

Fiche Outil n°15 – Maquette dynamique

M. Ericx

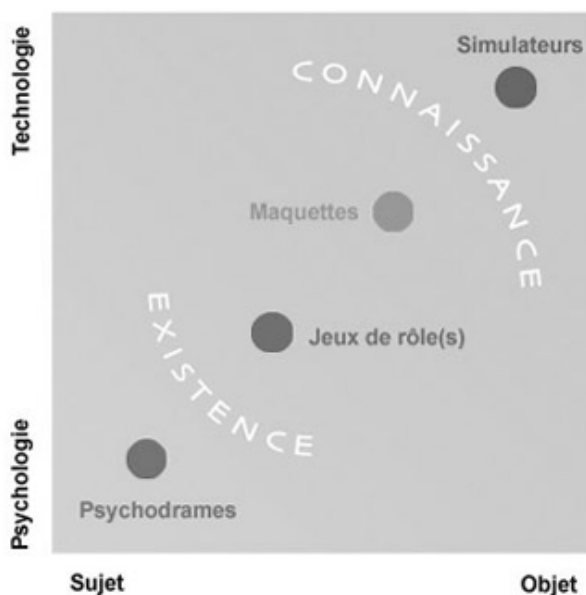
Institut d'Eco-Pédagogie (IEP)

Le but de l'outil

L'outil "maquette", considéré ici comme une démarche intégrée, est basé sur la réalisation partagée d'une maquette par un ensemble hétérogène de personnes rassemblées autour d'une préoccupation commune d'aménagement d'un espace public.

Le but de l'outil est donc de permettre aux personnes concernées de se retrouver autour d'une réalisation matérielle, pour mettre en scène des idées et évoquer leurs préoccupations quant au projet envisagé.

Par ce dispositif, il s'agit tout autant d'accueillir les représentations initiales les plus concrètes, que les valeurs les plus symboliques et les plus émotionnelles. Comptant parmi les outils de simulation (voir Outil - Dispositifs de simulation et de modélisation), la réalisation partagée d'une maquette permet d'évoquer, d'interpréter et de modéliser les éléments et le fonctionnement de l'écosystème réel ou symbolique du projet à élaborer.



Couplé avec un jeu de rôle(s), cet outil permet d'articuler utilement une réflexion commune "orientée connaissance" avec un ancrage plus personnel "orienté existentiel".

Ce dispositif crée un contexte approprié à la mise au jour de valeurs allégoriques et de "dimensions cachées" (Ed. Hall) investies dans le lieu par les parties prenantes et les acteurs concernés.

Tableau de bord « Participation et espaces publics »

Pour un développement et une gestion concertée des espaces publics

Recherche **Topozym** pour la Politique scientifique fédérale, Belgique



Présentation de l'outil

Au départ d'éléments simples et peu coûteux, l'animation de l'activité repose sur la propriété des composants mis en oeuvre à se "charger", à porter les "projections" cognitives et affectives des participants.

Il s'agit de recourir à des formes simples et combinables, composées au départ d'un matériau approprié et d'usage éphémère (carton ou papier). Des matériaux onéreux ou trop réalistes ont parfois comme conséquence de neutraliser les intentions créatives de certains.



Il convient de maintenir aussi longtemps que possible la plasticité des composants et la flexibilité de leur disposition spatiale.

Le jeu de simulation se révèle pleinement par la capacité d'accueillir des bouleversements successifs en cours de réalisation. Cette activité donne à explorer, à tenter, à initier, à expérimenter des solutions variées, contrastées et créatives.

La disposition spatiale des éléments de la maquette s'accompagne d'une stimulation des dimensions "cachées" du modèle en cours d'élaboration. Le questionnement verbal partage les points de vue et redistribue sans cesse le sens donné à l'évolution de la maquette (qui est-ce ?, que se passe-t-il ?, et si ?,...).

Toute la systémique du modèle est exploitée au mieux en scénarisant (dimension temps) son fonctionnement (qui a de l'influence ?, et dans un an ?, une crise financière ?,...). Il s'agit véritablement de "donner vie" à la représentation de carton, de mettre en scène les acteurs de la situation.

Les participants à l'activité sont invités à entrer pleinement en rôles et à incarner les dynamiques interpersonnelles évoquées.

Atouts de l'outil

- Permet de donner à voir et à partager des "formes", des "structures" indicibles
- Convoque et intègre des expertises hypothétiques
- Mobilise des intelligences multiples (visuelle, tactile, relationnelle,...)
- Donne accès à des dimensions cachées (valeurs, émotions,...)

Tableau de bord « Participation et espaces publics »

Pour un développement et une gestion concertée des espaces publics

Recherche **Topozym** pour la Politique scientifique fédérale, Belgique



- Renforce une dynamique de groupe "orienté projet"
- Fait trace de l'activité du groupe
- Crée un support de médiation/transaction avec les personnes qui ont une fonction réelle dans le projet (autorité politique, architecte, entrepreneur,...)

Faiblesses de l'outil

- Demande une animation préparée et experte
- Peut générer des dynamiques d'emballlement
- L'écart au réel peut inhiber certaines personnes
- L'enjeu peut ne pas être assez explicite
- La dynamique ludique peut être vécue comme infantilisante
- L'extraction de solutions "réalistes" est parfois considérée comme manipulatrice et réductrice en regard du potentiel du modèle virtuel

Sources

- Le jeu de rôle - Anne Ancelin-Schützenberger - 1992 - Ed ESF
- Fiche pédagogique : Aménagement d'un espace public avec participation citoyenne - PICOL - 2006
- Une maquette itinérante sur la dune et la plage - Mouvement rural (France)

Pour citer cet article : Ericx M. (IEP), « Maquette (réalisation de) », in Tableau de bord « Participation et espaces publics - Pour un développement et une gestion concertée des espaces publics », Recherche Topozym pour la Politique scientifique fédérale, partenariat Ulg (UGES), KUL (USEG), Institut d'Eco-Pédagogie (IEP), Vorming plus Antwerpen, article 72, mis en ligne le 31 janvier 2009.

Partenaires du projet de recherche



UGES (Unité de Géographie Economique et Sociale, ULg)
- Serge Schmitz (promoteur)
- Isabelle Dalimier (coordination/recherche)
- Yannick Martin (recherche)



ISEG (Institute for Social and Economic Geography, KUL)
- Etienne Van Hecke (promoteur)
- Sarai De Graef (recherche)



IEP (Institut d'Eco-Pédagogie, ASBL)
- Christine Partoune (promoteur)
- Michel Ericx (website/formation)
- Marc Philippot (recherche)
- Stéphane Noirhomme (formation)



VormingPlus (Anvers)
- Kris Verheyen
- Luk Scheers
- Annelies Santens