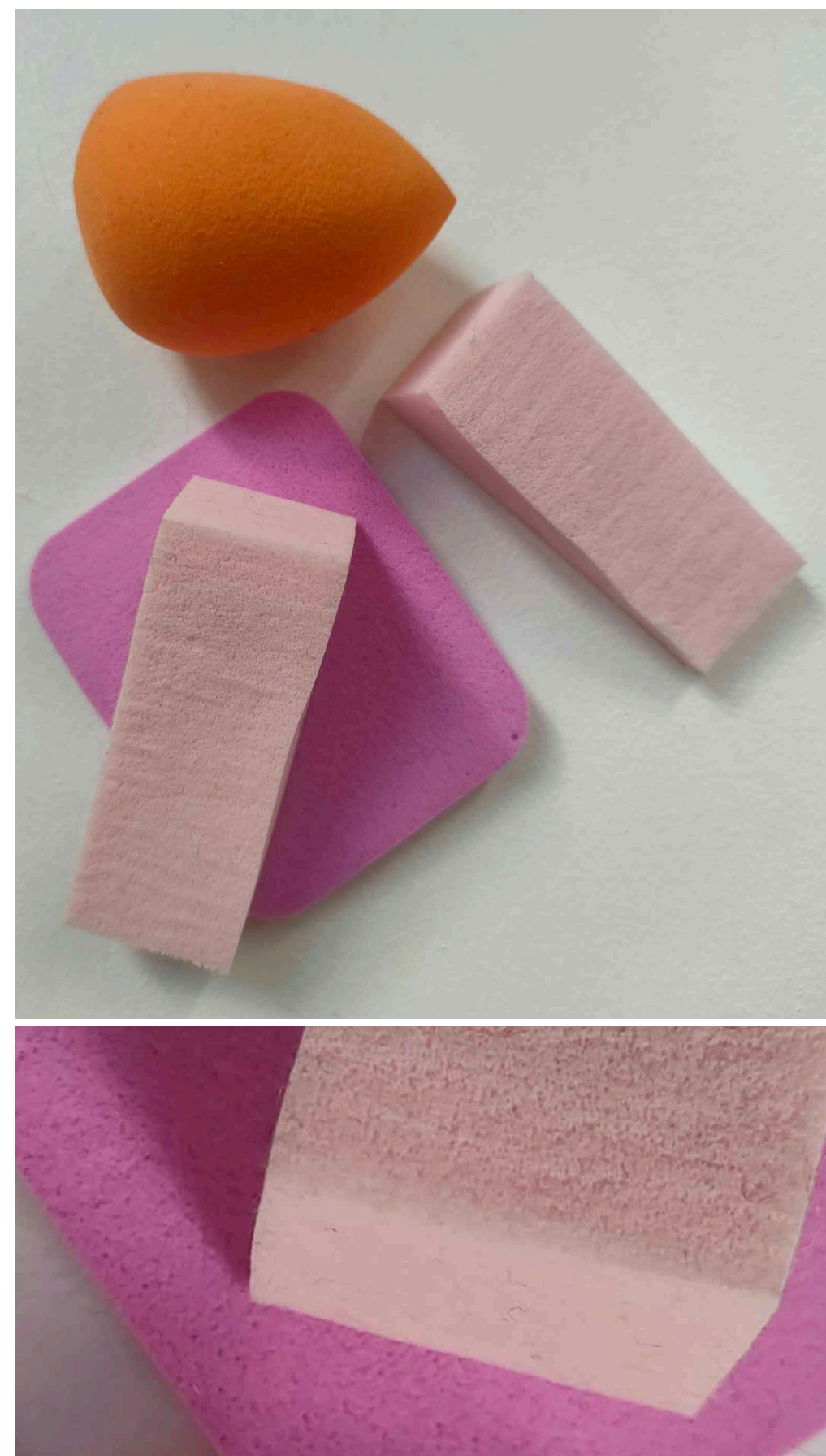
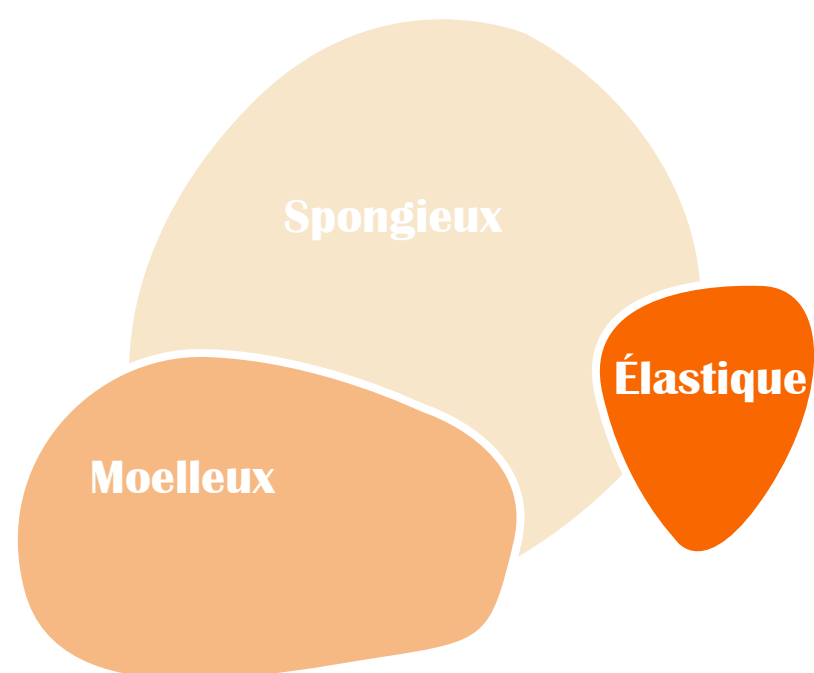
Velours de soie, rubans de velours...très doux, fluide et molleux.



Récolte de matières

Doux / moelleux

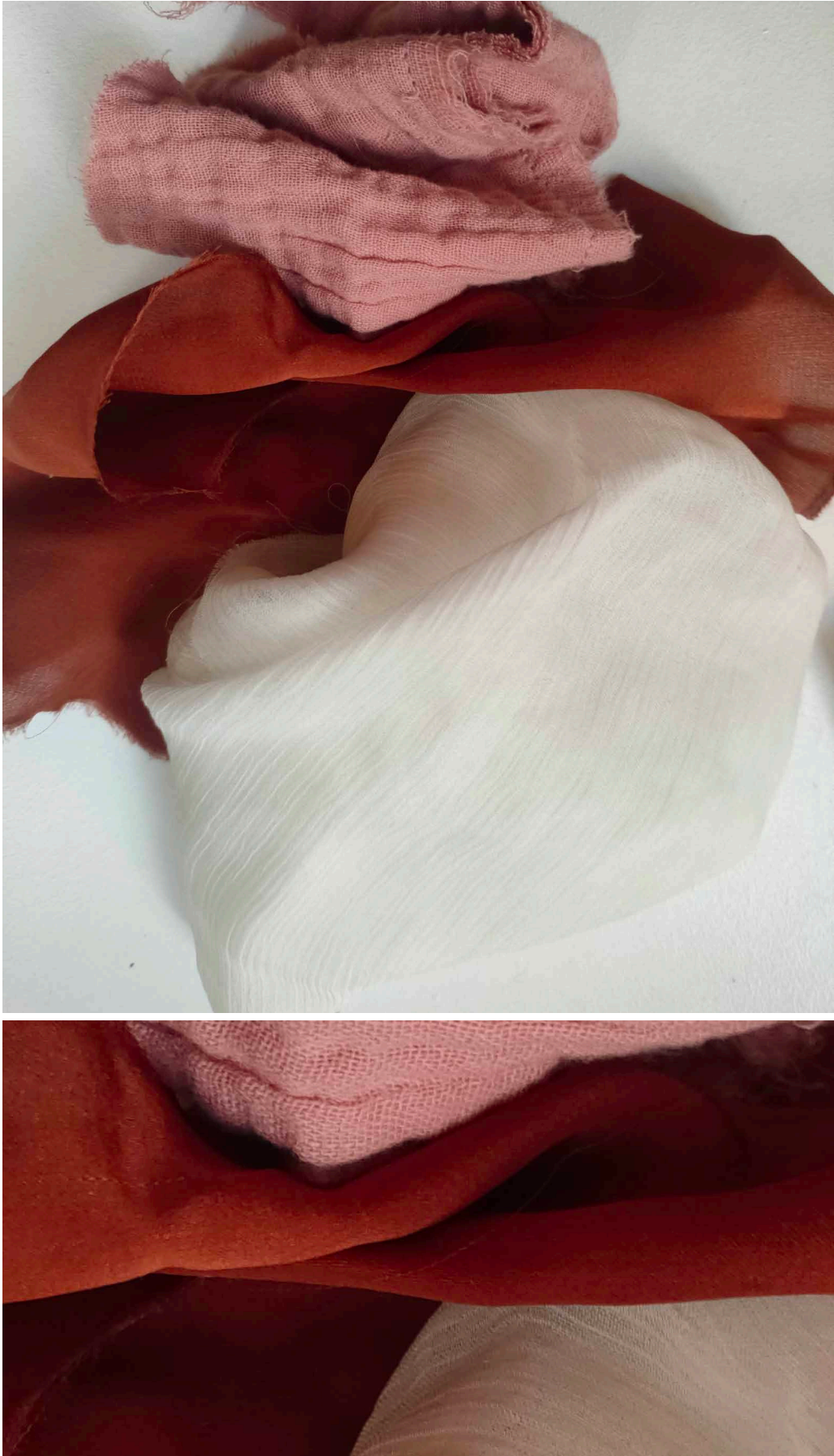
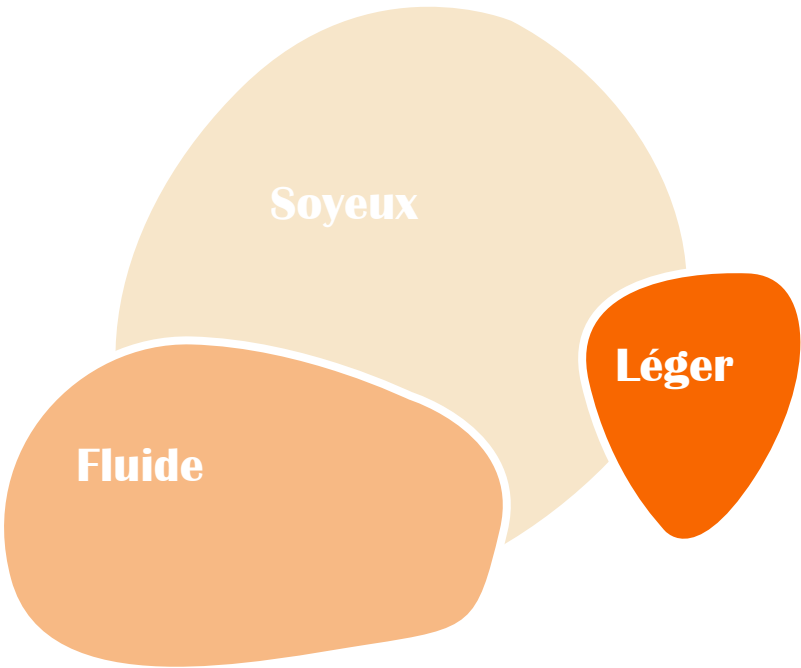
Mousse éponges ronde, bombé, plat...très moelleux, à mémoire de forme.



Récolte de matières

Doux / moelleux

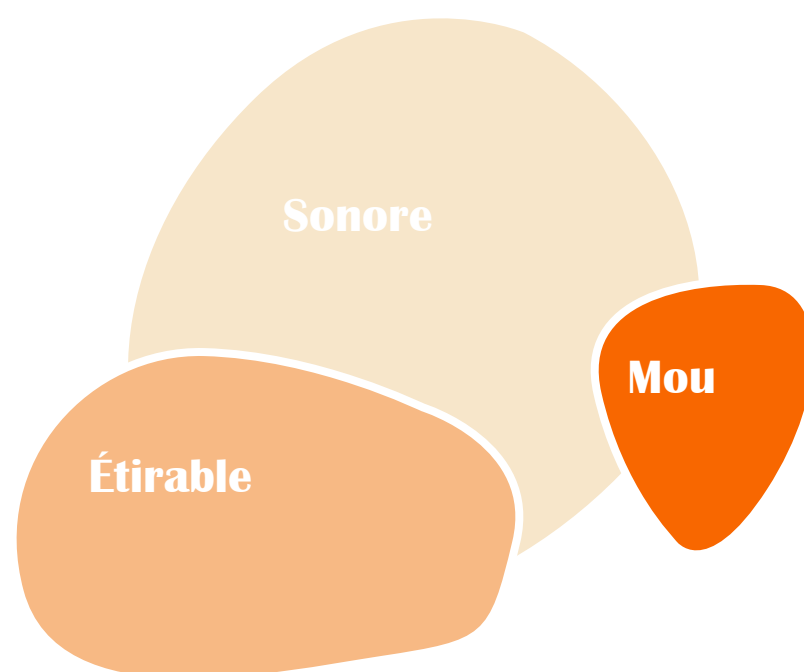
Soie, crêpe de soie, et gaze de coton... doux, soyeux et lisse au toucher.



Récolte de matières

Doux / moelleux

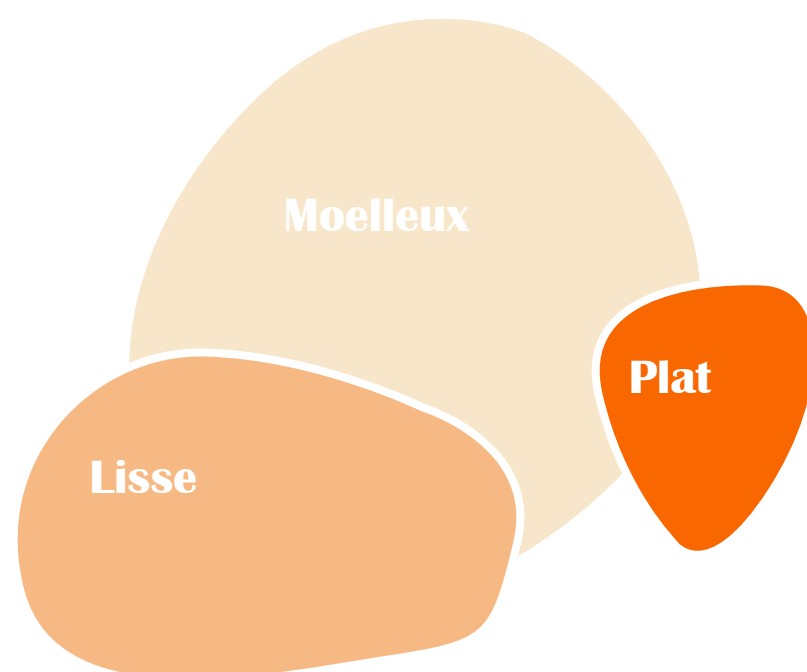
Mousse fine noir, mousse rouge et mousse bleu, papier mousse transparent, résille mousse... mou au toucher, légèrement à mémoire de forme, différentes résistances à la pression.



Récolte de matières

Doux / moelleux

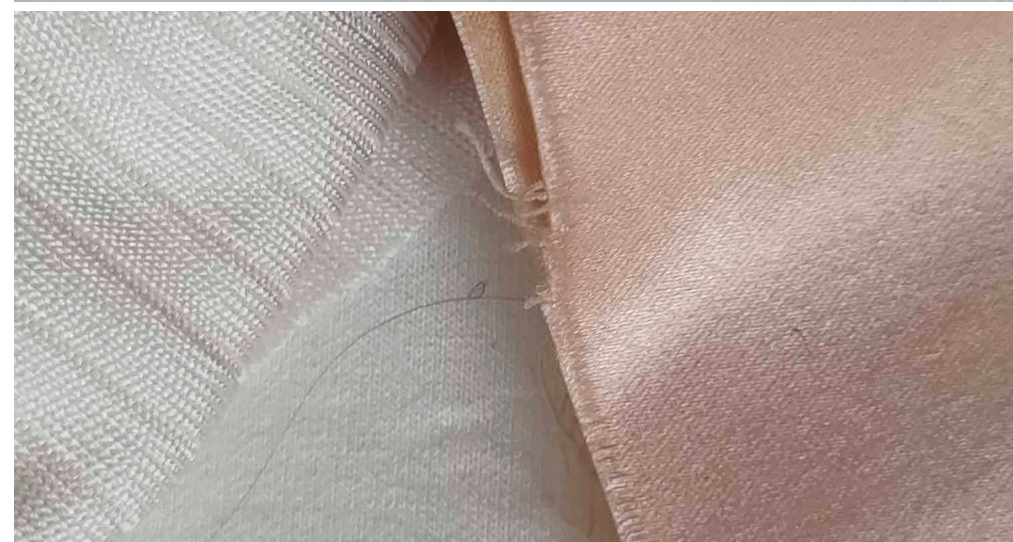
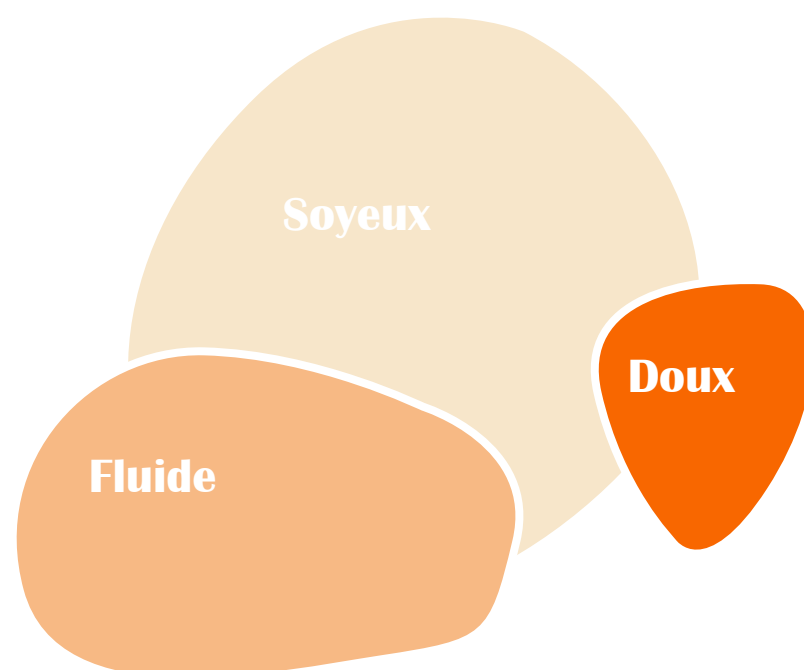
Feutre rose, mousse orange et mousse rouge...
moelleux et légèrement à mémoire de forme au
toucher.



Récolte de matières

Doux / moelleux

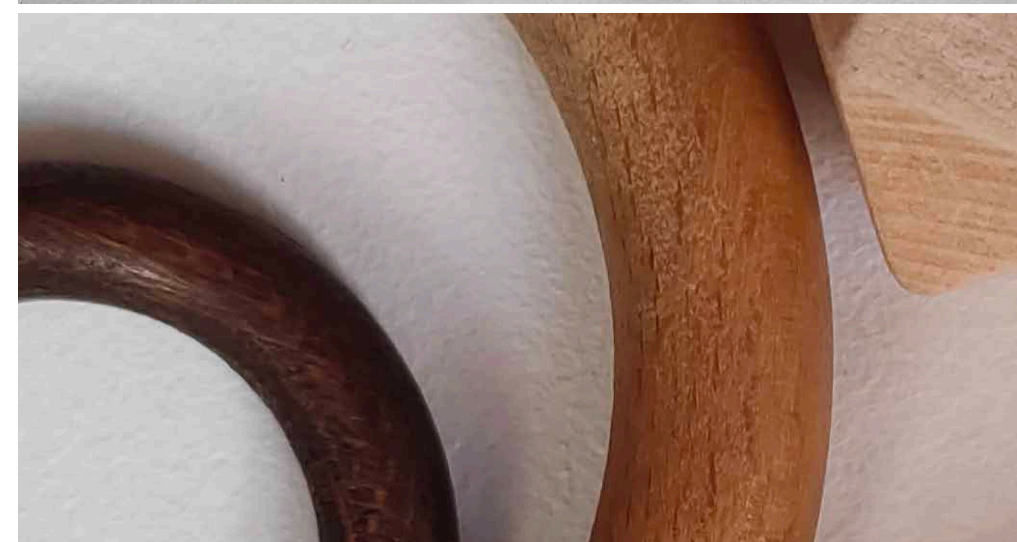
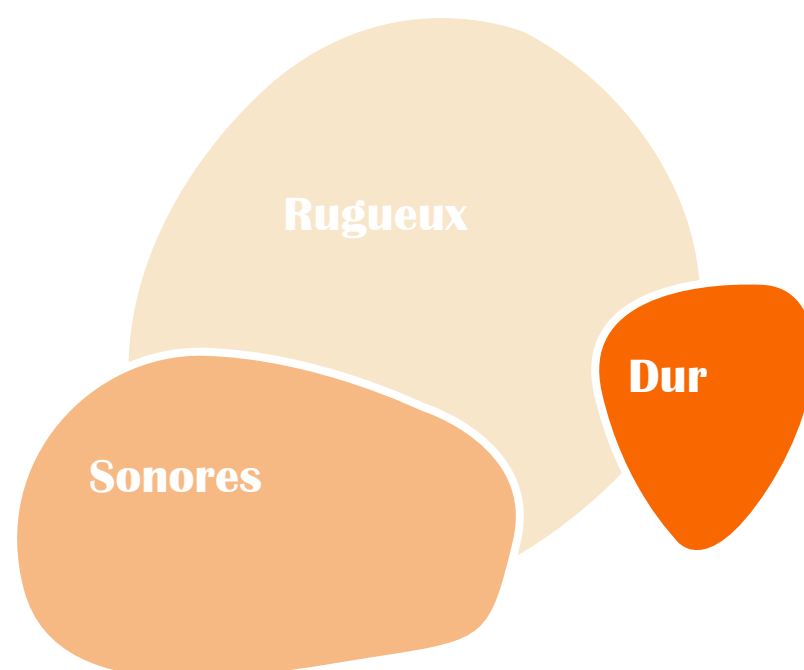
Jersey de soie, matière à mémoire de forme, tissus élastique enduit lisse...soyeux et moelleux au toucher.



Récolte de matières

Dur / rugueux

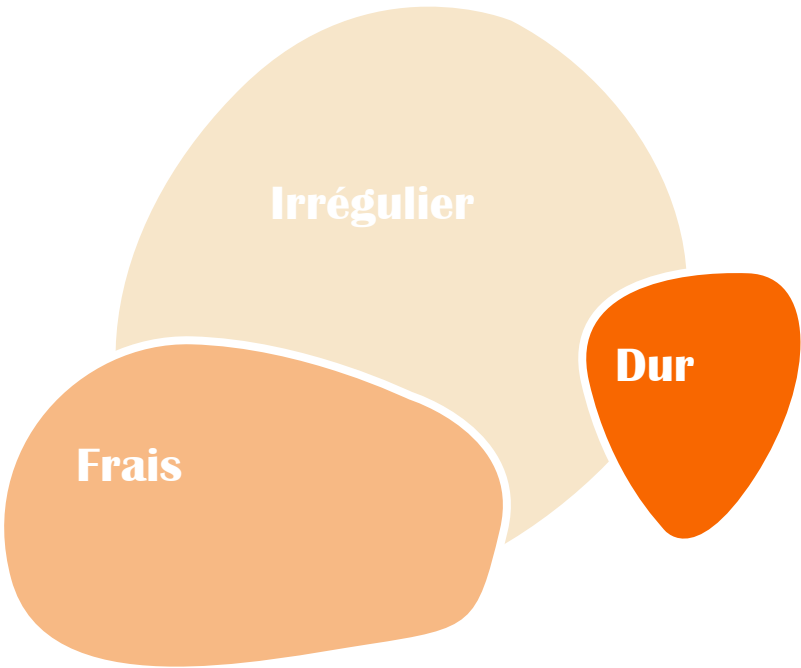
Anneaux en bois de différentes tailles, petites perles en bois rondes, perles en bois facetées, boutons en bois...dur et légèrement rugueux au toucher.



Récolte de matières

Dur / rugueux

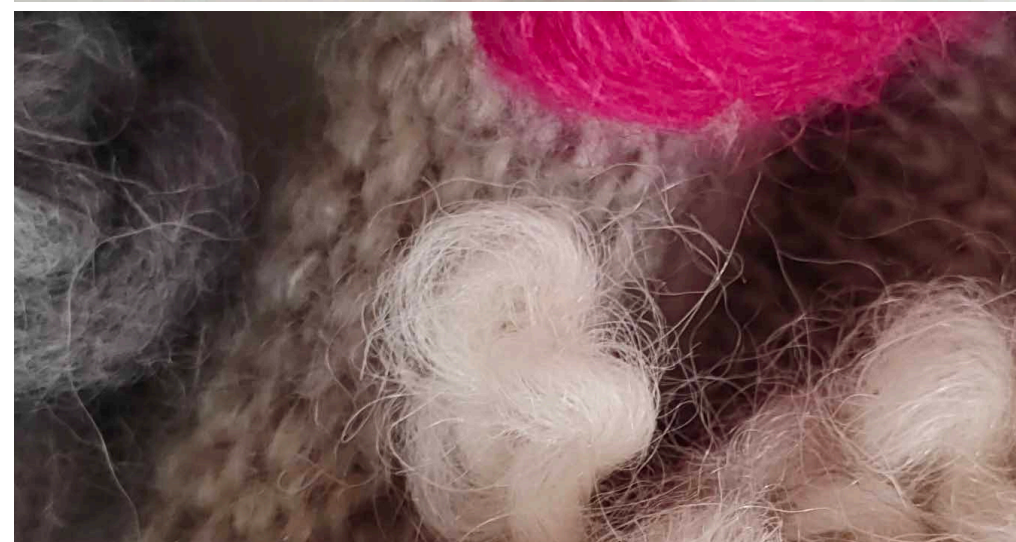
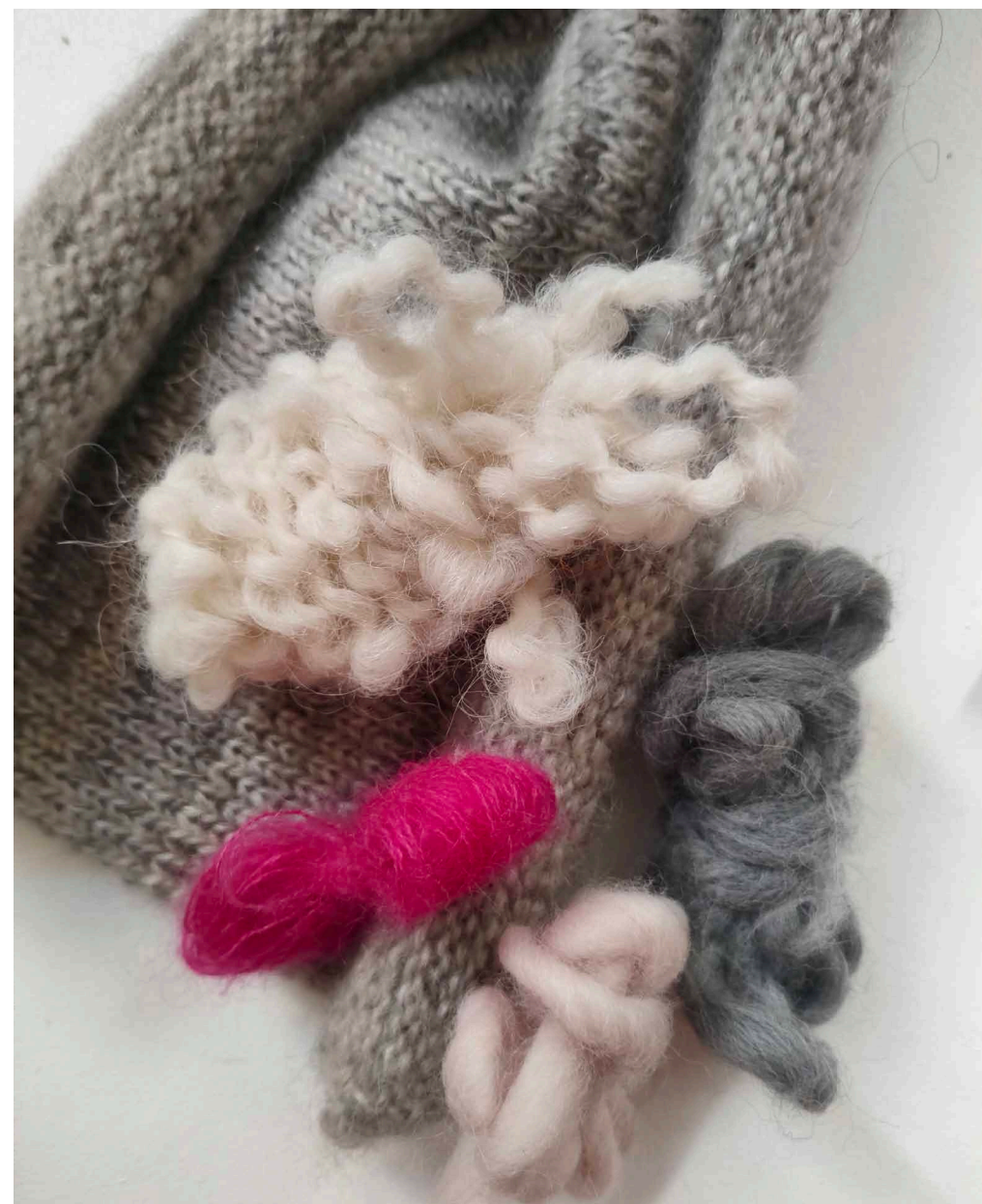
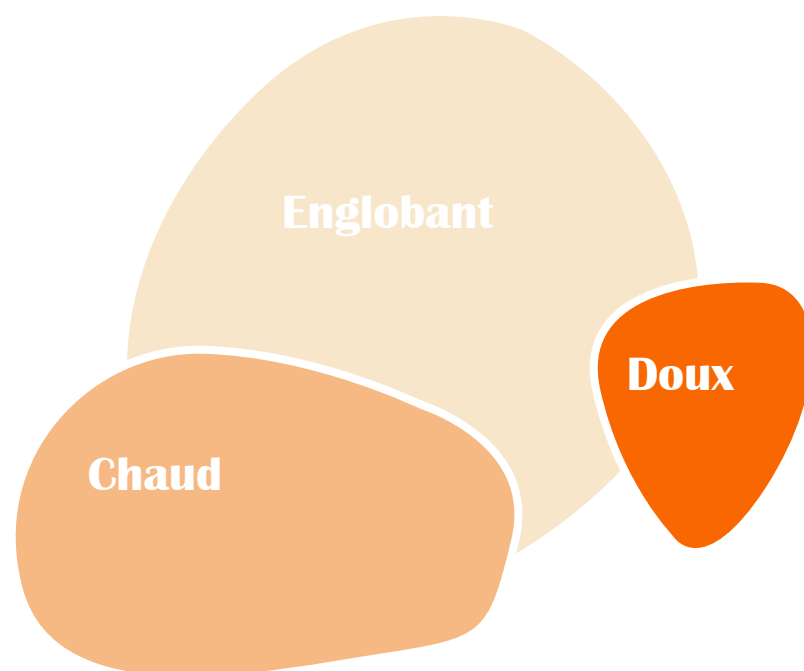
coquillages irréguliers, perles de pâtes à sel...
rugueux et dur au toucher.



Récolte de matières

Chaud / froid

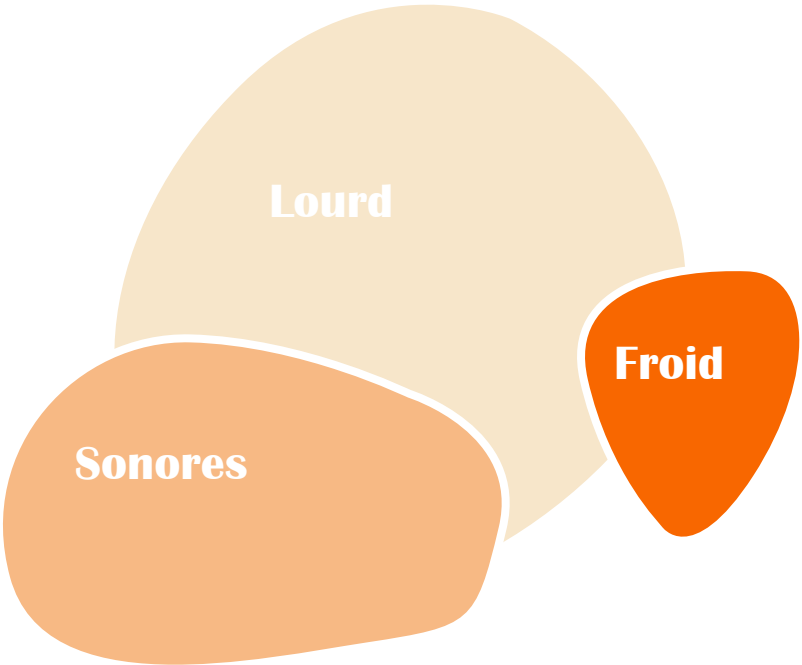
Laine alpaga frisé, laine mohair, laine mohair
et soie... chaud au toucher.



Récolte de matières

Chaud / froid

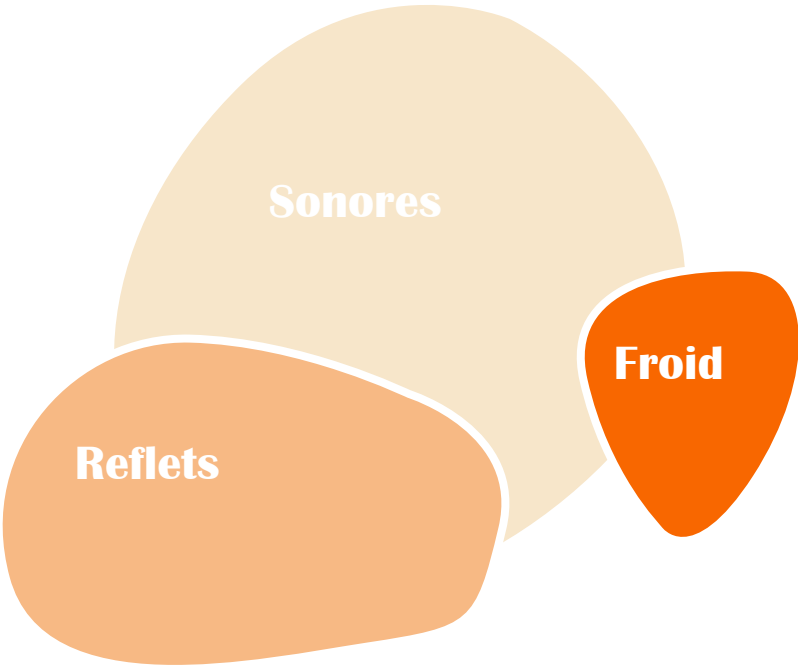
Anneaux acier, petits anneaux
aluminium... froids au toucher.



Récolte de matières

Sonores

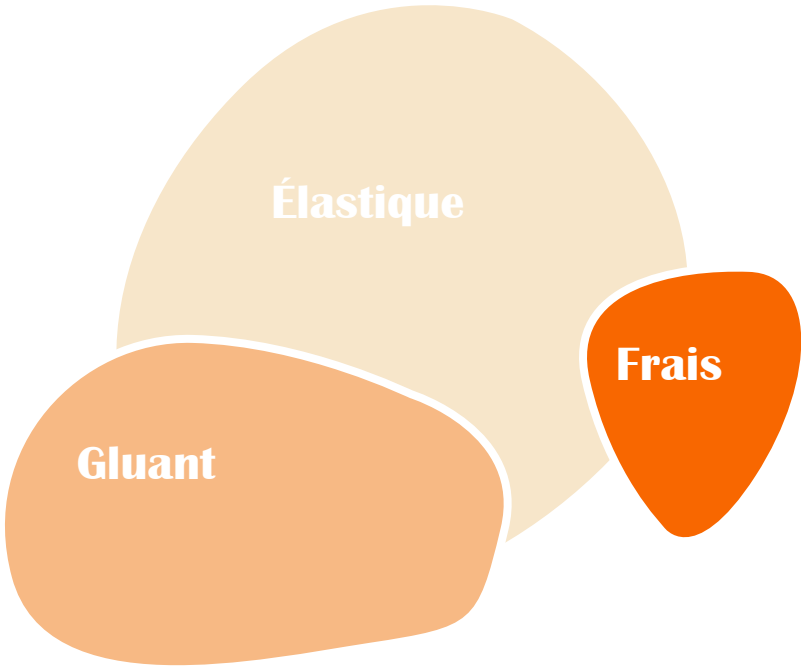
Bouton en verre, billes, perles en verre et en cristal... tintent quand ils s’entrechoquent.



Récolte de matières

Élastique

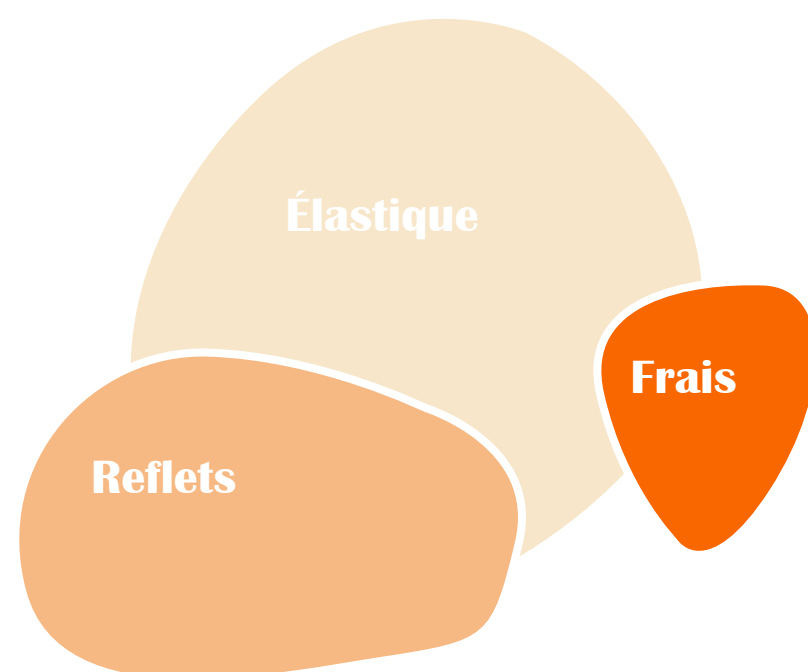
Petit élastiques orange, élastique tissus fin noir, tige rouge élastique gluant.



Récolte de matières

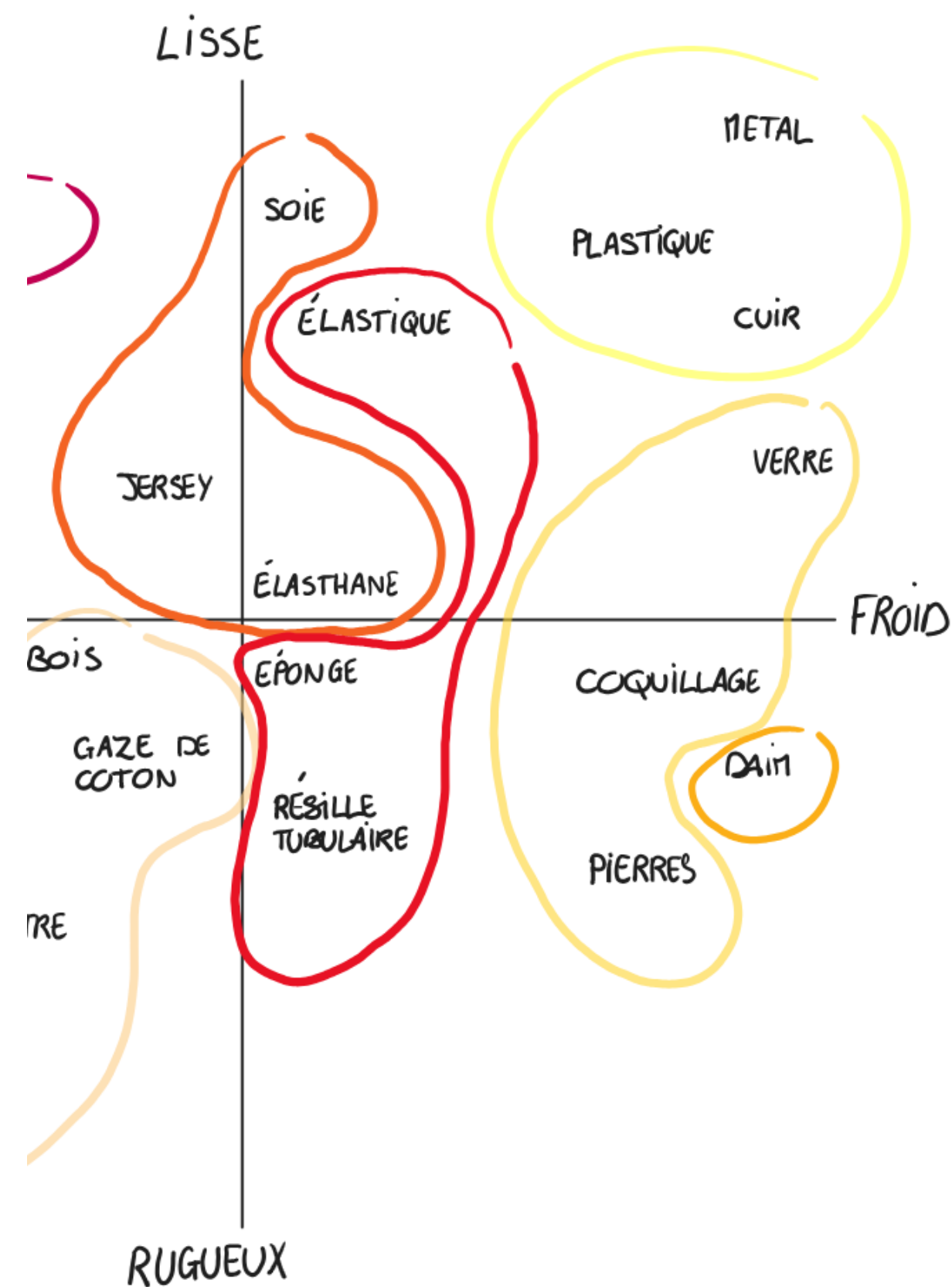
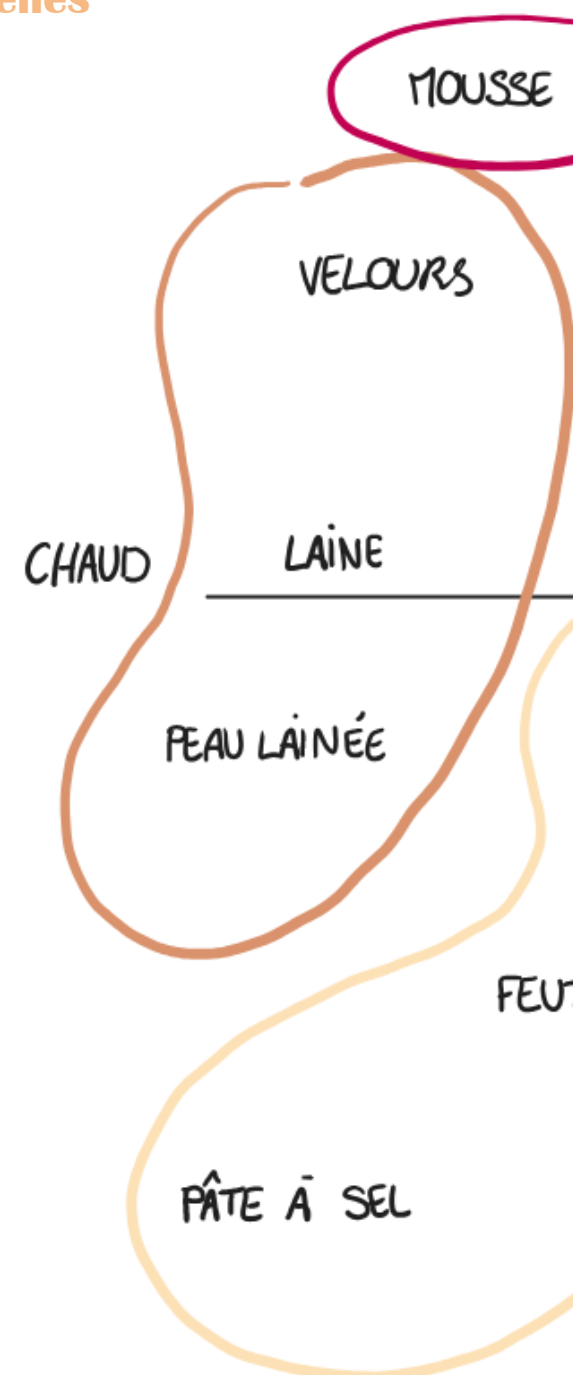
Élastique

Résille tubulaire, pétales plexiglass, tiges plastique type fibre optique, résille plastique.



Cartographie sensorielle

Répertoire de caractéristiques sensorielles
« thérapeutiques » (par couleur, taille,
poids, matière) : Matières



Cartographie sensorielle

Répertoire de caractéristiques sensorielles
« thérapeutiques » (par couleur, taille,
poids, matière) : Matières

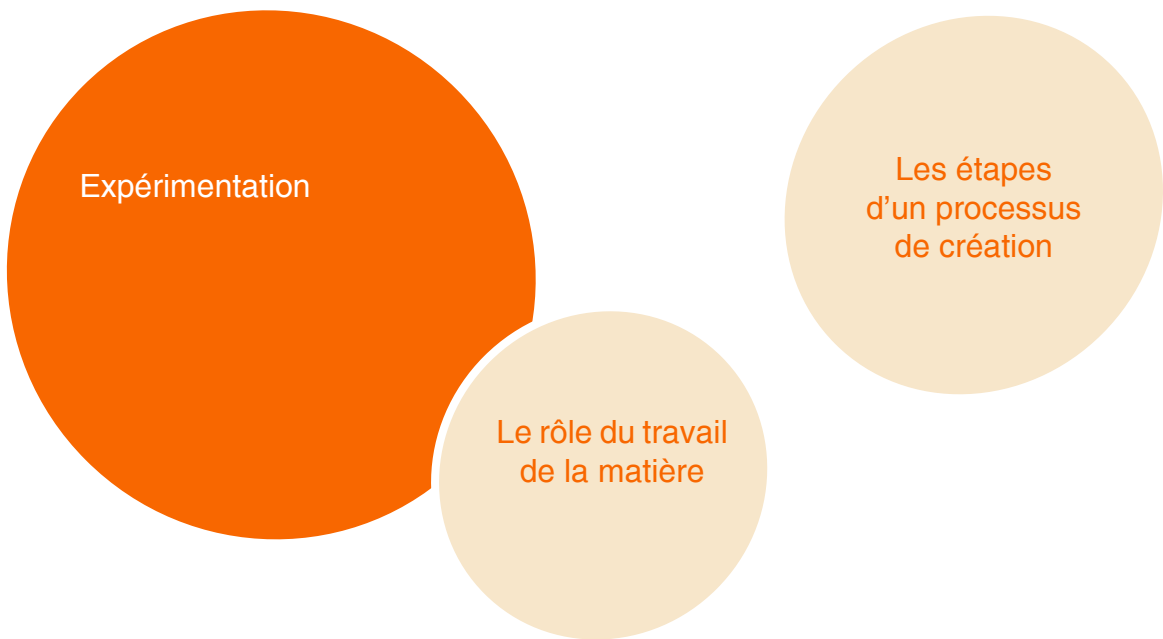


L'expérimentation -
Processus
De création

B

Quel rôle l'expérimentation et plus particulièrement le travail de la matière joue t-il dans le processus de création d'un projet ?

“Lorsque vous commencez un projet, vous ne devez pas être rigide et vous cramponner à votre idée de départ. Vous commencez avec une feuille de papier et un crayon. Puis vous faites une maquette, et en faisant cela, vos mains découvrent quelque chose qui est directement communiqué au cerveau. La discussion entre main et cerveau va changer votre projet”. D’après Gaetano Pesce, l’expérimentation se situe au cœur du processus de création. Elle représente une démarche essentielle dans la création et le développement de projets novateurs. La dialogue entre les idées émanant du cerveau et les expérimentations créées par les mains semble alors primordiale dans la création d’un projet.



Le rôle essentiel de l'expérimentation et du travail de la matière dans le processus de création d'un projet :

L'expérimentation d'une matière ou d'un matériau constitue une étape fondamentale dans le processus de création et de développement de projets, notamment dans les domaines de l'architecture, du design et de la fabrication. Cette démarche implique la manipulation et l'analyse d'un ou plusieurs matériaux dans le but de comprendre ses propriétés, ses réactions, ainsi que ses comportements face à différentes contraintes et conditions environnementales. Au-delà de sa simple observation, l'expérimentation permet d'évaluer les performances et les limites du matériau, d'explorer ses possibilités d'innovation et de concevoir des solutions créatives et efficaces. D'après Gaetano Pesce, la matière est vivante et imprévisible, elle peut nous offrir autant de la déception que de belles surprises comme on peut le remarquer avec la série Pratt Chair. Cette série de neuf chaises en uréthane polychrome à densité variée ont été moulées à la main. Un moule unique a été utilisé pour la réalisation de ces chaises, dans lequel sont versées des coulées successives de résines colorées.

Mais selon le dosage et l'impulsion donnée lors du déversement des pigments, chaque Pratt Chair revêt alors une translucidité ainsi qu'une polychromie variable et particulièrement nuancées. Comme le dit Gaetano Pesce, "La série Pratt Chair atteint ce point limite en nous faisant passer de l'art gratuit au design utile", voici le pouvoir de l'expérimentation. En tant que designer, l'expérimentation se trouve au centre de mon processus de travail. Comme je le dis au sein de mon dossier de mémoire, on peut même affirmer que j'utilise l'expérimentation comme processus de création. Cette pratique se retrouve au cœur de chacun de mes projets.



Gaetano PESCE
(1939-)
"Pratt", 1983-1985
série de 9 chaises
résine uréthane polychrome
à différentes densités
moulées à la main
dimensions moyennes : 94 x 50 x 52 cm



Les étapes d'un processus de création de projet :

Norman Foster pense que l'architecture doit répondre aux problèmes les plus importants et faire une différence dans le monde dans lequel nous vivons. Les architectes ne peuvent pas résoudre tous les problèmes du monde, mais ce qu'ils peuvent faire, cependant, c'est contribuer en transformant le complexe en quelque chose de simple avec le travail de la forme comme mais aussi la matière et avoir conscience de la colle urbaine qui lie tout : « Nous avons repensé, redessiné, réinventé. Nous nous sommes remis en question et sommes revenus à l'essentiel. Pour réaliser ce retour à l'essentiel, il inclut dans son processus de création une phase que maquette, qui est non seulement destinée à étudier la structure du bâtiment, sa résistance, ces formes, mais également afin d'évaluer si cette nouvelle création répond réellement au besoin du terrain, si elle s'intègre dans le lieu comme elle devrait le faire, si les matériaux sont en accord. Ce temps d'expérimentation est alors primordiale pour amener une cohérence, entre le projet, le besoin, et le lieu.

Comme nous le montre les phases d'expérimentations dans le travail de Frank Gehry, ce moment de teste permet également d'apporter de la liberté, de ne pas se fixer de limite, et d'expérimenter la matière presque sans réfléchir, pour simplement "voir ce que ça va donner" comme nous dit ce grand architecte. L'expérimentation est un pilier de son processus de création lui permettant d'ouvrir ces idées, de faire évoluer ces concepts et ces projets.

En tant que designer, mon processus de travail consiste dans un premier temps à la découverte du futur lieu d'intervention par l'immersion, l'observation, puis l'interaction (entretiens auprès des personnes évoluant dans ce lieu et des futurs usagers, prise de notes, relevés photos, relevés sonores, relevés de textures, relevés de couleurs... et recherches théoriques), afin d'obtenir une compréhension et une vision globale de l'écosystème dans lequel je vais intervenir.



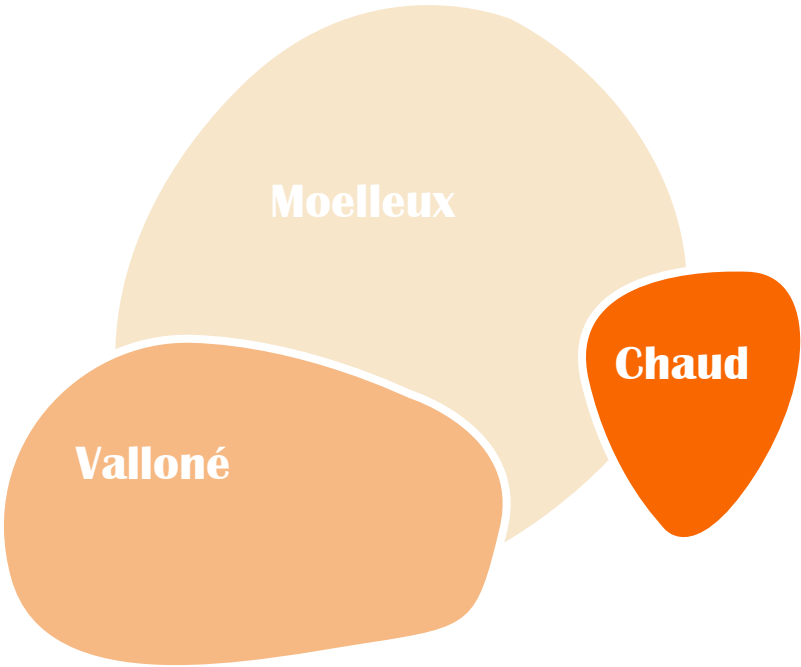
Dans un second temps, je met en place des «séances de travail» avec les futurs usagers. Ces temps de travail prennent la forme d'activités et de questionnaires, m'aidant à récolter des informations que je peux ensuite analyser, classer et croiser avec d'autres résultats, ce qui m'aidera à mettre en place mon projet au plus proche de la réalité et des besoins des usagers. Par la suite vient une phase de croquis et d'expérimentations, puis une nouvelle fois travailler avec les futurs usagers, en leur faisant tester mes premières expérimentation, et en travaillant en collaboration avec eux en vue de l'amélioration de ces premiers essais. Arrive ensuite une nouvelle phase de croquis, suivie par la création d'échantillons. Ces échantillons sont par la suite testés auprès des futurs usagers et en collaborations avec différents professionnels du domaine dans le but d'optimiser au maximum l'efficacité du projet. Après une nouvelle phase de croquis et la validation de tous les détails en collaboration avec différents professionnels, on aboutit finalement à la phase de prototypage menant au projet définitif et donc à la commercialisation de celui – ci.

Nous pouvons dire que l'expérimentation joue effectivement un rôle clef dans le processus de création d'un projet. Elle permet de le faire évoluer, d'aller sur des terrains inattendu, de le développer et de l'enrichir. Néanmoins, nous avons remarqué que chaque créateur à sa méthode de travail, certains comme Gaetano Pesce sont presque constamment dans un processus d'expérimentation, est celle – ci en devient la base de leur travail de création. D'autres comme Norman Foster on une phase et un temps bien défini dédié à l'expérimentation, qui prend principalement la forme de maquette. D'autres encore se trouve à mis chemin entre ces deux approches, tel Frank Ghery. Pour ma part, l'expérimentation est primordiale au sein de mon processus de création, il me permet d'être au plus proche de la réalité du terrain sur le quel j'interviens et au plus proche des besoin des futurs usagers. Je réalise, régulièrement des vas et viens entre recherches théoriques et expérimentations pratiques. Ces deux pratique réunie forme la base solide de mon processus de création de projet en tant que designer sensoriel.

Expérimentations : textures brodées

Doux / moelleux

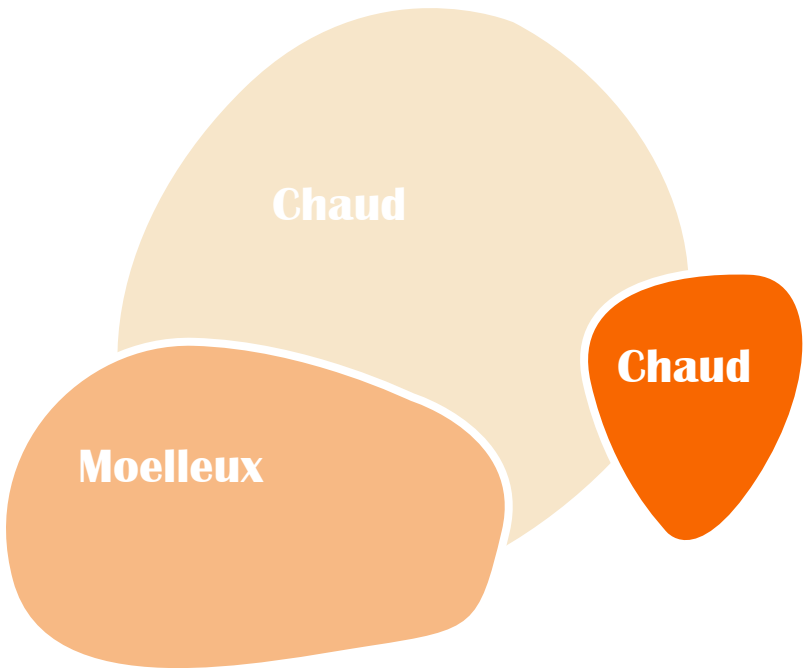
Nom : Dôme rose
Matériaux : laine
Technique : broderie ornementale (passé plat droit)
Temps de réalisation : 1h
Analyse texture : doux, moelleux, valloné et chaud, rebondits.



Expérimentations : textures brodées

Doux / moelleux

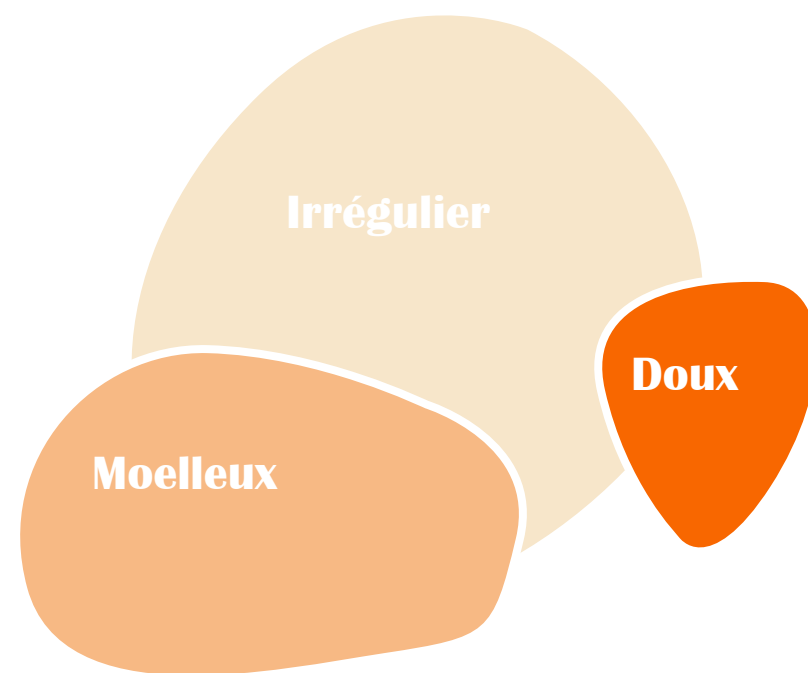
Nom : Le pelage
Matériaux : laine
Technique : broderie ornementale (point de tapis)
Temps de réalisation : 1h30
Analyse texture : doux, moelleux et chaud quand on enfouit ses doigts dedans, aérien, vaporeux, léger.



Expérimentations : textures brodées

Doux / moelleux

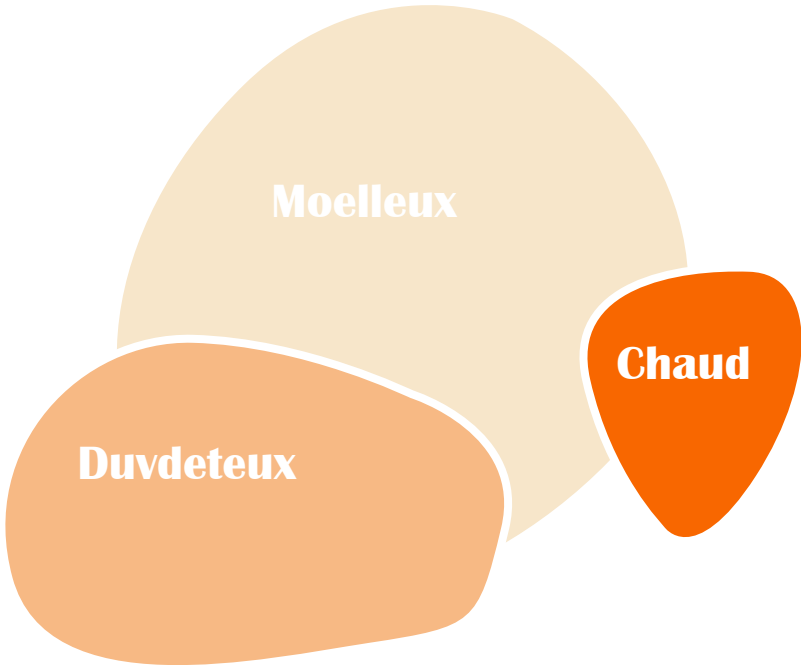
Nom : La toison
Matériaux : laine alpaga
Technique : broderie ornementale (point fantaisie)
Temps de réalisation : 30 minutes
Analyse texture : doux et moelleux, rembourré,
irrégulier, moltonné, nuageux, léger.



Expérimentations : textures brodées

Doux / moelleux

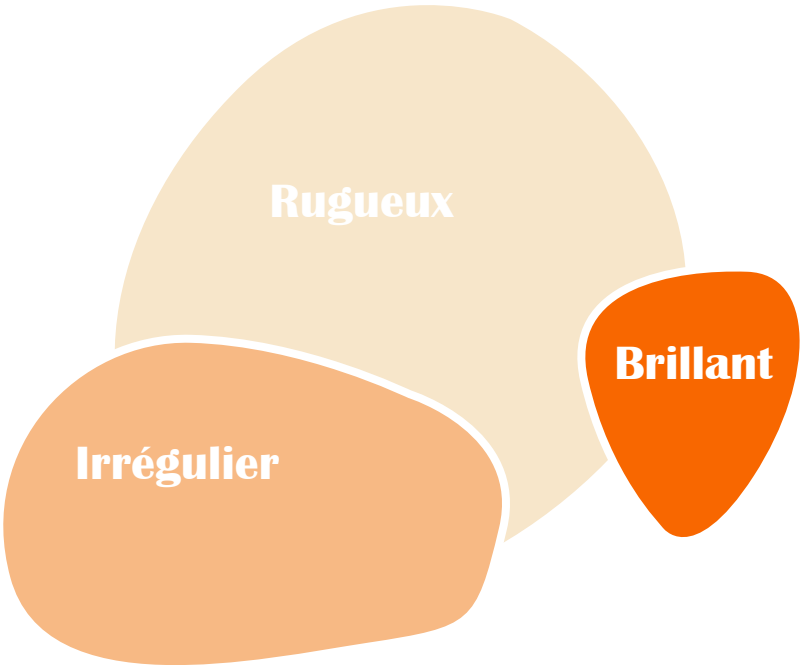
Nom : Tapis de fleur
Matériaux : laine mohair et soie , perles rondes en métal, perles demi - tubes en verre
Technique : broderie ornementale (point noeuds), broderie perlée (pose de perles fantaisie)
Temps de réalisation : 4 h
Analyse texture : doux, moelleux, duveteux, chatouille le creux de la main quand on la passe dessus, irrégulier, contrasté, chaud et frais.



Expérimentations : textures brodées

Dur / rugueux

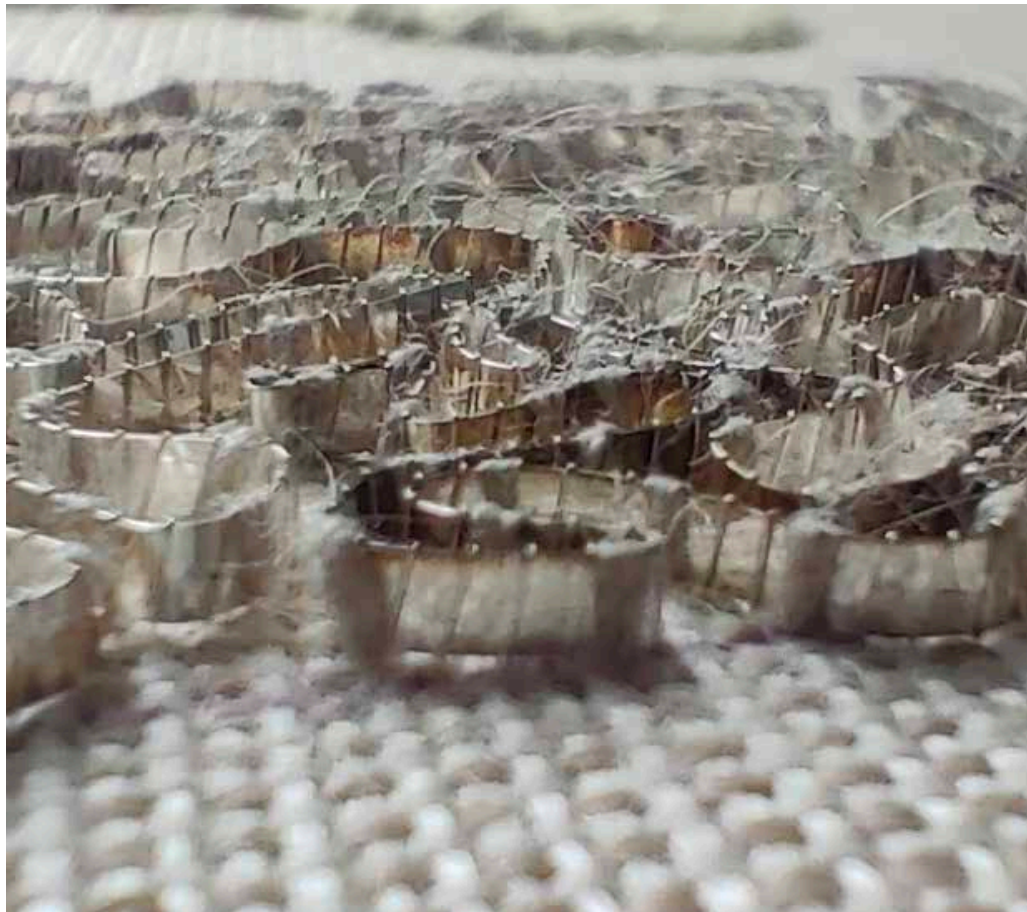
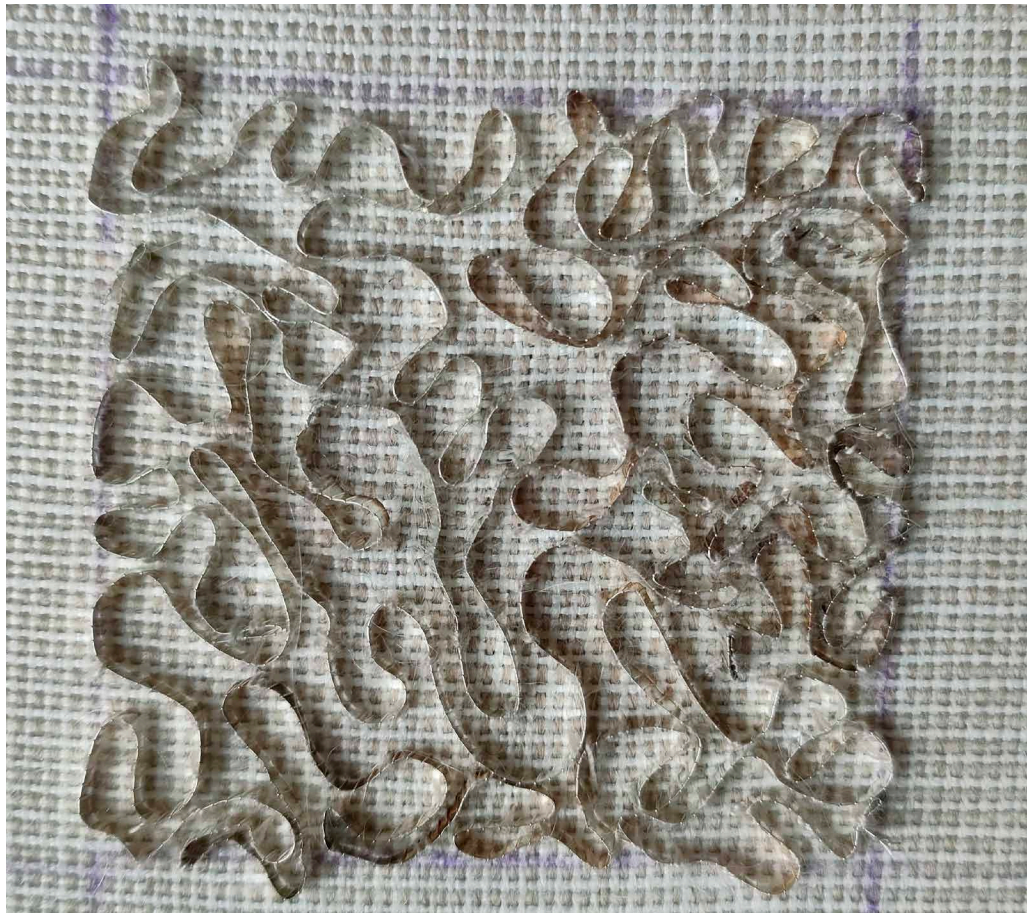
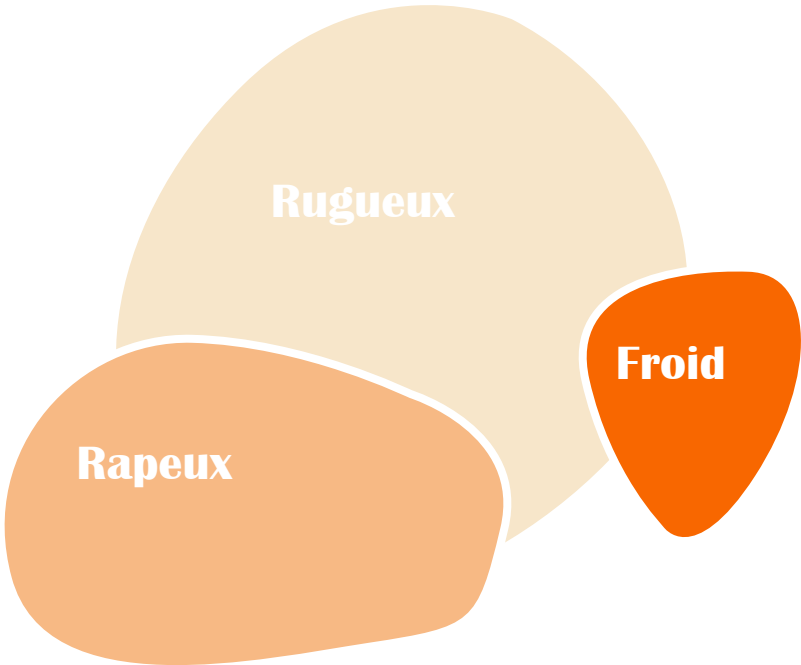
Nom : Râpe brillante
Matériaux : soutache métallique argent, soutache bleu claire
Technique : broderie métallique (pose fantaisie)
Temps de réalisation : 1 h
Analyse texture : rugueux, brillant, irrégulier, valonné, frais, râpeux.



Expérimentations : textures brodées

Dur / rugueux

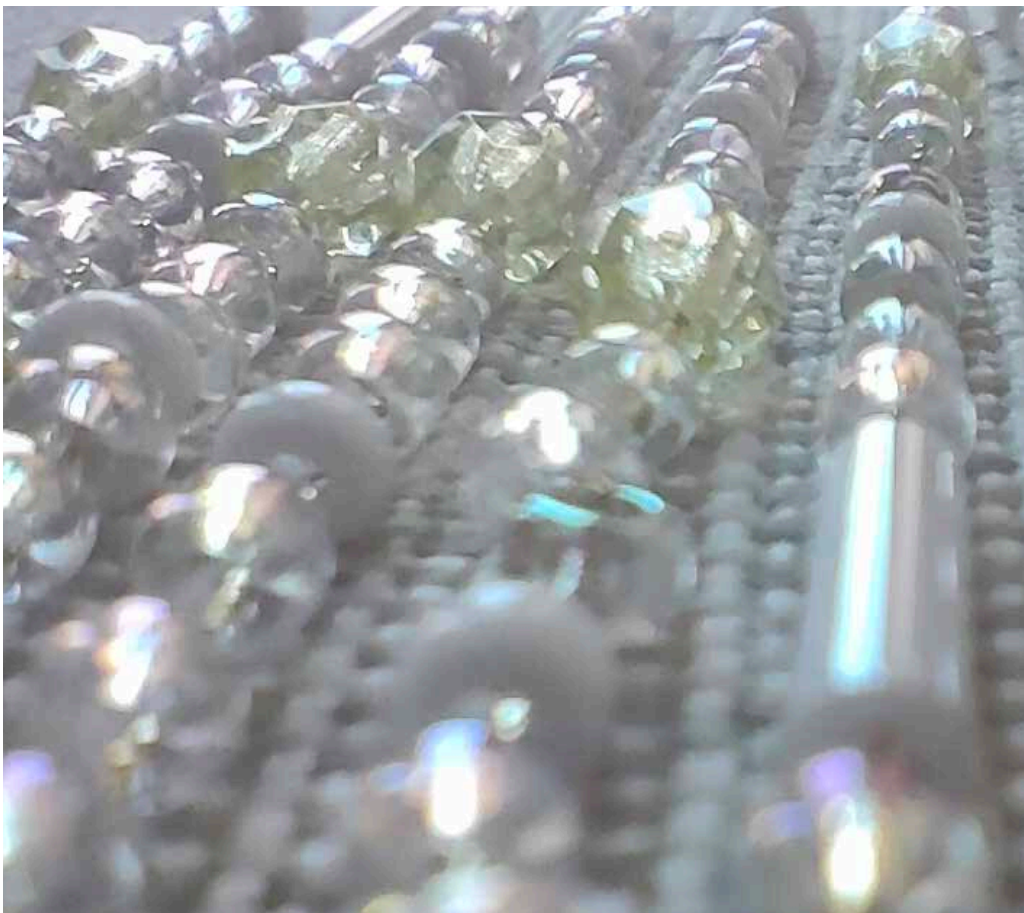
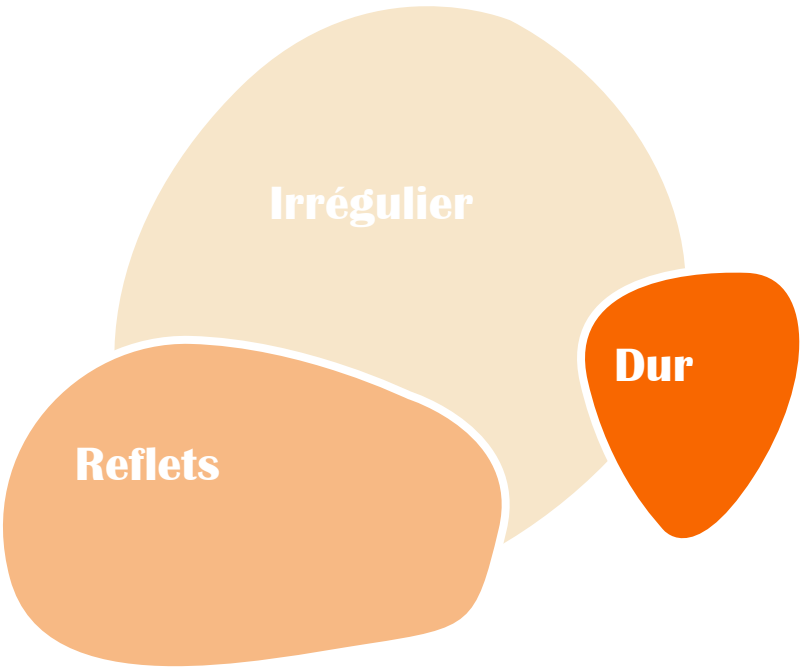
Nom : Labyrinthe d'argent
Matériaux : lame métallique
Technique : broderie métallique (pose de lame sur
biai en motif vermicelle)
Temps de réalisation : 1h30 h
Analyse texture : rugueux, froid, dur, râpeux, brillant.



Expérimentations : textures brodées

Dur / rugueux

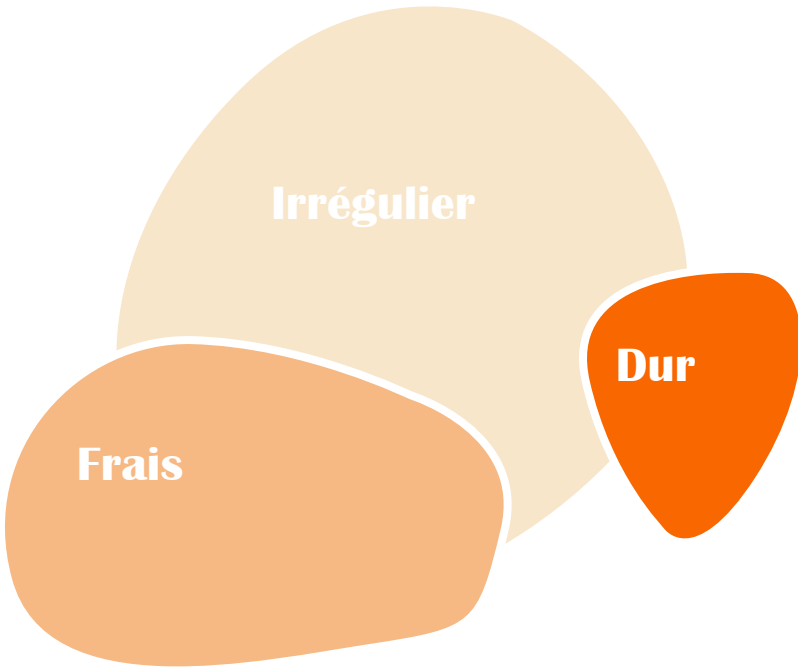
Nom : Tranchées perlées
Matériaux : perles rondes facettées en verre, perles rondes en plastique
Technique : broderie perlée (pose de perles fantaisie en point avant)
Temps de réalisation : 1 h
Analyse texture : dur, irrégulier, fais, comportent un jeu de reflets.



Expérimentations : textures brodées

Dur / rugueux

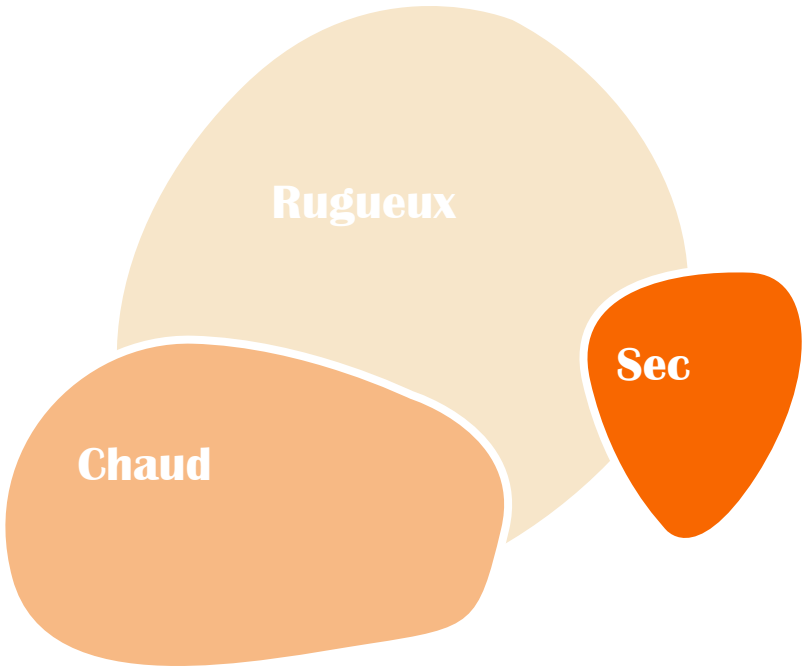
Nom : Rangée fleuries
Matériaux : paillettes et perles rondes
Technique : broderie perlée (pose de paillettes en rivière et pose de perles en point avant)Temps de réalisation : 1 h
Analyse texture : dur, irrégulier, paillettes lisses sur le dessus et légèrement rugueuses sur les bords, perles lisses et fraîches, les paillettes émettent un léger bruissement quand on les touche.



Expérimentations : textures brodées

Chaud / froid

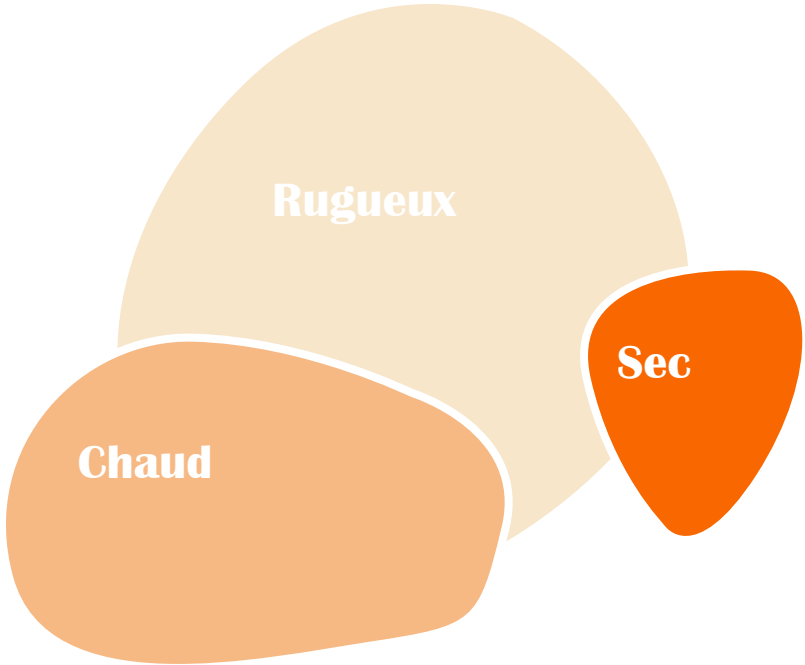
Nom : Mouton noir
Matériaux : laine mohair et soie
Technique : broderie ornementale (point noeuds)
Temps de réalisation : 2h30
Analyse texture : chaud, frisotter, légèrement rugueux et sec.



Expérimentations : textures brodées

Chaud / froid

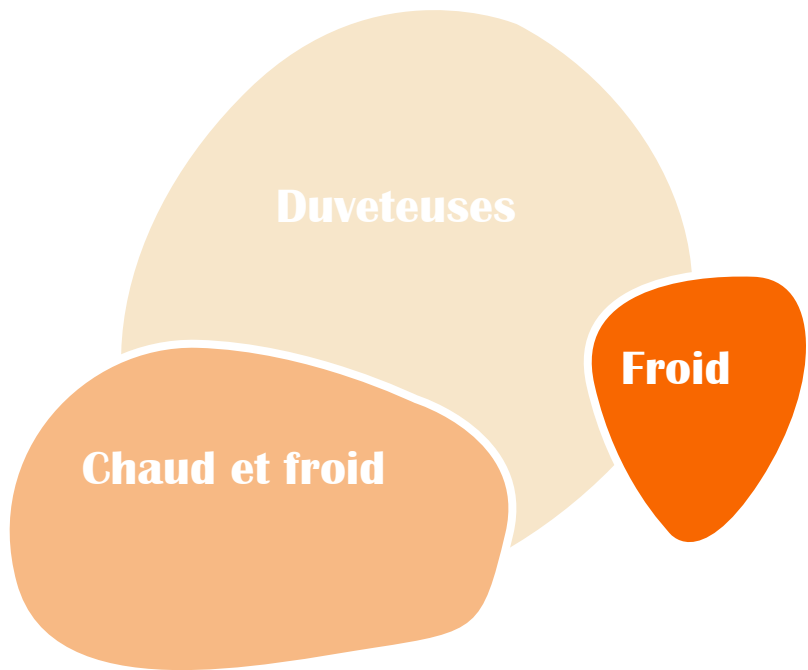
Nom : Le champs
Matériaux : laine mohair et soie
Technique : broderie ornementale (bourrage et passé plat biai)
Temps de réalisation : 3 h
Analyse texture : chaud, dur, valloné.



Expérimentations : textures brodées

Chaud / froid

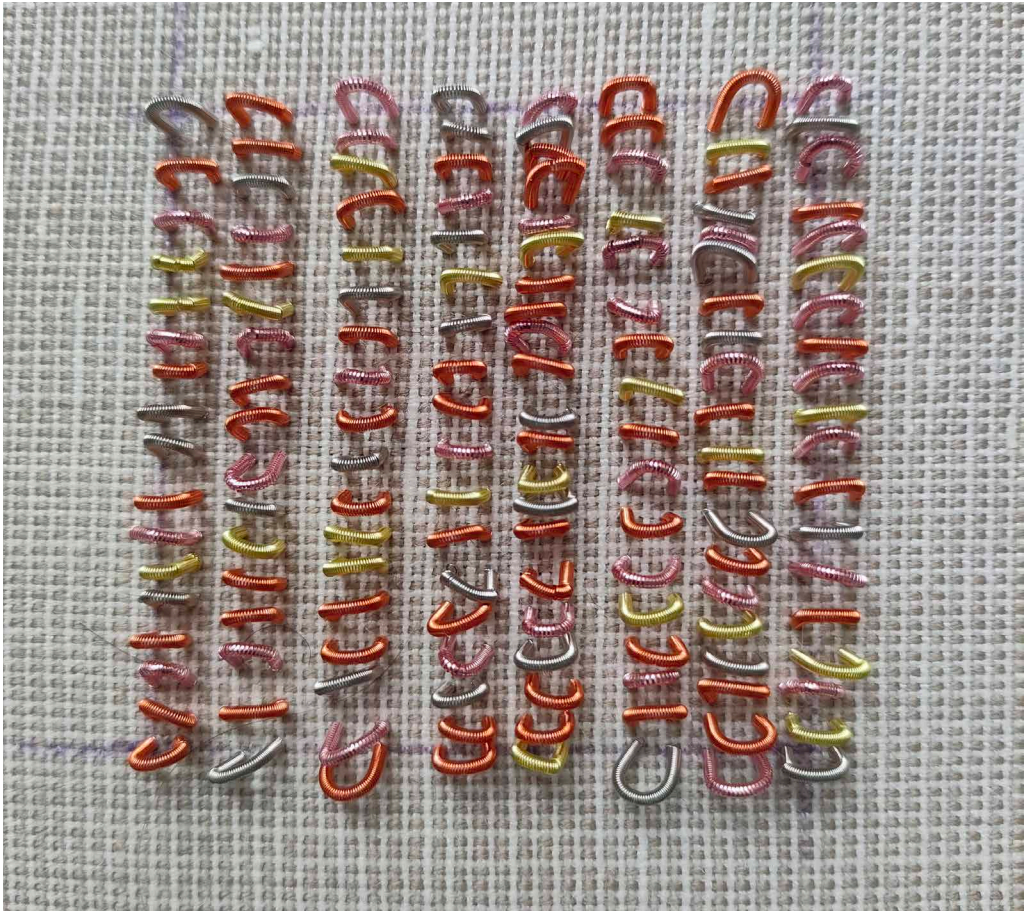
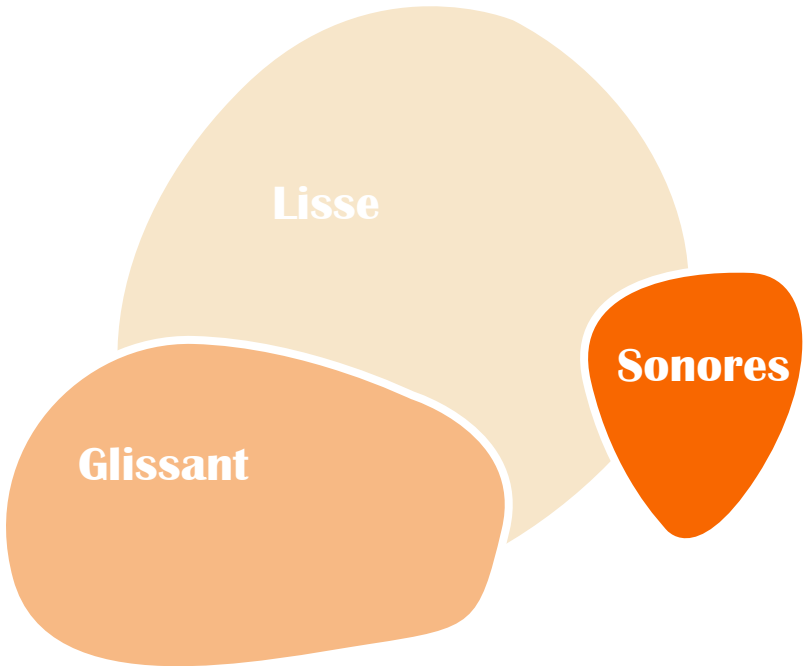
Nom : Les dunes
Matériaux : laine et cannetille lisse et mat
Technique : broderie ornementale (passé plat droit et passé plat biais), broderie métallique (passé plat droit et passé plat biais)
Temps de réalisation : 4 h
Analyse texture : parties en métal froides et lisses, parties en laine chaudes et duveteuses.



Expérimentations : textures brodées

Chaud / froid

Nom : Petits ponts
 Matériaux : cannetille métallique lisse brillante de différentes couleurs
 Technique : broderie métallique (point fantaisie)
 Temps de réalisation : 1 h
 Analyse texture : frais au toucher, très lisse, presque glissant quand on passe la main dessus, les petits points émettent un léger tintement quand ils rentrent en contact.



Expérimentations : textures brodées

Sonores

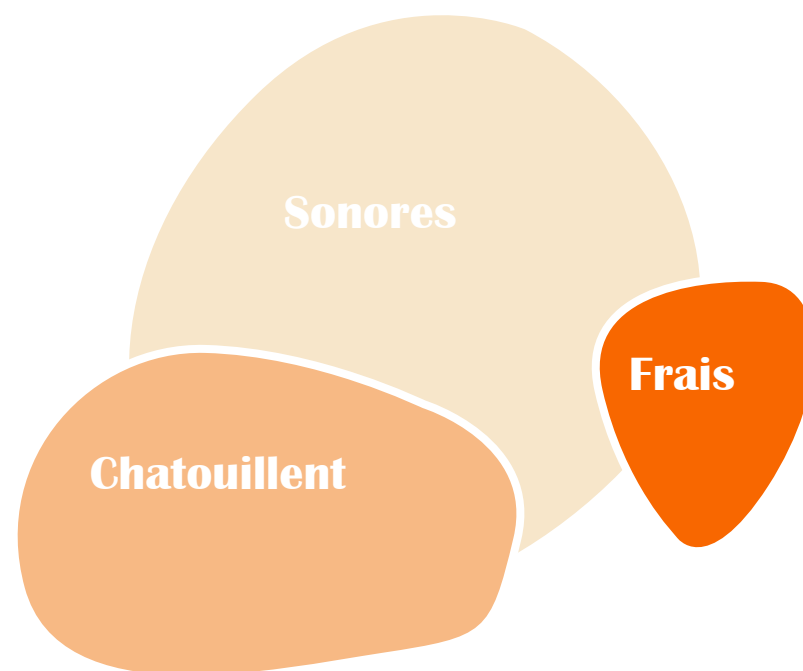
Nom : Champs de lys

Matériaux : paillettes en formes de fleurs, perles tubes en verre, perles rondes en plastique

Technique : broderie perlée (points fantaisie) et pose de perles en point avant

Temps de réalisation : 1 h

Analyse texture : émettent un tintement quand elles s'entrechoquent, et un bruissement quand on touche les pétales des fleurs, chatouillent le creux de la main, légèrement frais au toucher, et les bords des fleurs sont légèrement râpeux.



Expérimentations : textures brodées

Sonores

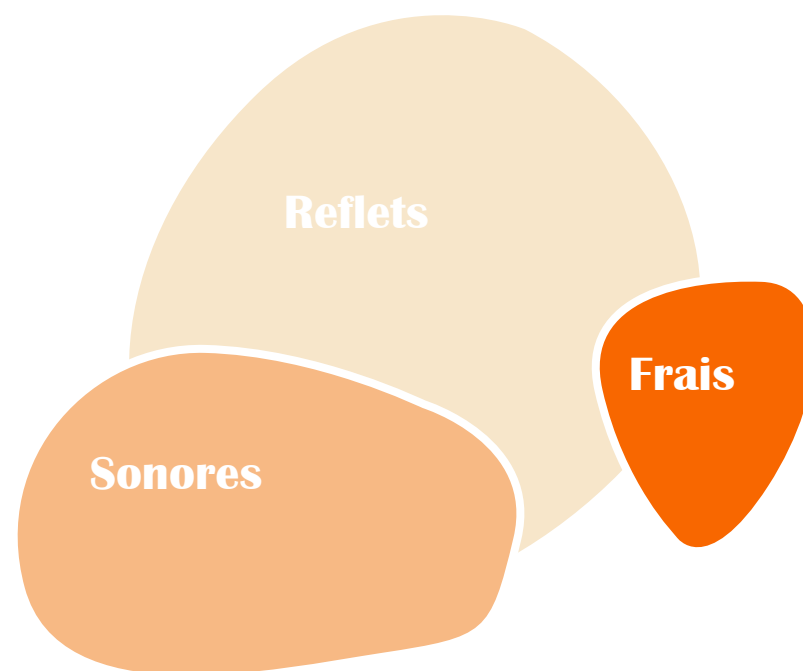
Nom : Fleur sauvages

Matériaux : paillettes en plastique, perles rondes en plastique et perles demi - tube en verre

Technique : broderie perlée (point fantaisie)

Temps de réalisation : 1 h

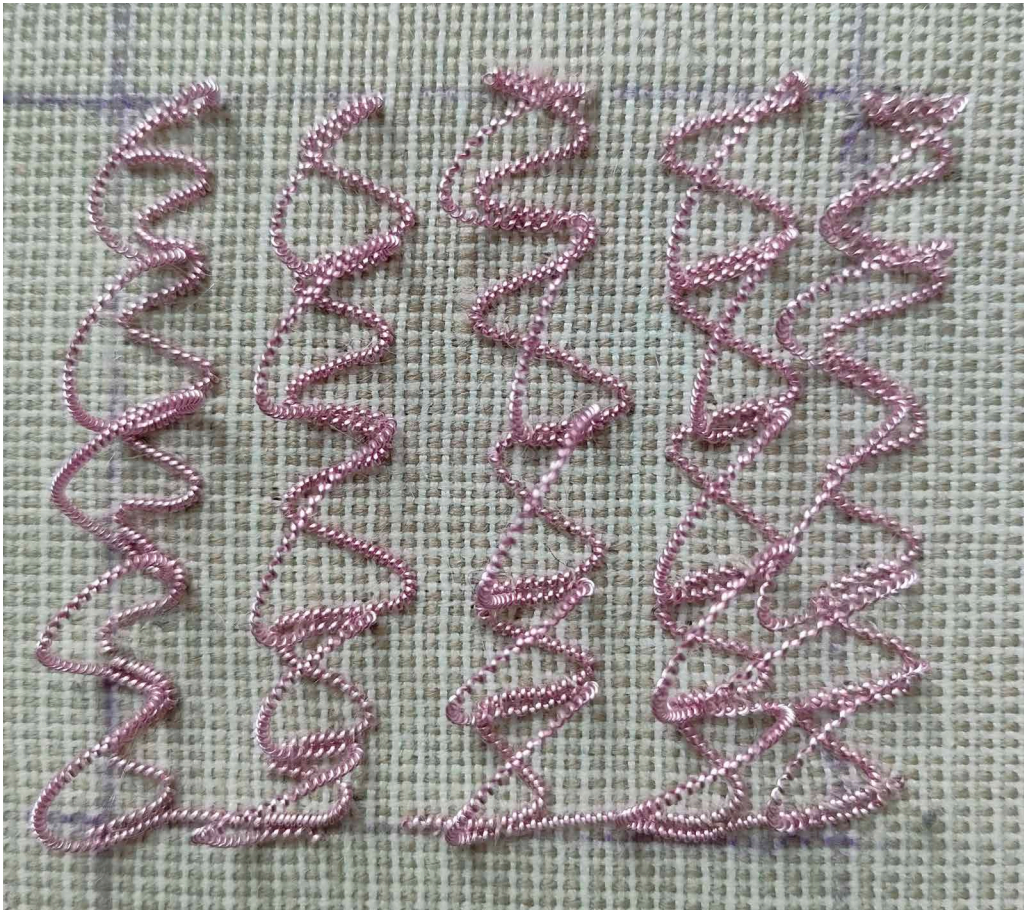
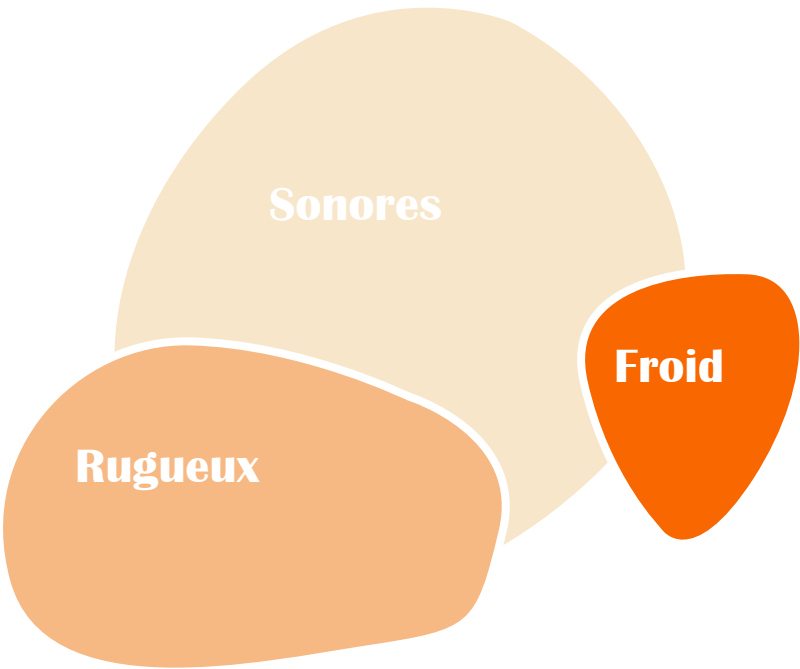
Analyse texture : s'entrechoquent en un léger tintement, émettent un bruissement quand on y passe la main (dû aux paillettes), frais au toucher, comporte des jeux de reflets et de transparence.



Expérimentations : textures brodées

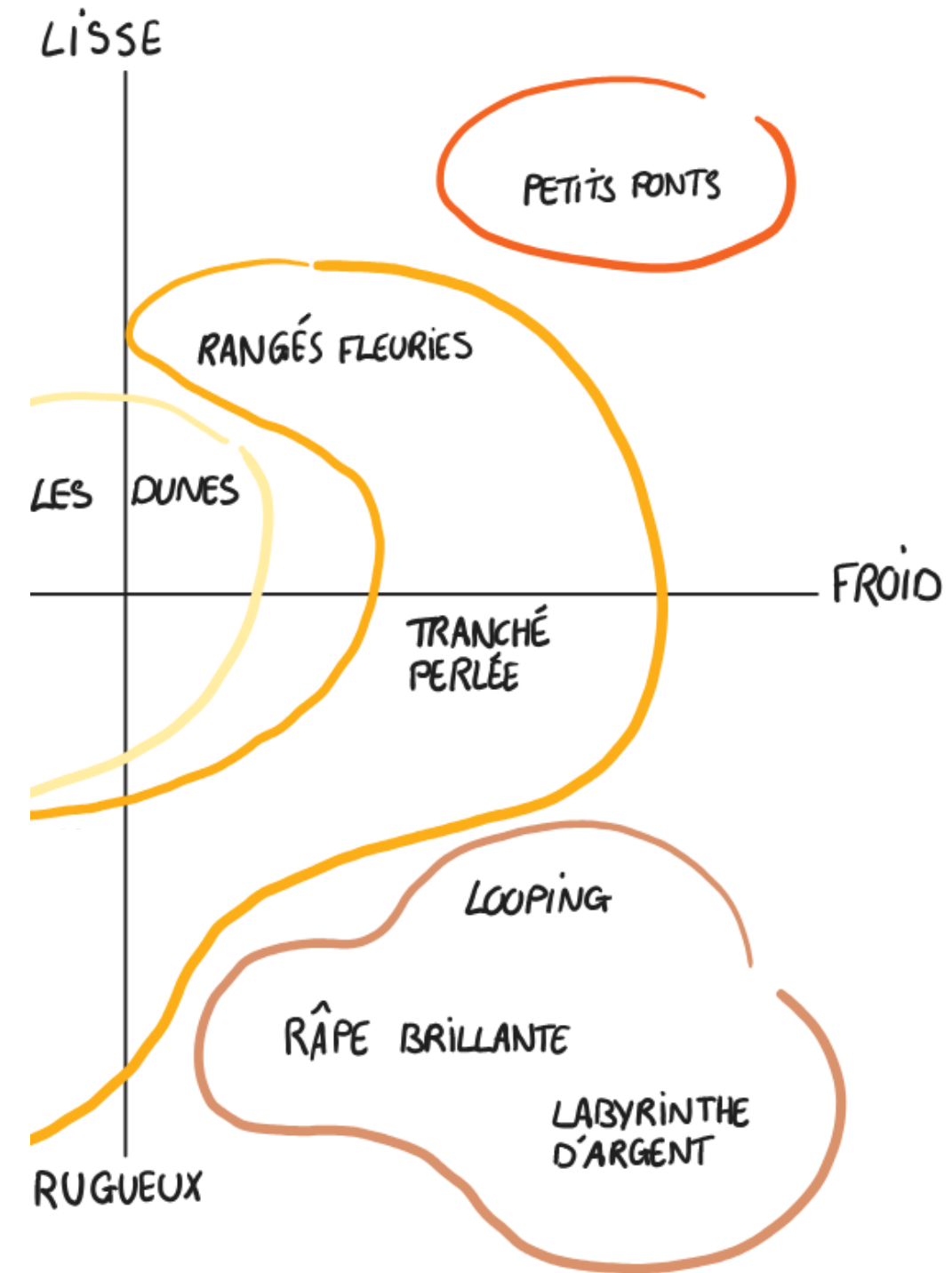
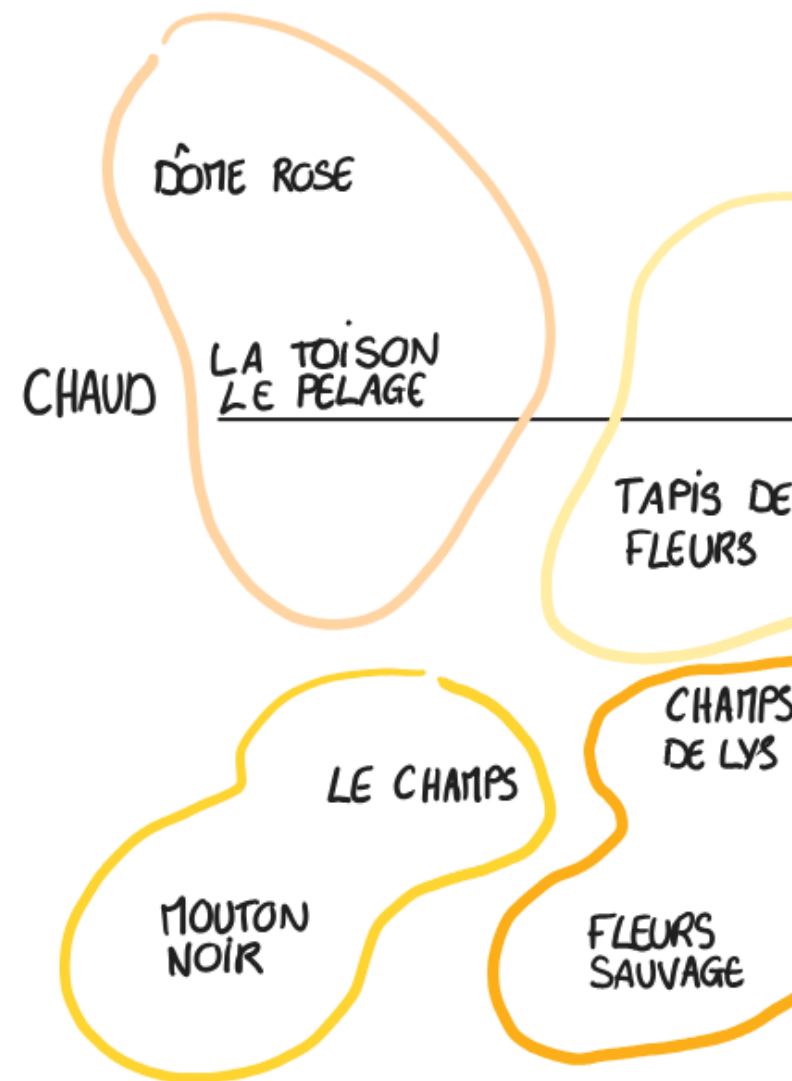
Sonores

Nom : Lopping
Matériaux : jaseron métallique
Technique : broderie métallique (pose de jaseron fantaisie)
Temps de réalisation : 30 minutes
Analyse texture : bruit sourd, bruissement, froid au toucher et rugueux, rebondissant, irrégulier.



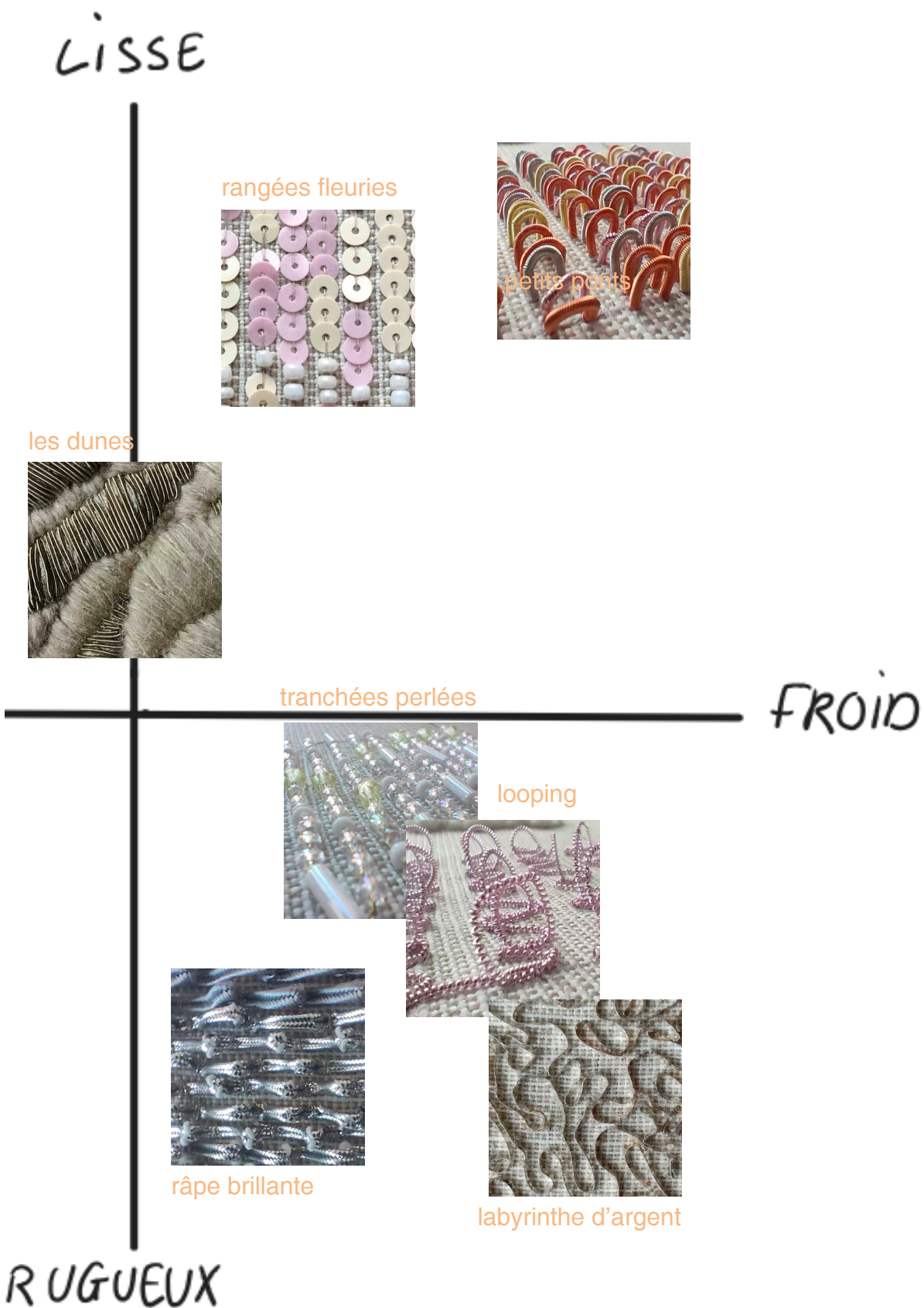
Cartographie sensorielle

Répertoire de caractéristiques
sensorielles « thérapeutiques » (par couleur,
taille, poids, matière) : Expérimentations
textures brodés



Cartographie sensorielle

Répertoire de caractéristiques sensorielles« thérapeutiques » (par couleur, taille, poids, matière) : Expérimentations textures brodés



C

Ma posture
De designer

Ma posture de designer

Ma posture de designer sensorielle peut se définir plus précisément avec le titre complet «designer sensorielle care, spécialisé dans le toucher».

En tant que designer, mon processus de travail consiste dans un premier temps à la découverte du futur lieu d'intervention par l'immersion, l'observation, puis l'interaction (entretiens auprès des personnes évoluant dans ce lieux et des futurs usagers, prise de notes, relevés photos, relevés sonores, relevés de textures, relevés de couleurs... et recherches théoriques), afin d'obtenir une compréhension et une vision globale de l'écosystème dans lequel je vais intervenir. Dans un second temps, je mettrai en place des «séances de travail» avec les futurs usagers (en collaboration avec différents professionnels du domaine pour optimiser la performance de mes séances). Ces temps de travail prennent la forme d'activités et de questionnaires, m'aidant à récolter des informations que je peux ensuite analyser, classer et croiser avec d'autres résultats, ce qui m'aidera à mettre en place mon projet au plus proche de la réalité et des besoins des usagers. Par la suite vient une phase de croquis et d'expérimentations, puis une nouvelle fois travailler avec les futurs usagers, en leur faisant tester mes premières expérimentation, et en travaillant en collaboration avec eux en vue de l'amélioration de ces premiers essais. Arrive ensuite une nouvelle phase de croquis, suivie par la création d'échantillons. Ces échantillons sont par la suite testés auprès des futurs usagers et en collaborations avec différents professionnels du domaine dans le but d'optimiser au maximum l'efficacité du projet. Après une nouvelle phase de croquis et la validation de tous les détails en collaboration avec différents professionnels, on aboutit finalement à la phase de prototypage menant au projet définitif et donc à la commercialisation de celui - ci.

Durant mon stage par exemple, au seins de l'institu, j'ai le statut de design sensoriel care, mon travail consiste à la création de solution sensoriels pour les enfants vivants avec le Trouble du Spectre de l'Autisme (trouver des astuces rapides et fonctionnels afin d'explorer des premières pistes de solutions).

Lors de mon arrivée au sein du SACS, les premiers jours ont été dédiés à la découverte du lieu, et à la compréhension de son fonctionnement. Pour ce faire, je me suis appliquée à lire tous les documents disponibles sur le projet d'établissement, puis je me suis penché sur l'observation des enfants, que j'ai pu, dans un premier temps, observer un à un afin de prendre des notes pour relever leurs difficultés, leurs préférences...

Après cette découverte des lieux, j'ai mis en place des séances de travail avec les différents professionnels du domaine, ce qui m'a permis de comprendre leur rôle et leur manière de travailler au sein de l'institut. Par la suite c'est avec les enfants que j'ai travaillé (futurs usagers de mon projet). Dans un premier temps les séances de travail ont été celles présentes dans leur programme, afin de prendre davantage connaissance du fonctionnement de chaque enfant et d'établir un lien de confiance entre eux et moi, puis est venu le moment de la présentation des expérimentations textiles sensoriel (réalisées dans le cadre de mon projet). J'ai alors eu l'opportunité de faire évoluer mon projet en précisant les formes de mes objets et les textures, grâce aux sensibilités et ressentis de chaque enfant. J'ai en même temps échangé avec les psychomotriciens, psychologues, médecins, éducateur spécialisés... afin de valider des pistes de recherches et de confirmer mes décision au vu de leur expérience et de leur point de vue scientifique / médical. S'en ai suivie une phase de croquis pour préciser et définir concrètement la forme des chaque objets sensoriel, de la gamme colorée, les différentes textures, les sons, les motifs, pour le projet Senso Pep's. Ma réflexion s'est ensuite exprimée par une phase d'expérimentation en situation sur la forme des des objets (recherche basée sur la forme de la main et sur les différentes manières de prendre en main un objet). Une réflexion sur les produits déjà présents sur le marché, et une explication de ce que mes produit apporte en plus à été établie (travail sensoriel plus recherché, différentes stimulations sur un objet comprenant une stimulation principale. Esthétique plus développé pour permettre à l'objet d'être à la fois un outils au quotidien pour la gestion du handicap, et, un objet non stigmatisant dans son utilisation, auquel on peut attribuer une valeur émotionnel permettent à l'enfant de se sentir en sécurité et en confiance tout au long de sa journée).

Ma posture de designer

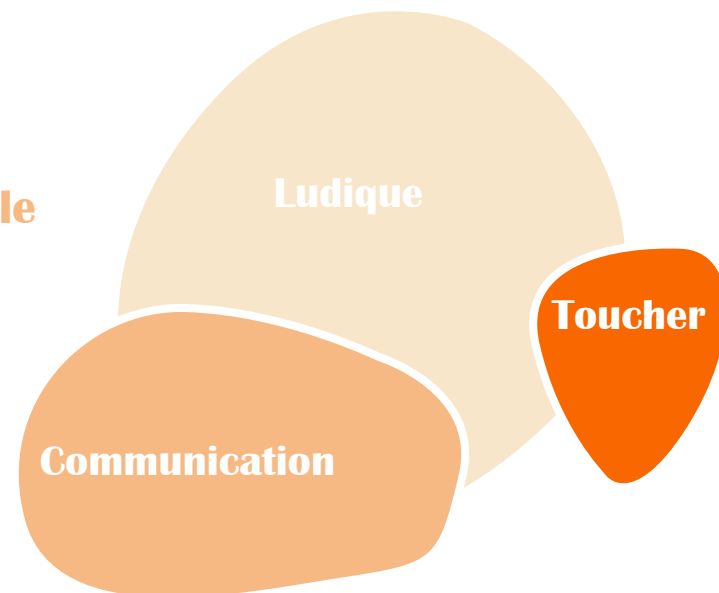
Pour finir, j'ai également travaillé avec une psychomotricienne au sein de l'institut, afin de valider les formes et les textures présentes sur mes objets afin d'être certaines qu'il soient le plus performant possible pour aider à la gestion des Troubles. Durant cette période de stage, j'ai également été amenée à créer une gamme de cartes sensoriels textures et couleurs (demande des éducateurs spécialisés), pour permettre aux enfants une découverte sensorielle riche, et leur apprendre les nuances existantes entre certaines textures / certaines couleurs, afin d'affiner leur sensibilité.

La psychomotricienne avec laquelle j'ai pu travailler m'a commandé un tapis sensoriel composé de plaques en mousse compacte ornementé de différentes textures afin de travailler la découverte sensorielle et la diversification sensorielle dans le cadre de ces séances avec les enfants. J'ai eu la chance de suivre une formation d'une journée sur la pratique Montessorie, ainsi qu'une formation sur le façonnement : Le façonnement est le renforcement différentiel d'approximations successives d'un comportement cible jusqu'à ce que la personne fasse le bon comportement. (professeur venant de suède pour réaliser une supervision du travail établi dans l'établissement).

Pour expliquer plus précisément ma posture de designer sensoriel au sein du SACS, on peut conclure que j'agissais comme un lien entre les différents métiers / pratiques présentes au sein de l'institut, j'ai également participé à la création de liens, et d'échanges riches entre les différents professionnels, notamment sur la mise en place de dispositif / solutions sensoriels pour les enfants (psychologue et éducateur spécialisé _ médecin et éducateur..). J'ai aussi remarqué qu'au fur et à mesure du stage, de plus en plus de mes collègues prenaient eux même l'initiative et venaient me voir pour obtenir mes conseils au niveau sensoriel pour un des enfants qu'ils prenaient en charge. Certains même allant à créer eux même des solutions sensorielles pour les enfants à la suite de mes conseils.

Étude de cas 9

Senso scratch,
Workshop Inclu & sens :
Maria Alejandra et Camille
Fages



Ce jeu est un **outil** qui permet aux **enfants** et aux personnes en situation de **handicap** de s'exprimer et de communiquer ensemble sur des sujets divers et variés. Ils peuvent ainsi dialoguer et se faire comprendre auprès de tous types de publics. Ce jeu peut être utilisé dans des lieux personnels (maison...), ou dans des lieux communs (écoles, milieu médical...) afin de dialoguer, de **partager** et de **communiquer** ses besoins, ses **difficultés**, ses souvenirs, ses émotions...

1/ Disposez le rectangle de scratch en face de vous ainsi que les boîtes (contenant les magnettes de couleurs, de textures, de mots clefs ou de pictogrammes)

2/ Choisissez dans chaque boîte les magnettes dont vous avez besoin pour exprimer une émotions, un ressenti ou encore un souvenir que vous souhaitez partager.

3/ Après avoir compris ce que le premier joueur a partagé sur le rectangle en scratch, un autre joueur choisit à son tour les magnettes qui lui sont nécessaires pour raconter un ressenti, un besoin, ou une émotion.

Avec ce projet, les enfants ou les personnes en situation de handicap parviennent davantage à s'**exprimer** et à communiquer avec autrui par son aspect **ludique** et varié de ce jeu. Une communication, un partage, est alors mis en place de manière plus efficace, notamment grâce à la combinaison : **mots, couleur, texture et pictogramme**, qui me paraît être une piste intéressante à explorer, au vu de mon projet de recherche. **L'interactivité** et la **manipulation** permettent une communication plus douce et plus légère entre les différents interlocuteurs.



Mon handicap
Dans mon
Métier de
Designer

D

Mon handicap dans mon métier de designer

Mon handicap dans mon métier de designer, m'a orrienter vers ma pratique de designer sensoriel care actuelle. J'ai débuté avec un Baccalauréat Std2a, me consacrant pleinement au design tout en apprenant les fondamentaux tel que le dessin, les maquette, l'utilisation des logiciels de CAO...En terminal, j'ai découvert la pratique de gravure présenté par un de mes professeurs sur son temps libre. J'ai appri la gravure avec des gouges japonaises, mais également la linogravure. J'ai commencé par imprimer mes tirages sur papier, puis j'ai réitérer l'opération en imprimant cette fois ci sur tissus. La pratique de la broderie est venue compléter celle de la gravure. J'ai alors intégêr un DMA design textile, spécialité broderie durant lequel j'ai appri la création et la gestion d'un projet de design. J'ai bien évidemment acquis les différentes technique tel que la broderie de Lunéville, la broderie ornementale et la broderie métallique, ainsi que des bases en tissage, en teinture, et en maille. Par la suite je suis allée aux beaux art à toulouse. Cette année m'a permis de développer mes compétences en design graphiques, design d'objet, design textile. Tout au long de se parcours mon handicap à été grandement canalisé par mes différentes pratiques manuelles. La licence artisanat - designer m'a aidé à faire évoluer mes projet et ma pratique de designer en hybridant encore davantage l'artisanat et le design. Puis durant le master en design sensoriel, j'ai pleinement accepté mon handicap, et je m'en suis même servit pour créer un projet personnel et professionnel pouvant aider de nombreuses personnes comme moi, ayant le syndrome gilles de la tourette, le trouble du spectre de l'autisme, ou d'autres troubles sensoriel et neuro développementaux. Pour conclure, je peut dire mon mon syndrome gilles de la tourette m'a guidé tout au long de mon cursus pour devenir la designer que je suis.

La conception de ce mémoire de Master 2 en Design Sensoriel, intitulé “**Le design du prendre soin : création d’objets thérapeutiques et sensoriels**” a été menée tel une exploration profonde et réfléchie des besoins des enfants en situation de handicap, en particulier ceux vivants avec un **Troubles du Spectre de l’Autisme** ou un **Syndrome Gilles de la Tourette**. Cette démarche s’est nourrie de certaines de mes **expériences personnelles**, en tant que personne vivant avec le Syndrome Gilles de la Tourette, ce qui m’a permis une compréhension intime des défis liés à la concentration et à l’attention dans un environnement éducatif.

En réponse à ces difficultés et au besoin croissant et urgent **de solutions et d’outils** pour ces enfants, mon mémoire de recherche s’est engagé dans un cheminement méthodologique rigoureux, mêlant la **recherche théorique** et la **pratique créative**. Inspiré par les travaux de Jehanne Dautrey dans “Design et pensée du care”, ainsi que par des projets concrets tels que Thérapie Felt - Tip Pen de Mathieu Lehanneur, j’ai exploré diverses **dimensions du soin, de l’accompagnement, et de la sensorialité**.

Une attention particulière a été portée à l’**éco - conception**, dans un souci de préserver l’environnement, de repenser notre manière de produire et de consommer, tout en développant des **solutions innovantes**. Cette approche a été nourrie par des réflexions sur la réutilisation des objets et des **ressources du quotidien**, inspirée notamment par les travaux d’Ernesto Oroza et de Pénélope de Bozzi dans les “Objets réinventés”, ainsi que par le projet “Réanim, la médecine des objets” des 5.5 Designers.

Ma démarche de recherche s’est également appuyée sur une **étroite collaboration avec les futurs usagers**, mettant en œuvre des activités et des questionnaires visant à comprendre leurs besoins et leurs préférences. Ces interactions ont nourri une **approche empathique et centrée sur l’utilisateur** dans leur processus de conception.

Enfin, ce mémoire de recherche m’a aidée à **définir** et à **confirmer ma pratique en tant que designer sensoriel**, intégrant mes expériences personnelles et mon handicap dans une réflexion sur le rôle et la posture du designer dans la création d’objets thérapeutiques et sensoriels.

En conclusion, au travers de ce mémoire, j’ai tenté d’apporter une contribution à la recherche en design sensoriel, en particulier dans le but **d’aider, d’encourager et d’accompagner des recherches de solution innovantes dans le domaine du médical et du handicap**. En combinant une approche théorique et une pratique réfléchie, j’espère avoir ouvert de **nouvelles perspectives de réflexions pour un design inclusif et respectueux des particularités et vulnérabilités de chacun**.

Bibliographie

Design :

- 1 - FIELL Peter et Charlotte, *Design du XXe siècle*, éditions Taschen, Paris, 2012
- 2 - GEEL Catherine, *Les grands textes du design*, éditions Inst.français de la mode, Paris, 2019
- 3 - INGOLD Tim, *Une brève histoire des lignes*, Zones Sensibles éditions, Bruxelles, 2013
- 4 - INGOLD Tim, *Faire*, éditions Dehors, Bellevaux, 2017
- 5 - COURTECUISSÉ Claude et VANDECASTEELE Éric, *Art design, d'un territoire l'autre*, éditions L'Harmattan, Paris, 2019
- 6 - PAPANÉK Victor, *Design pour un monde réel*, éditions Les Presses du réel, 2021
- 7 - CHEUNG Victor, *Design{H}ers, a celebration of women in design today*, éditions Viction : ary, Hong Kong, 2023
- 8 - BRUYÈRE Nathalie, GEEL Catherine, et PETIT Victor, *Global Tools*, éditions isdaT, Toulouse, 2024

Design sensoriel :

- 1 - PASSERON René, *La naissance d'Icar, éléments de poétique générale*, éditions Ae2cg, Paris, 1996
- 2 - BASSEREAU Jean-Feabçois et CHARVET PELLO Régine, *Dictionnaire des mots du sensoriel*, éditions TEC & DOC, Cachan, 2011
- 3 - CLAIR Jean, *Court traité des sensations*, éditions Gallimard, Paris, 2022
- 4 - MÉCHIN Colette, *Anthropologie du Sensoriel : Les sens dans tous les sens*, éditions Harmattan, Paris, 1998
- 5 - ANZIEU Didier, *Le moi - peau*, éditions Dunod, Paris
- 6 - COMETE, *Développement: quand le toucher éveille au monde*, N°51 magazine Inserm, éditions Inserm, Paris, 2021
- 7 - SOLA Christelle, “Toucher et savoir. Une anthropologie des happerceptions professionnelles”, ethnographiques.org, Numéro 31 - décembre 2015
- 8 - JEANNEROD Aude, “L’optique et l’haptique dans la critique d’art de Joris-Karl Huysmans”, Interfaces, 36 | 2015, 127-141

Design du quotidien / vernaculaire :

- 1 - Musée d'Art Contemporain Saint-Étienne Métropole, *Déjà - vu. Le desgin dans notre quotidien*, éditions Beaux Arts, Paris, 2021
- 2 - DE BOZZI Pénélope et OROZA Ernesto , *Objets réinventés*, éditions Alternatives, Paris, 2002
- 3 - DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien, 1. Arts de faire*, éditions Gallimard, Paris, 1990
- 4 - MANZINI Ezio, *Artefacts*, éditions du Centre Pompidou, Paris, 1992
- 5 - LIU Yvy et WONG Jian, *Eco design : furniture*, éditions Promopress, Barcelona, 2013
- 6 - BAUDRILLARD Jean, *Le système des objets*, éditions Gallimard, Paris, 2016
- 7 - LEYMONERIE Claire, *Le temps des objets*, éditions Cité du design, Paris, 2016
- 8 - FUKASAWA Naoto et MORRISON Jasper, *Super normal, sensations of the ordinary*, éditions Müller, Zürich

Design et artisanat :

- 1 - MORRIS William, *L'art et l'artisanat*, éditions Payot & Rivages, Paris, 2011
- 2 - LOOS Adolf, *Ornements et crime*, éditions Payot & Rivages, Paris, 2007
- 3 - SENNETT Richard, *Ce que sait la main*, éditions Albin Michel, Paris, 2010
- 4 - École supérieur d'art et de design, *Objectiver*, éditions Cité du design, Paris, 2014
- 5 - Institut national des métiers d'art, *Métiers d'art et numérique*, éditions La documentation Française, Paris
- 6 - PETIOT Fabien et BRAUNSTEIN - KRIEGEL Chloé, *Crafts, anthologie contemporaine pour un artisanat de demain*, éditions Norma, Paris
- 7 - GARNIER Philippe, Gaetano Pesce, Réinventer le monde sensible, abécédaire, éditions Buchet Chastel, Paris, 2017

Design et care :

- 1 - MCDONOUGH William et BRAUNGART Michael, *Cradle to cradle*, éditions Alternatives, Paris, 2011
- 2 - MCDONOUGH William et BRAUNGART Michael, *L'Up-cycle*, éditions Alternatives, Paris, 2016
- 3 - DUHEM Ludovic et RABIN Kenneth, *Design écosocial*, It : éditions, Paris, 2018
- 4 - DAUTREY Jehanne, *Design et pensée du care, pour un design des micro luttes et des singularités*, éditions Presses du Réel, Dijon, 2019
- 5 - TOROMANOFF Agata, *Le design pour les enfants, mobilier, accessoires et jouets*, éditions La Martinière, Paris, 2021

Design textile :

- 1 - BAUM Maggy et BOYELDIEU Chantal, *Dictionnaire encyclopédique des textiles*, éditions Eyrolles, Paris
- 2 - SCHOESER Mary, *Textiles*, éditions Flammarion, Paris
- 3 - FOGG Marine, *Le grand livre du design textile*, éditions Dunod, Paris
- 4 - BAYARD Marie - Noëlle, *Le petit précis de broderie*, éditions Marabout, Paris

Étude de la couleur :

- 1 - SANZ MARTIN Elena, “L’influence des couleurs sur le comportement et les émotions des enfants”, *être parents*, 20 décembre 2022
- 2 - Silvia GARCIA MARIA, “la chromathérapie, le pouvoir curatif des couleurs”, *doctissimo*, 20 décembre 2020
- 3 - GAGE John, *Couleur et culture, usages et significations de la couleur de l'Antiquité à l'abstraction*, éditions Thames & Hudson, Londres, 2008
- 4 - BAY Barbara, *Couleur et soin*, éditions Presses du Réel, Dijon, 2021
- 5 - PERRYMAN Laura, *Couleurs : histoire, usages, secrets*, éditions Pyramyd, Paris, 2021
- 6 - SUTTON Tina, *L'harmonie des couleurs*, éditions Pyramyd, Paris, 2021

Bibliographie

Étude du toucher et du geste :

- 1 - GUILLAUME Jeanne, “ Ages et périodes sensibles Montessori”, *Guide-montessori*, 2022
- 2 - GENTAZ Édouard, *La main, le cerveau et le toucher, approche multisensoriel et nouvelles technologies*, éditions Dunod, Malakoff, 2018
- 3 - GENTAZ Édouard, *La main, le cerveau et le toucher, approche neurocognitive du sens haptique*, éditions Dunod, Malakoff, 2018

Objet transitionnel :

- 1 - ROMAZIN Bruno, “Objets autistiques et objets transitionnels”, *Journal de la psychanalyse de l’enfant*, 2016
- 2 - JANSEN Christophe, “L’objet transitionnel dans un contexte de fragilisation des liens”, *L’école des parents*, 2016
- 3 - N. COHEN, M. LABAN, avec P. DE BAUDOUIN, “La pieuvre au crochet : plus qu’une peluche, une thérapie pour les bébés prématurés”, *France 3 régions*, Paris, 2020
- 4 - SAÏET Mathilde, “Wool - gathering, objet transitionnel et exploration sensorielle”, *Revue Française de psychanalyse*, 2016

Syndrome Gilles de la Tourette :

- 1 - HARCOURT Sophie, “Impacte d’une thérapie cognitivo-comportementale sur la formation des habitudes chez les patients atteints du syndrome Gilles de la Tourette”, France - Tourette, 2019
- 2 - YOUNG Lorraine, “Syndrome Gilles de La Tourette et traitement sensoriel”, *sensooli*, 2022
- 3 - Dr HARTMANN, “Syndrome Gilles de La Tourette”, *Institut du cerveau*, 2021
- 4 - FOUQUET-CHAUPRADE Barbara, “Bien-être et ressenti des discriminations à l’école”, *l’Année sociologique*, 2014
- 5 - SACKS Oliver, *Un anthropologue sur Mars*, éditions Seuil, Paris, 1996
- 6 - CHARRAS Kevin, EYNARD Colette, CERESSE Fanny, CERESSE Ankel, “S’affranchir du concept de handicap, critique constructive d’une notion obsolète”, éditions In Press, 2022
- 7 - GILIGAN Carol, “In different voice”, éditions Cambridge, Mass, Harvard University Press, 1982

Trouble du Spectre de l’Autisme :

- 1 - DEGENNE-RICHARD Claire et FIARD Dominique, “L’hypostimulation sensorielle : une réponse à la crise de l’adulte avec autisme”, Centre de ressources Autisme Île de France, 2011
- 2 - P. GIACARDY, M. VIELLARD, C. CHÂTEL, E. JOURDAN, E. AVENEL, S. ELISSALDE, P. GRANDGEORGE, V. MURDYMOTOO, J. GUIVARCH, L. BOYER et F. POINSO, “Trouble de la modulation sensorielle et difficultés adaptatives dans les troubles du spectre de l’autisme”, Science direct, 2018
- 3 - GARDOU Charles, *Fragments sur le handicap et la vulnérabilité*, éditions Eres, Toulouse, 2005
- 4 -HAN Bora, TIJUS Charles, NADEL Jacqueline, “Particularités visuelles dans l’autisme : apport des techniques de morphing et eye-tracking”, *Les nouvelles technologies au service de l’enfance*, éditions Nec plus, 2015
- 5 - CHOKRON Sylvie, PIERON Marie, ZALLA Tiziana, “Troubles du spectre de l’autisme et troubles de la fonction visuelle : revue critique, implications théoriques et cliniques”, L’information psychiatrique, éditions John Libbey Eurotext, 2015
- 6 - FRASER Diane, Comment font les autres enfants, éditions D BCBA-D, Bourgogne, 2017
- 7 - CLAUDON Philippe, WEBER Margot, Devenir “L’émotion : Contribution à l’étude psychodynamique du développement de la pensée de l’enfant sans langage en interaction”, édition Médecine & Hygiène, 2009

Filmograpgie

- 1 - ROBERT Sophie, *Documentaire “Quelque chose en plus”*, 2019
- 2 - KONBINI, *“Gilles de la Tourette : Orphée 9 ans nous parle de sa maladie souvent incomprise”*, 2020
- 3 - ARTE Regards, *Documentaire “TDAH chez l'adulte”*, 2023
- 4 - ARTE Pscho, *Documentaire “Les troubles du spectre autistique”*, 2023
- 5 - RTSSANTE - 36,9°, *Documentaire “Autisme au féminin : la différence invisible”*, 2021
- 6 - ARTE Regards, *Documentaire “Les TOC : Ces phobies qui perturbent le quotidien”*, 2023
- 7 - FRANCE TV, Ça commence aujourd'hui, *“Gilles de la Tourette : quel est ce syndrome ?”*, 2018
- 8 - ALLO Docteurs, Le Magazine de la Santé, *“Vivre avec le syndrome de Gilles de la Tourette”* 2021
- 9 - GENESPY, *“WEBINAIRE LIVE : tics, tocs syndrome de Gilles de la Tourette”* 2021
- 10 - CUTLER R.J., *“Billie Eilish : the world's a little blurry”*, 2021
- 11 - CAPALDI Lewis, *Documentaire “How I'm felling now”*, 2023
- 12 - FORMAN Milos, *“Amadeus”*, 1985
- 13 - NORTON Ed, *“Brooklyn Affairs”*, 2019
- 14 - SHORE David, *série “Good doctor”* , 2017
- 15 - RASHID Robia et JASON LEIGH Jennifer, *série “Atypical”*, 2017

Corpus de références

- 1 - BONNEROT Adrien, projet CASS, 2011
- 2 - DURVILLE Emanuelle, Parures à manipuler, 2015
- 3 - GARRIC Justine, Histoires sensorielles, 2020
- 4 - TABOURIER Maria, Accompagner et rassurer une personne autiste, 2016
- 5 - Maktoubdesign, Bulle sensorielle
- 6 - BREUILLÉ Frédérique, Déambulations, 2012
- 7 - LEHANNEUR Mathieu, Therapetique Felt tip pen, 2001
- 8 - SÉCHER Camille, projet Mots de tête, 2020
- 9 - MACADAM Toshiko, woods of net, 2009
- 10 - CRASSET Matalie, Permis de construire, 2000
- 11 - MATTHEY Géraldine, Emotis, 2010
- 13 - BOEHM Nancy & BOEHM Lou-Anne, méthode MAASE : couverture sensoriel, 2016
- 14 - MARIN Stéphanie, Le sifflu, 2003
- 15 - Les M studio, fauteuille cocon, 2010
- 16 - Les M studio, Sensorium, 2012
- 17 - L'Atelier Sensible, BÔM, 2020
- 18 - AUDRAIN Alexia, OTO, 2020
- 19 - PESCE Gaetano, Pratt chair, 1983-1986
- 20 - 5.5 Designers, projet Réanim, 2004
- 21 -Design Front, Sketch furnitures, 2005
- 22 - 5.5 Designers, Les objets ordinaires, 2004
- 23 - BRUMENT François, Vase 44, 2008
- 24 - HAYGARTH Stuart, Optique, 2007
- 25 - Campana, série Peluches, 2007
- 26 - 5.5 Designers, Ouvriers-designers, 2005
- 27 - Droog design et VAN DER POLL Marijn, Do it, 2000
- 28 - Droog design et TJEPKEMA Frank & VAN DER JAGT Peter, Do break, 2016
- 29 - Clédat & Petitpierre, Les Plantamouves, 2023
- 30 - ILENAS Anna, M.ALLUÉ Josep et GOMEZ Dani, Jeu de société : Le monstre des couleurs, 2018
- 31 - PETIT Boum, bouteilles sensorielles
- 32 - PETIT Boum, Raimbow touch sacks
- 33 - DJECO, Baton de pluie BabyRaini
- 34 - FILIBABA , Balles sensorielles Isa en caoutchouc nature
- 35 - RUBBABU, Balles sensorielles

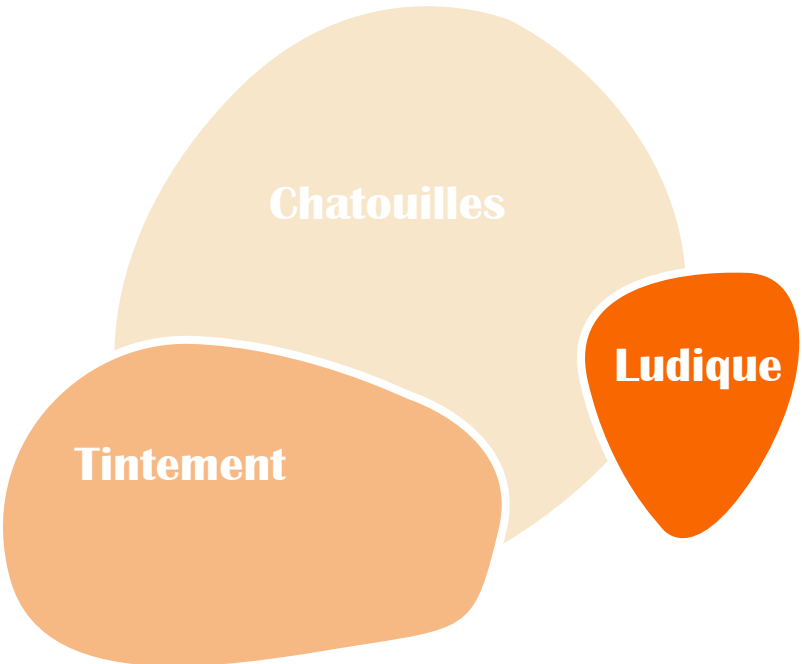
- 36 - Billes and Co., Juicy colors
- 37 - Jelly cat, Pâtisseries
- 38 - Little big friends, hochets petits animaux
- 39 - Londji, jeux
- 40 - Snoezelen
- 41 - Inclu & sens
- 42 - Hoptoys

Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : Le coquillage “noix de Saint - Jacques perlée”
Matériaux : vinyle perforé jaune, perles tubes en verre et perles tubes en plastique, perles rondes en verre et perles rondes en plastique, découpe et couture machine
Technique : couture (techniques de coutures de cercles en volume) broderie perlées (pose de perles fantaisies)
Temps de réalisation : 6h

Analyse : Cet objet émet de léger tintement quand on caresse les perles du bout des doigts, il a une texture légèrement fraîche et collante à l’extérieur, tandis qu’à l’intérieur, la texture est plutôt tiède, mais elle est doucement contrasté avec la fraîcheur des perles en plastique et en verre.

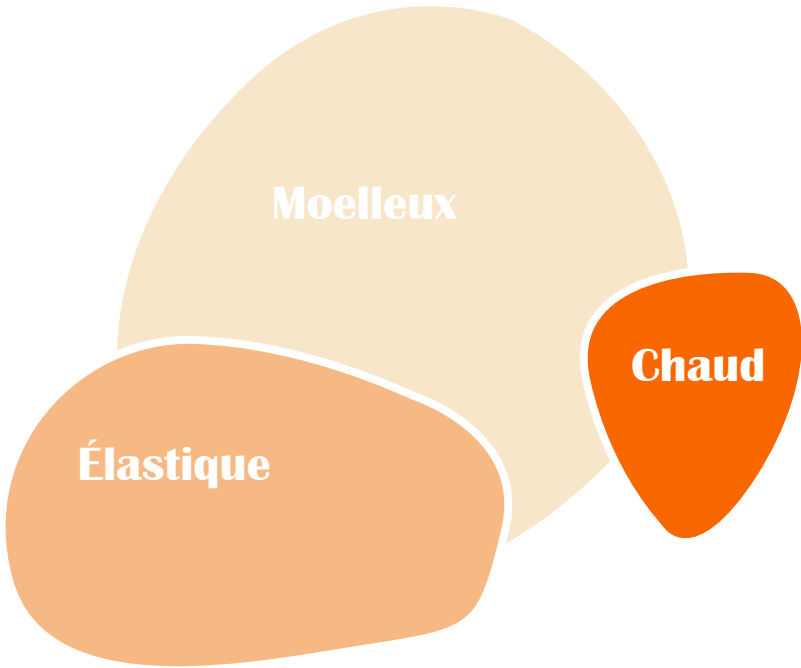


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : La toison “élasti - laine”
Matériaux : laine mohair et soie, petits élastiques multicolores, laine crochétée à la main avec des élastiques inclus dans la maille au fur et à mesure
Technique : travail de la maille, crochetage (point basic)
Temps de réalisation : 2h

Analyse : Cet objet très apaisant et moelleux et doux d’un côté, et élastique de l’autre, au toucher. Cette structure tricoté permet deux manipulation différente, une délicate et réconfortante, l’autre plus dynamique en pressant les élastique dans sa main par exemple

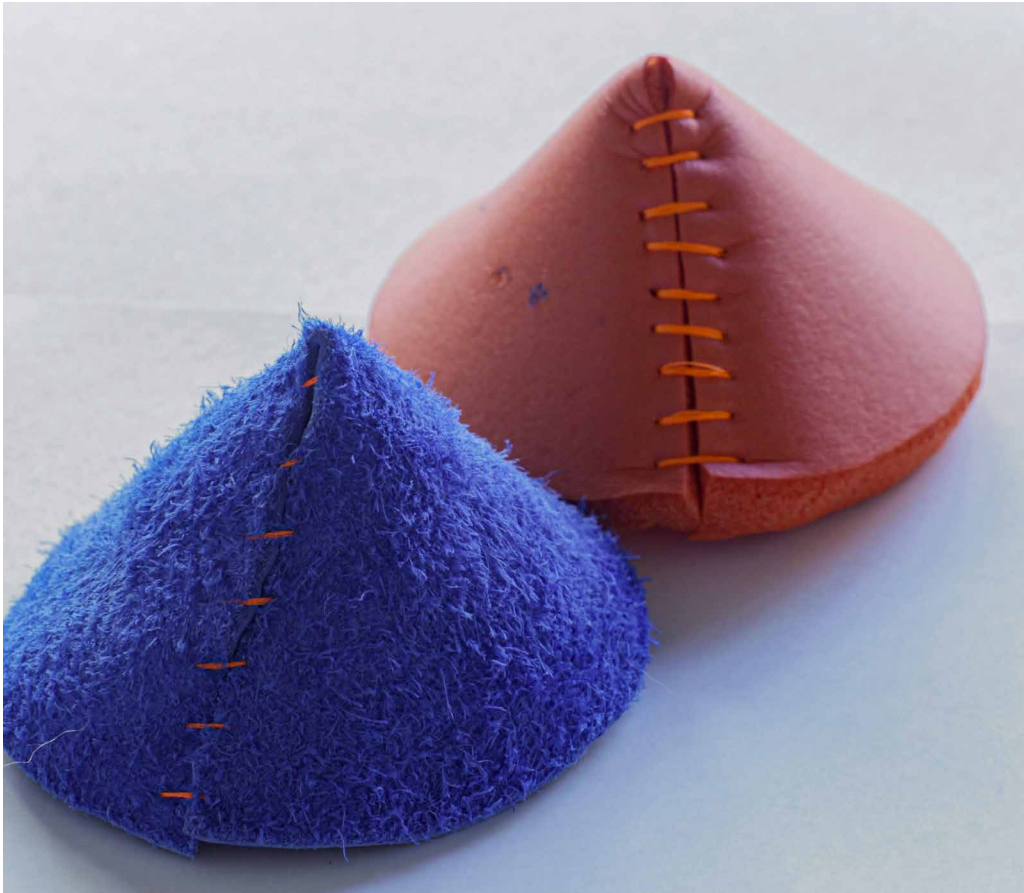
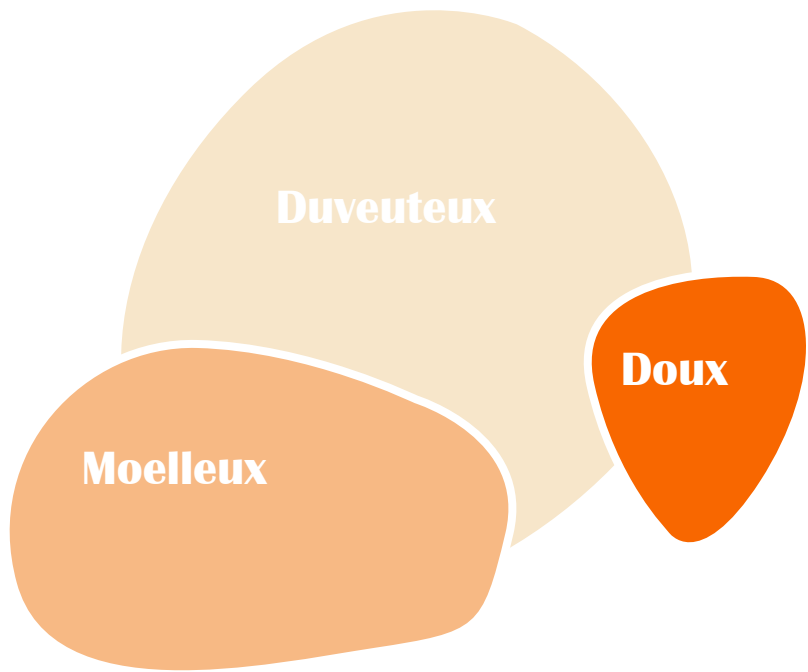


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : Les cônes “complémentaires”
Matériaux : mousse épaisse orange et cuir daim bleu
Technique : découpe et couture main, temps
Temps de réalisation : 45 minutes

Analyse : Ces deux objets ont des textures différentes mais apaisantes. Le orange est très moelleux et élastique, tandis que le bleu est doux et poilu au toucher. Il peuvent se superposer, s’emboîter, il peuvent être manipulés séparément... et sont très ludique à manipuler.

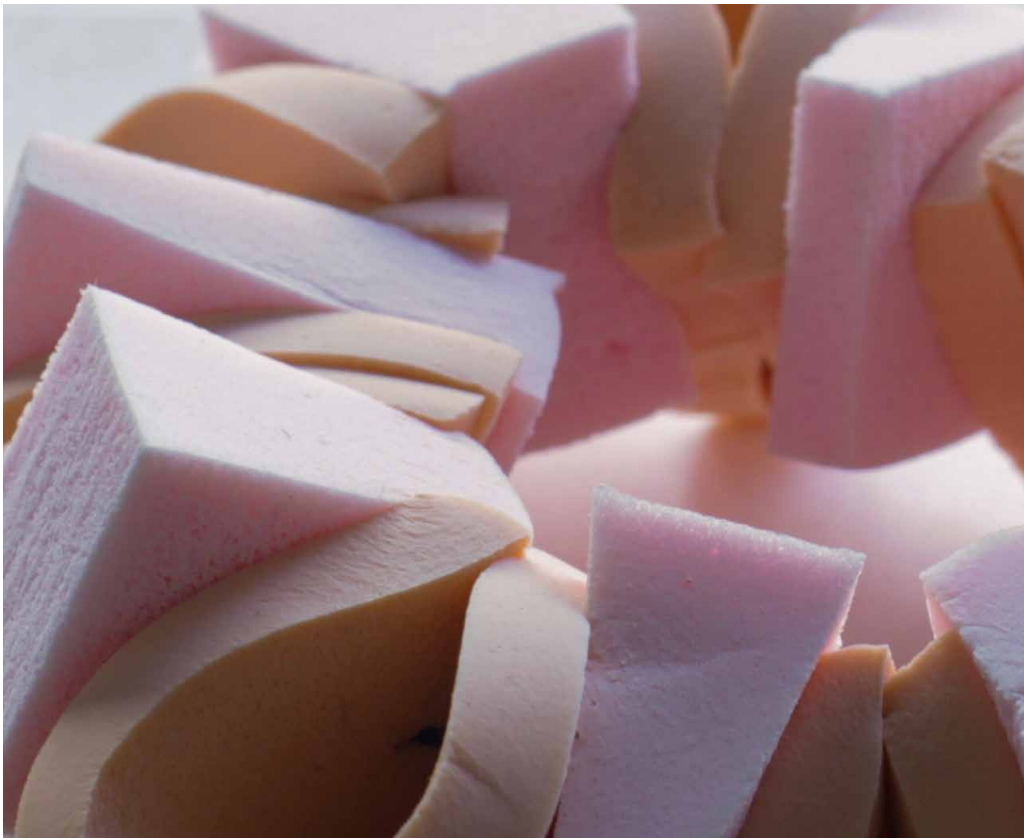
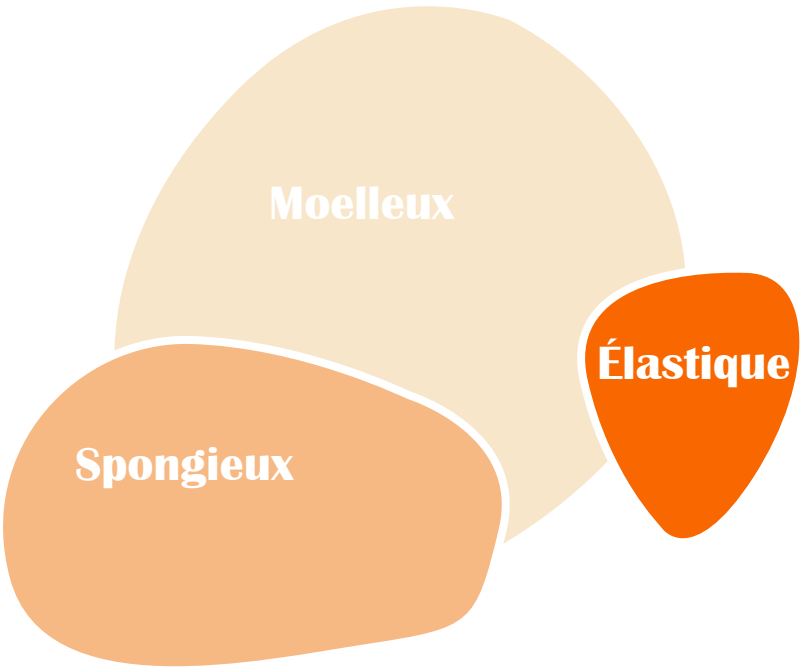


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographiques

Nom : L’anneaux “perles de mousse”
Matériaux : mousses éponges rose et orange pâle, fil élastique
Technique : assemblage mains (perles de mousses enfilées sur une aiguille pour former petit à petit cet anneau)
Temps de réalisation : 20 minutes

Analyse : Cet objet est particulièrement moelleux, spongieux même! Sous forme de cercle, on peut l’étirer, l’écraser, le tortiller, ou encore le porter autour du poignet tel un bracelet. Il apporte une manipulation stimulante pouvant aider à canaliser les émotions et les troubles.

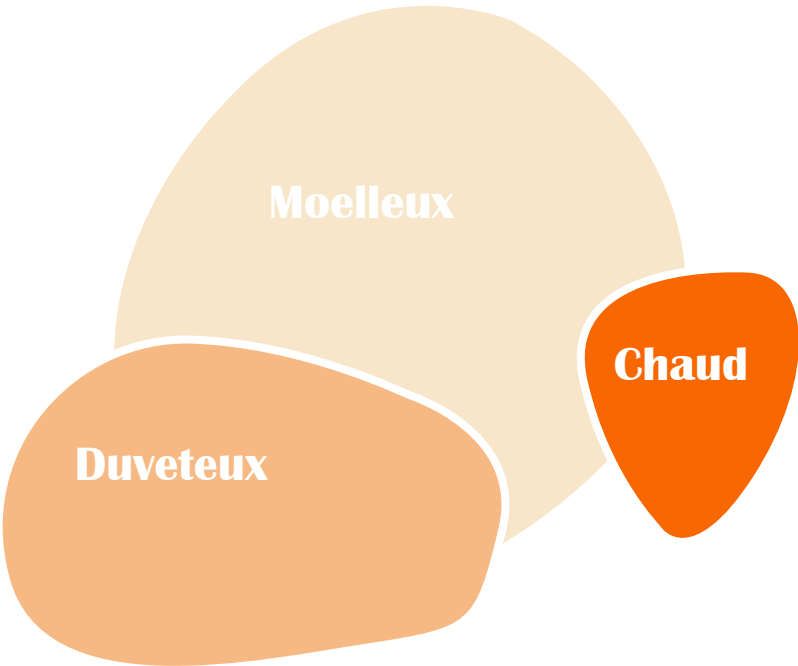


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : Le coquillage “au creux de la main”
Matériaux : jersey de soie, bourrage laine alpaga, mousse à mémoire de forme, laine mohair et soie, laine velours
Technique : couture machine (assemblage type coussin, bourrage à la main) et broderie (point de noeuds)
Temps de réalisation : 6h

Analyse : Cet objet très apaisant et réconfortant à manipuler, est englobant, moelleux et doux au toucher. Les points de nœud en laine et en velours apporte une texture duveteuse et chaude.

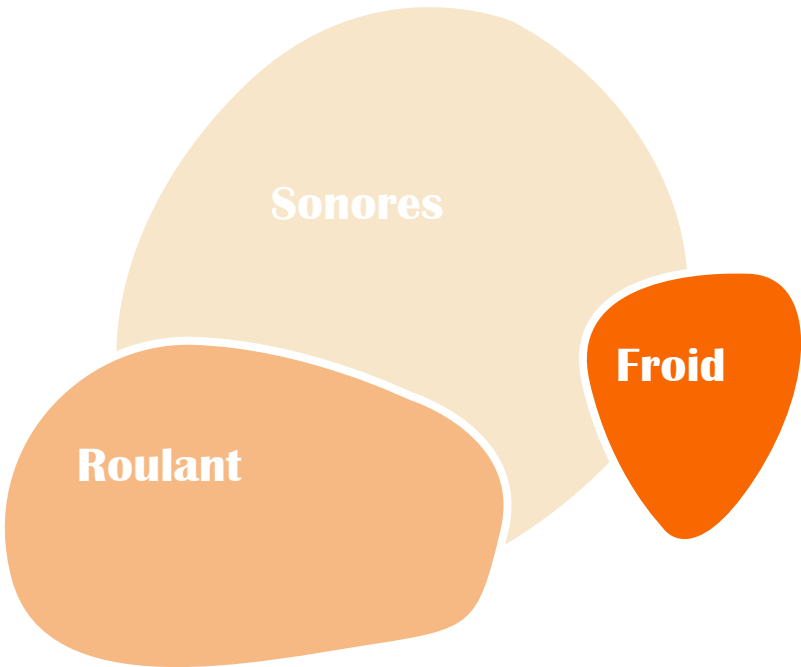


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : Le colier “perles glacées”
Matériaux : perles de quartz rose et fil de nylon
Technique : assemblage de perles à la main, à l’aide de fils et d’une aiguille
Temps de réalisation : 15 minutes

Analyse : Cet objet est très lourd, il offre une fraîcheur agréable et ressourçant. Quand on le prend dans la main est qu’on le manipule, le bruit des perles qui s’entrechoquent émètent un tintement stimulant et apaisant à la fois.

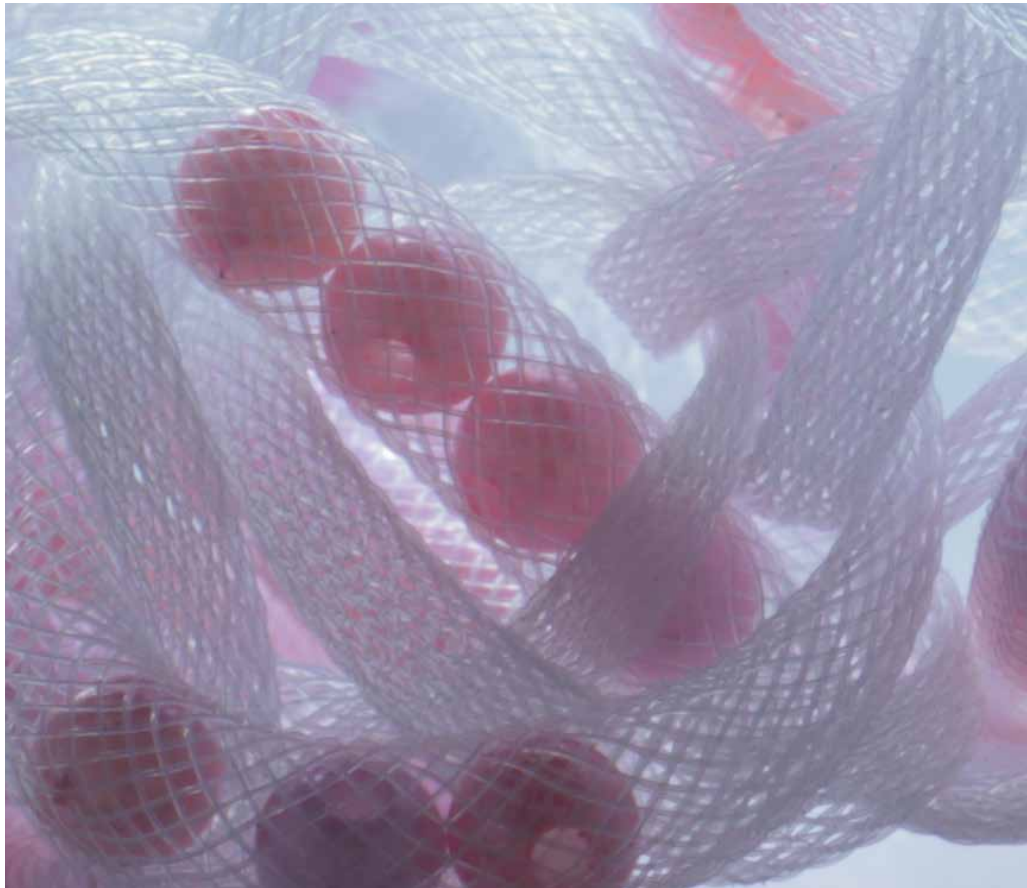
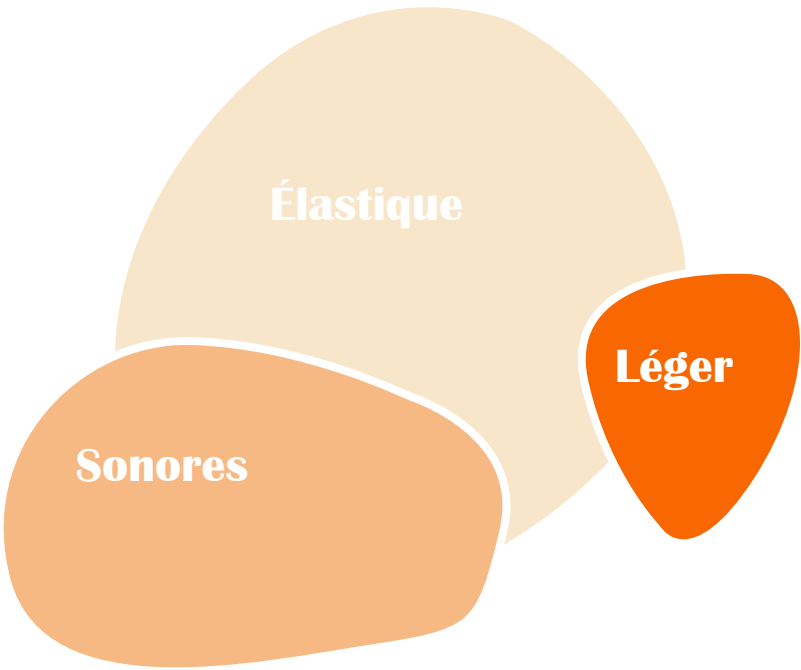


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : Le nuage “cliquetis de pluie”
Matériaux : résille tubulaire et perles rondes en plastique rose
Technique : enfilage des perles dans la résille tubulaire, puis crochetage à la main pour créer de grosses mailles
Temps de réalisation : 20 minutes

Analyse : Cet objet est très léger et élastique, il offre la possibilité de passer ces doigts à l'intérieur et de tirer sur les différentes ses boucles afin de faire varier sa forme. Cet objet thérapeutique et sensoriel est frais au toucher. Quand on le prend dans la main et qu'on le manipule,il émet un bruit apaisant grâce aux perles qui s'entrechoquent entre elles.

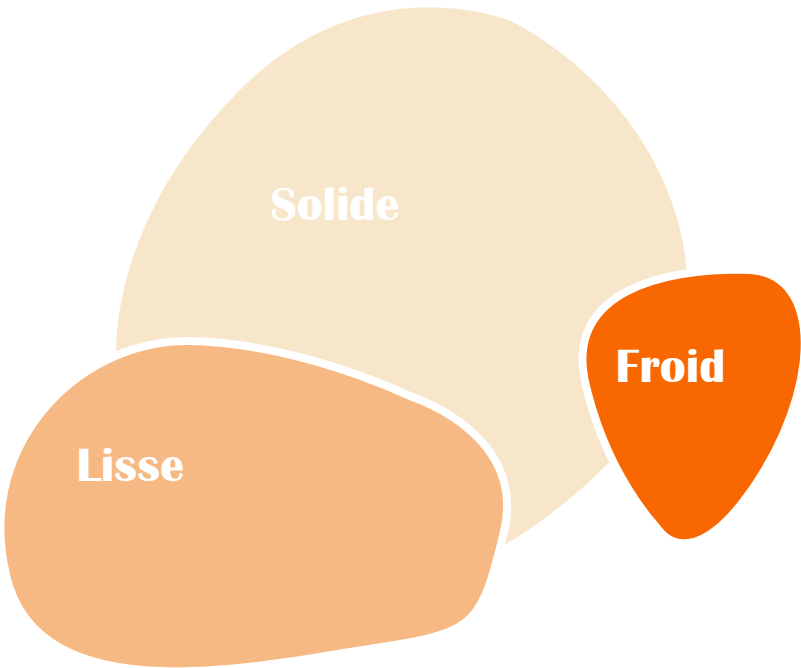


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : Les triangles “dés en cuir”
Matériaux : cuir vinyle blanc, fil métaloplastique argent
Technique : découpe puis couture machine (assemblage de cercles pour former les triangles) et couture main (pour refermer les petites ailettes des triangles)
Temps de réalisation :1h

Analyse : Ces objets sont frais, légèrement souple et très lisses au toucher. On peut les manipuler aux creux de sa main, les lancer comme des dés, et écouter les différents sons qu’ils émettent en roulant. Leur manipulation est relaxante et calme.



Expérimentations : textures et formes textiles

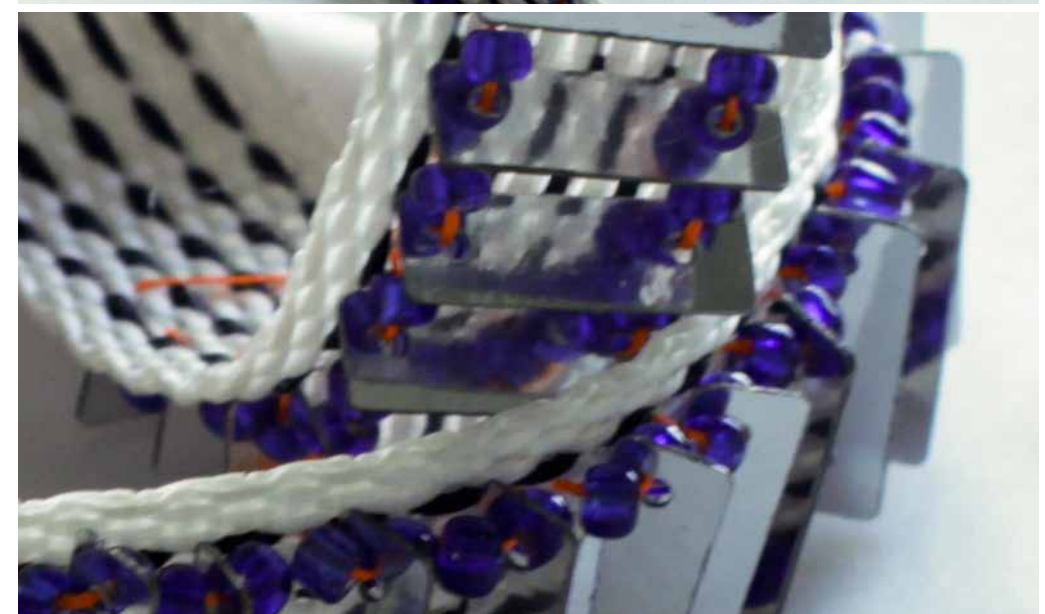
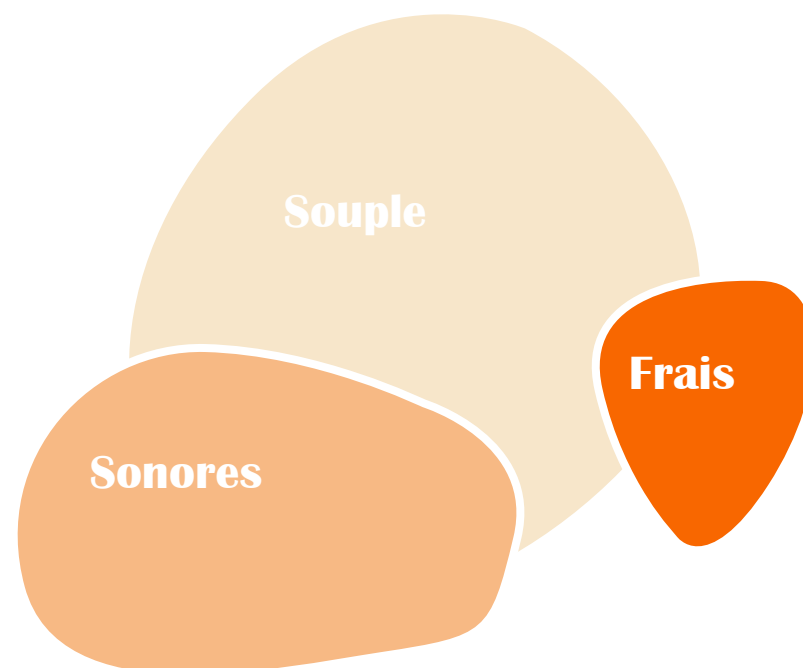
Expérimentations photographiques

Nom : Le ruban “bruissement de paillettes”

Matériaux : sangle tissée motif noir et blanc, fil de broderie orange, paillettes rectangles argentés, perles bleu électrique
Technique : Broderie perlée (pose de paillettes et de perles fantaisie)

Temps de réalisation : 3h

Analyse : Cet objet est souple, très malléable, on peut notamment l'enrouler autour de ces doigts, autour de son poignet... Quand on manipule les perles et les paillettes qui le composent, celles-ci émettent un léger bruissement apaisant.

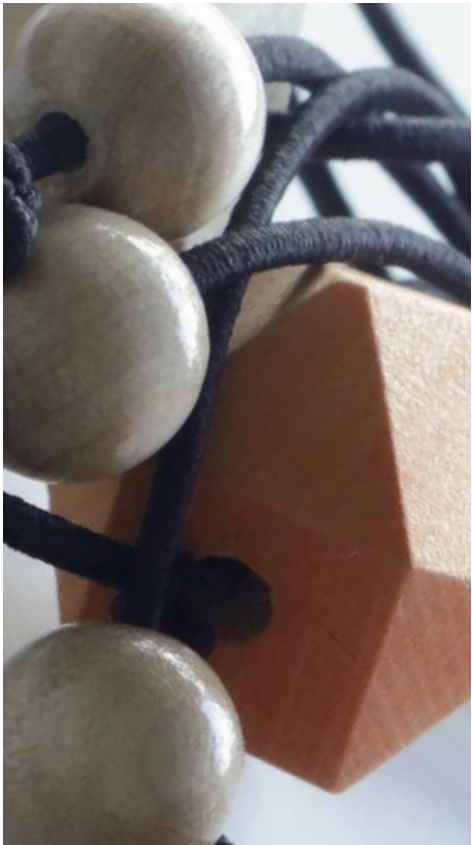
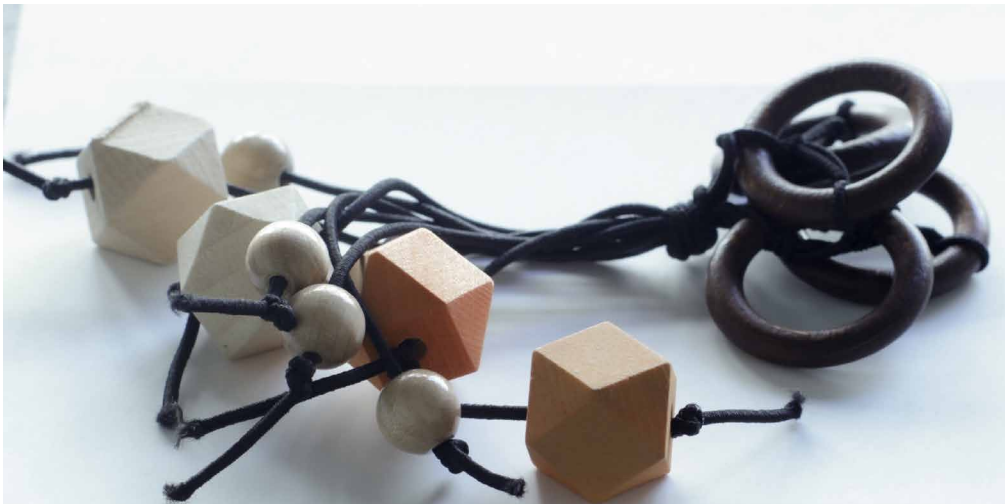
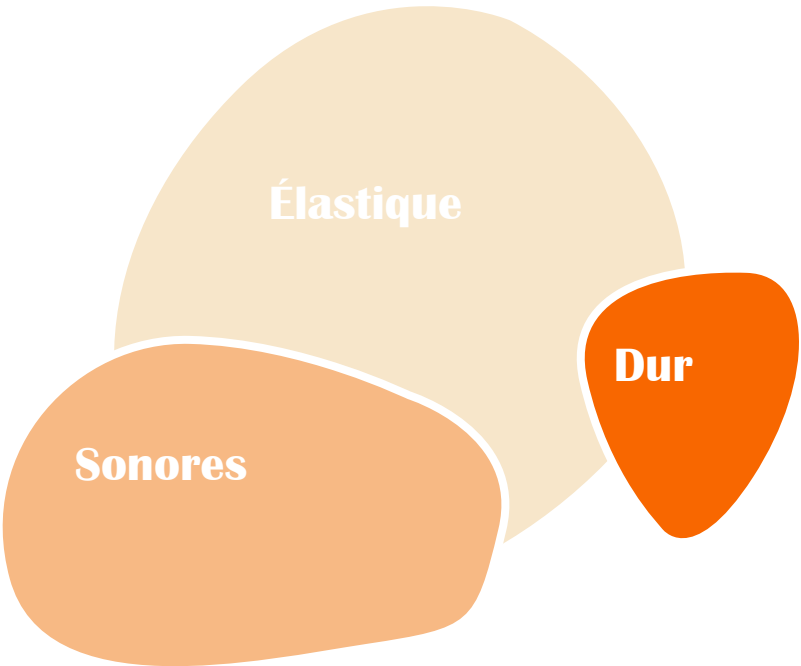


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : Le hochet “élasti - bois”
Matériaux : perles hexagonales facetées bois brut ou teint en orange, perles rondes en bois verinis, anneaux bois foncé, fils élastiques noir
Technique : Nouage fantaisie avec un fils élastique de perles et anneaux en bois
Temps de réalisation : 45 minutes

Analyse : Cet objet est dur et élastique. Il offre la possibilité de passer ces doigts dans les anneaux et de tirer les perles en bois au bout des élastiques. Cet objet thérapeutique et sensoriel émet différents sons en fonction des différents éléments en bois qui s’entrechoquent quand on le manipule. Il est à la fois lisse et dur au toucher.



Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

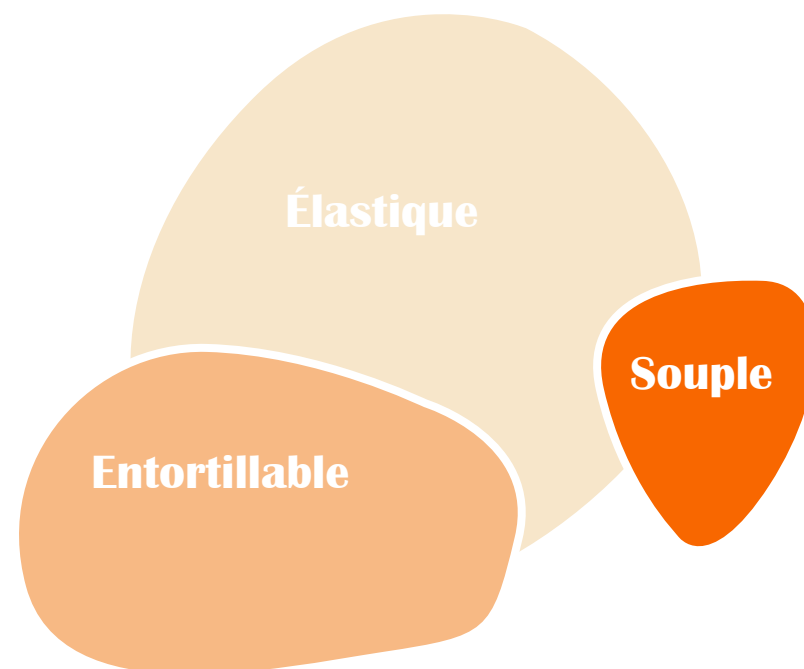
Nom : Le bandeau “élasti - torti”

Matériaux : fil élastique fin de couture beige et blanc

Technique : crochetage à la main des fils élastique (ensemble), point standar

Temps de réalisation : 2h

Analyse : Cet objet est très élastique, particulièrement léger, mais aussi agréablement doux au toucher, car les fils élastiques sont entourés de tissu. De forme rectangulaire, sa longueur permet de l'entortiller autour de son poignet ou autour de ses doigts par exemple.

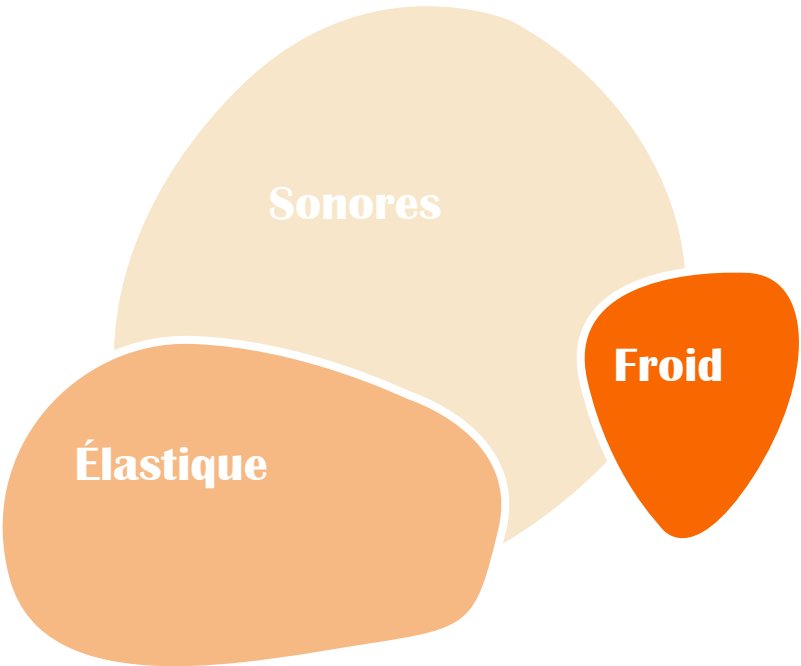


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : Le bandeau “élasti - métal”
Matériaux : fil élastique gros diamètre jaune fluo, anneaux plats en acier
Technique : crochetage à la main du fil élastique, point standar, et intégration des anneaux métalliques
Temps de réalisation : 1h

Analyse : Cet objet est souple, mais très stretch quand on le manipule. Les parties en métal apportent de la fraîcheur au toucher et émettent des claquement quand elles s’entrechoquent lorsqu’on tire sur l’élastique. C’est une manipulation dynamique qui aide à canaliser les troubles.

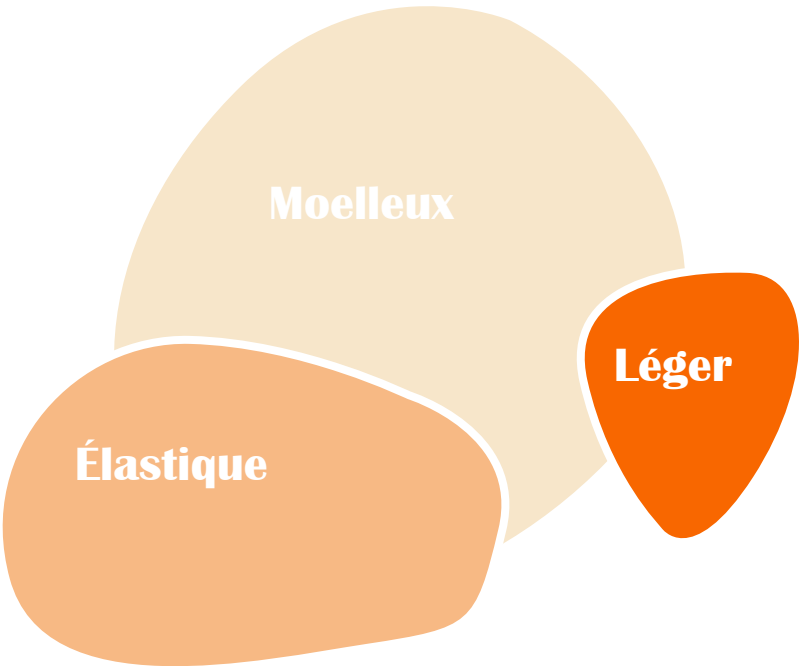


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : Le coussin “élasti - moelleux”
Matériaux : tissus élasthane gris foncé, fil élastique de couture noir, tissus à mémoire de forme, billes en polystyrène
Technique : découpes des cercles de tissus, assemblages des cercles, couture à la machine, et bourrage avec les billes de polystyrène, élastique, point standar, et intégration des anneaux métalliques
Temps de réalisation : 2h30

Analyse : Cet objet est très moelleux et élastique, il est très malléable et particulièrement apaisant quand on le manipule. Il est léger, quand on pose la main dessus on sent sa fraîcheur. Les billes de polystyrènes présentent dans cet objet textile à manipuler émettent un bruit relaxant.

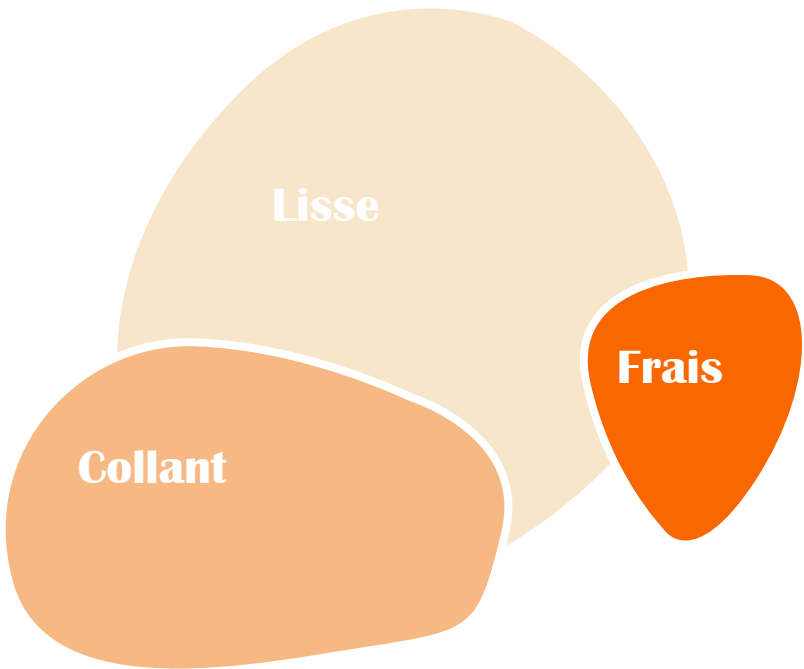


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

Nom : Le coussin “coquillage de cuir”
Matériaux : cuir d’agneau noir, fil fantaisie velours blanc, fil de couture, tissus à mémoire de forme, et laine alpaga
Technique : découpe des cercles de tissus, assemblage, couture à la machine, bourage avec la laine d’alpage, broderie ornementale avec le fil de velours blanc, et tailles des franges
Temps de réalisation : 4h

Analyse : Cette expérimentation est lisse, mais on peut promener nos doigts sur les valons créés par la broderie de laine. Les franges situées sur l’extrémité du cercles sont douces et très apaisantes à manipuler. Selon la prise en main, les franges chatouillent la paume de la main.

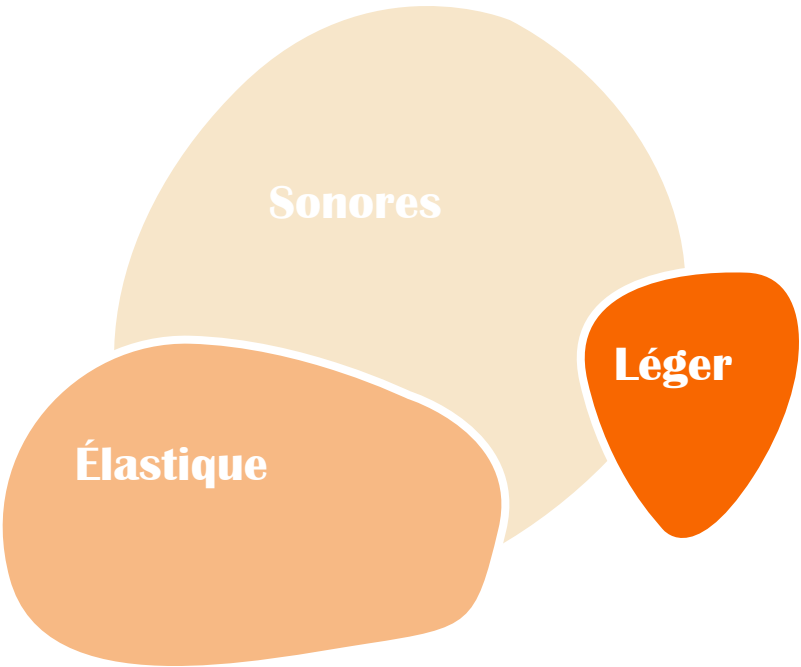


Expérimentations : textures et formes textiles

Expérimentations photographies

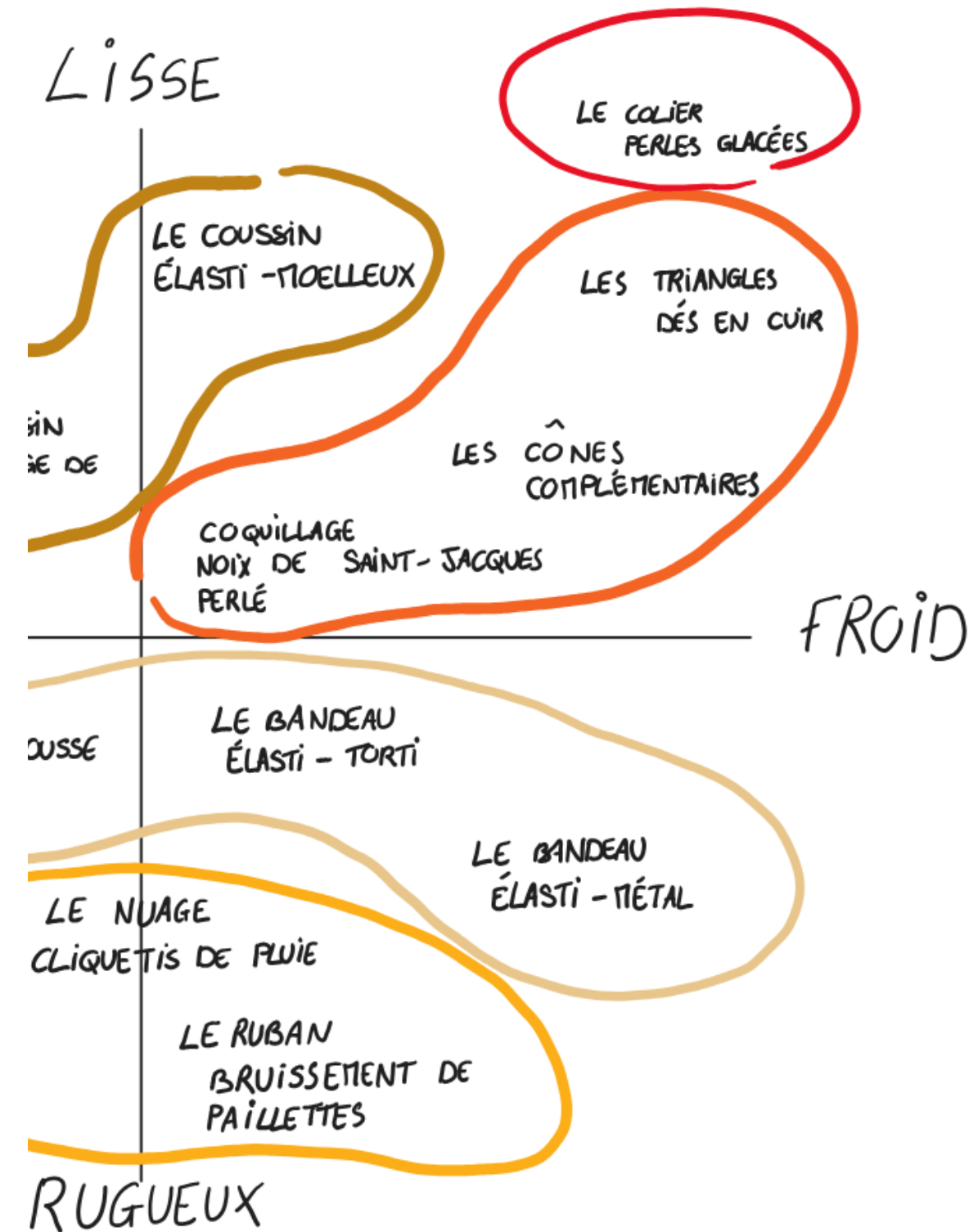
Nom : Le ponton “élasti - mousse”
Matériaux : mousse fine noir, fil élastique noir
Technique : découpe des bandes de mousse, nouage fantaisie des bandes avec le fils élastique
Temps de réalisation : 1h

Analyse : Cette expérimentation textile est moelleuse, elle est aussi très élastique, et elle implique une manipulation dynamique, qui aident à canaliser les variations émotionnelles au quotidien. Lors de la manipulation de cet objet, la mousse émet un bruissement agréable.



Cartographie sensorielle

Répertoire de caractéristiques sensorielles « thérapeutiques »
(par couleur, taille, poids, matière) : Expérimentations textures et formes textiles



Cartographie sensorielle

Répertoire de caractéristiques sensorielles « thérapeutiques » (par couleur, taille, poids, matière) : Expérimentations textures et formes textiles

CHAUD

anneaux perles de mousse



coquillage au creux de la main



toison élasti - laine



hochet élasti - bois



coussin coquillage



ponton élasti -



LISSE

ponton élasti - mouelleux



de cuir



coquillage noix de Saint - Jacques perlé



mousse



nuage cliquetis de pluie



collier perles glacées



triangles dés de cuir



cônes complémentaires



bandeau élasti - torty



ruban bruissement de pilettes



bandeau élasti - métal



FROID

RUGUEUX

ANNEXE

Questionnaire : “Pourquoi j’aime cette expérimentation ?

Nombre de participants : 36
Moyenne d’âge : 24 ans

Ces expérimentations ont pour but de comprendre ce qui est “satisfaisant” par la manipulation, mais aussi de savoir ce qui pourrait être amélioré. Proposer à un panel d’individus de tester les expérimentations que j’ai produit et qu’ils puissent me faire un rendu grâce au questionnaire accompagnant chacun de ces tests.

Age.....

Sexe.....

Profession.....

TEST DISCRIMINATIF :

Six expérimentations vont être présentées. A première vue, laquelle de ces expérimentations vous attire le plus ?
Identifiez l'expérimentation qui vous attire le plus. Reportez son numéro dans l'espace ci – dessous :

.....

Pourquoi cette expérimentation vous a attiré plus que les autres ?.....
.....

TEST DESCRIPTIF : Profils Sensoriels

Manipulez chacune des ces expérimentations, dans le sens de gauche à droite et donnez une note sur 10 à chacun des descripteurs en fonction de l'intensité de la sensation perçue. L'analyse ne prend pas en compte les couleurs des expérimentation pour cette partie.
(0 = pas du tout / 10 = très intense)

	A	B	C	D	E	F
Molleux						
Doux						
Lisse						
Élastique						
Collant						
Froid						
Stimulant						
Apaisant						
Son étouffé						
Son tintant						

PRÉFÉRENCES :

123456

Classez ces six expérimentations selon votre préférence :

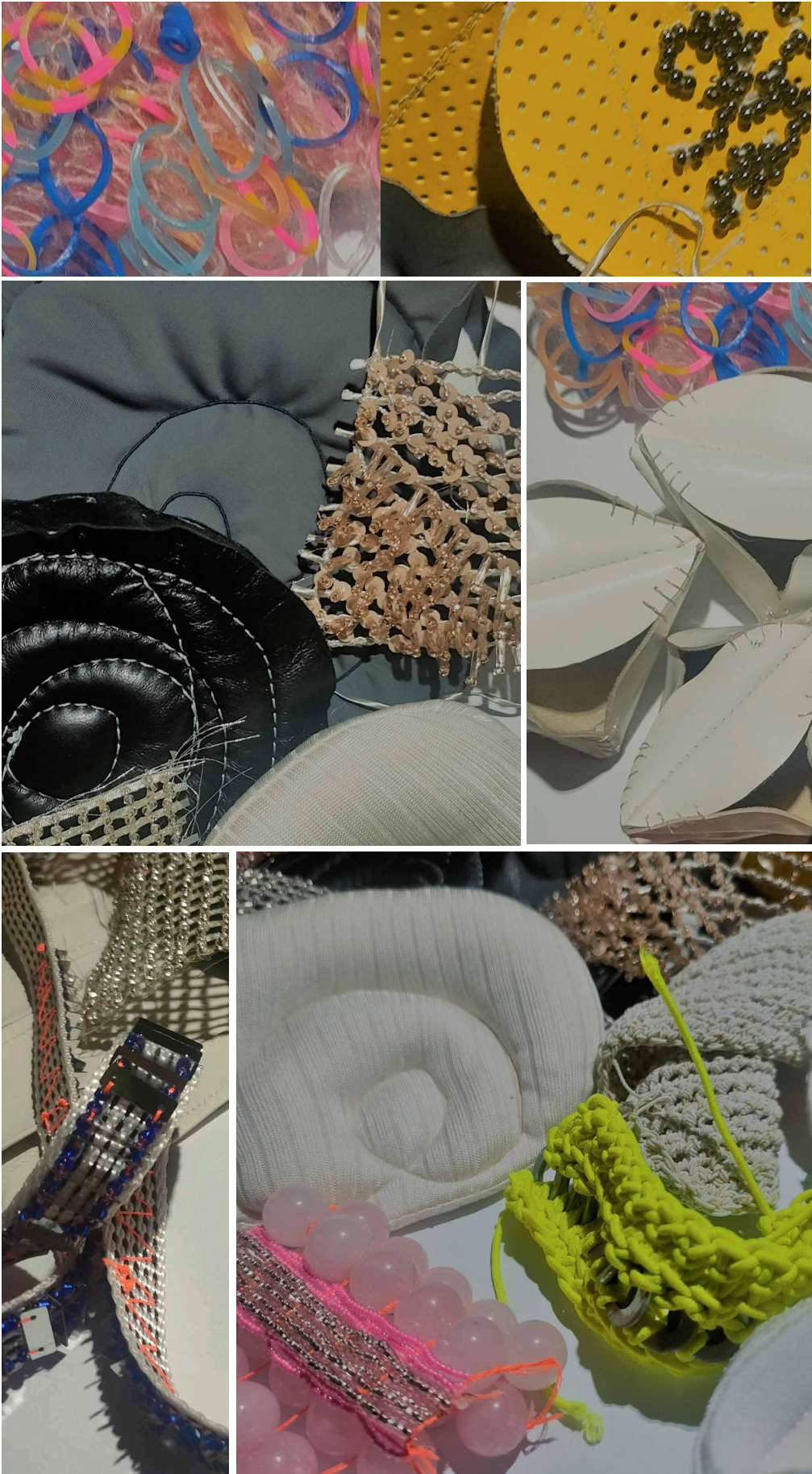
.....

Donnez une note sur 10 à chacune de ces expérimentations :

	1	2	3	4	5	6
Note						

L'expérimentation qui vous plaît le plus est-elle la même que celle qui vous attirait au départ ?
.....

Si oui, pourquoi ce changement ?
.....



Questionnaire : “Pourquoi j’aime cette expérimentation ?

Type d’épreuve : hédonique, préférence acceptabilité idéal

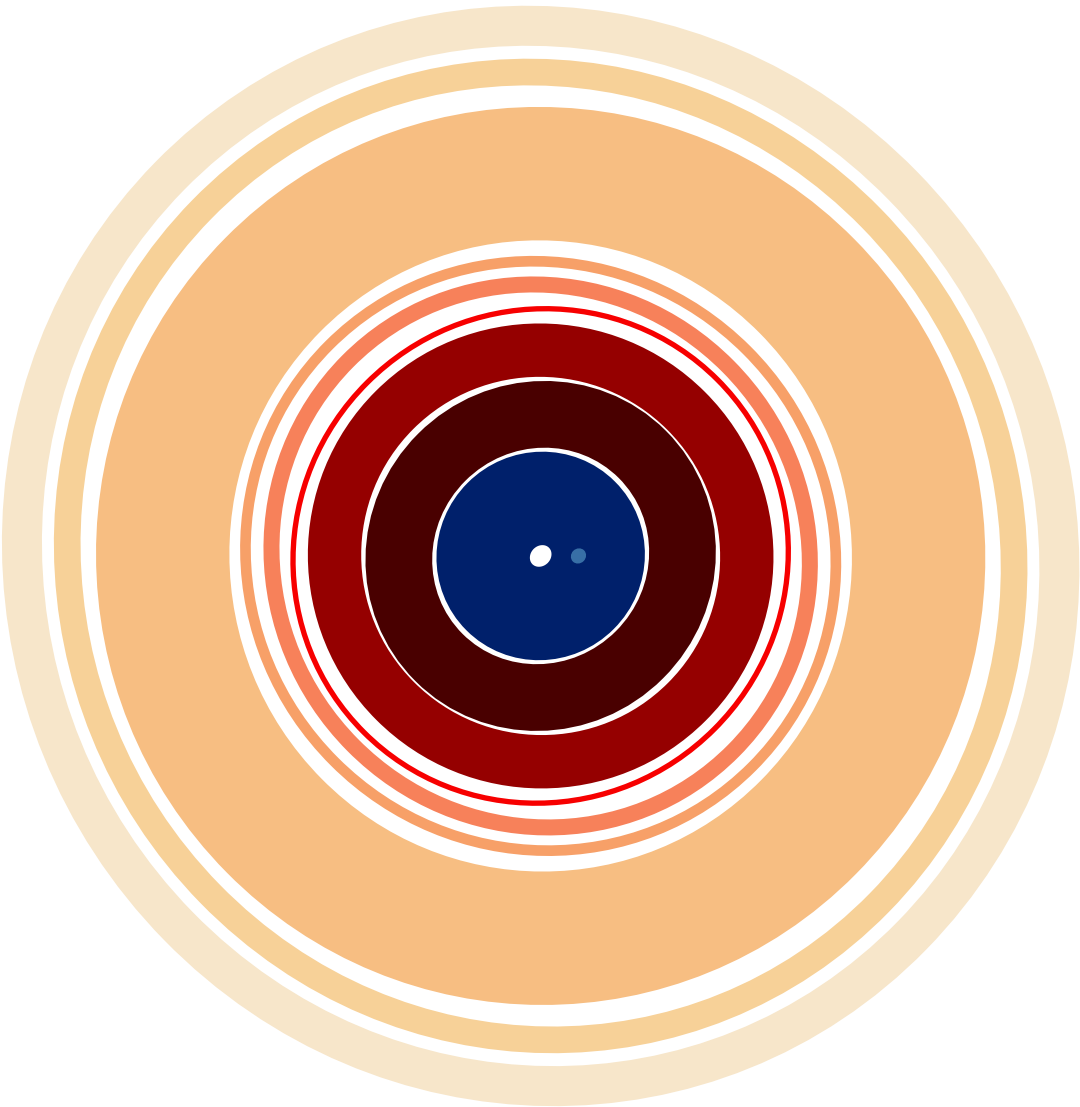
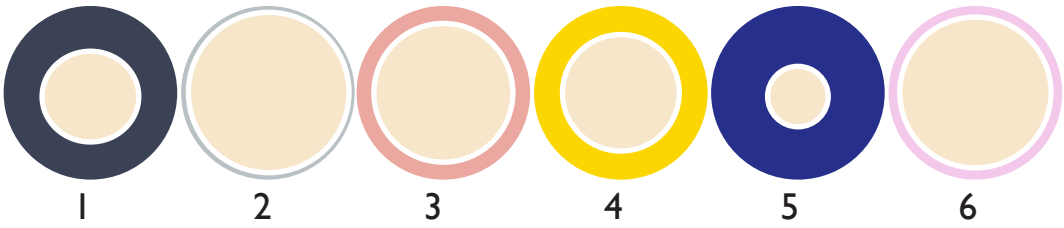
Sujets : naïfs (non experts), de tout âge (36 participants)

Condition : seul dans une salle, au calme, salle de couleur neutre, pas de stimulis sensoriels.

Consigne : lire attentivement le questionnaire, ne pas hésiter à poser une question ou à demander une explication si un point ne semble pas clair avant de commencer le test. ne pas parler pendant le test. Vérifier qu’aucune question n’a été oubliée avant de quitter la séance.



Attirance :

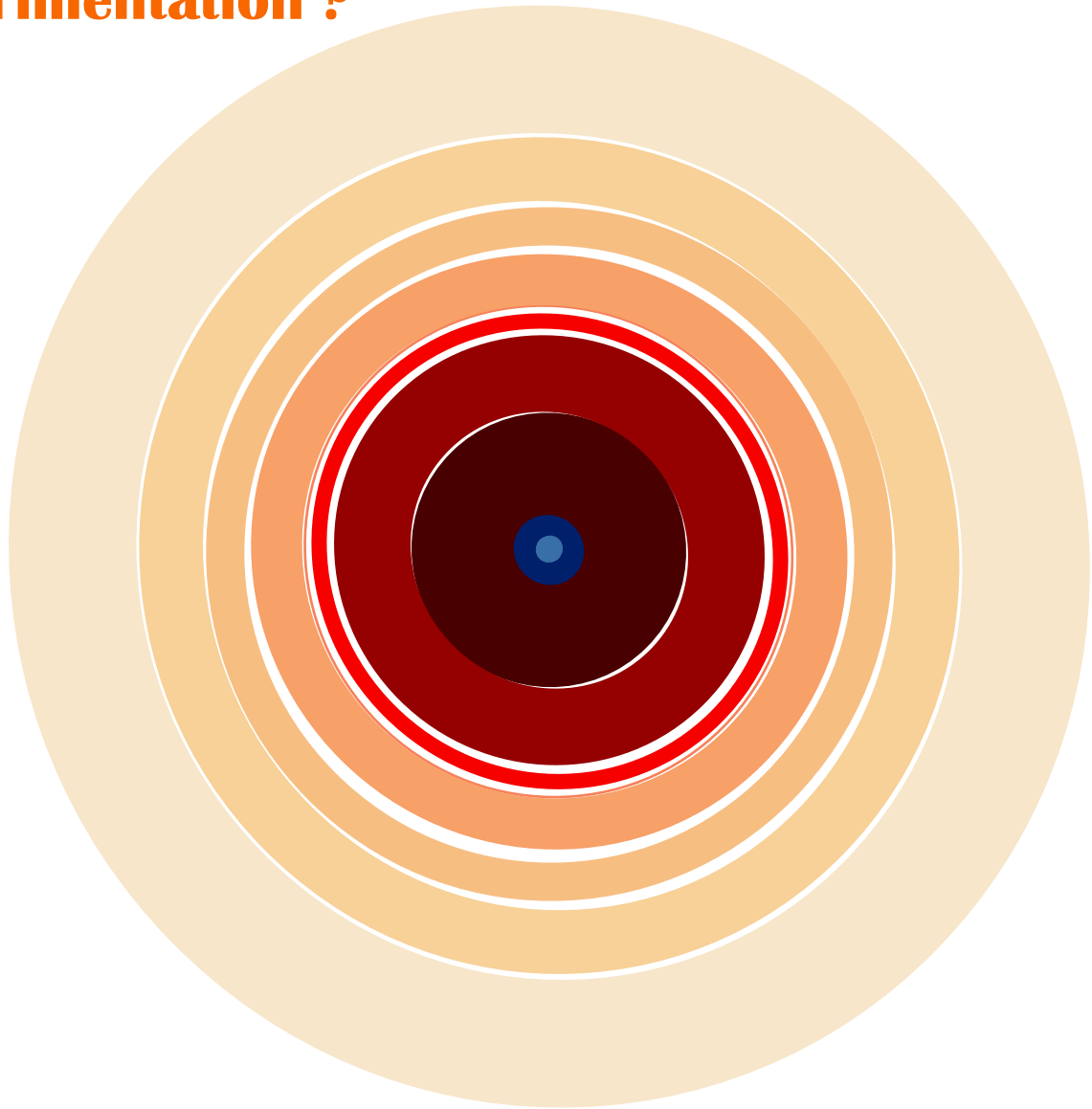


Expérimentation I

- | | |
|-----------|-----------|
| Moelleux | Froid |
| Doux | Stimulant |
| Lisse | Apaisant |
| Élastique | Étouffé |
| Collant | Tintant |

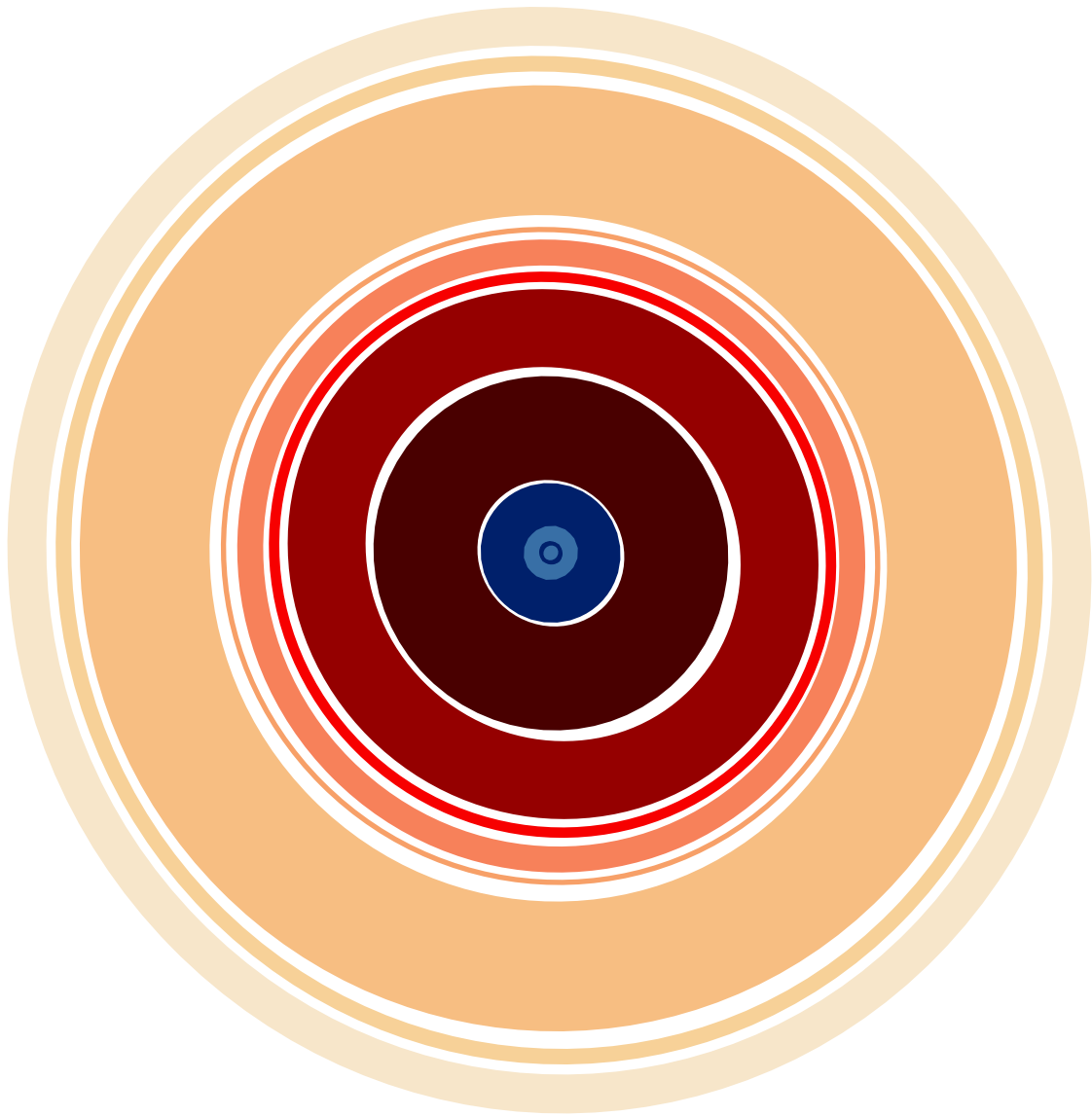


Questionnaire : “Pourquoi j’aime cette expérimentation ?



Expérimentation 2

- | | |
|-------------|-------------|
| ● Moelleux | ● Froid |
| ● Doux | ● Stimulant |
| ● Lisse | ● Apaisant |
| ● Élastique | ● Étouffé |
| ● Collant | ● Tintant |

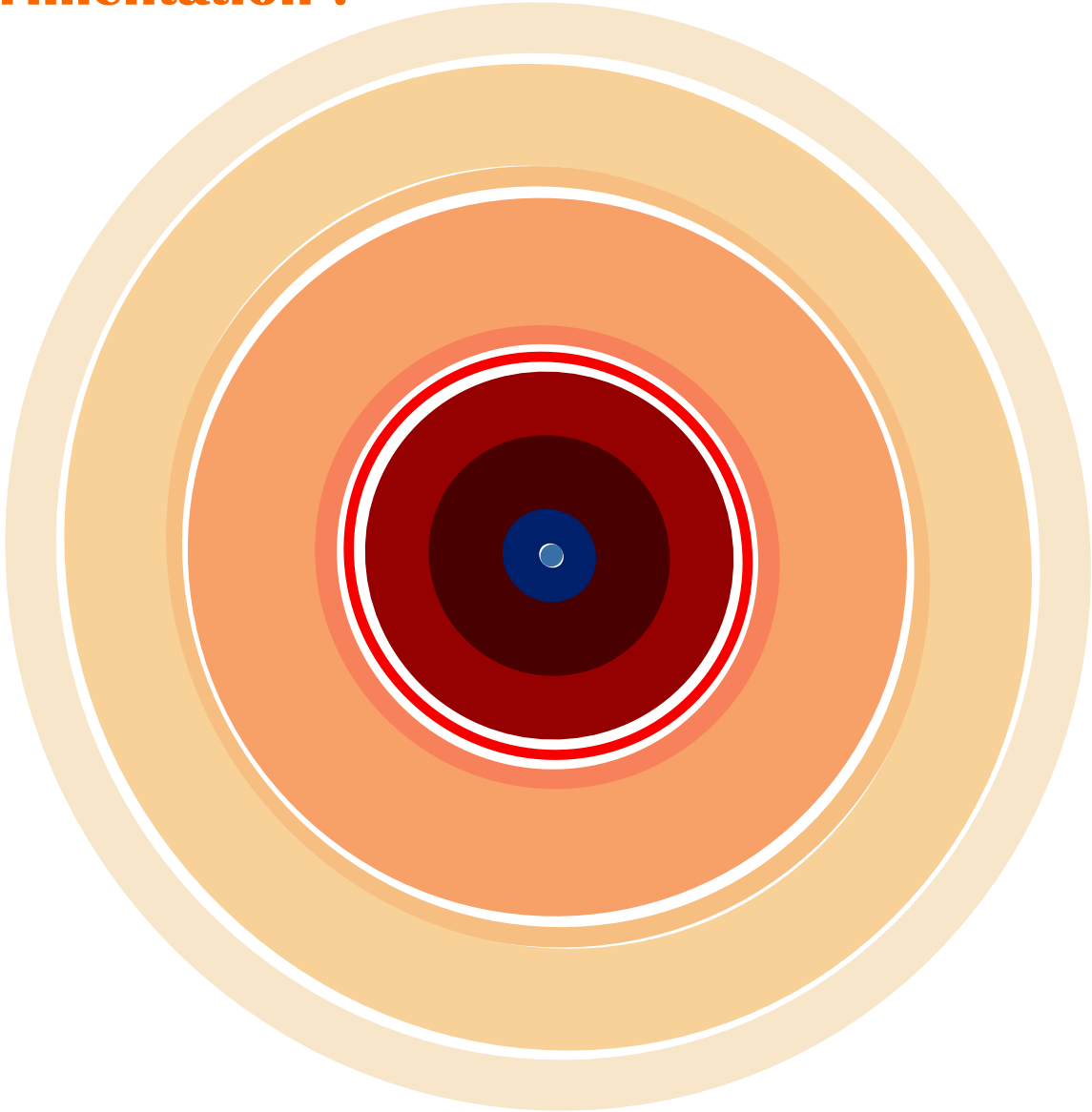


Expérimentation 3

- | | |
|-------------|-------------|
| ● Moelleux | ● Froid |
| ● Doux | ● Stimulant |
| ● Lisse | ● Apaisant |
| ● Élastique | ● Étouffé |
| ● Collant | ● Tintant |

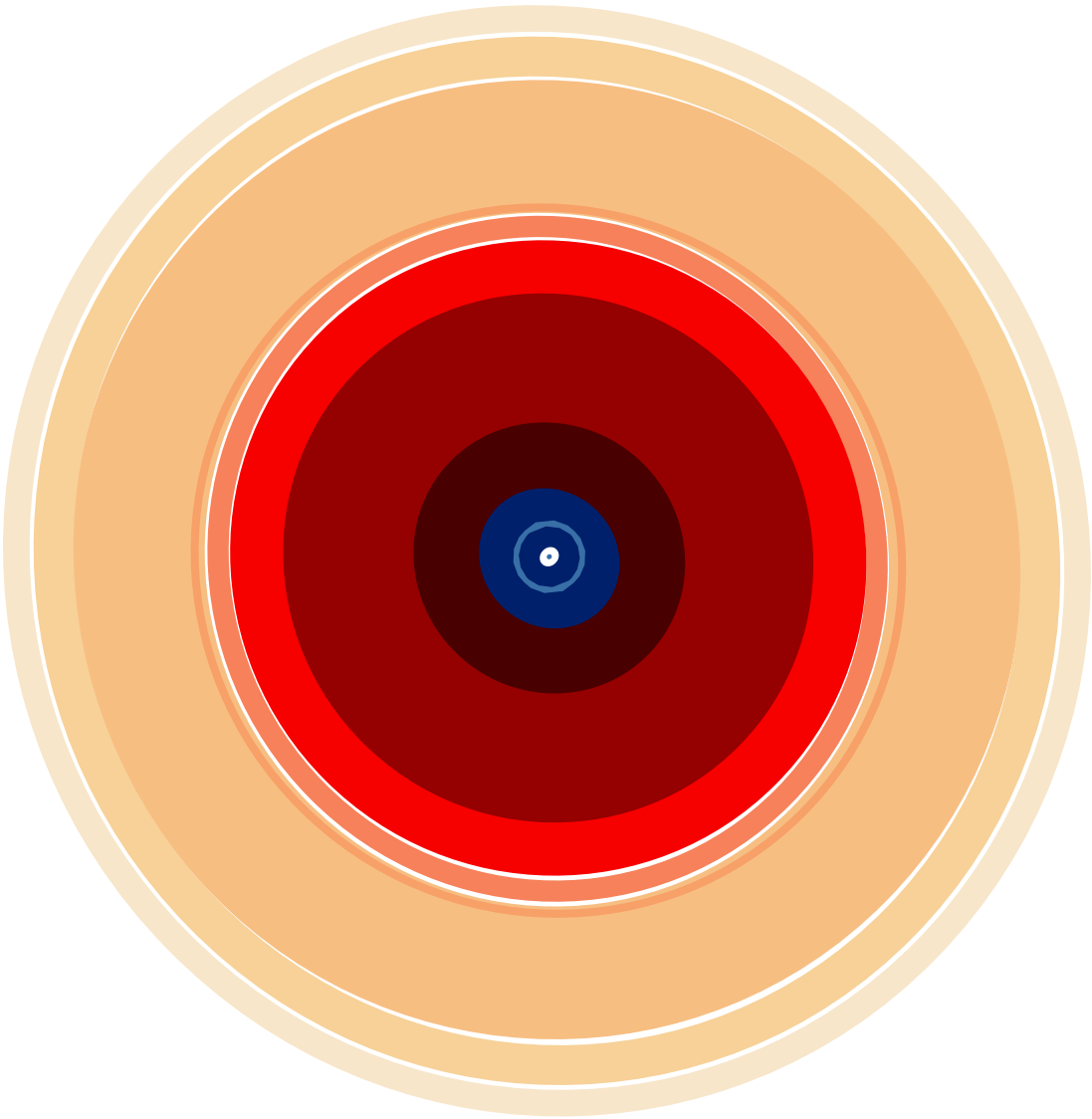
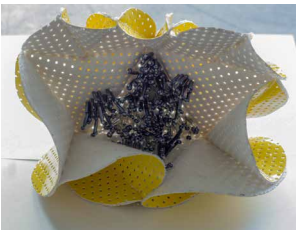


Questionnaire : “Pourquoi j’aime cette expérimentation ?



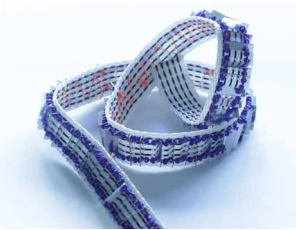
Expérimentation 4

- Moelleux
- Doux
- Lisse
- Élastique
- Collant
- Froid
- Stimulant
- Apaisant
- Étouffé
- Tintant

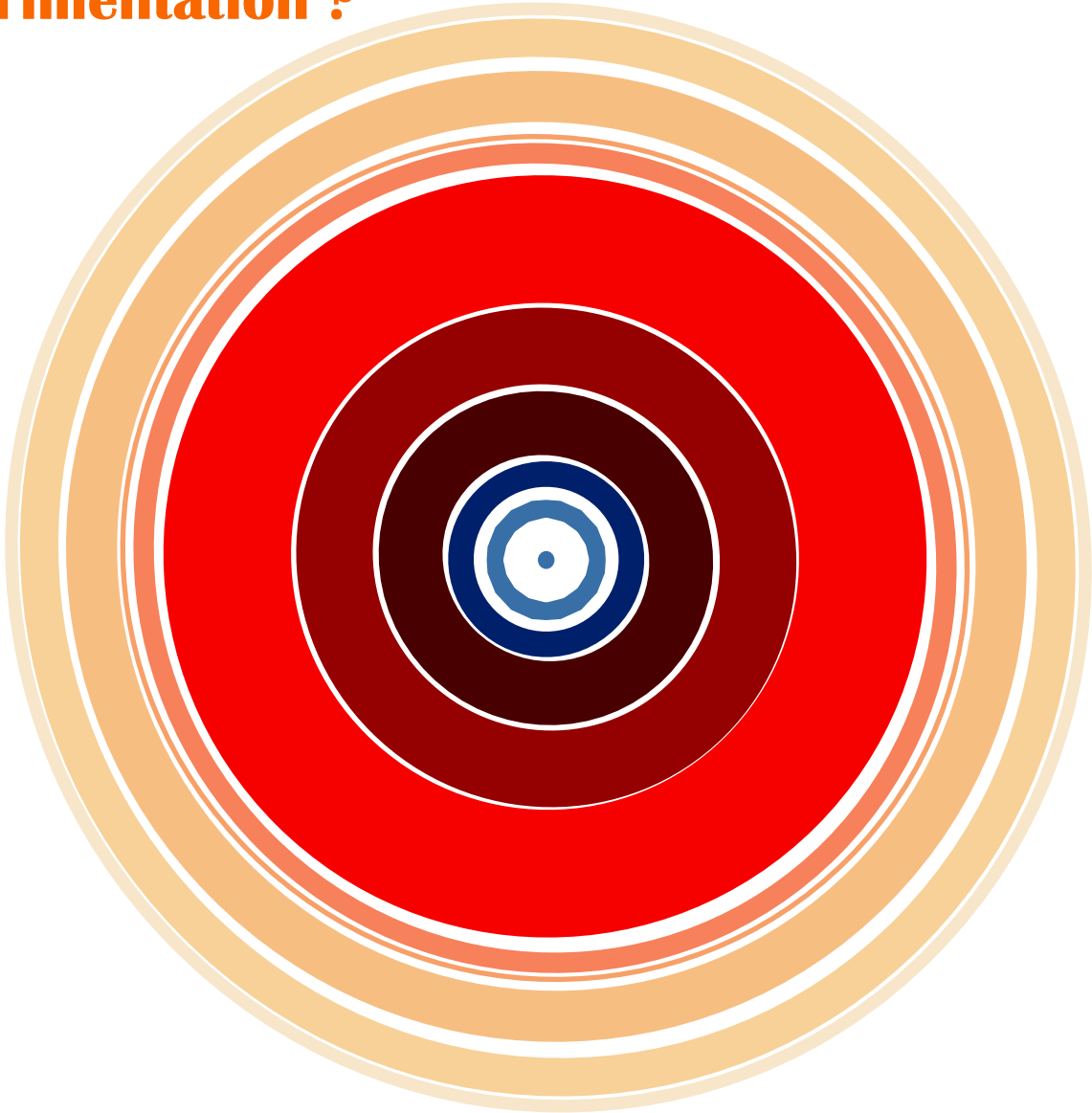


Expérimentation 5

- Moelleux
- Doux
- Lisse
- Élastique
- Collant
- Froid
- Stimulant
- Apaisant
- Étouffé
- Tintant



Questionnaire : “Pourquoi j’aime cette expérimentation ?

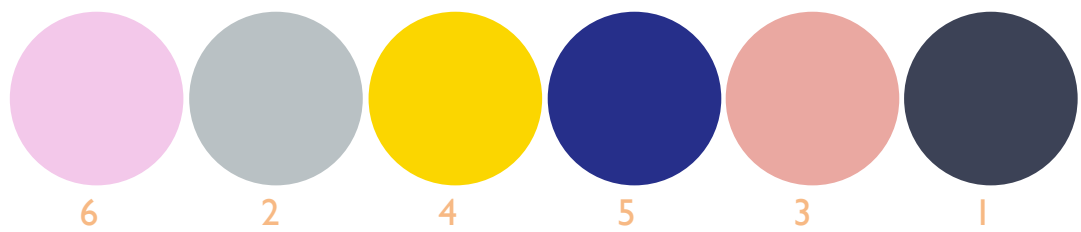


Expérimentation 6

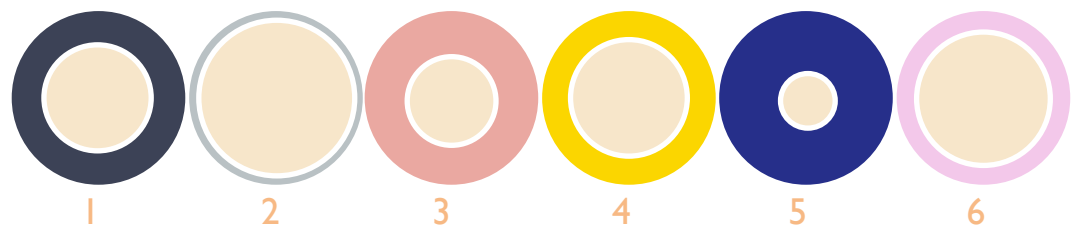
- Moelleux
 - Doux
 - Lisse
 - Élastique
 - Collant
 - Froid
 - Stimulant
 - Apaisant
 - Étouffé
 - Tintant



Ordre de préférence Expérimentations : 6 _ 2 _ 4 _ 5 _ 3 _ 1



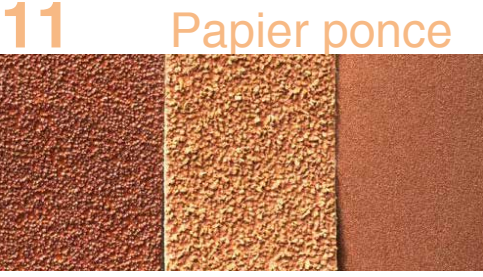
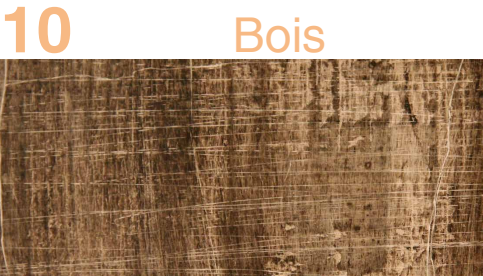
Notes : 1 = 5 / 2 = 8,4 / 3 = 4,2 / 4 = 5,6 / 5 = 3,7 / 6 = 7,7



ANNEXE

Répertoire des caractéristiques sensorielles à privilégier : matière

Matière : sélectionnés grâce au questionnaire “pourquoi ce doudou ?”, à l’activité “créer son univers sensoriel”, ainsi qu’à la récolte et à l’analyse d’un large panels de doudous, et d’une récolte de matières.



Répertoire des caractéristiques sensorielles à privilégier : forme

Forme : sélectionnés grâce au questionnaire “pourquoi ce doudou ?”, ainsi qu’à la récolte et à l’analyse d’un large panels de doudous, et à l’activité “retranscrire son tic”.

1

Carré



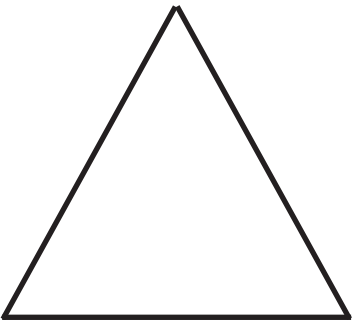
2

Rectangle



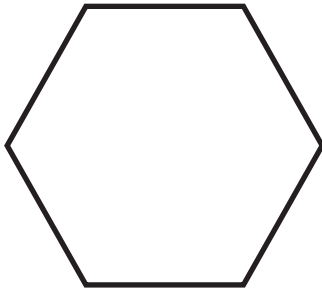
3

Triangle



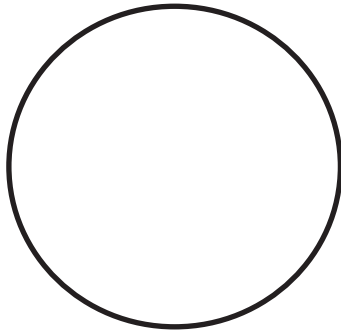
4

Hexagone



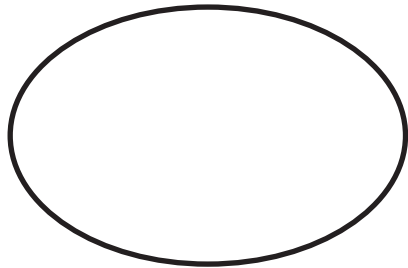
5

Cercle



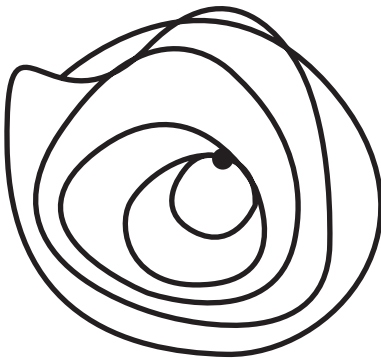
6

Ovale



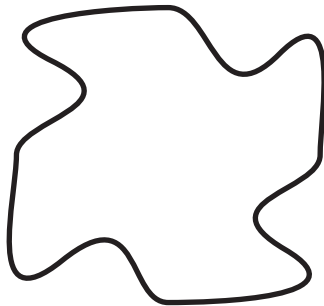
7

Organique



9

Géométrique



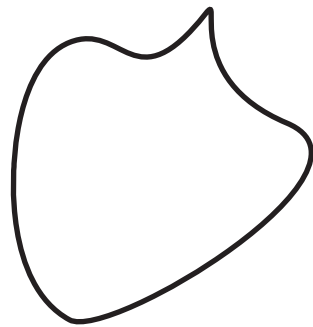
8

Animaux



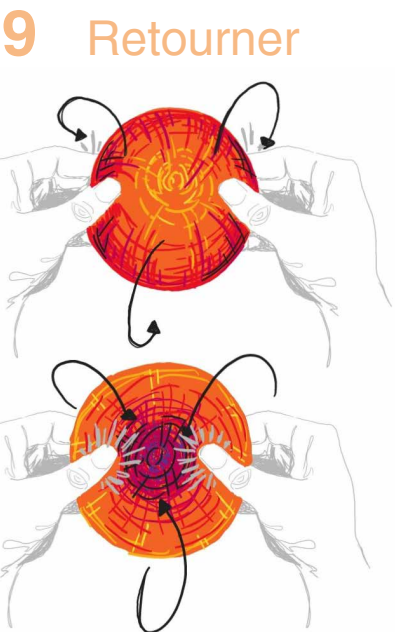
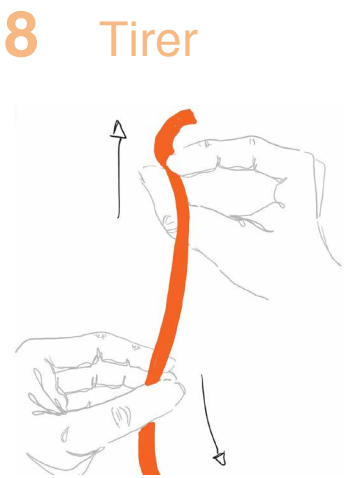
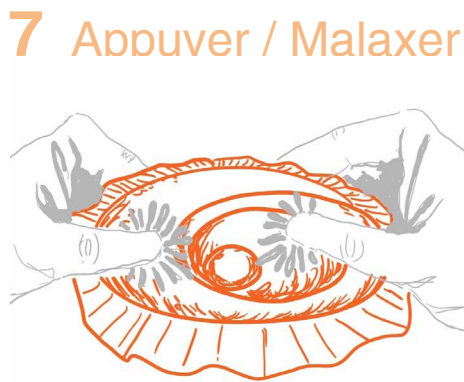
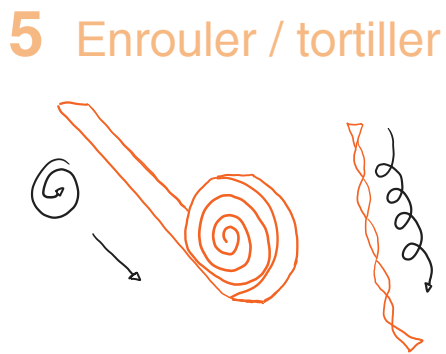
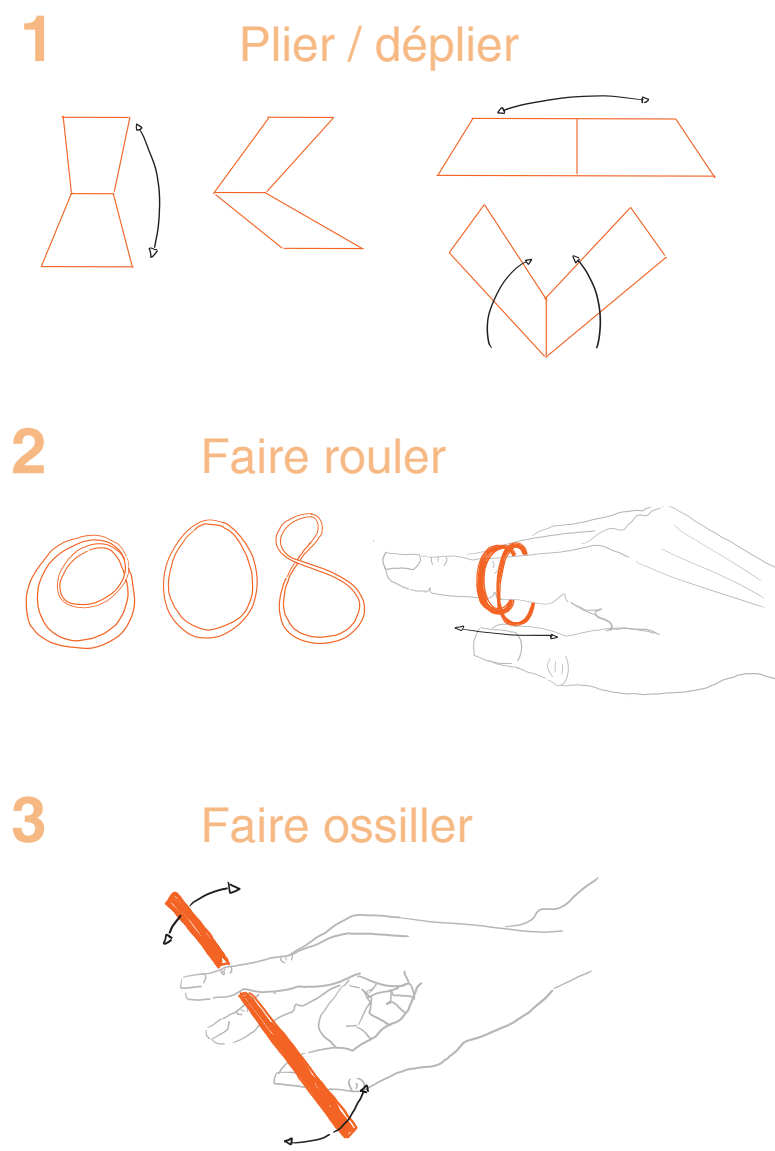
10

Pétale



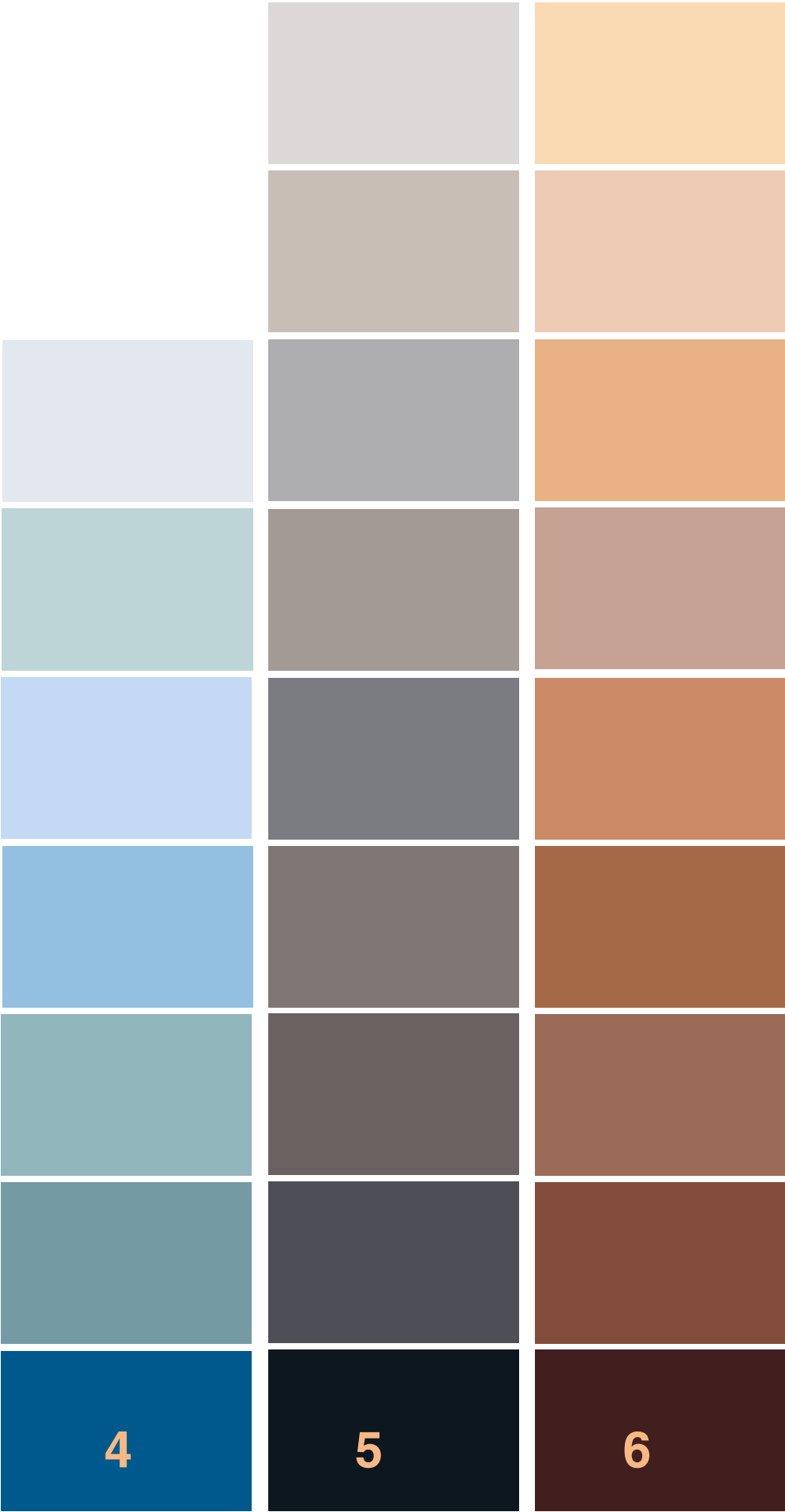
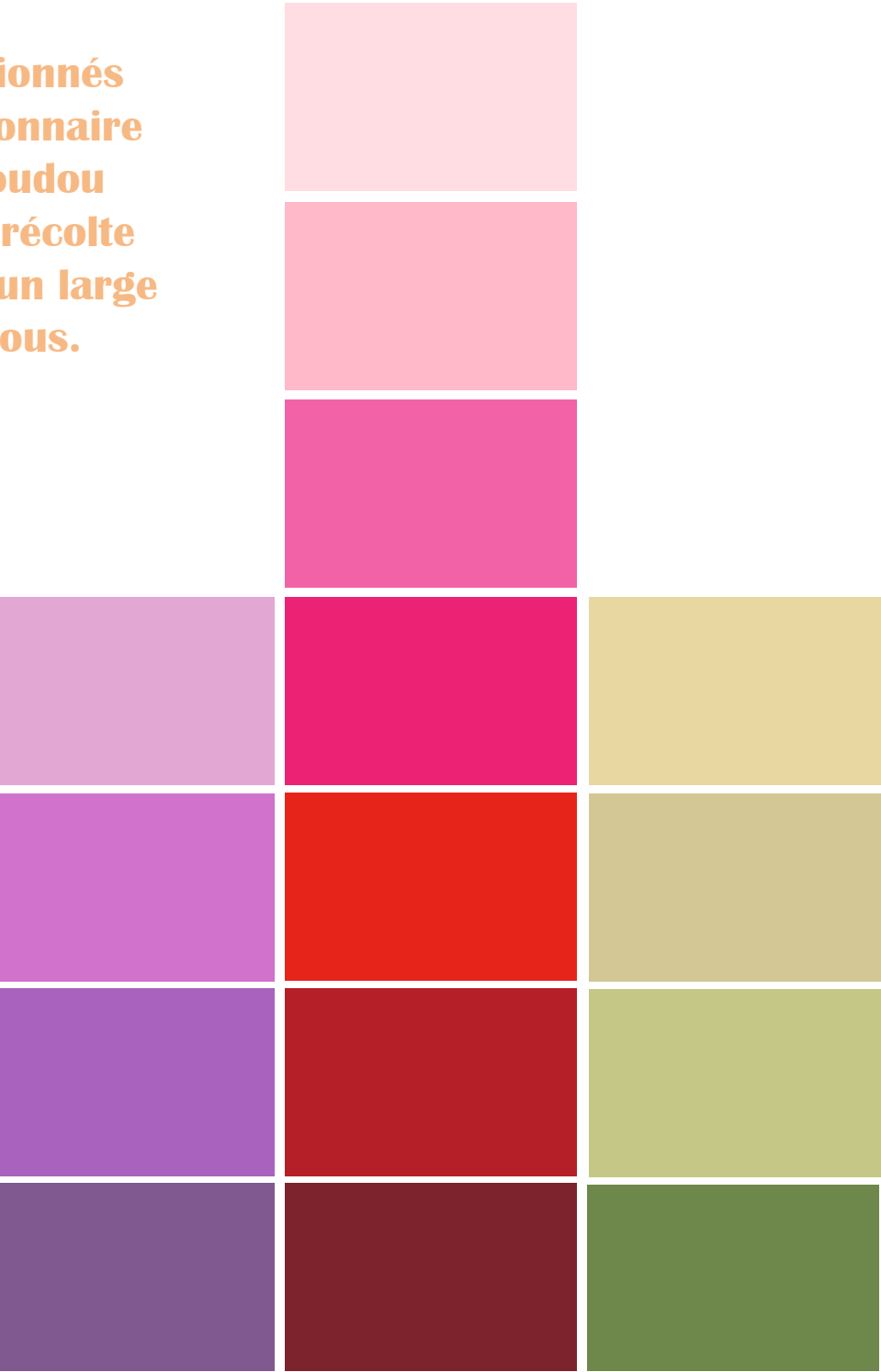
Répertoire des caractéristiques sensorielles à privilégier : geste

Geste : sélectionnés grâce à l’activité “retranscrire son tic”, à m’activité “exprimer sa particularité” et aux observations auprès d’enfants dans les écoles et aux observations auprès d’enfants en situation de handicap.



Répertoire des caractéristiques sensorielles à privilégier : couleur

Couleur : sélectionnés grâce au questionnaire “pourquoi ce doudou ?” ainsi qu’à la récolte et à l’analyse d’un large panels de doudous.



Répertoire des caractéristiques sensorielles à privilégier : taille

Taille : sélectionnés grâce à la récolte et à l’analyse d’un large panels de doudous, ainsi qu’à l’analyse des jeux, jouets, et divers objets destinés aux enfants, ainsi qu’avec le questionnaire “pourquoi ce jeu / jouet?”.



Répertoire des caractéristiques sensorielles à privilégier : poids

Poids : sélectionnés grâce à la récolte et à l’analyse d’un large panels de doudous, ainsi qu’à l’analyse des jeux, jouets, et divers objets destinés aux enfants, ainsi qu’avec le questionnaire “pourquoi ce jeu / jouet?”.



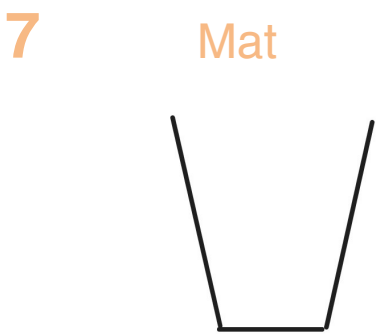
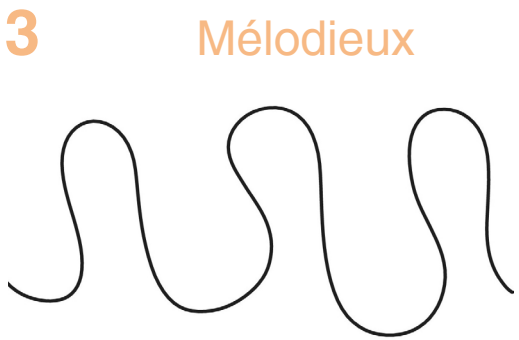
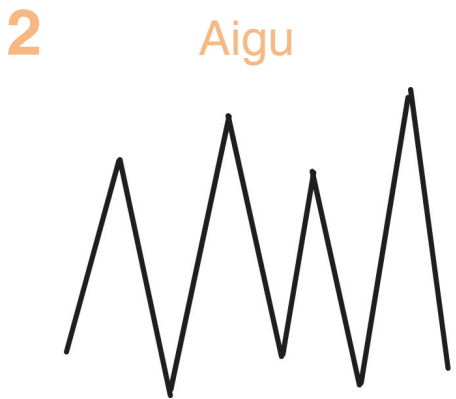
Répertoire des caractéristiques sensorielles à privilégier : odeur

Odeur : sélectionnés grâce au questionnaire “pourquoi ce doudou ?”, à la récolte et à l’analyse d’un large panels de doudous, ainsi qu’à l’analyse des jeux, jouets, et divers objets destinés aux enfants.



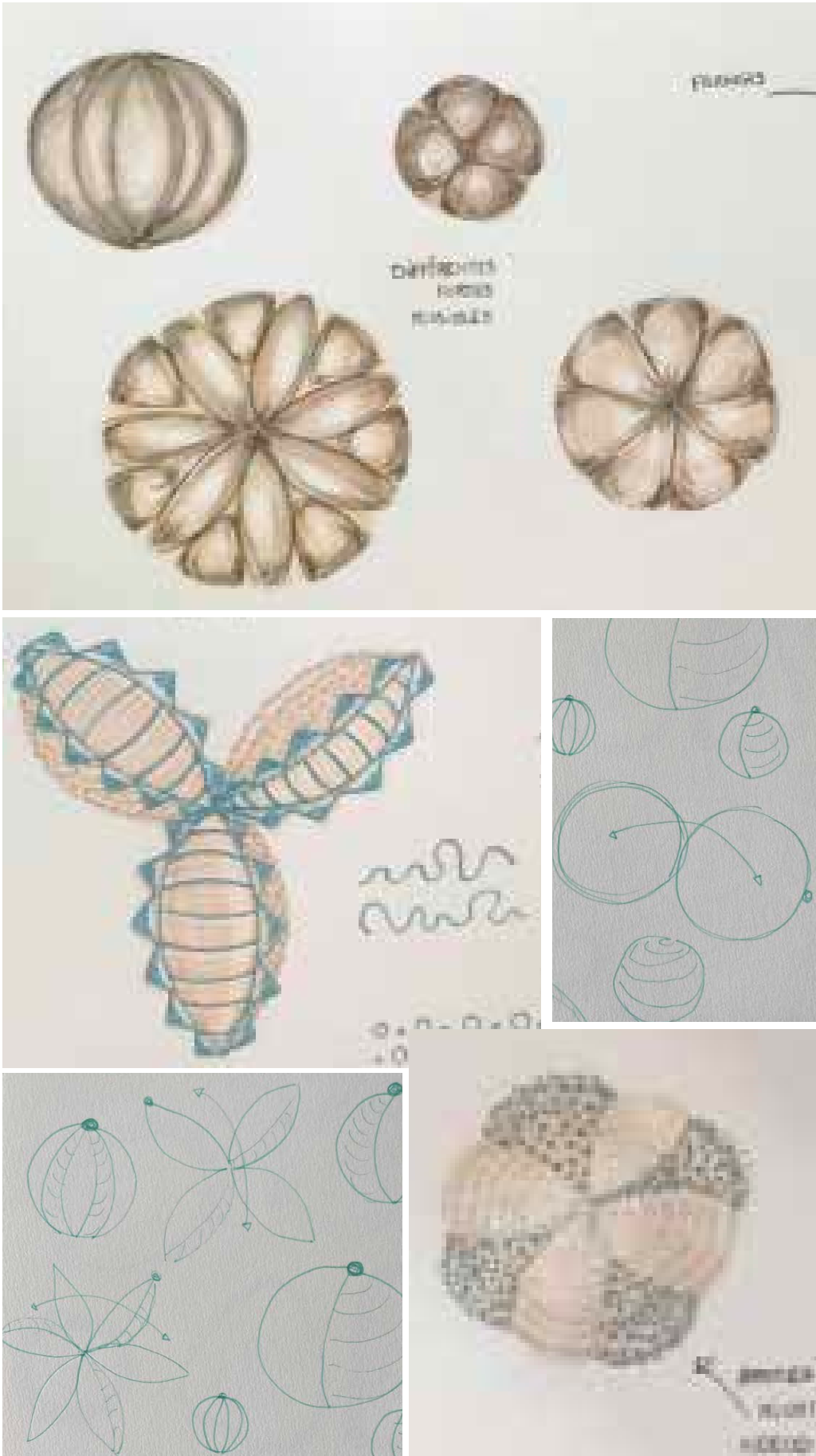
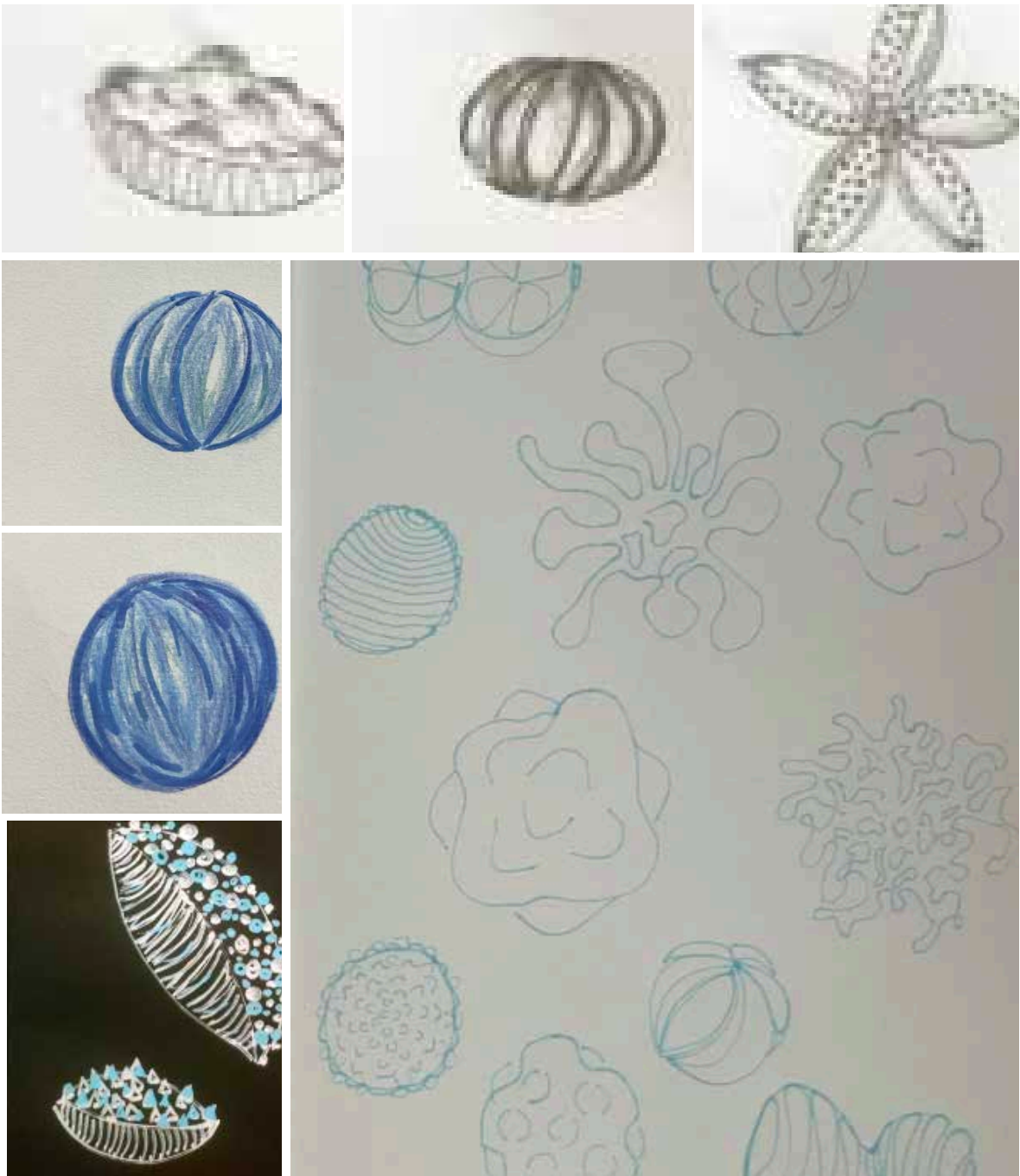
Répertoire des caractéristiques sensorielles à privilégier : son

Son : sélectionnés grâce à la récolte et à l'analyse d'un large panels de doudous, ainsi qu'à l'analyse des jeux, jouets, et divers objets destinés aux enfants.



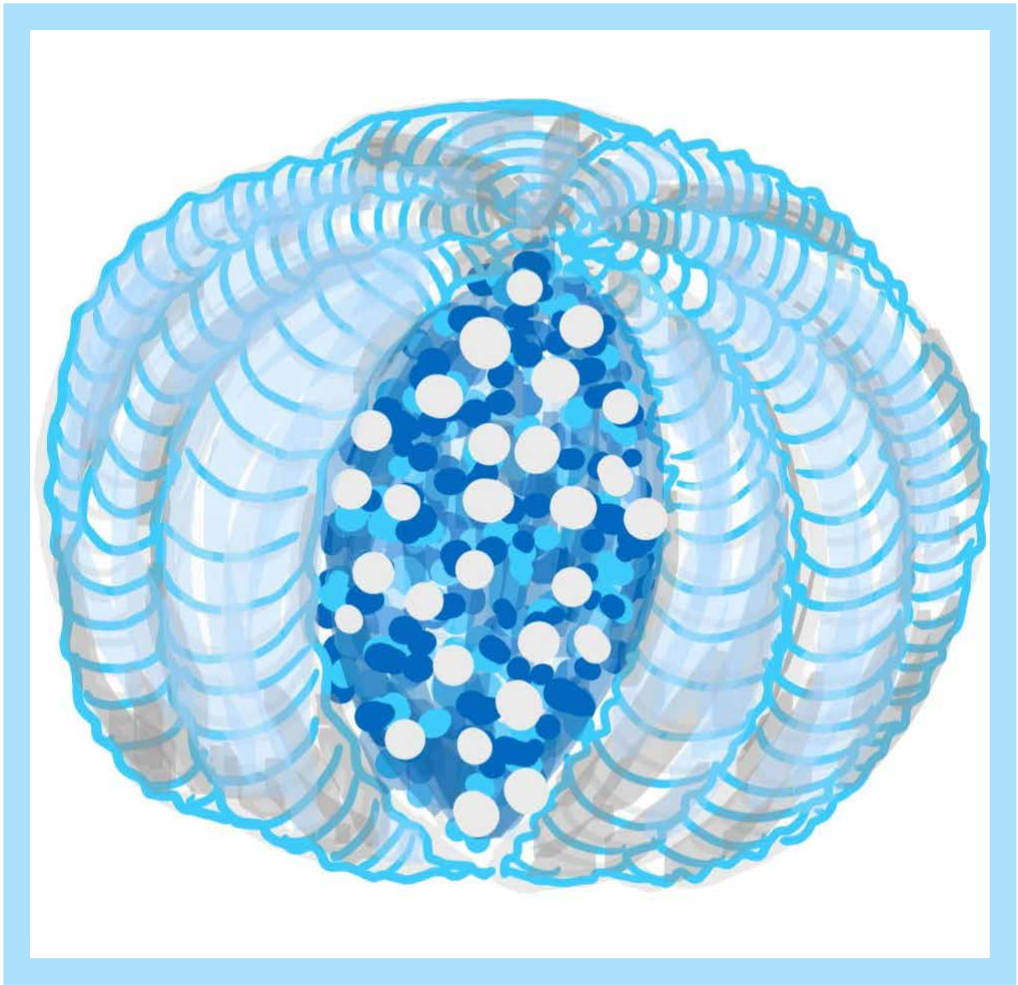
Esquisse et évaluation sensorielle

Oursin de douceur _ lesté
Recherches formelles

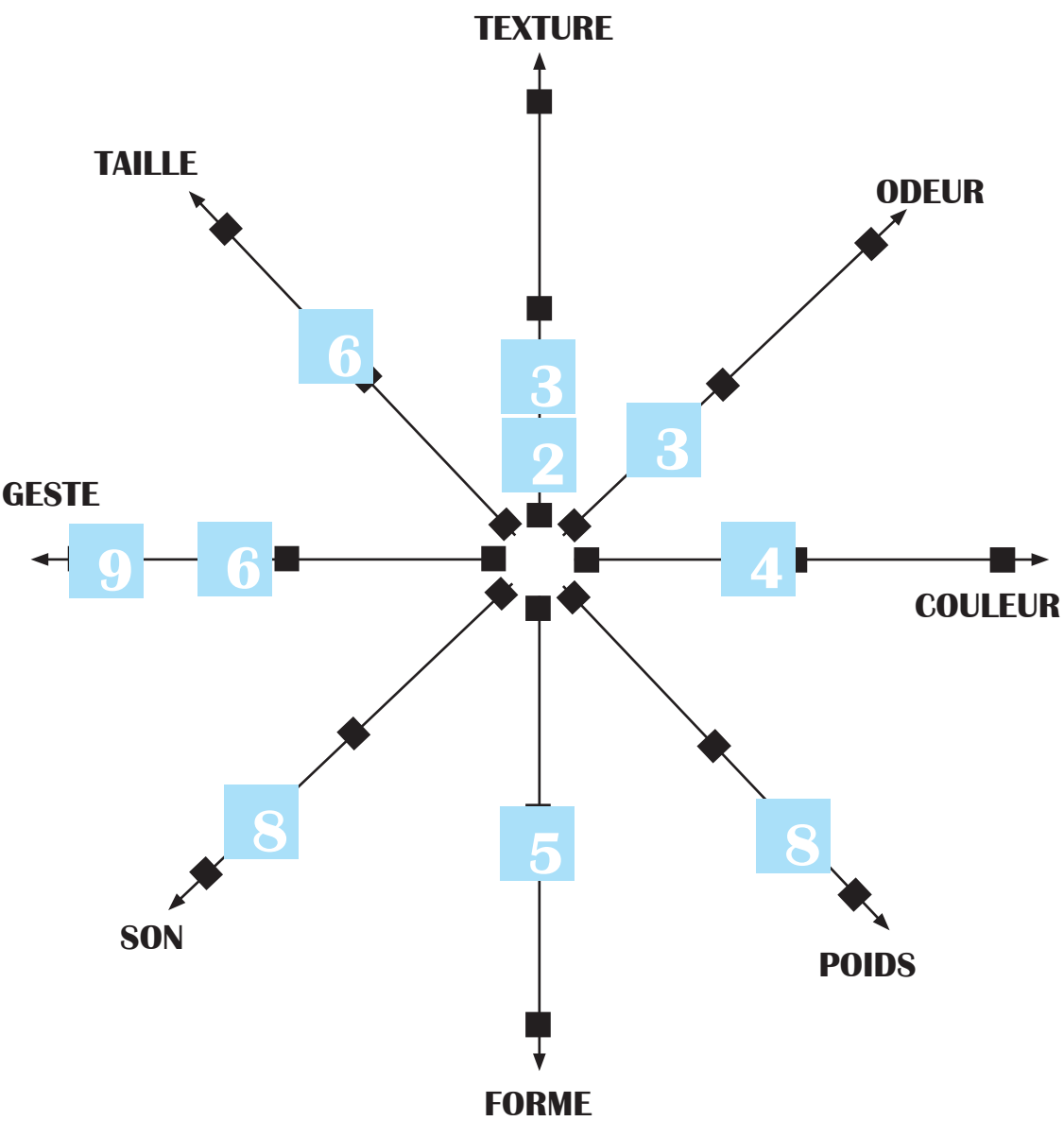


Esquisse et évaluation sensorielle

Oursin de douceur _ lesté
Esquisse



Cartographies sensorielles



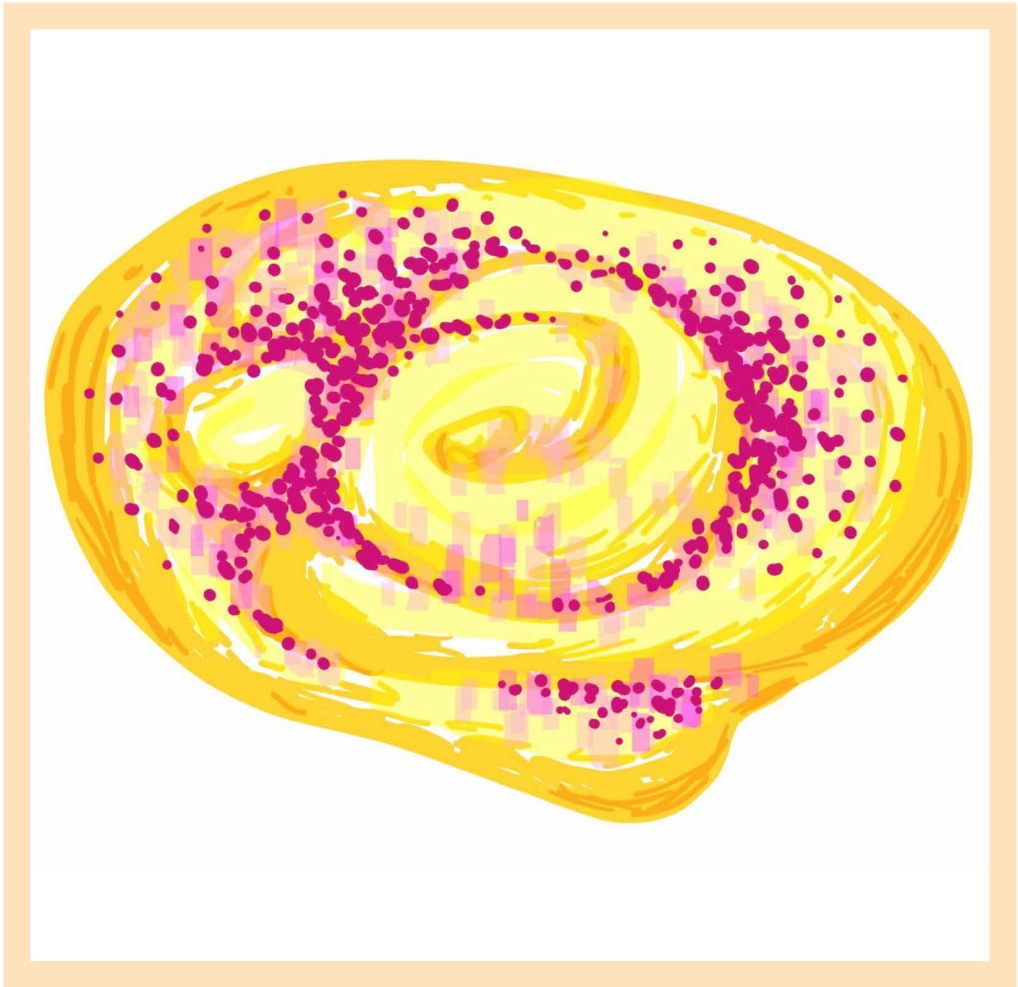
Esquisse et évaluation sensorielle

Coquillage de laine _ chaud
Recherches formelles

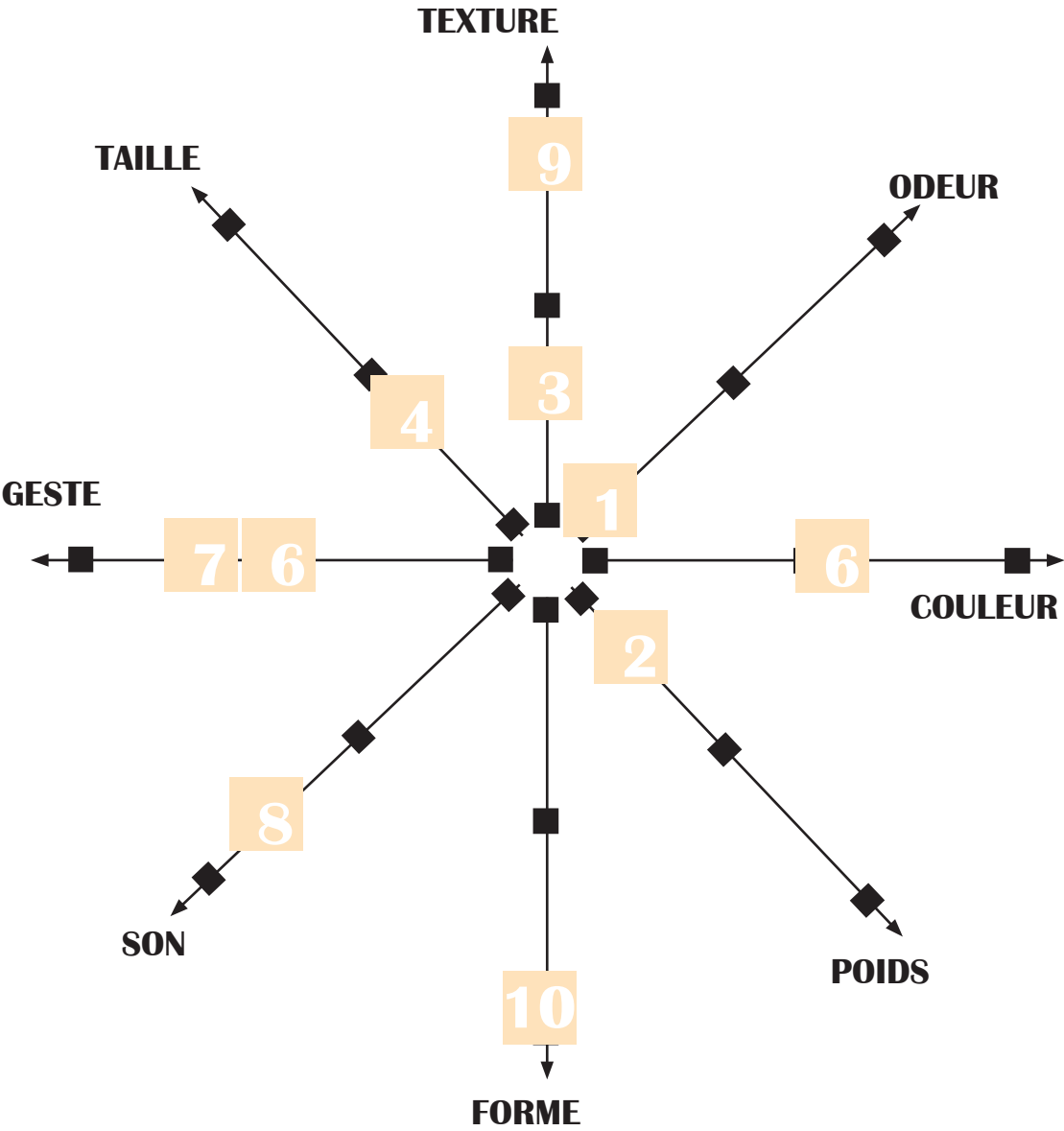


Esquisse et évaluation sensorielle

Coquillage de laine _ chaud
Esquisse

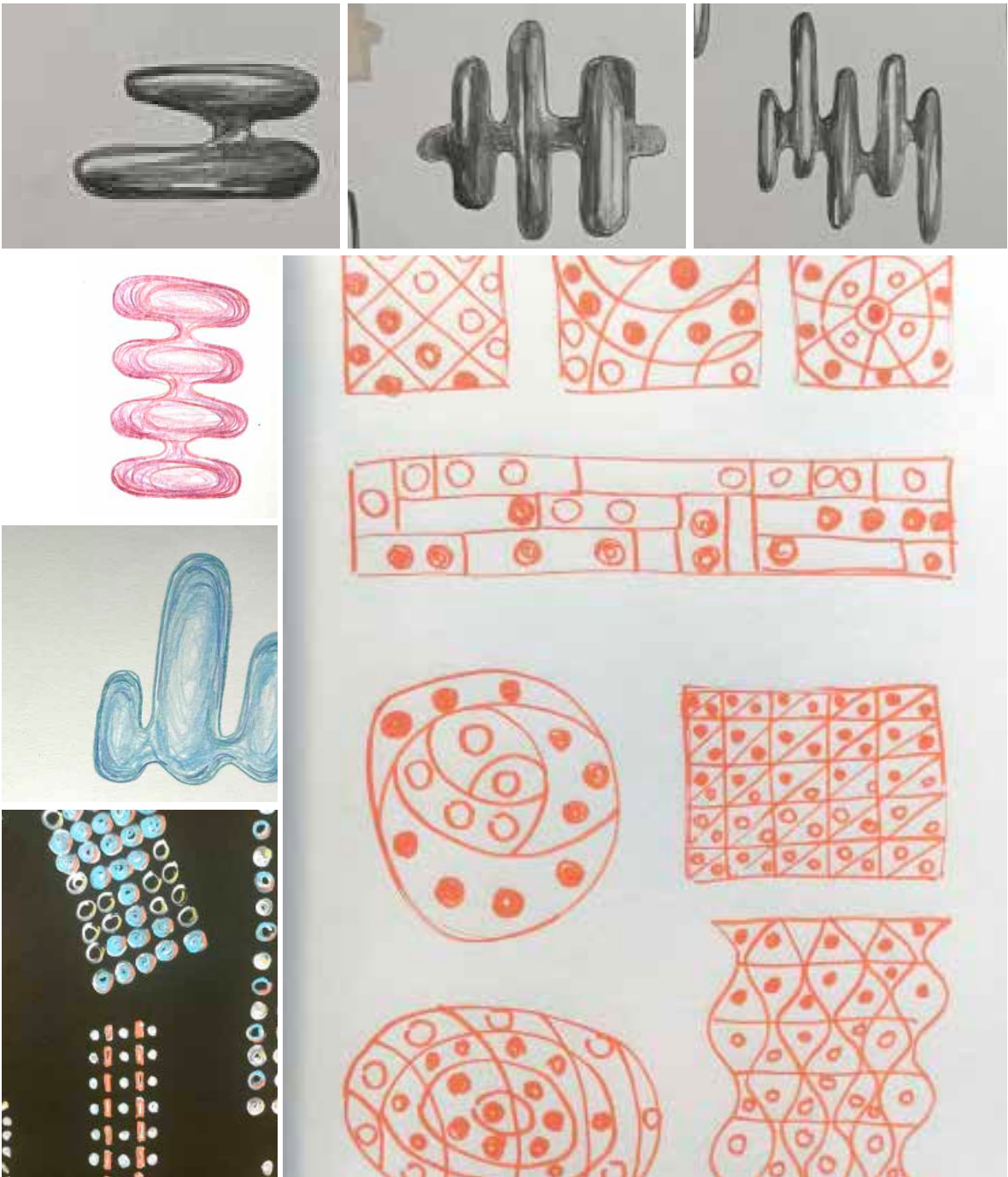


Cartographies sensorielles



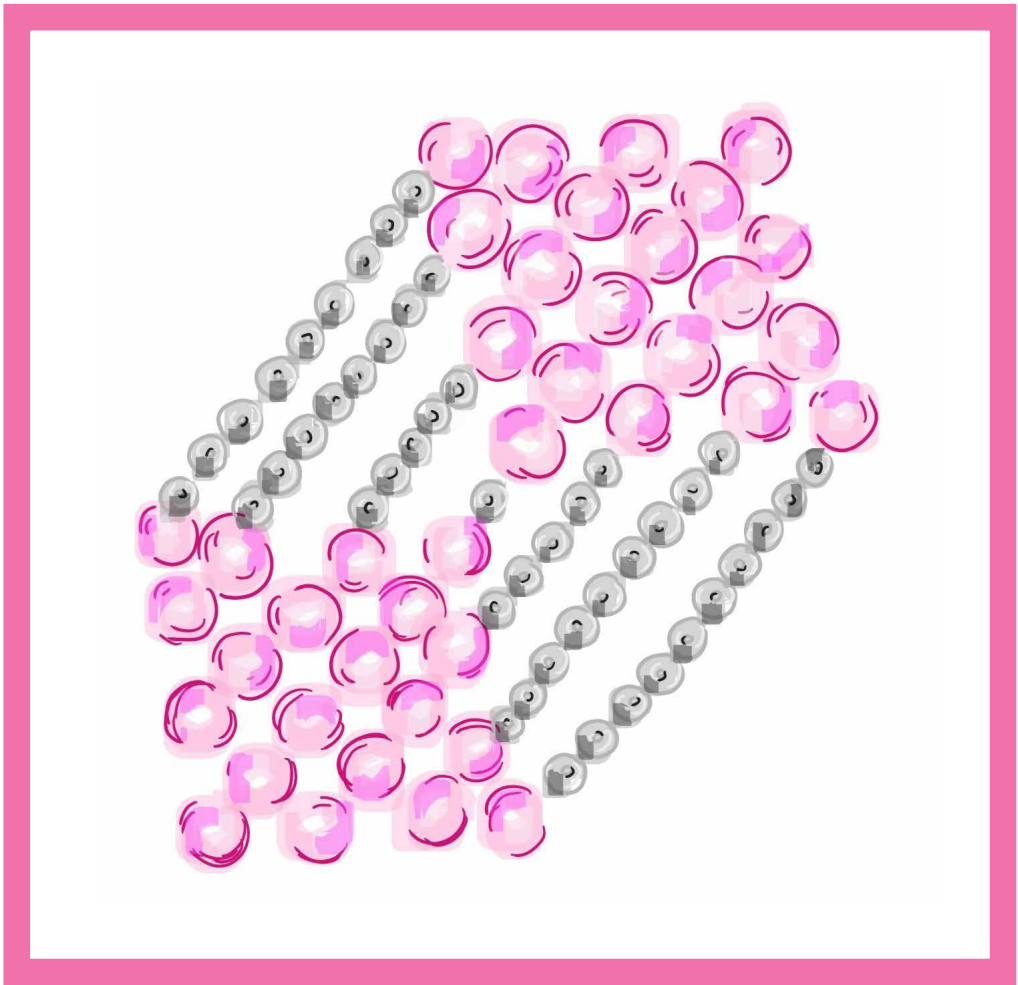
Esquisse et évaluation sensorielle

Billes de glace _ froid
Recherches formelles

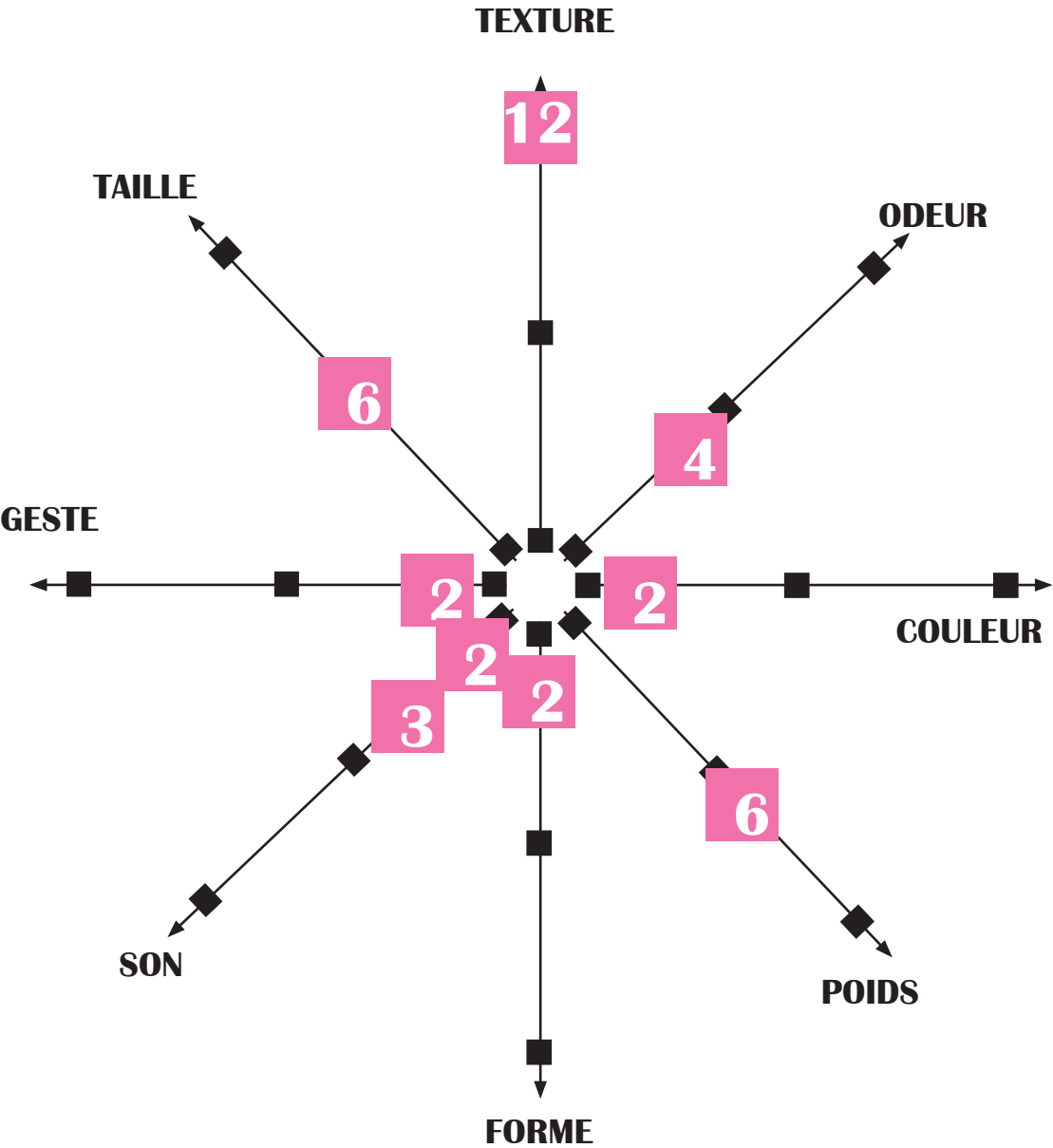


Esquisse et évaluation sensorielle

Billes de glace _ froid
Esquisse

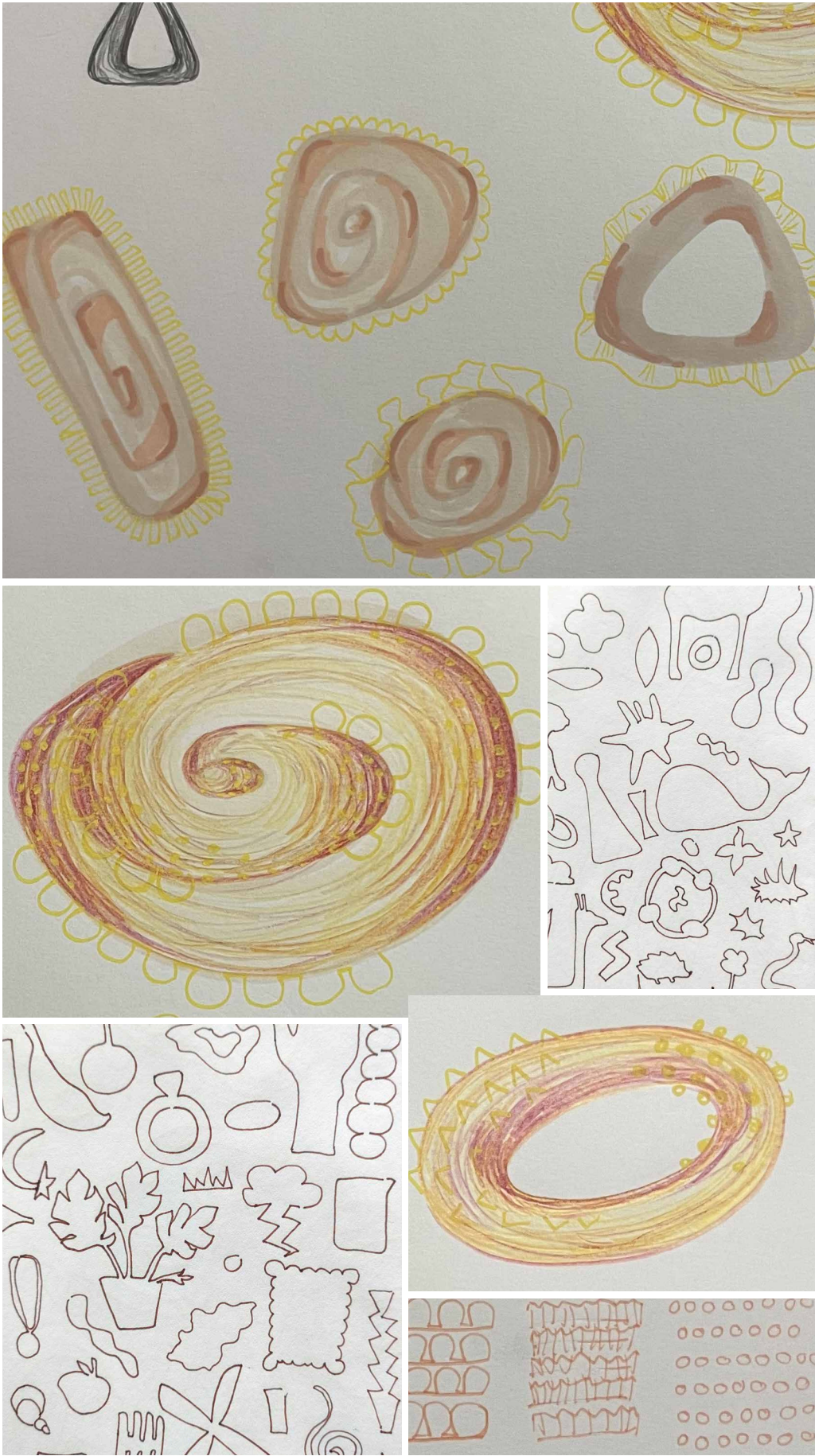


Cartographies sensorielles



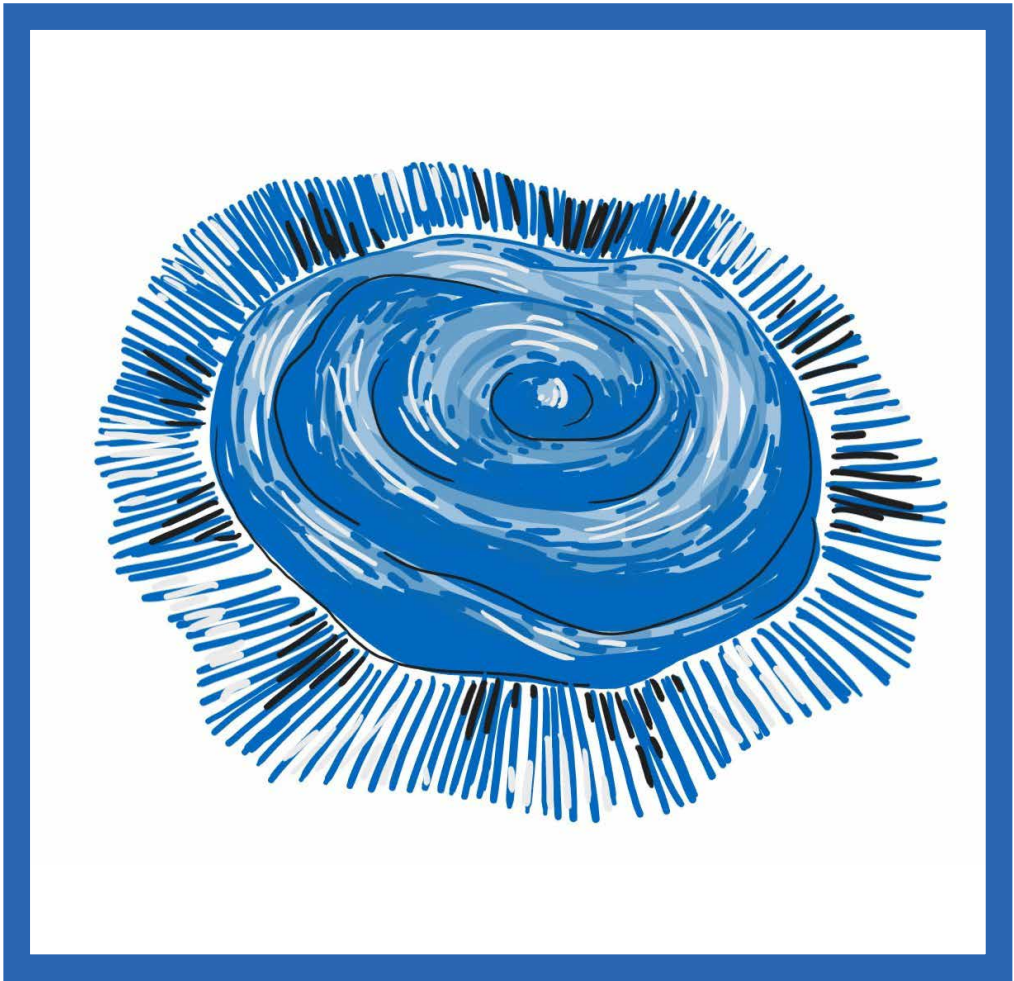
Esquisse et évaluation sensorielle

Coussin billes _ élastique
Recherches formelles

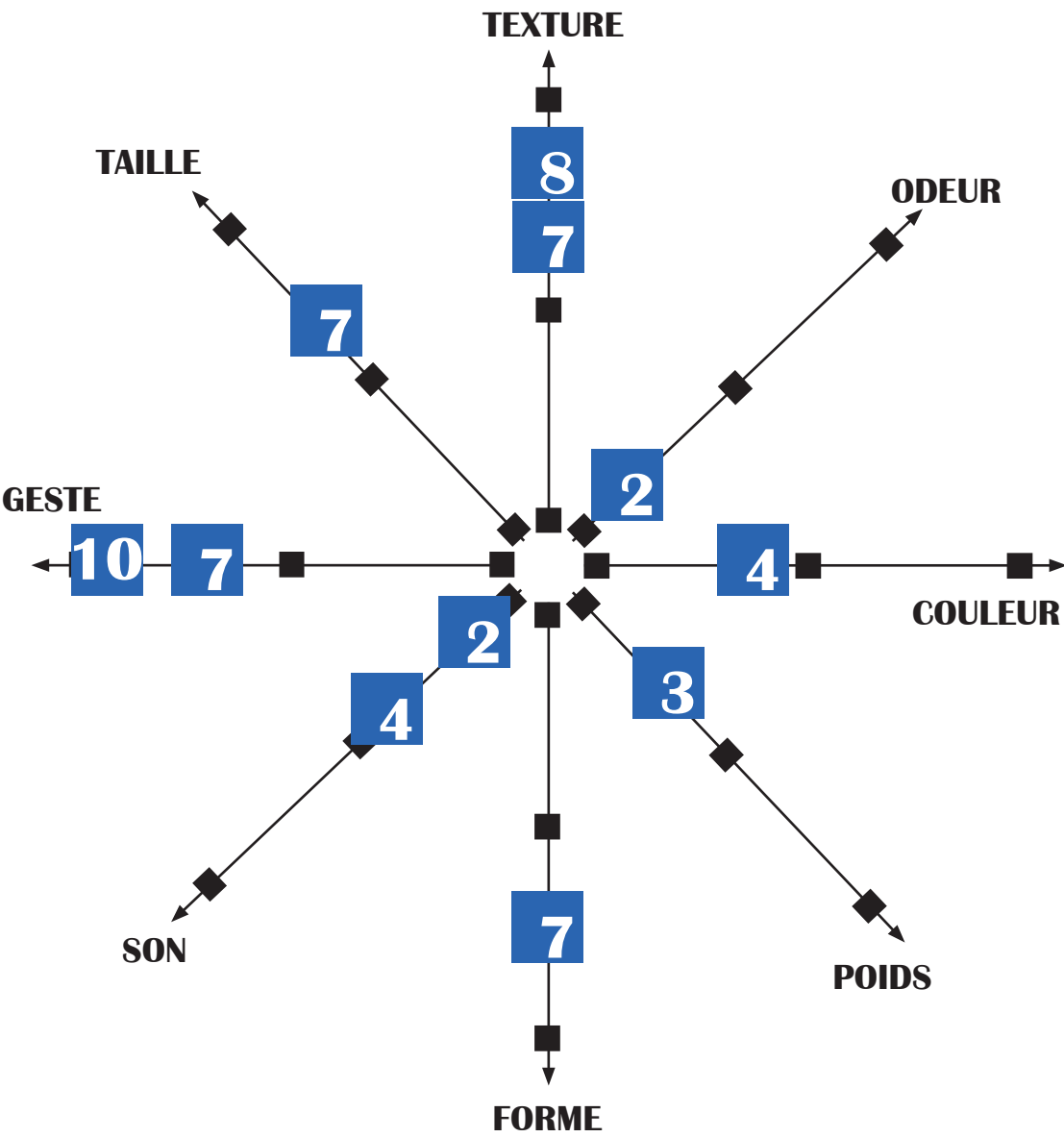


Esquisse et évaluation sensorielle

Coussin billes _ élastique
Esquisse

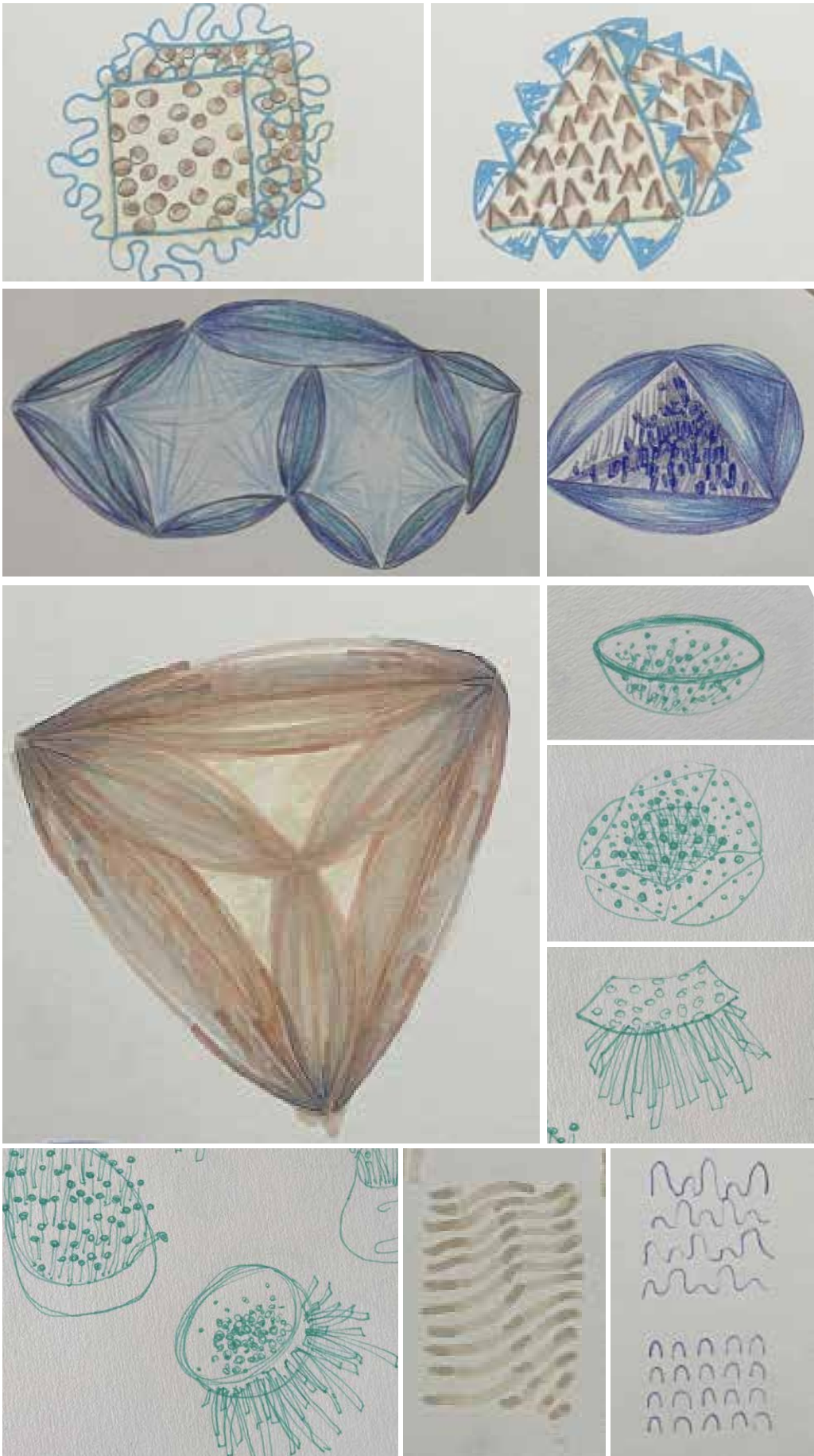
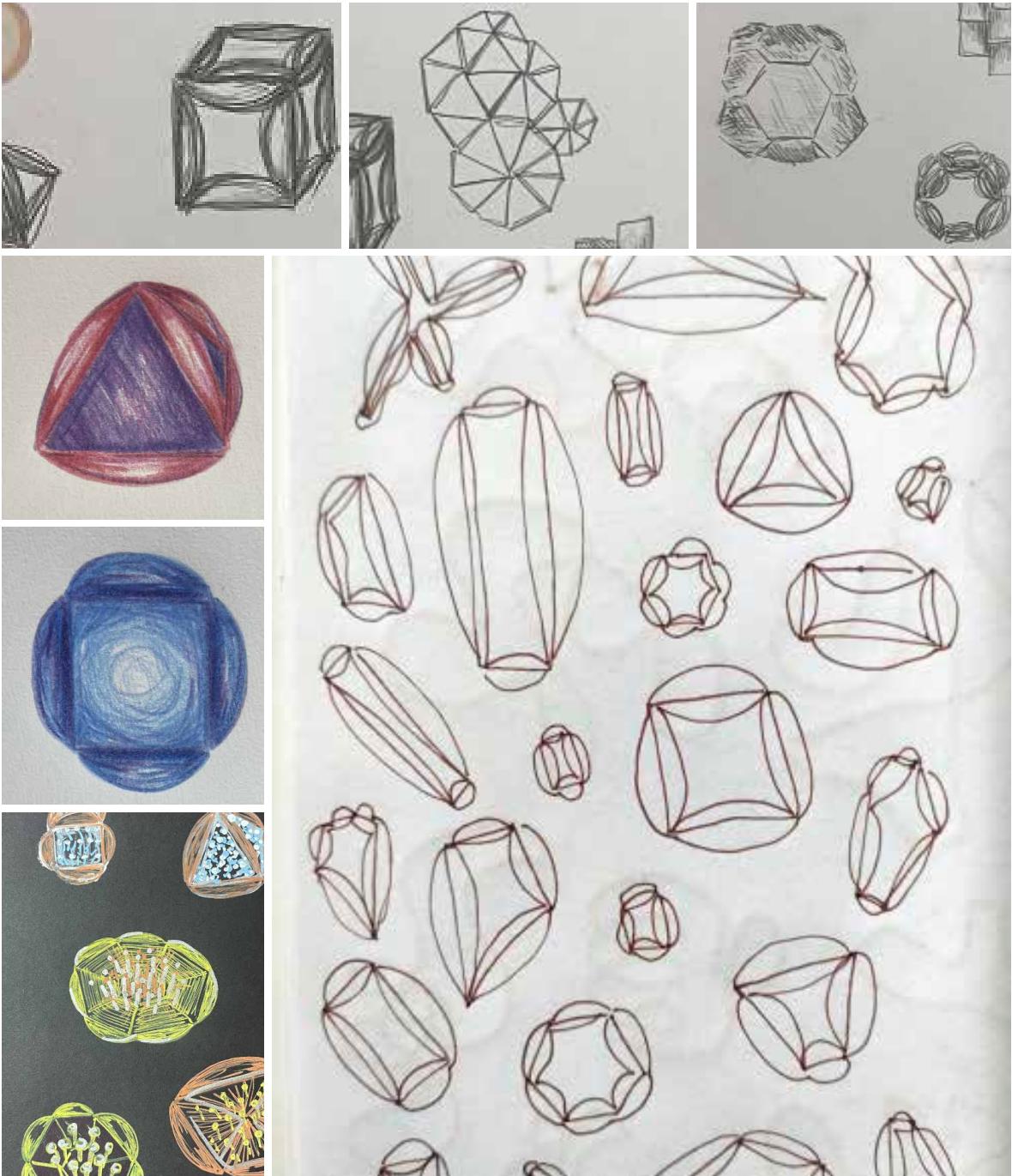


Cartographies sensorielles



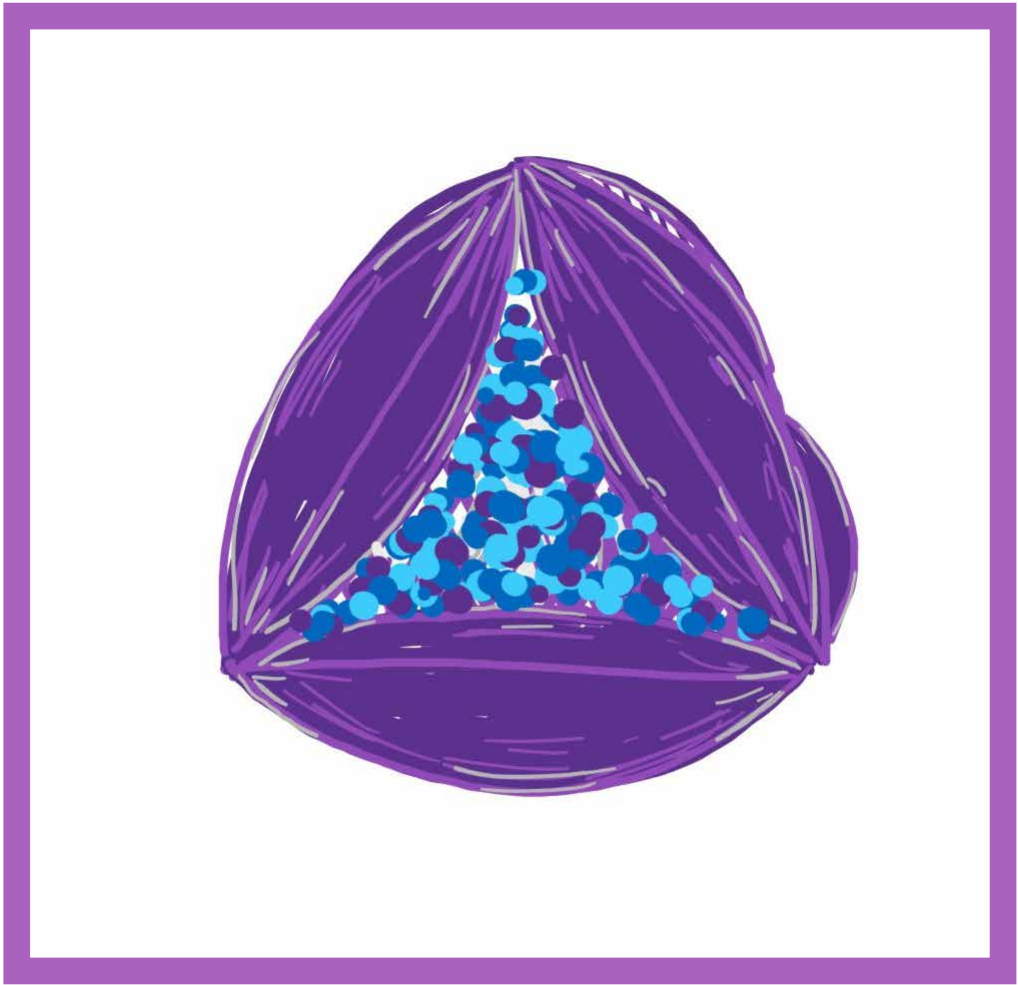
Esquisse et évaluation sensorielle

Dé triangle _ chatoilles
Recherches formelles

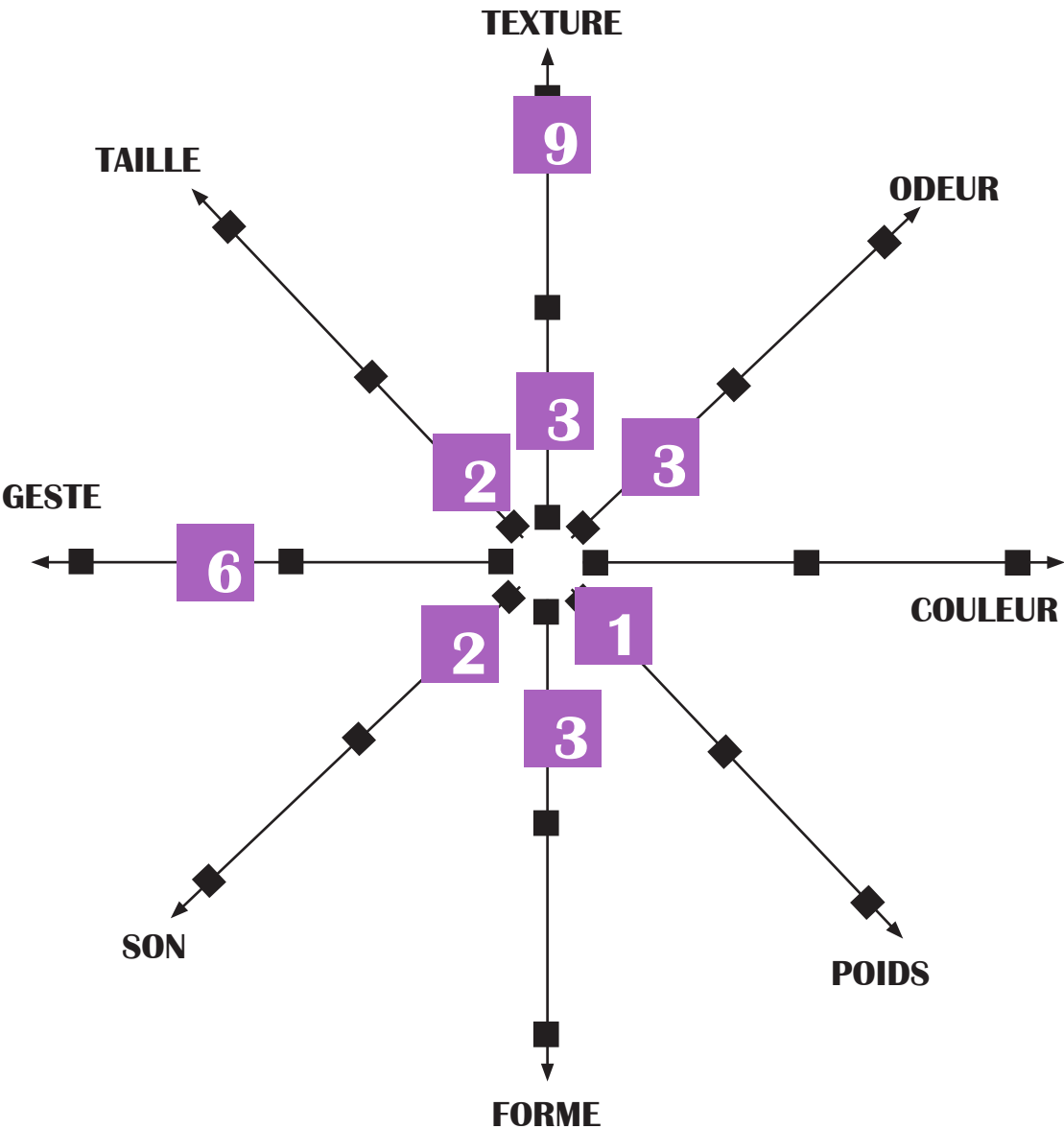


Esquisse et évaluation sensorielle

Dé triangle _ chatoilles
Esquisse

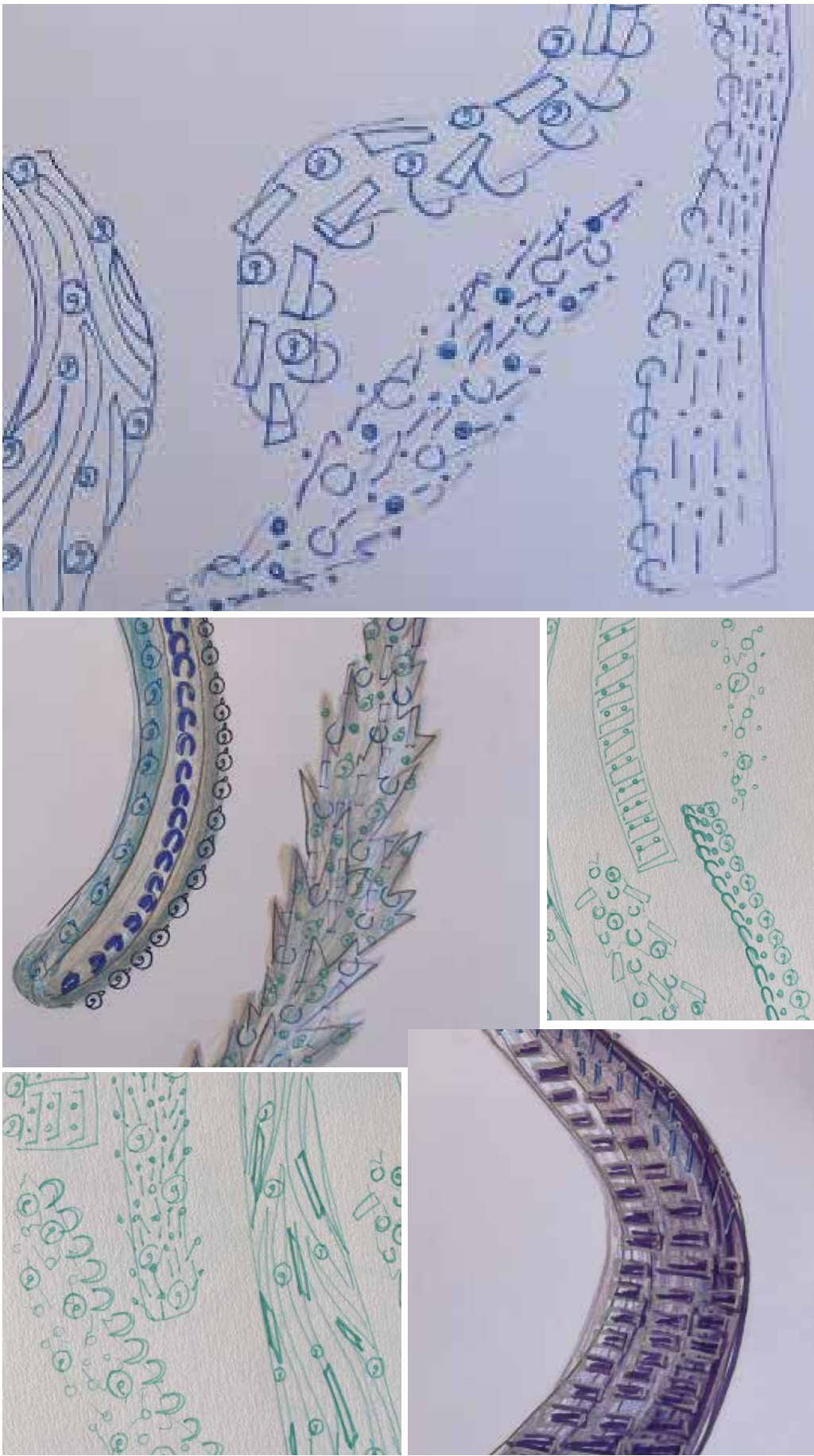


Cartographies sensorielles



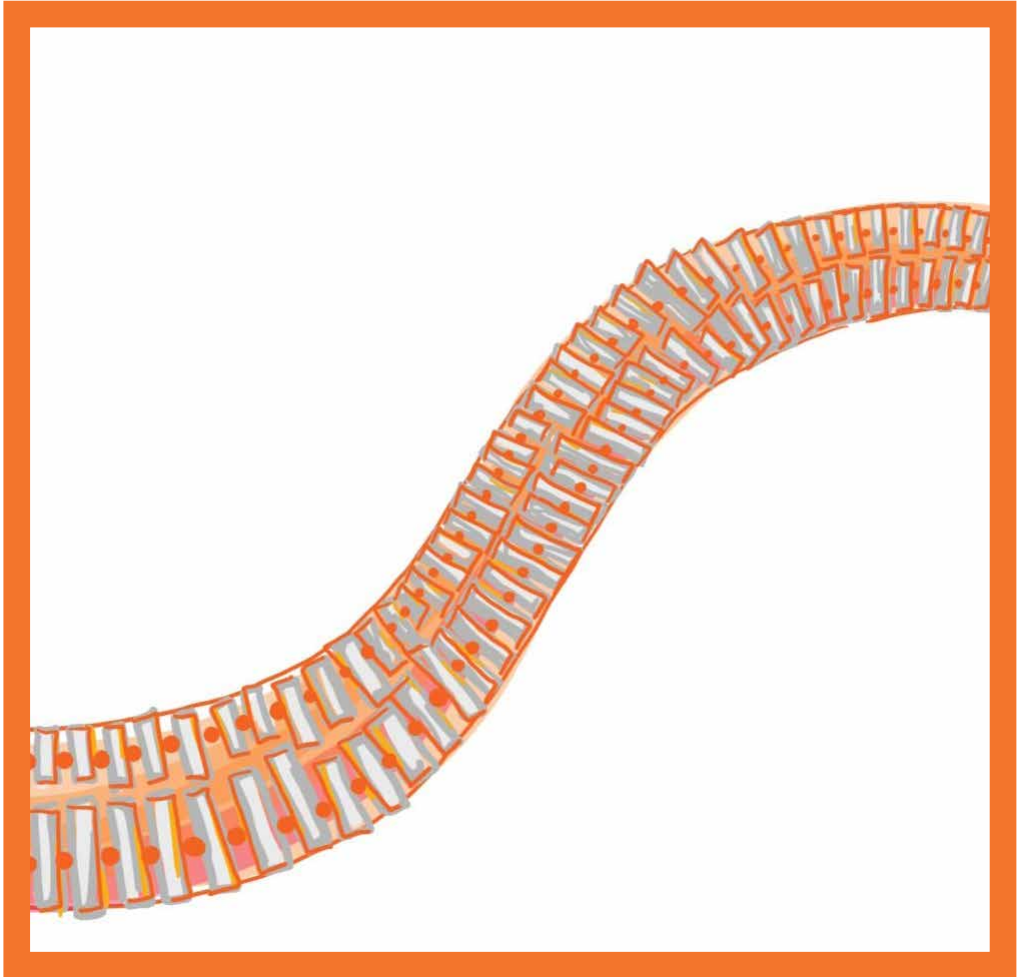
Esquisse et évaluation sensorielle

Ruban tortilly _ sonore
Recherches formelles

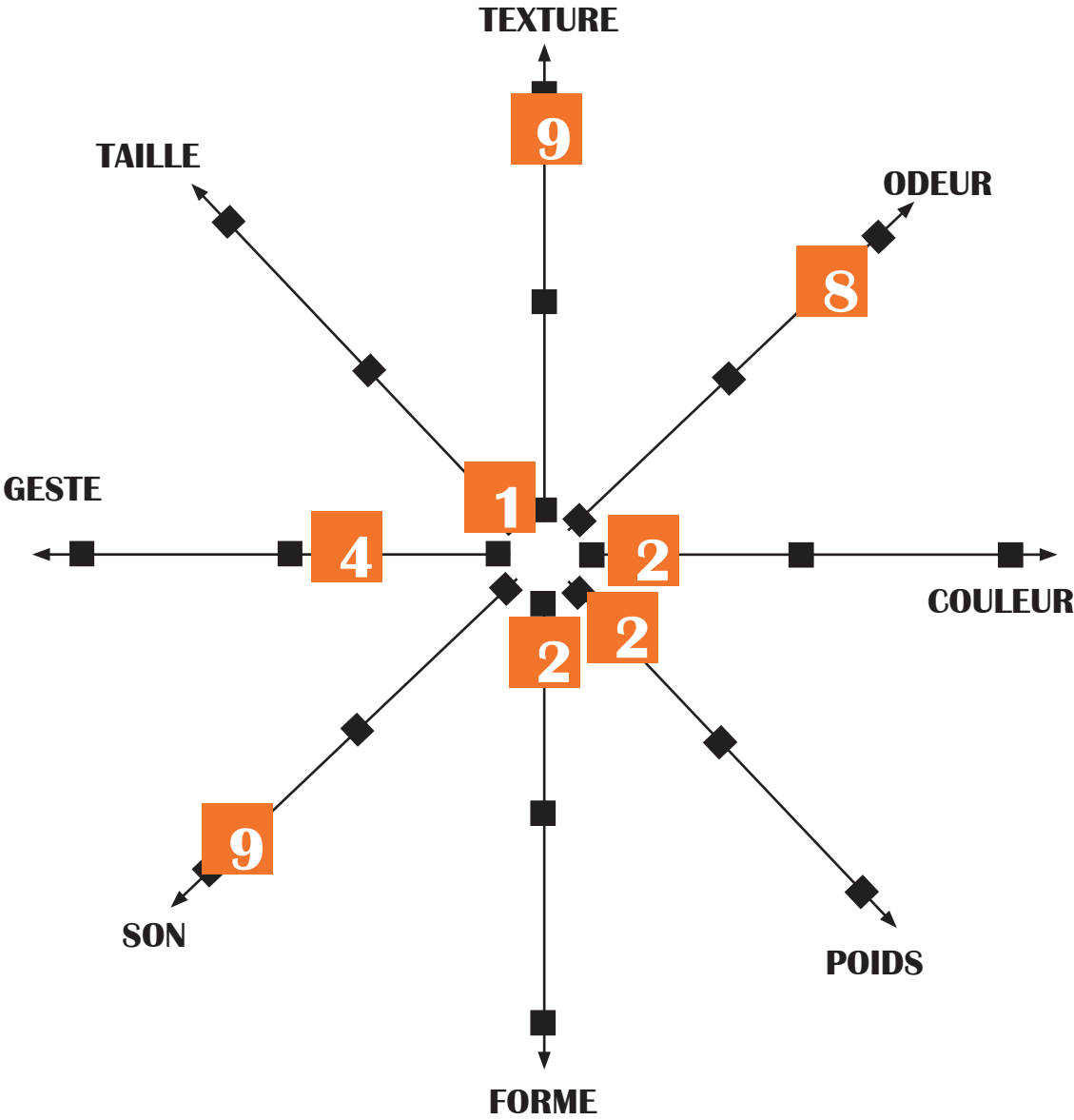


Esquisse et évaluation sensorielle

Ruban tortilly _ sonore
Esquisse



Cartographies sensorielles



Notion 1 : Processus

Définitions

Un processus est un ensemble d'opérations successives, organisées en vue d'un résultat déterminé. Mot latin signifiant «progrès, progression», du supin de procedere «s'avancer». Pro- signifiant «avec», et cessus- signifiant «déterminé». Processus est une suite d'actions qui ont un but et qui ont une finalité. Ici, la notion de processus se découpent en deux nominations différentes, soit, PROCESSUS d'exploration, et PROCESSUS de création.

- 1 C'est un ensemble d'opérations successives, menant à un résultat (sur un plus ou moins long terme).
- 2 C'est une organisation d'étapes (avant - pendant - après), aidant ou servant à la réalisation d'un projet, d'un but ou d'une personne.
- 3 C'est une succession d'actions / d'activités permettant d'avancer dans un sens déterminé, qui permet d'avoir une compréhension et un suivi du cheminement réalisé pour parvenir à un but, à un aboutissement (de la première action / activité pensée ou réalisée, jusqu'au but atteint).

Processus

Tout au long de cette recherche, différents processus se sont mis en place, sur différentes temporalités et / ou différents niveaux de ce projet de recherche. Ces différents processus peuvent être regroupés en deux grandes catégories. Premièrement, le “processus d'exploration” ou “processus exploratoire”, et deuxièmement, le “processus de création”.

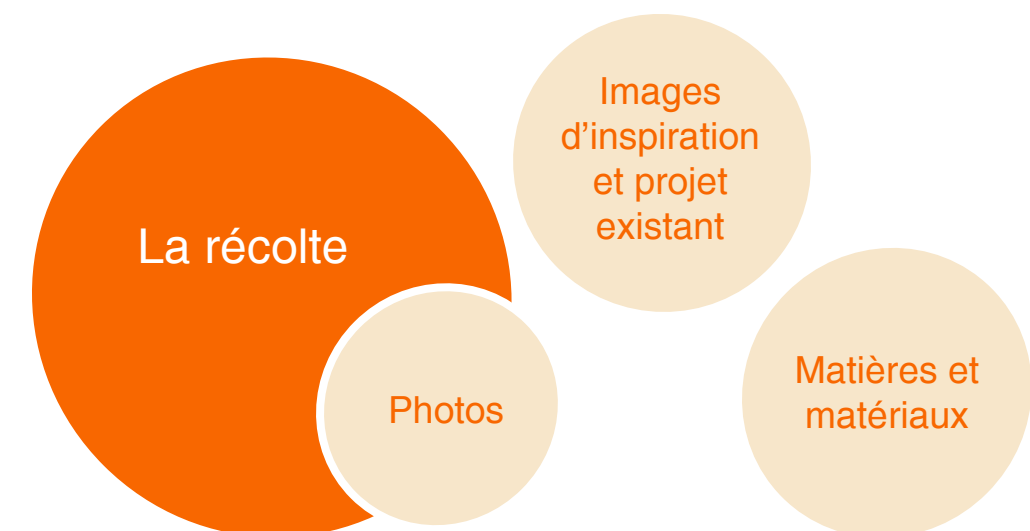
1 Processus d'exploration

Un processus d'exploration est un ensemble d'actions / d'activités / de réflexions, ayant pour but la découverte, puis la compréhension d'un sujet établi. Un objectif ou un sujet est définie, et des processus dédiés à la collecte, à l'analyse des données collectées, à la compréhension du sujet sont mis en place.

Le processus dit d'exploration intervient davantage au début du projet de recherche. Mais il se poursuit tout au long de ce dernier afin de nourrir et d'enrichir les réflexions. Au sein de ce processus d'exploration nous retrouvons deux sous - thèmes. Dans un premier temps, nous aborderons l'action de la “récolte”, dans un second temps, nous nous porterons sur l'action du “croquis”.

La récolte :

Dans ma pratique personnelle, j'ai toujours porté une attention particulière aux éléments récupérés aux cours de déambulations, en ville, en campagne, dans les Emmaüs ou autres lieux de second main. J'ai également mis en place un processus de récolte des matériaux non utilisés, ou des déchets d'entreprises. Je collecte par exemple des anneaux de rideaux et autres objets en bois, toutes sortes de fils, de rubans au sein d'entreprises textile, des déchets papier en imprimerie, mais également des échantillons de marbres et céramiques chez des cuisinistes ou autres professionnels du milieu.



Notion 1 : Processus

Photos :

Tout au long de ce projet de recherche, ma pratique de la photographie se focalise majoritairement sur les objets, et accessoires donc les compositions m'interpellent par rapport à mes sujets de réflexion, ainsi que sur les paysages dont les compositions harmonieuses touchent ma sensibilité et m'inspirent de nouvelles idées.

Images d'inspiration et projet existant :

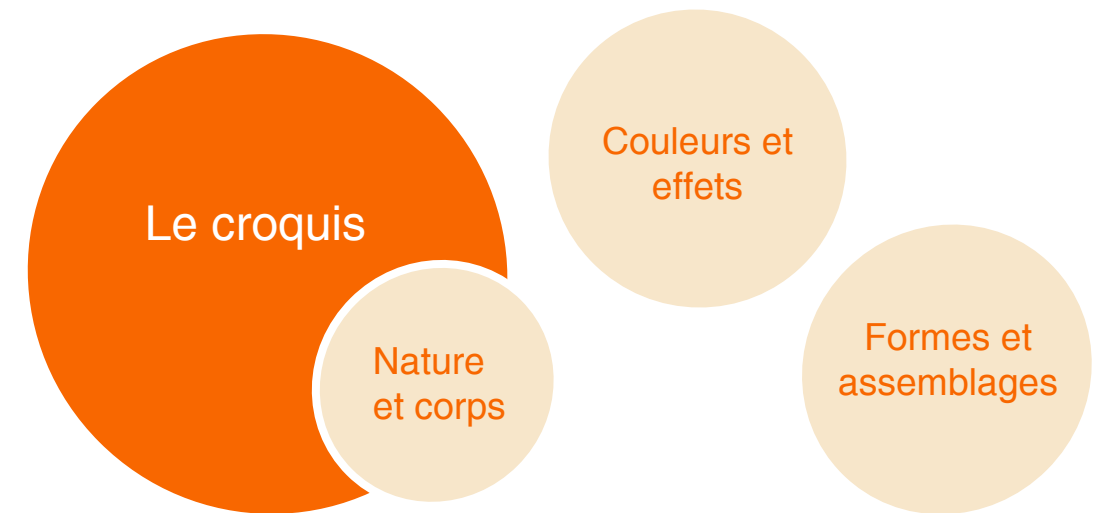
Que ce soit en vagabondant sur internet, sur des magazines, ou tout autres supports d'informations, sur des exposition, des salon, durant la visite de musée, ou encore en visitant les portes ouvertes d'écoles d'art et de design, je récolte, continuellement des inspirations, des idées. Ces idées peuvent prendre la forme de projet, de textures, de composition, de savoir faire, de mots rédigés, poétiques, ou scientifiques...

Matières et matériaux :

Régulièrement, je récolte des matières, partout où je vais, en fonction de différents critères, qui sont principalement : douceur, chaleur, fraîcheur, dureté, mollesse, sonore. Je récolte des matières qui ont un effet stimulant, je cherche des matériaux qui m'interpellent.

Le croquis :

Le croquis est un dessin rapide, une ébauche, une esquisse, représentant, de manière synthétique, son sujet. Cette représentation figurative d'un sujet est réduite à son essentiel, elle exprime et transmet l'intention et les émotions que l'on lui transmet. La pratique du croquis est spontanée, elle saisit l'atmosphère, l'instant présent. Dans ma pratique de recherche autant que dans ma pratique personnelle, j'utilise le croquis me coucher sur le papier des formes, des volumes, des couleurs ou encore des compositions qui m'ont touché ou interpellé. Le plus souvent je dessine des éléments provenant de la nature, comme par exemple les fleurs, les plantes...mais également des parties du corps humain, en particulier les mains.



Nature et corps :

Couramment, je prends le temps d'explorer les choses qui m'entourent par le filtre du croquis. Le plus souvent j'esquisse des paysages ou des parties du corps humain, en particulier les mains. Ce qui me plaît dans ces reliefs, c'est tout d'abord leur aspect aléatoire, organique et leurs compositions harmonieuses. Mais aussi pour leur équilibre des différentes formes et des différentes couleurs et les différentes textures qui les composent.

Couleurs et effets :

Les couleurs et les effets que je prélève par le dessin sont, le plus souvent, inspirés des choses qui m'entourent, surtout de la nature ou des textures et motifs provenant de pièces de mode ou de pièces d'ameublement. Ces relevés prennent la forme de dessin intuitif, c'est à dire que je part d'une forme ou d'une couleur, puis je compose autour selon mon inspiration et les éléments qui m'entourent (comme par exemple le temps qu'il fait, le rythme des gens autour de moi, les sons et les odeurs qui m'entourent...).

Formes et assemblages :

Petit à petit, durant ce projet de recherches et les nombreux éléments qui le composent, des idées de formes, de volumes ou d'assemblage me viennent à l'esprit. Ces panels revêtent l'aspect de planches de croquis, sur des thèmes plus ou moins définis. Ces croquis sont peu à peu associés à des caractéristiques et des stimuli sensoriels, des textures, des gestes, ou encore des sons.

Notion 1 : Processus

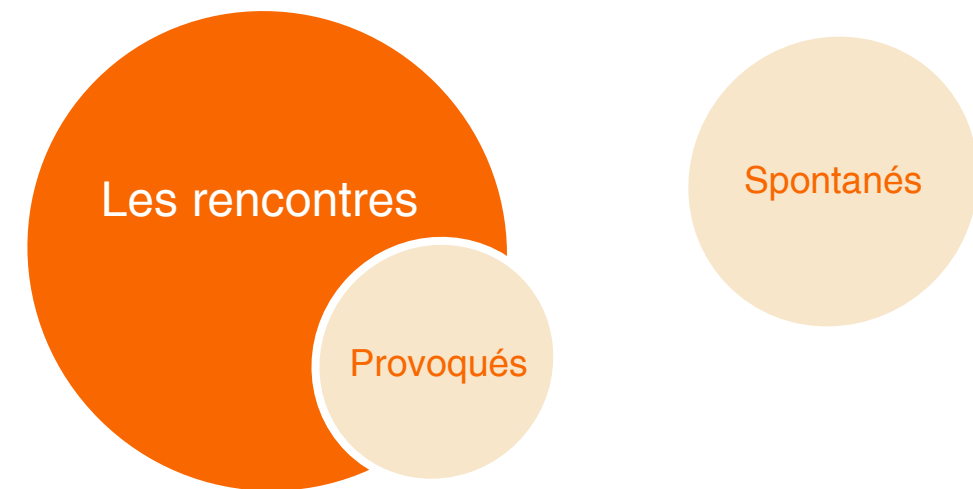
2 Processus de création

Ici, la notion de processus est employée en tant que “processus de création”. La notion de processus de création renvoie à la succession de pensées et d’actions qui débouche sur des créations originales et adaptées. On parle donc d’une méthode personnelle à chacun amenant à réaliser un projet / produit. La mise en place de ce processus de création à effectivement pour but de contribuer au développement, à l’exécution, à la réussite d’un d’un projet.

Le processus dit de création intervient dès le début du projet de recherche. Et il se poursuit tout au long de ce dernier afin de nourrir et d’enrichir les réflexions, ainsi qu’après la fin de ce projet de recherche, pour obtenir une vision plus globale et plus complète de cette étude. Au sein de ce processus de création, nous retrouvons quatre sous - thèmes. Premièrement, nous aborderons le sujet des “rencontres”, deuxièmement, nous porterons notre attention sur l’action de “l’enquête”, et troisièmement, nous étudierons la “mise en place”.

Les rencontres :

L’action de rencontrer peut se définir comme le fait de se trouver, par le biais du hasard ou par l’organisation, en présence d’une ou plusieurs personnes. Une rencontre est un croisement, un entrelacs spontané et relativement court dans le temps. C’est un moment d’échange, qui peut amener, comme au sein de ce projet de recherche, à des discussions, des coopération, des négociations, des décisions ou encore des opportunités et des partenariats.



Spontanés :

Que ce soit durant une exposition ou un salon, par le biais d’amis communs, ou encore lors de tout autres événements, il m’a été donné de rencontrer des personnes très intéressantes. Ces rencontres libres et sans contraintes m’ont par exemple permis de faire la connaissance d’une directrice d’écoles accueillant en partie des enfants en situation de handicap, une directrice d’association pour les personnes vivant avec le TSA, une directrice d’EHPAD s’intéressant au design sensoriel et aux possibilités que cette approche apporte à l’humain, une psychologue spécialisée pour les enfants avec TSA, ou encore des enfants vivant avec le TSA ou le SGT.

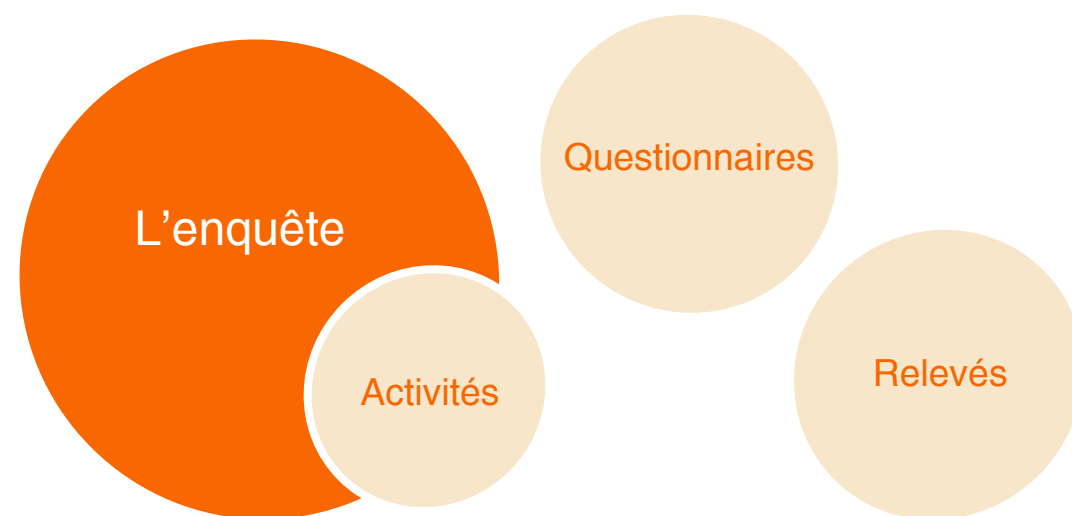
Provoqués :

Par appels, par mail, par instagram, ou encore par le biais de la messagerie linkedin, il m’est arrivé de contacter directement des professionnels du domaine médical, du design, et de la sensorialité. Ces rencontres provoqués m’ont par exemple mené à échanger avec la designer Meriem Jean - Marie, designer indépendante et codirectrice de l’atelier sensible, ayant réalisé un projet sensoriel et thérapeutique à destination des personnes anorexiques. Ces échanges m’ont ouvert de nouvelles perspectives au sens de mon projet et de mes recherches, ainsi que de nouvelles méthodes pour récolter et collecter les informations au profit des futures bénéficiaires de mon projet.

Notion 1 : Processus

L'enquête :

Le processus d'enquête consiste ici à une recherche méthodique reposant sur des questions et des témoignages. Plus exactement, ce processus d'enquête me permet d'appréhender et de comprendre le milieu dans lequel mon projet interviendra. Les différentes activités, questionnaires et entretiens mis en place s'articulent autour de sujets tels que l'école, les enfants, la manipulation, les gestes automatiques, ou encore les objets transitionnels.



Activités :

Ces activités me permettent de récolter des informations auprès du public qui m'intéressent. Souvent en passant par une activité graphique, tel le dessin, l'écriture, le collage et la peinture...ou encore par des activités plus ludiques durant lesquelles j'observais les réactions de chacun des participants et je relevais leurs émotions et leur avis. Après avoir collecté ce qui a été produit durant ces activités, je classe les différents résultats et les analyse afin d'y trouver une corrélation et d'avancer sur mon projet avec de nouvelles informations pour continuer de faire progresser mes recherches.

Questionnaires :

Les nombreux questionnaires que j'ai réalisés durant mes recherches ont été mis en place afin de collecter des informations auprès des publics concernés par mon projet. Ces questionnaires récoltent principalement des données au niveau sensoriel, afin de compléter et d'agrémenter mes différents sujets de recherches, mais ils questionnent également les habitudes et les goûts de ce public cible.

Relevés :

Tout au long des activités et des questionnaires que j'ai réalisés, et en plus des nombreuses informations récoltées, je m'applique à réaliser des relevés durant chacun de ces moments de découverte, afin d'avoir une vue d'ensemble de chaque étape de mon projet de recherche. Je réalise notamment des relevés photographiques, des relevés de matières, ou encore des relevés de sons, et des relevés de vidéos... Ces différents éléments viennent étayer mes recherches en accentuant sur la dimension sensorielle de mon projet au sein mêmes de toutes les étapes de recherches.

Mise en place :

La mise en place consiste à installer, agencer, d'incorporer mon projet dans un espace déterminé. Pour ce faire, plusieurs moyens sont envisageables. Dans le cadre de ce projet de recherche, il a été choisi de passer par trois étapes définies au préalable, et permettant un véritable accompagnement auprès des futurs usagers, et ce, même après la finalisation du projet. Ces étapes sont, premièrement, la phase de présentation du projet, directement dans les lieux d'implantations, deuxièmement, les activités réalisées en collaboration avec les personnes responsables des lieux, afin de faciliter l'intégration du projet, et troisièmement, les questionnaires, qui viennent après coup vérifier le bon fonctionnement du projet et peuvent amener des pistes d'amélioration ou de diversification du projet.

Notion 1 : Processus



Présentation :

La phase de présentation du projet directement dans les différents lieux d'implantation consiste à expliquer brièvement les différentes étapes menant aux produits finaux, puis à la présentation des différents objets composants cette série de produits et de leurs différents effets sensoriels, et enfin, une partie question réponse auprès du public présent, permettant d'offrir une meilleure compréhension des objets proposés, ainsi que des pistes d'utilisations différentes de ces objets en fonction de chaque personne et de leurs besoins ou habitudes.

Activités :

L'activité réalisée sur le lieu d'implantation du projet consiste principalement à la démonstration du fonctionnement et de l'efficacité de ces produits en proposant aux usagers de les essayer, en les manipulant. Cette activité principale peut - être associée à d'autres mini - activités ayant pour but la découverte de différentes sensorialités et une meilleure compréhension de ces sens, avec par exemple une activité qui propose de marcher sur différentes textures les yeux bandés, une autre qui inciterait à décrire ce que l'on ressent en manipulant une texture, sans le dire, puis de comparer les sensations ressenties avec les autres personnes ayant pris part à cette activité afin d'observer les similitudes et les différences dans les perceptions de notre environnement.

(cette activité nécessite un minimum d'une heure, mais peut s'étendre à une demi - journée selon les besoins et les envies de la structure qui accueille mon projet).

Questionnaires :

Les questionnaires délivrés après chaque intégration de mes produits dans un lieu, permettent d'avoir un retour sur le projet, de comprendre l'utilisation que chacun en a faite (et est ce que cette utilisation a dérivé de l'utilisation normale de mes produits par exemple), mais également d'avoir un retour complet de l'efficacité de mes produits, et pourquoi de leur évolution dans ces lieux. Grâce à ces questionnaires, il m'est également donné de découvrir des pistes d'amélioration de mes produits, des pistes pour de nouveaux produits venant compléter la gamme déjà en vente, ainsi que des pistes pour d'autres projets complémentaires avec mes produits par exemple.

Notion 2 : Accompagnement

Définitions

La notion d'accompagnement peut se décrire comme l'action de soutenir, d'assister, d'aider quelqu'un. La mise en place de cet accompagnement a pour but de contribuer au développement, à l'exécution, à la réussite d'un individu ou un groupe d'individus. Je m'intéresse tout particulièrement à l'accompagnement des enfants du cadre scolaire (en classe), au cadre privé (à la maison).

La notion d'accompagnement intervient un peu plus tard dans le projet de recherche (davantage vers le milieu). Et il se poursuit tout au long de ce dernier afin de nourrir et d'enrichir les réflexions, ainsi qu'après la fin de ce projet de recherche, pour obtenir une vision plus globale et plus complète de cette étude. Au sein de cette notion d'accompagnement, nous retrouvons deux sous - thèmes. Premièrement, nous aborderons l'ACCOMPAGNEMENT "lieux publics", deuxièmement, nous porterons notre attention sur ACCOMPAGNEMENT "lieux privés".

Accompagnement

Tout au long de cette recherche, différentes manières d'accompagner sont mises en place, sur différentes temporalités et / ou différents niveaux de ce projet de recherche. Ces différentes manières de prendre soin peuvent être regroupées en deux grandes catégories. Premièrement, "lieux publics", et deuxièmement, "lieux privés".

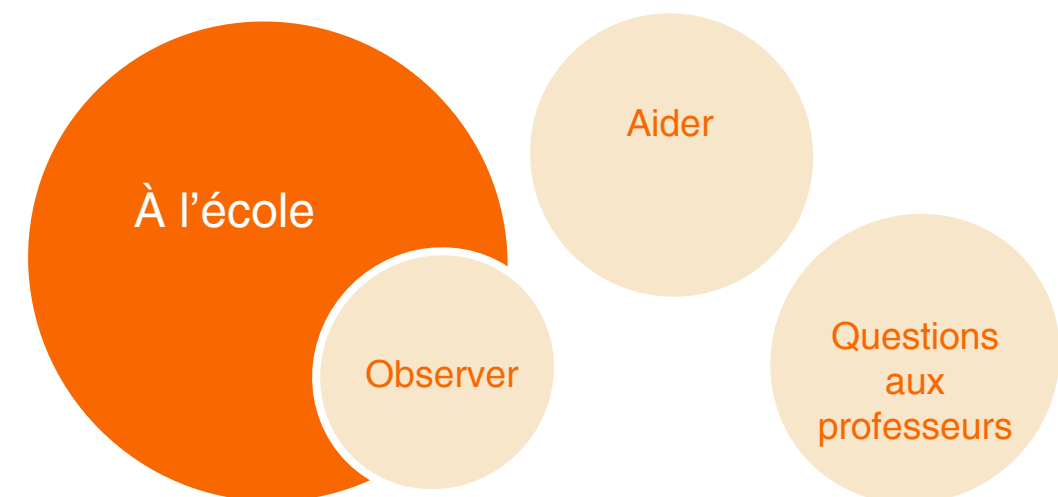
1 Lieux publics

Un lieu public peut se définir comme tout lieu accessible au public et à usage collectif, indépendamment de son régime de propriété des conditions d'accès. Il s'agit soit du lieu public intérieur ou clos, soit du lieu public ouvert ou semi-ouvert, soit du lieu de travail, soit du transport public.

Ici, le lieux public peut également être décrit comme les endroits où les enfants auront le plus de difficultés à canaliser leurs troubles et leurs émotions (beaucoup d'interactions sociales, stimulations sensorielles abondantes, changement de lieux...), autant d'éléments complexifiant la gestion de leur handicap au quotidien. C'est donc le terrain d'intervention de prédilection au sein de mes recherches. Pour commencer, nous étudierons le milieu de "l'école", puis, dans un deuxième temps nous nous intéresserons à "l'institut".

À l'école :

L'école est un établissement chargé de donner un enseignement collectif général aux enfants d'âge scolaire et préscolaire. C'est un lieu très important pour les enfant, l'enseignement qui leur y est délivré fait pleinement parti de leur évolution et de leur bon développement, d'où l'importance qu'il si sentent bien et qu'ils puissent se rendent à l'école le plus sereinement possible et dans les meilleurs conditions pour eux (en vue de leur handicap). C'est pour ça qu'il est particulièrement important, au sein de mes recherches, d'intervenir sur ce terrain, de l'observer, de le comprendre et d'en faire partie, afin d'aider et d'accompagner au mieux les enfants dans ce lieux public.



Notion 2 : Accompagnement

Observer :

Observer est l'action de regarder attentivement quelqu'un, quelque chose, afin de mieux le comprendre. Commencer à explorer un lieux très mouvementé et en plein effervescence tel que celui de l'école, demande beaucoup d'observation, et une bonne vision des détails. J'ai donc fait le choix de débiter mon intégration dans ce lieu par une phase d'observation afin de me faire une première idée du fonctionnement de cet écosystème, de noter les événements les plus importants, et de me laisser absorber par ce lieu.

Aider :

Aider signifie apporter son concours à quelqu'un, joindre ses efforts aux siens dans ce qu'il fait ; lui être utile, faciliter son action. Après avoir observé ce milieu, le but est d'aider l'enfant dans son évolution à l'école. Travailler avec lui lors des temps en classe par exemple, afin de mieux le connaître et de cibler plus précisément ces besoins et ces difficultés (en particulier ces difficultés sensorielles).

Questions aux professeurs :

Poser des questions aux professeurs et aux personnes présente sur le milieu scolaire et étant en contact régulier avec les enfants en situation de handicap (Trouble du Spectre l'Autisme, Syndrome Gilles de la Tourette, Troubles Déficit de l'Attention...) permet de mieux comprendre les spécificités et difficultés quotidienne de ces enfants.

À l'intitut :

Les Instituts Médico-Éducatifs, désignés aussi par le sigle IME, sont des établissements qui accueillent les enfants et adolescents atteints de handicap mental, ou présentant une déficience intellectuelle liée à des troubles de la personnalité, de la communication ou des troubles moteurs ou sensoriels. Ce lieu apporte un complément d'éducation et d'enseignement indispensables aux enfants, et est un réel soutien pour les familles au quotidien. Ces instituts sont spécialisés dans l'accompagnement du développement des enfants aux besoins spécifiques. Dans le cadre de mes recherches il me paraît alors indispensable de m'intéresser à ces espaces et d'y intervenir avec mon projet.



Observer :

Observer est l'action de regarder attentivement quelqu'un, quelque chose, afin de mieux le comprendre. L'exploration d'un lieu assez complexe, et rempli de règles et de procédures tel que celui de l'institut, demande beaucoup de concentration et d'observation, ainsi qu'une bonne vision des détails. J'ai pris le parti d'entamer mon intégration dans ce lieu par un temps d'observation afin d'avoir une idée globale du fonctionnement de ce lieu, et d'avoir une première idée du profils de chaque enfant présents dans cette structure.

Questions aux professionnels :

Poser des questions aux professionnels (tel que les éducateurs spécialisés, les médecins, les psychologues, les psychomotricien, ou encore les ergothérapeutes...) présents à l'institut qui accueille les enfants en situation de handicap (Trouble du Spectre l'Autisme, Syndrome Gilles de la Tourette, Troubles Déficit de l'Attention...) permet de mieux comprendre les spécificités et difficultés quotidienne de ces enfants.

Travailler avec :

La dernière étape mise en place au sein de l'institut est de travailler directement avec les enfants. Cette étape permet de créer un lien, d'établir une relation de confiance avec l'enfant afin qu'il puisse s'ouvrir davantage et se confier sur ces difficultés et ces besoins. Je travaille directement avec eux en leur faisant tester des matières, des jeux de textures, ainsi que mes expérimentations textiles réalisées dans le cadre de mon projet de recherche, afin d'échanger avec eux sur les aspects positifs de ces objets sensoriels, et de cibler les potentiels aspects à améliorer.

Notion 2 : Accompagnement

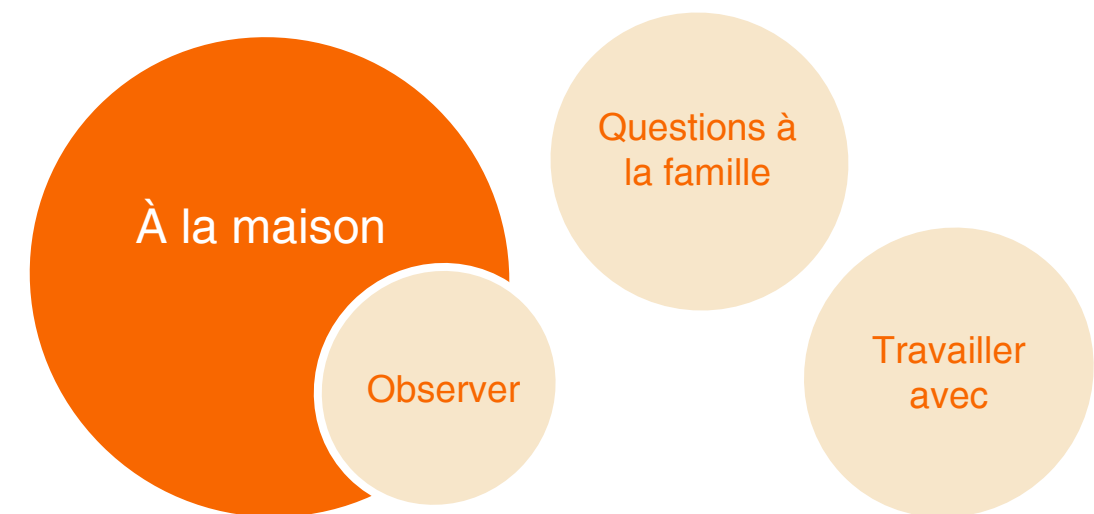
1 Lieux privés

Un lieu privé peut se définir comme un endroit qui n'est ouvert à personne sauf autorisation de celui qui l'occupe. C'est donc un environnement plus intime, plus contrôlé dans lequel on se sent en sécurité.

Ici, le lieux privé peut également être décrit comme le ou les endroits où les enfants se sentiront normalement plus en sécurité, plus apaisé, et donc plus à même de gérer leur troubles et leurs émotions (peu d'interactions sociales, stimulations sensorielles réduites...), autant d'éléments pouvant faciliter la gestion de leur handicap au quotidien. Néanmoins, cela ne veut pas dire que tout se passe bien, c'est donc pour cela que les lieux privés sont aussi des terrains d'intervention intéressants au sein de mes recherches. Nous allons alors principalement nous concentrer sur le terrain de "la maison".

À la maison :

La maison est un bâtiment d'habitation (immeuble, logement, résidence) spécialement conçu pour une seule ou plusieurs personnes constituant le foyer. Ce foyer est le lieu où habite la famille, un lieu dans lequel l'enfant doit se sentir à sa place, parmi les siens, et en sécurité. Cet espace privé renferme les habitudes et les traditions de chacun. Dans le cadre de mes recherches, pouvoir intervenir directement dans le lieu de résidence de l'enfant, me permet d'être aux plus près de sa réalité et de ses défis du quotidien, ainsi que ceux de sa famille.



Observer :

Observer est l'action de regarder attentivement quelqu'un, quelque chose, afin de mieux le comprendre. Commencer à explorer un lieux très personnel tel que celui de la maison, demande de la patience et de la douceur. Au sein de mes recherches j'ai donc choisi de débiter la découverte de ce lieux par l'observation, afin de me faire une première idée du fonctionnement de cet espace, de noter quelques détails importants, et de me laisser doucement absorber par ce lieu.

Questions à la famille :

Poser des questions à la famille (en particulier aux parents) des enfants situation de handicap (Trouble du Spectre l'Autisme, Syndrome Gilles de la Tourette, Troubles Déficit de l'Attention...)chez qui j'interviens, permet de mieux comprendre les besoins et difficultés quotidienne de ces enfants.

Travailler avec :

La dernière étape mise en place au sein de la maison est de travailler directement avec les enfants. Cette étape permet de créer un lien, d'établir une relation de confiance avec l'enfant afin qu'il puisse s'ouvrir davantage et se confier sur ces difficultés et ces besoins. Je travaille directement avec eux en leur faisant tester des matières, des jeux de textures, ainsi que mes expérimentations textiles réalisées dans le cadre de mon projet de recherche, afin d'échanger avec eux leurs besoins et leurs difficultés au quotidien, dans le but de leur offrir le meilleur accompagnement possible.

Notion 3 : Prendre soin

Définitions

Le mot prendre vient du latin *prēndere*, de l'ancien *prehendere*, de *prae-* qui signifie « avant » + *hendere* qui signifie « prendre, saisir ». Tandis que le mot soin provient du francique *sunnia* qui signifie « souci », et le verbe *sun(n)jôn* qui signifie « s'occuper de, se soucier de », ou latin *somniāre* qui signifie « rêver, avoir un songe », *soin* signifierait également « action de songer à quelqu'un, attention, soin ».

Prendre soin exprime le fait d'être attentif à, bien veiller à, de se soucier de, de se préoccuper de... relatif à un objet, une situation, un projet, un groupe de personnes, auquel on s'intéresse. La notion de prendre soin s'articule autour de la santé, du bien-être moral ou matériel de quelqu'un. Il peut prendre la forme d'un ensemble d'actions et de pratiques mises en œuvre pour conserver ou rétablir la santé d'un lieu ou d'un groupe de personnes. Ici, la notion de prendre soin se découpe en deux nominations différentes, soit, PRENDRE SOIN l'écoute et l'apprentissage, et PRENDRE SOIN diversifier les réponses aux besoins.

Prendre soin

Tout au long de cette recherche, différentes manières de prendre soin sont mises en place, sur différentes temporalités et / ou différents niveaux de ce projet de recherche. Ces différentes manières de prendre soin peuvent être regroupés en deux grandes catégories. Premièrement, "l'écoute et l'apprentissage", et deuxièmement, "diversifier les réponses aux besoins".

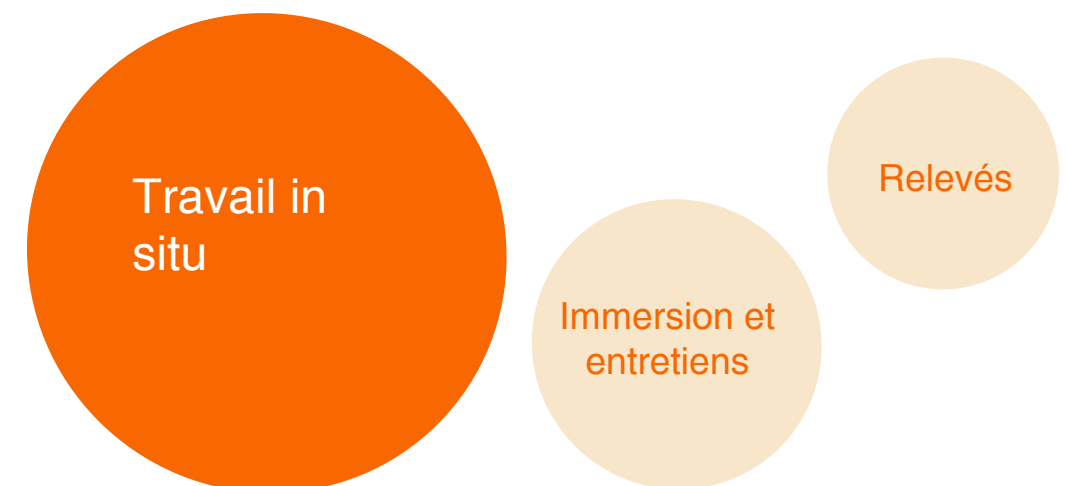
1 L'écoute et l'apprentissage

L'écoute et l'apprentissage sont complémentaires. Être à l'écoute est la capacité à accorder une attention particulière à autrui, en restant silencieux et en portant un intérêt réel à ce qu'il dit. L'apprentissage quant à lui est un ensemble de mécanismes menant à l'acquisition de savoir-faire, de savoirs ou de connaissances. Cet ensemble de mécanisme passe bien évidemment par l'écoute, puis par la compréhension et la reproduction.

L'écoute et l'apprentissage font partie prenante de mon projet de recherche, en intervenant tout au long de celui-ci. Au sein de l'écoute et de l'apprentissage, nous retrouvons deux sous-thèmes. Dans un premier temps, nous aborderons le thème du "travail in situ", dans un second temps, nous nous porterons sur le thème du "travail en collaboration".

Travail in situ :

In situ est une locution latine qui signifie « dans son milieu naturel, dans l'endroit même où le phénomène est examiné ». En effet, c'est en allant sur le terrain et en travaillant directement auprès des futurs usagers de mon projet, dans le lieu qu'il contient au quotidien, qu'il m'a été permis de véritablement observer, relever, étudier, analyser, et comprendre, l'écosystème dans lequel mon projet se vera implanter. Cette méthode de travail in situ m'est très précieuse au sein de mon processus créatif, il me permet de connaître au plus proche de la réalité, les besoins des futures usagers, afin de créer des produits qui auront la fonction de prendre soin d'eux au quotidien.



Notion 3 : Prendre soin

Immersion et entretiens :

L'immersion est le fait de se plonger dans un milieu particulier, d'en prendre connaissance en en faisant pleinement partie. Pour cela, je procède à différents relevés, mais également à des entretiens, auprès des usagers évoluant dans ce milieu, afin de capter au plus proche de la vérité, la réalité de chacun de ses usagers. C'est-à-dire qu'avec ces entretiens, je vise à capturer et à comprendre le mode de fonctionnement de l'écosystème dans lequel je me trouve ainsi que le fonctionnement des individus qui l'occupent.

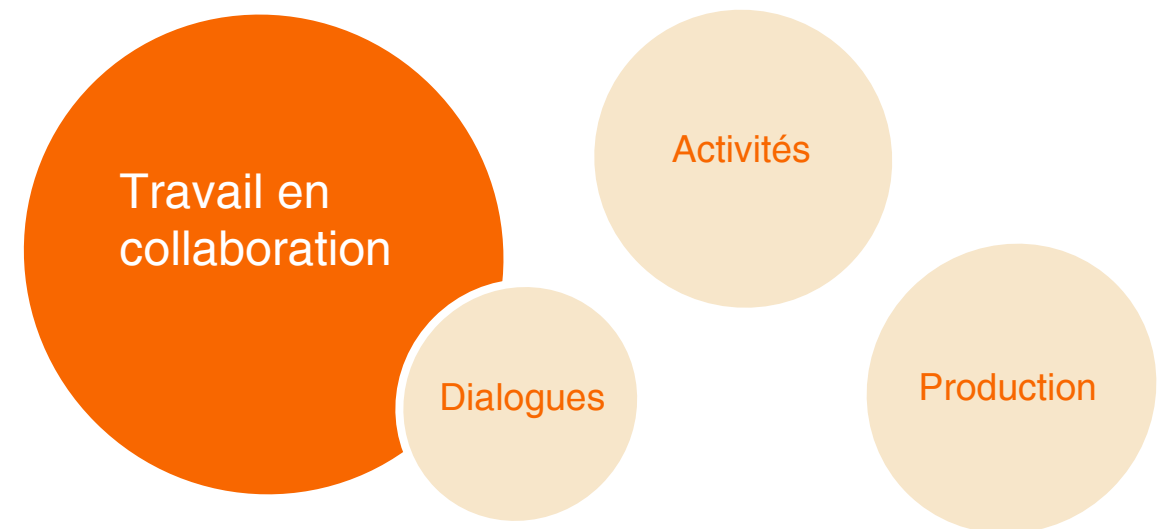
Relevés :

Relever est l'action de récolter, de noter par écrit ou par un dessin, de photographie, de collecter, des éléments de l'environnement qui est exploré. L'idée étant de capturer, d'emporter avec soit l'essence de ce milieu afin de pouvoir le comprendre et le retranscrire ultérieurement. Au cours de ces recherches les relevés prennent la forme de notes écrites, de croquis, de photos, de vidéos, d'enregistrements sonores, ou encore de récolte de matières.

Travail de collaboration :

La collaboration est un partenariat, une union, l'acte de produire ou de fabriquer quelque chose ensemble. La collaboration peut exister entre deux personnes ou plus, qu'elles soient amies ou ne se connaissent pas du tout. Collaborer, c'est s'engager à potentiellement produire un résultat supérieur à celui qui aurait été obtenu seul de son côté. L'objectif du travail en collaboration est de débloquer des clefs, d'élargir son champ d'idée, et de trouver la meilleure réponse possible à une problématique établie, en couvrant toutes les facettes pouvant influencer sur le projet. Dans le cadre de mes recherches, il m'est par exemple apparu indispensable de travailler en collaboration avec les futurs usagers de mon projet (les enfants, les personnes vivant avec un Trouble du Spectre de l'Autisme, un Trouble Déficit de l'Attention, un Syndrome Gilles de la Tourette...), ainsi que les professionnels du domaine, étant en contact régulier avec ce public (médecin, psychologues, psychomotriciens, ergothérapeutes, éducateurs spécialisés, professeurs des écoles, directeurs de l'association handicap...).

Ces collaborations me permettent de mettre mes recherches et mon projet en perspective, de le faire évoluer, de le perfectionner afin de répondre au mieux aux besoins des futurs usagers.



Dialogues :

Le dialogue est primordial dans ma démarche. Il me permet notamment de comprendre les différentes structures dans lesquelles va pouvoir intervenir mon projet. J'établis premièrement le dialogue avec les différents professionnels présents dans la structure, puis deuxièmement avec les futurs usagers afin de mieux comprendre le mode de fonctionnement du lieu ainsi que son fonctionnement au quotidien, mais également dans l'idée de comprendre les différents métiers des professionnels présents, et donc les enjeux et les méthodes utilisés pour chacun d'eux dans le cadre de l'exercice de leurs fonctions.

Activités :

Tout au long de mes recherches, j'ai mis en place de nombreuses activités afin de mieux comprendre le fonctionnement, les besoins et attentes des enfants en situations de handicaps. Ces activités permettent de faire connaissance avec ces enfants, et de prendre connaissance de leurs difficultés sensorielles particulières, de leur mode de fonctionnement parfois atypiques, ainsi que de leurs préférences. Les résultats des informations collectées au cours de ces activités me permettent de perfectionner ma série d'objets à manipuler, en vue de leurs futures utilisations.

Notion 3 : Prendre soin

Production :

Les productions d'objets, d'outils, de jeux...réalisées durant ces deux années de master ont également contribué à la réalisation de mon projet. Afin de prendre soin des futurs usagers et de leurs besoins, j'ai par exemple été menée à réaliser un outils de communication sensoriel au cours du Workshop avec l'équipe d'Inclu & sens (senso scratch qui est un rectangle recouvert de scratch sur lequel on peut apposer différents cartes de couleurs, textures, pictogrammes... afin d'exprimer ce que l'on ressent et d'échanger avec autrui). J'ai ensuite pu réutiliser cette production durant le stage en Institut auprès des enfants avec le Trouble du Spectre de l'Autisme, ce qui m'a aidé à comprendre leurs besoins, leurs difficultés, et à échanger avec eux dans le but de mieux les connaître.

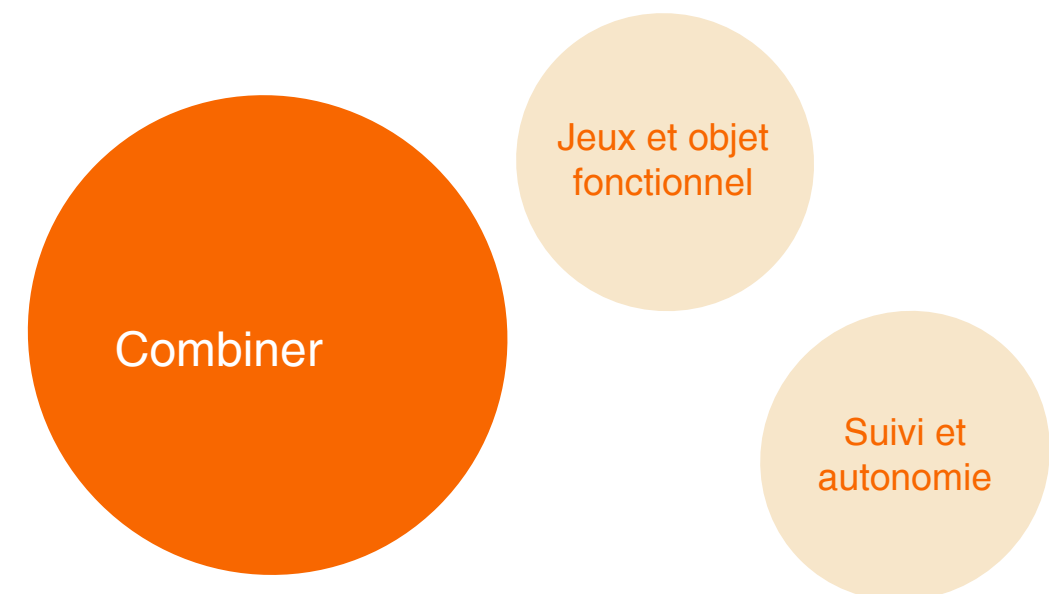
2 Diversifier les réponses aux besoins

Diversifier est l'action d'élargir la gamme d'activité, la gamme de produits, ou encore la gamme de marchés, et de lieux d'intervention d'une entreprise ou d'un projet. Alors, pourquoi ne pas multiplier, diversifier, étendre, varier, combiner, et même personnaliser la réponses aux difficultés sensorielles présentes chez les enfants en situation de handicap, afin d'offrir les meilleures solutions possibles aux futurs usagers.

En effet, autant le Trouble du Spectre de l'Autisme, que le Trouble Déficit de l'Attention ou encore que le Syndrome Gilles de la Tourette, la complexité de ces Troubles ne sont plus à prouver. C'est pour cette raison qu'il paraît être indispensable de diversifier, voire multiplier les applications du projet Senso Pep's. Pour ce faire, deux actions semblent émerger, premièrement, nous étudierons l'action de "combiner", puis, deuxièmement, nous nous pencherons sur l'action de "personnaliser".

Combiner :

Combiner est l'action d'associer, d'assembler, deux ou plusieurs choses en vue d'un résultat précis. Ici, la combinaison d'éléments définis à pour objectif la prise en main du projet Senso Pep's auprès des futurs usagers. Ces combinaisons d'éléments renforcent également l'inclusion du projet dans son environnement d'accueil.



Jeu et objet fonctionnel :

La combinaison de l'objet purement fonctionnel et des propriétés ludiques dans un seul et même objet permet de prendre soin de l'enfant en situation de handicap tout au long de sa journée. Cette série d'objets peut être utilisée dans un premier temps lors des moments à table dans le cadre de la classe, tels un outils, afin de les aider à mieux se concentrer sur le court en ne se laissant pas submerger par leurs troubles. Dans un deuxième temps, ces objets peuvent être utilisés lors de temps de jeu, tels un jouet, afin d'explorer leurs qualités sensorielles, de s'évader, de laisser place à la créativité et l'exploration. Puis, dans un troisième temps, ces objets à manipuler peuvent être employés pour accompagner et faciliter les moments de transitions tout au long de la journée, tel un objet transitionnel ou un objet porte - bonheur.

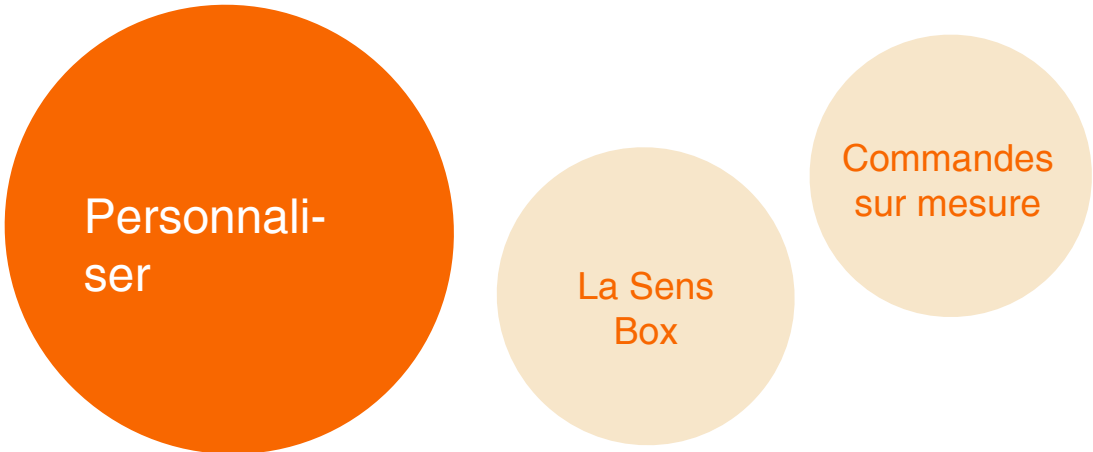
Notion 3 : Prendre soin

Suivi et autonomie :

L'utilisation de la série d'objet à manipuler, serait plus acceptée, plus comprise, et plus efficace auprès des enfants en combinant l'utilisation de ces objets sensoriel dans les moments de suivi médicale (tels que les séances avec le psychologue, le psychomotricien, ou encore l'ergothérapeutes...), le suivi scolaires (tels que les professeurs, les AVS...), et moments d'autonomies (tels que certains moments à l'école, ou à la maison). En effet, en utilisant les objets Senso pep's avec les différents professionnels du milieu médical ou scolaire entourant l'enfant, ce dernier aurait une démonstration de comment et dans quelles circonstances il peut utiliser ces objets. L'enfant sera au fur et à mesure apte à utiliser les objets sensoriels quand il en ressentira le besoin, il sera alors à même de gérer ces troubles et ces émotions plus aisément au quotidien, ce qui le rendra plus indépendant et autonome.

Personnaliser :

Personnaliser est l'action de donner un caractère original, une dimension unique, une touche personnelle à quelque chose. Ici la personnalisation a pour but de répondre à des besoins qui ne seraient pas couverts par les objets déjà créés avec Senso Pep's, ou encore d'aider à l'acceptation et à l'efficacité du projet pour l'enfant. Cette personnalisation apporte une réponse plus complète aux besoins spécifiques émanant des Troubles du Spectre de l'Autisme, du Trouble Déficit de l'Attention et du Syndrome Gilles de la Tourette.



La Senso Box :

La Senso Box comprend sept objets (la version classique est composée des sept différents objets à manipuler Senso Pep's). Pour une meilleure adaptabilité et donc une meilleure performance du projet, il est possible de personnaliser sa box en choisissant des Box de trois, cinq, ou sept objets sensoriels, et en choisissant les objets que l'on veut dedans. Il est par exemple possible de choisir la box de trois et de prendre trois objets sensoriels du même modèle pour en disposer un à l'école, un à la maison et un chez la babysitter. Un autre exemple, dans le cas où une école passerait commande (ou un institut), ils pourraient commander une box de sept avec trois objets sensoriels d'un modèle et quatre d'un autre modèle, en fonction des difficultés sensorielles des enfants en situation de handicap présents dans leur établissement.

Commandes sur mesure :

Proposer la personnalisation des objets existants, ou la création de nouveaux objets à manipuler, en fonction des besoins sensoriels spécifiques de chaque enfant est une possibilité pertinente pour poursuivre la mise en place du projet Senso Pep's, de prendre soin du plus grand nombre d'enfant vivant avec le Trouble du Spectre de l'Autisme, le Trouble Déficit de l'Attention, et le Syndrome Gilles de la Tourette, puis pour aller petit à petit vers l'évolution du projet en agrandissant la gamme d'objets sensoriels à manipuler.

Notion 4 : Gradation

Définitions

La gradation est une progression d'un état vers un autre par paliers. C'est une variation d'intensité passant par plusieurs points. La gradation peut être ascendante, ou descendante par exemple, elle peut prendre de nombreuses formes. C'est une représentation, une classification, un système organisé graduellement.

La notion de gradation est présente tout au long de mes recherches. Elle permet de recoter des données, de comprendre des comportements, de comprendre les préférences, les besoins, les difficultés de chacun à travers différents systèmes d'échelonnage. Ici, la notion de gradation se découpe en deux nominations différentes, soit, GRADATION des émotions, et GRADATION des sensations.

Gradation

Tout au long de cette recherche, différentes gradations se sont mises en place, sur différentes temporalités et / ou différents niveaux de ce projet de recherche. Ces différentes gradations peuvent être regroupées en deux grandes catégories. Premièrement, la "gradation des émotions", et deuxièmement, la "gradation des sensations".

1 Gradation des émotions

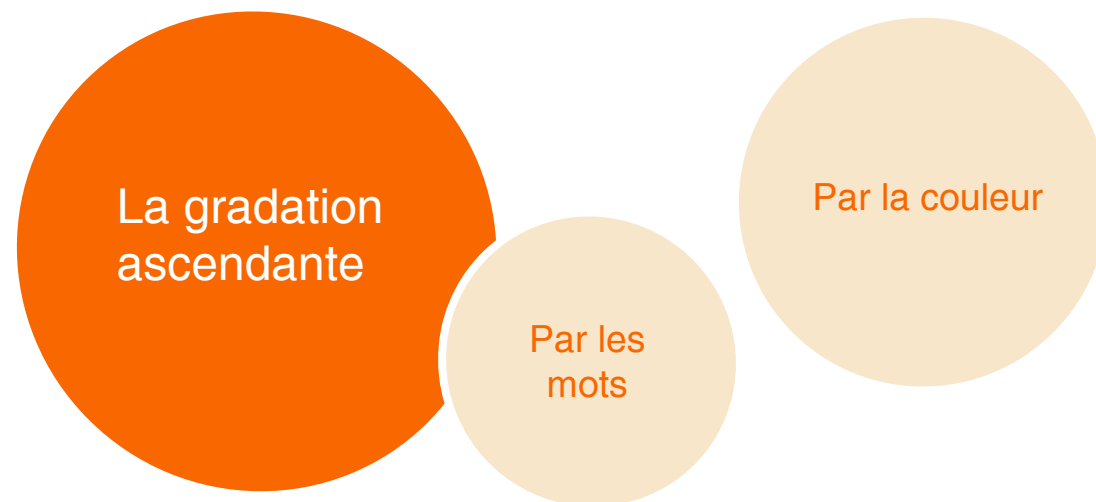
La gradation des émotions prend la forme de variations graduelles de l'intensité. Il s'agit de répartir en classes, en catégories, les émotions à caractères communs. Cette gradation permet de s'exprimer, communiquer, à l'aide d'un système de classement qui peut servir d'outils pour échanger autour d'un sujet avec les enfants par exemple. Une émotion est un bouleversement, secousse, saisissement qui rompent la tranquillité, se manifestent par des modifications physiologiques violentes, parfois explosives ou paralysantes. Le psychologue Paul Ekman a étudié l'expression des visages, pour les classer en 6 grandes catégories. Les 6 émotions de base à savoir la Peur, la Joie, le Dégoût, la Tristesse, la Colère, la Surprise.

Mettre en place un système de gradation des émotions pourrait donc être très pertinent au vu de mes recherches. En effet, il est possible de classer méthodiquement, dans un ordre logique et satisfaisant pour l'esprit, les émotions, afin de se servir de cette gradation comme un outils pour communiquer avec les enfants vivant avec le Syndrome Gilles de la Tourette ou le Spectre de l'Autisme dans le cadre de la classe, et même au delà. Il serait également possible d'associer chaque catégorie d'émotions à des couleurs pour créer un outil de dialogue encore plus efficace.

La gradation ascendante :

La gradation ascendante se distingue de l'accumulation par la progression. Lorsque cette progression va du plus faible au plus fort, on parle fort logiquement de gradation croissante ou ascendante (inversement, lorsque les termes sont de plus en plus faibles, de gradation descendante). Ce système de gradation, plutôt standard, permet une compréhension simple, une communication efficace, et une lecture des résultats claire. Cela m'aidera à communiquer avec les enfants en situation de handicap (Trouble du Spectre de l'Autisme, Syndrome Gilles de la Tourette, TDAH...), afin de mieux les comprendre et les aider, mais ce système de gradation m'aidera également à échanger avec les différents professionnels du domaine à propos des enfants qu'ils accompagnent.

Notion 4 : Gradation



Par les mots :

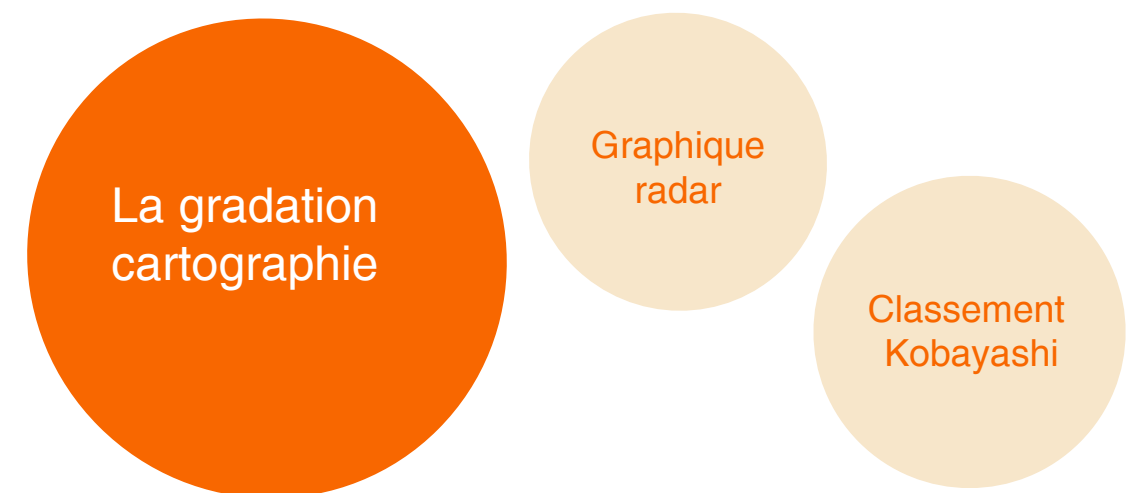
En procédant à une sélection de mots déterminant des émotions et en les gardant du moins intense au plus intense (émotionnellement parlant), on pourrait créer un outil, tel une échelle à laquelle se référer, et sur laquelle les enfants pourront se référer, pour comprendre les émotions de l'enfant et donc l'impact qu'ont ces émotions sur lui.

Par la couleur :

En travaillant un jeu de camaïeu, l'idée est de créer une gradation ascendante, très visuelle, et donc facilement compréhensible en un regard. Cette gradation visuelle des émotions pourrait être déclinée en deux variantes. Premièrement une échelle de couleur avec des strates bien définies (allant par exemple du blanc au rouge en passant par le beige, le jaune, le orange...), deuxièmement par une gradation en camaïeu fondu (en passant doucement du blanc, au beige, au jaune, au orange...).

La gradation cartographie :

La gradation cartographie se développe en étoile, de manière systémique, et propose une vision d'ensemble. Ce système de gradation, plutôt visuel permet donc une compréhension simple, une communication efficace, et une lecture des résultats claire à un grand nombre de personnes. Néanmoins, ces gradations cartographies peuvent être plus précises et donc exprimer plus de nuances dans les ressentis émotionnels et les ressentis sensoriels de chaque enfant. Ce système de gradation m'aidera à échanger avec les différents professionnels du domaine à propos des enfants qu'ils accompagnent.



Graphique radar :

Dans le cas où on veut représenter les variations pendant une journée, en d'autres termes si par exemple on veut savoir facilement quelles émotions ou troubles sont les plus impactants et les plus difficiles à réguler au cours de la journée. En effet avec ce graphique, il est évident qu'on retrouve rapidement la période de la journée la plus intéressante afin de comprendre sur quels difficultés il est primordial d'accompagner les enfants en situations de handicap dans leur quotidien.

Classement Kobayashi :

Shigenobu Kobayashi est un coloriste japonais, qui aborde la couleur sous une approche psychosociale. Il se définit comme un psychologue des couleurs. Pour cela il travaille avec des combinaisons de couleur. Pour lui, une couleur n'existe pas seule : comprendre une couleur, c'est l'observer en interaction avec d'autres. Kobayashi classe ensuite ses nombreux combinaisons autour de mots référents, créateurs d'univers, qu'il appelle des color images. Il abaisse ainsi les barrières de la technique et de l'artistique pour démocratiser la compréhension des couleurs. La linguistique et le choix des mots deviennent primordiaux pour plonger le lecteur, et plus tard l'utilisateur, dans la sensibilité d'un univers. Dans le cadre de ce projet de recherche, utiliser un classement similaire pourrait être davantage en accord avec les besoins et les sensations de chaque usager.

Notion 4 : Gradation

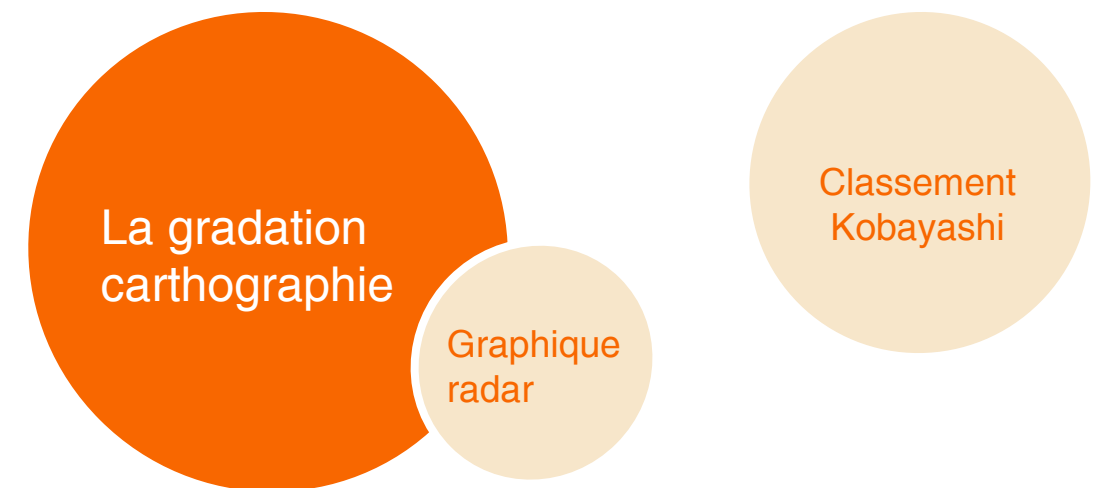
2 Gradation des sensations

La gradation des sensations prend la forme de variations graduelles de l'intensité. Il s'agit de répartir en classes, en catégories, les sensations à caractères communs. Cette gradation permet de s'exprimer, communiquer, à l'aide d'un système de classement qui peut servir d'outils pour échanger autour d'un sujet avec les enfants par exemple. Les sensations sont un phénomène par lequel une stimulation physiologique (externe ou interne) provoque, chez un être vivant et conscient, une réaction spécifique produisant une perception.

Mettre en place un système de gradation des sensations pourrait donc être très pertinent au vu de mes recherches. En effet, il est possible de classer méthodiquement, dans un ordre logique et satisfaisant pour l'esprit, les sensations, afin de se servir de cette gradation comme un outils pour communiquer avec les enfants vivant avec le Syndrome Gilles de la Tourette ou le Spectre de l'Autisme dans le cadre de la classe, et même au delà. Il serait également possible d'associer chaque catégorie de sensations à des couleurs pour créer un outil de dialogue encore plus efficace.

La gradation cartographie :

La gradation cartographie se développe en étoile, de manière systémique, et propose une vision d'ensemble. Ce système de gradation, plutôt visuel permet donc une compréhension simple, une communication efficace, et une lecture des résultats claire à un grand nombre de personnes. Néanmoins, ces gradation cartographies peuvent être plus précises et donc exprimer plus de nuances dans les ressentis émotionnels et les ressentis sensoriels de chaque enfants. Ce système de gradation m'aidera à échanger avec les différents professionnels du domaine à propos des enfants qu'ils accompagnent.



Graphique radar :

Dans le cas où on veut représenter les variations pendant une journée, en d'autres termes si par exemple on veut savoir facilement quelles émotions ou troubles sont les plus impactants et les plus difficiles à réguler au cours de la journée. En effet avec ce graphique, il est évident qu'on retrouve rapidement la période de la journée la plus intéressante afin de comprendre sur quels difficultés il est primordial d'accompagner les enfants en situations de handicap dans leur quotidien.

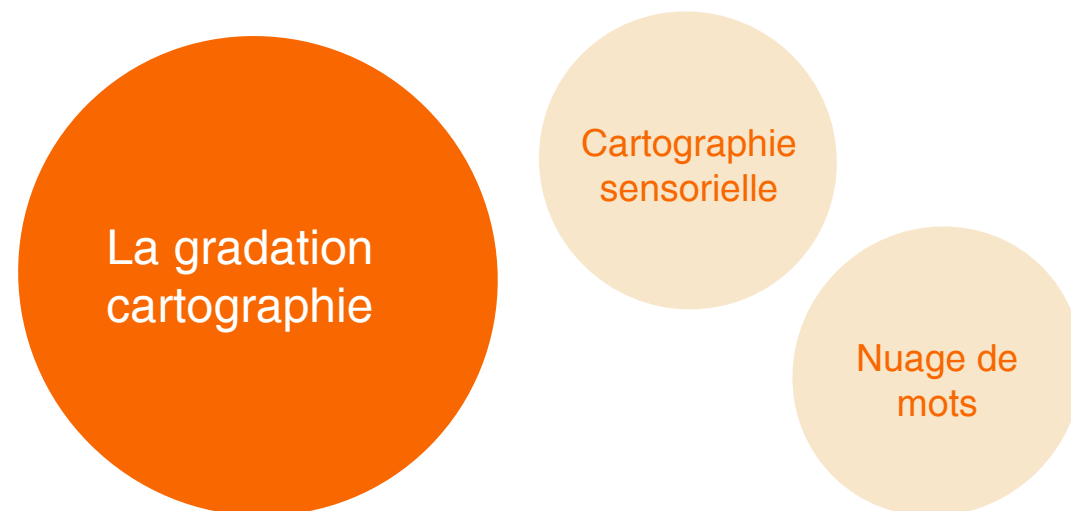
Classement Kobayashi :

Shigenobu Kobayashi est un coloriste japonais, qui aborde la couleur sous une approche psychosociale. Il se définit comme un psychologue des couleurs. Pour cela il travaille avec des combinaisons de couleur. Pour lui, une couleur n'existe pas seule : comprendre une couleur, c'est l'observer en interaction avec d'autres. Kobayashi classe ensuite ses nombreux combinaisons autour de mots référents, créateurs d'univers, qu'il appelle des color images. Il abaisse ainsi les barrières de la technique et de l'artistique pour démocratiser la compréhension des couleurs. La linguistique et le choix des mots deviennent primordiales pour plonger le lecteur, et plus tard l'utilisateur, dans la sensibilité d'un univers. Dans le cadre de ce projet de recherche, utiliser un classement similaire pourrait être davantage en accord avec les besoins et les sensations de chaque usagers.

Notion 4 : Gradation

La gradation cartographie :

La gradation cartographie se développe en étoile, de manière systémique, et propose une vision d'ensemble. Ce système de gradation, plutôt visuel permet donc une compréhension simple, une communication efficace, et une lecture des résultats claire à un grand nombre de personnes. Néanmoins, ces gradation cartographies peuvent être plus précises et donc exprimer plus de nuances dans les ressentis émotionnels et les ressentis sensoriels de chaque enfants. Ce système de gradation m'aidera à échanger avec les différents professionnels du domaine à propos des enfants qu'ils accompagnent.



Cartographie sensorielle :

La cartographie sensorielle est un système de classification particulièrement pertinent dans le cadre de mes recherches. En effet, étant particulièrement attaché au fait de travailler directement avec les enfants en situation de handicap (les futurs usagers de mon projet), je me dois de mettre en place des systèmes efficaces et pertinents me permettant de relever leurs sensations, afin de comprendre leurs besoins et leurs difficultés. Cette cartographie sensorielle composée de collages de couleurs, de textures, et de pictogrammes, aide à visualiser et à ressentir les points importants sur lesquels je dois accompagner ces enfants au quotidien.

Nuage de mots :

Un classement par nuage de mot m'aiderait à capter la vision de chaque enfants en situation de handicap (Troubles du Spectre de l'Autisme, Syndrome Gilles de La Tourette, Trouble Déficit de l'Attention avec ou sans Hyperactivité) sur leurs propres défis du quotidien. La composition de ces nuages permettrait de comprendre l'univers de chaque futurs usagers, d'étudier leurs sensations, leurs différentes sensibilités, afin de les accompagner au mieux dans la régulation de leurs troubles dans leur vie quotidienne (en particulier à l'école).

Notion 5 : Objet - outils

Définitions

*Le mot objet est emprunté du latin médiéval objectum, proprement « ce qui est placé, jeté devant ». Le mot outils de l'ancien français ustilz signifiant« équipement, objets nécessaires qu'on embarque pour un voyage », « objet fabriqué qui sert à faire un travail ». Du bas latin *usitilia, neutre pluriel du latin utensilia signifiant « objets nécessaires, meubles, ustensiles », dérivé de ūti signifiant « utiliser ». Un croisement de ūtensilia avec ūsāre signifiant « employer, user de » rend compte du /s/ de *usitilia.*

La notion d'objet - outils peut se définir comme une chose solide, ayant une identité propre, qui relève de la perception extérieure, appartient à l'expérience courante et répond à une certaine destination, autrement dit, un objet; combiné avec un outils, objet fabriqué, utilisé manuellement, doté d'une forme et de propriétés physiques adaptées et qui permet d'obtenir un résultat, d'agir sur quelque chose. L'objet - outils est donc affublé d'une double fonction. Il est à la fois un objet qui remplit la fonction qui lui est propre, mais également un outil, permettant d'agir sur quelqu'un, d'aider, voire d'accompagner. Ici, la notion d'objet - outils se découpent en deux nominations différentes, soit, L'OBJET - OUTILS en tant qu'accessoire fonctionnel, et L'OBJET - OUTILS en tant que repère au quotidien.

Objet - outils

Au sein de mon projet de recherche, l'objet - outils à un rôle crutiale. En effet, une grande partie de mon projet est fondée sur le principe de manipulation d'un objet et des ces textures, ainsi que sur la notion d'accompagnement, qui à été exposée précédement. Ces objets - outils peuvent être regroupés en deux grandes catégories. Premièrement, "l'objet en tant qu'accessoire fonctionnel", et deuxièmement, "l'objet en tant que repère au quotidien".

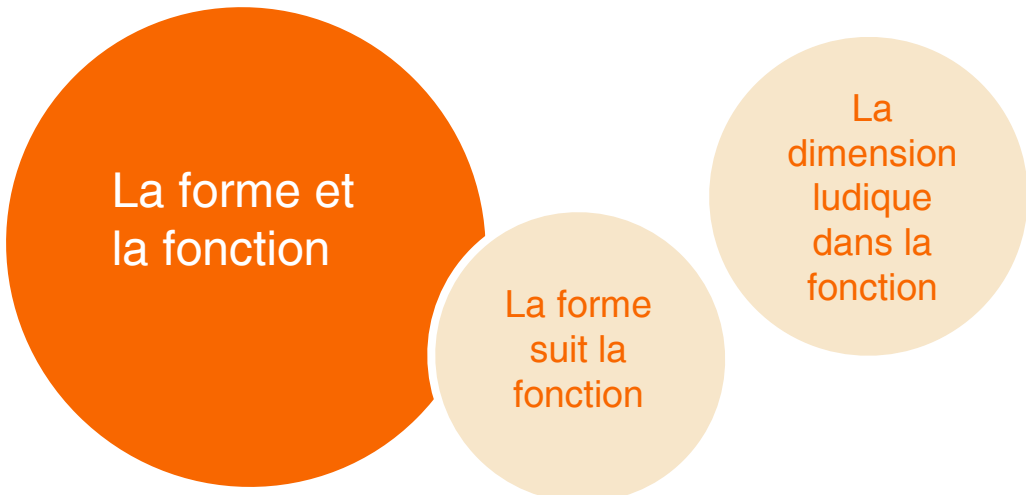
1 L'objet en tant qu'accessoire fonctionnel

Un accessoire est une pièce, un instrument, un outils, un ustensile, ayant pour objectif de compléter un autre élément. L'accessoire est une pièce pleinement utile au bon fonctionnement d'un autre élément, tout en étant extérieur à ce dernier (c'est-à-dire en le complétant, sans pour autant en faire tout à fait partie).

Un objet en tant qu'accessoire fonctionnel, est dans le cadre de ce projet de recherche, un objet s'accaparant le rôle d'accessoire fonctionnel auprès d'une personne physique (et non auprès d'un élément inerte). Cet objet - accessoire peut - être expliqué plus en détails au travers de deux sujets principaux, premièrement, avec le sujet "la forme et la fonction", deuxièmement, avec le sujet "l'objet devient prothèse".

Forme et fonction :

La forme est ici évoquée comme les contour d'un objet. On pourrait plus exactement la décrire comme la qualité d'un objet, résultant de son organisation interne, de sa structure, concrétisée par les lignes et les surfaces qui le délimitent, susceptible d'être appréhendée par la vue et le toucher, et permettant de le distinguer des autres objets indépendamment de sa nature et de sa couleur. La fonction quand à elle, est davantage une action, une activité, qui à pour but de répondre à un besoin précis. Plus précisément, la fonction est le rôle de l'objet, la fonction est ce pour quoi a été crée l'objet, ce à quoi il est destiné.



Notion 5 : Objet - outils

La forme suit la fonction :

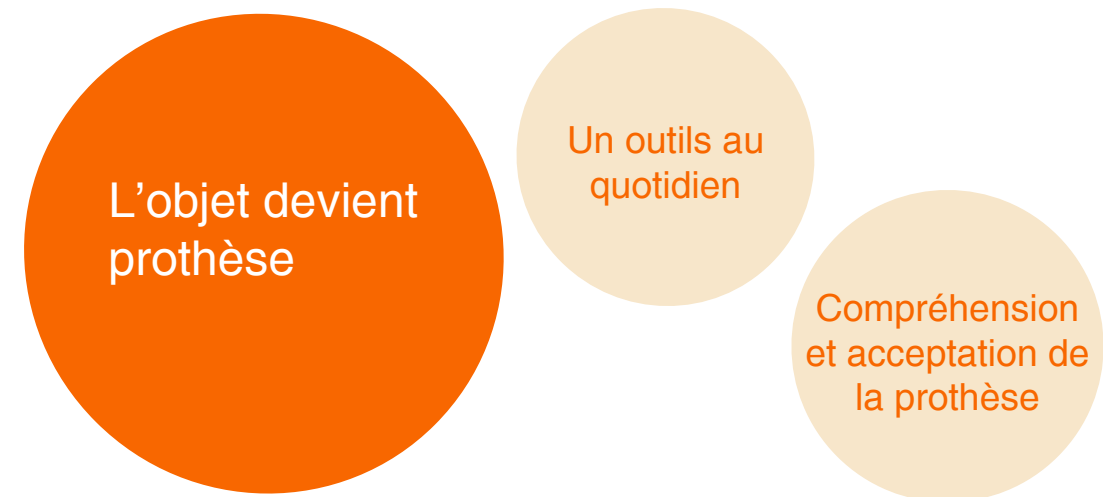
« Toutes les choses ont dans la nature une forme, un aspect extérieur, qui nous indique ce qu'elles sont, ce qui les distingue par rapport à nous et entre elles... Il semble que la vie et la forme soient un tout inséparable et que le sens de l'accomplissement soit dans cette correspondance mutuelle. Louis Sullivan 1896. En suivant le raisonnement de ce grand architecte, la forme est une signalétique implicite, intuitive de la fonction. Dans le cadre de mon projet de recherche, et m'adressant à un public en situation de handicap, suivre cette idée semble primordiale. Cela aidera et accompagnera la prise en main de mon projet auprès des futurs usagers.

La dimension ludique dans la fonction :

La dimension ludique a une importance primordiale dans mon approche, en lien avec les différentes fonctions du jeu. En effet le jeu est bien plus qu'un simple amusement, il a le rôle d'accompagner le développement d'un enfant, au travers de l'expérimentation, la découverte, la créativité, l'imitation, l'apprentissage, mais ce qui semble le plus pertinent au regard de mon projet est, le bien - être, la notion de sécurité, la gestion des angoisses, et la gestion des émotions. Effectivement, intégrer une dimension ludique à un objet ou un dispositif, permet une meilleure acceptation et de meilleur résultat au niveau de la fonctionnalité, auprès des enfants.

L'objet devient prothèse :

Il existe plusieurs types de dispositif artificiel qui aide le corps au quotidien. L'un des plus répandues est la prothèse, c'est un appareil destiné à reproduire et à remplacer aussi fidèlement que possible dans sa fonction, sa forme et son aspect extérieur un membre mais aussi un organe partiellement ou totalement altéré ou absent. Quand l'objet indépendant de l'individu, n'est plus suffisamment efficace, ou quand le besoin devient trop grand, l'objet vient compléter, combler, voire même remplacer un élément qui manque à cet individu. Il remplit continuellement une fonction défaillante ou manquante. L'objet devient donc prothèse. Cet objet ayant une fonction plus large qu'un simple objet, je le nommerais alors objet - outils (car il sera employé à la fois comme un objet avec sa fonction principale qui est d'être manipulé pour réguler les variations sensoriel, mais également comme un réel outils au quotidien, accompagnant, guidant et aidant l'enfant à chaque instant).



Un outils au quotidien :

Au quotidien, on retrouve différents types d'objet - outils, (ou prothèses artificielles) qui complètent le corps, on les trouve partout dans notre environnement, on les découvre sous forme d'accessoires, tels que les lunettes et les prothèses auditives. Elles sont alors en équilibre entre esthétique et fonctionnalité. En effet, les lunettes peuvent par exemple devenir un accessoire de mode incontournable en plus d'être un objet fonctionnel. Dans le cadre de mon projet de recherche, ma série d'objets à manipuler viendrait, telle une prothèse, compléter une fonctionnalité défaillante à cause du handicap (gestion des troubles et régulation sensoriel).

Compréhension et acceptation de la prothèse :

Les prothèses sont encore souvent considérées comme tabou. Elles apportent une aide, soit par un maintien d'une partie du corps, soit par le remplacement d'un membre ou d'un organe. Mais cet outil marque également une différence dans la vision de certains individus. Certains peuvent se sentir diminués, ils peuvent penser que le regard de leurs proches va changer, ou encore que leur manière d'interagir en société devra être modifiée. Mais ce questionnement ne devrait pas avoir lieu si cet outil les aide à vivre mieux. En travaillant les jeux de graphismes et de textures, ou encore de couleurs, l'idée serait de créer des objets à la fois fonctionnels et esthétiques, rappelant l'univers du jouet et invitant intuitivement à les manipuler (ce accompagnent l'intégration de cet objet - outils dans l'environnement connu à chaque usager).

Notion 5 : Objet - outils

Compréhension et acceptation de la prothèse :

Les prothèses sont encore souvent considérées comme tabou. Elles apportent une aide, soit par un maintien d'une partie du corps, soit par le remplacement d'un membre ou d'un organe. Mais cet outil marque également une différence dans la vision de certains individus. Certains peuvent se sentir diminués, ils peuvent penser que le regard de leurs proches va changer, ou encore que leur manière d'interagir en société devra être modifiée. Mais ce questionnement ne devrait pas avoir lieu si cet outil les aide à vivre mieux. En travaillant les jeux de graphismes et de textures, ou encore de couleurs, l'idée serait de créer des objets à la fois fonctionnels et esthétiques, rappelant l'univers du jouet et invitant intuitivement à les manipuler (ce accompagnent l'intégration de cet objet - outils dans l'environnement connu à chaque usager).

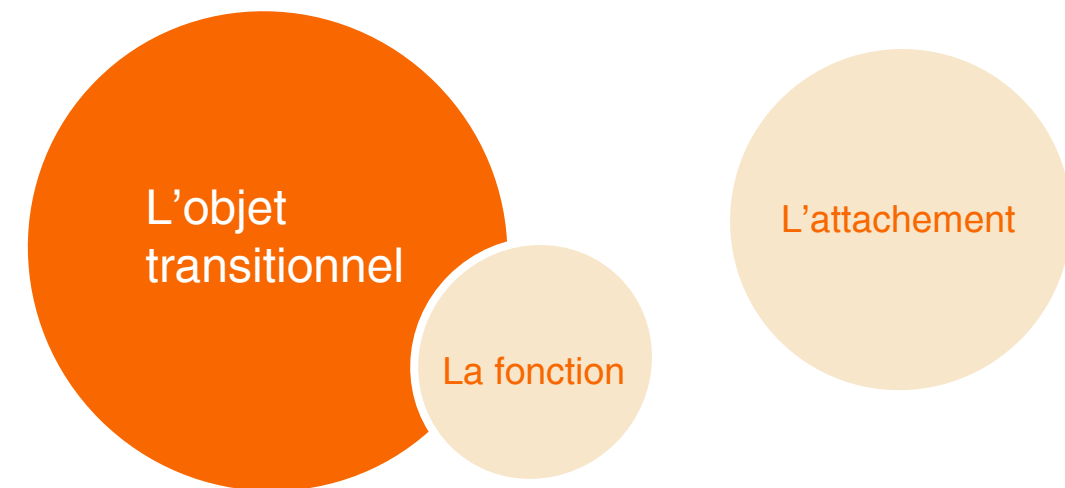
2 L'objet en tant que repère au quotidien

Un repère peut être un objet, élément connu qui sert à reconnaître, à retrouver un lieu, un emplacement. Cet élément connu rassure, stabilise, apaise, et nous accompagne. L'objet - repère a pour fonction principale la gestion des émotions, il est une défense contre l'angoisse. Il répond au besoin de son usage en l'accompagnant, le guidant au quotidien. Cet objet est donc un réel outil dans la vie de tous les jours.

Un objet en tant que repère au quotidien est dans le cadre de ce projet de recherche, un objet qui nous guide et nous rassure, un objet auquel on s'attache, et auquel on attache parfois une valeur émotionnelle avec le temps. Cet objet - outils, peut - être exploré par le biais de deux thèmes, premièrement, "l'objet transitionnel", et deuxièmement, "l'objet porte - bonheur".

L'objet transitionnel :

Un objet transitionnel est, en psychologie, ce qui permet à une personne, le plus souvent un enfant, de projeter ses émotions sur autre chose que sur lui-même. Le « doudou » du jeune enfant en est l'exemple le plus connu : son rôle est de reporter sur un objet l'attachement de l'enfant à ses parents, notamment lors des séparations d'avec ceux-ci. L'objet transitionnel est un guide, accompagnant l'enfant tout au long de sa journée, il se révèle être un véritable objet - outils au quotidien.



La fonction :

La notion de transitionnalité a été principalement formalisée par le pédiatre et psychanalyste britannique Donald Winnicott pour désigner le passage entre l'enfant considérant le monde extérieur comme une partie de lui-même et l'enfant conscient de son individualité. L'objet transitionnel a une fonction de guide, de compagnon, de repère, qui rassure l'enfant, l'apaise et le sécurise.

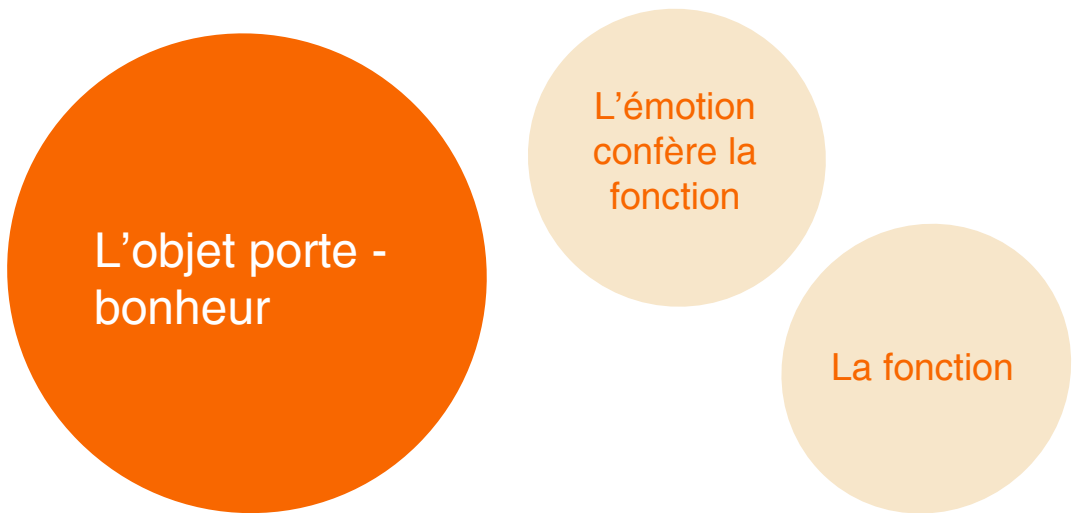
L'attachement :

Le lien d'attachement est la base du lien affectif, de la construction mentale de l'enfant et de l'autonomie. Le doudou est le premier objet non-moi de l'enfant, il va permettre à ce dernier de créer une relation avec un objet concret autre que son corps. Le doudou est une défense contre les angoisses, et notamment contre l'angoisse de séparation : en effet, la relation entre l'enfant et son doudou permet de remplacer la relation mère-enfant lorsque la mère n'est pas présente. Cet attachement créé avec l'objet transitionnel est une sécurité pour l'enfant, il se sent alors rassuré et est plus apte à affronter sa journée ainsi que les différentes émotions qui la traversent.

Notion 5 : Objet - outils

L'objet porte - bonheur :

Le porte - bonheur est un objet que l'on considère comme porteur de chance. En plus de cette première caractéristique, cet objet confère également une sensation de sécurité. En effet, au travers de l'attachement que l'on porte à cet objet qui est considéré comme porte - bonheur, on retrouve un repère, un guide, nous aidant et nous accompagnant tout au long de la journée. Par le biais de l'attachement émotionnel que l'on attribue à cet objet, ce dernier devient un outil indispensable pour son usager.



L'émotion confère la fonction :

Émotion douloureuse, heureuse, passionnelle, poignante, sentimentale; l'émotion du chagrin, de la tendresse, de la tristesse; cacher, contenir son émotion; enfouir ses émotions dans son cœur; éprouver une émotion de plaisir; se laisser aller à l'émotion; être ivre d'émotion... Toutes ces vagues de sensation sont puissantes, quand ces émotions sont dirigées vers un accessoire, quand elles sont attachées à cet accessoire (ayant une fonction définie ou non), celui-ci se voit conférer d'une nouvelle fonction. Effectivement, quand une personne s'est attachée à un objet (quel que soit le type de cet objet), il devient alors un point de repère, une sécurité, pouvant apaiser son usager à chaque fois que c'est nécessaire.

La fonction :

Le porte - bonheur est un objet auquel on attribue pour fonction le pouvoir de porter chance. Dans le cadre de mes recherches, l'idée de l'objet porte - bonheur est intéressante, il est vrai que l'attachement de l'enfant à l'objet pourrait aider à l'acceptation de mon projet et à son efficacité. L'enfant parviendra d'autant plus à gérer ses troubles et ses émotions, en manipulant et explorant les effets sensoriels des objets à manipuler, tout en y étant émotionnellement attaché (et en les considérant donc comme un point de repère pouvant les sécuriser et les apaiser instantanément). Cet attachement fait donc de cet objet un outil du quotidien.

