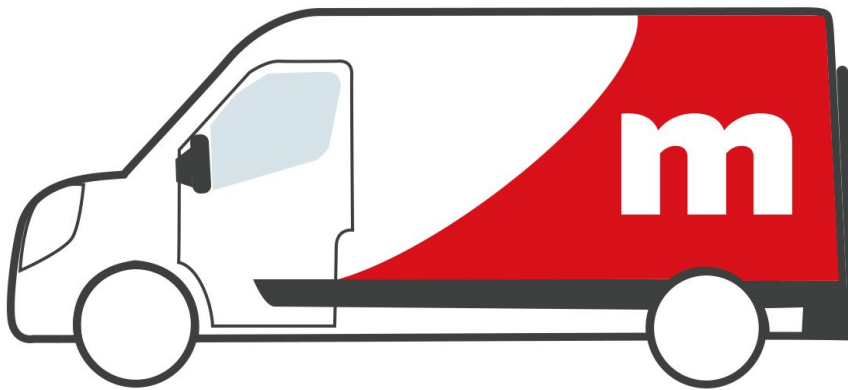




LA CASEMATE NOMADE



Une planche à découper personnalisée

Astuces de bricolage

Par Tristan Hamel, La Casemate



16 ans +



2h



8 participants



Bricolage

Modalités

Mots clés :

Découverte, Fabrication, 2D, Bricolage

Niveau scolaire :

Informel

Encadrement :

Animateur bricoleur

Coût :

Entre 20 et 30€

Groupe :

Individuel/Groupe

Lieu d'animation :

Salle à l'intérieur

Compétences :

Poser des questions

Prérequis de l'animateur :

Connaissance en bricolage

Matériel nécessaire

- Une imprimante
- Un ou plusieurs ordinateurs (selon que l'on initie ou non à Illustrator / Si initiation, besoin d'un ordinateur/participant)
- Une scie sauteuse
- Des limes
- Du papier de ponçage (ou une ponceuse)
- Du bois

Objectifs

- Initier à l'utilisation d'Illustrator
- Découvrir le bricolage
- Développer un potentiel créatif

Objectifs d'apprentissage

- Réaliser une illustration simple avec Illustrator
- Se rendre compte que l'ordinateur n'est qu'un outil pour aider à fabriquer soi-même
- Être capable de créer et personnaliser un objet

Informations préalables

Fabs Labs, partage, appropriation et création

Les Fab Labs sont des espaces qui ont été créés pour permettre à n'importe qui de fabriquer presque n'importe quoi. Au delà des machines et des outils qu'ils proposent, les Fab Labs permettent aux utilisateurs de s'approprier des technologies et des techniques auxquelles ils n'ont pas accès facilement. Au coeur du projet, le partage des connaissances et des compétences, facilité par le biais d'internet, amène les personnes à l'autonomie et ouvrent à tous la possibilité d'apprendre ou de s'emparer de projets, les réaliser ou de les augmenter.

Les Fab Labs s'inscrivent dans la popularisation du concept de DIY pour Do It Yourself (Fais-le toi-même) "qui cherche à se réapproprier les savoirs, les savoirs faire ainsi que les moyens de production. C'est aussi une nouvelle manière collaborative et durable de vivre et de penser la communauté"(voir référence 1).

La réflexion autour des Fab Labs modifie notre rapport à la société de consommation. Dans des contextes de tensions sociétales et environnementales, ils questionnent nos démarches d'innovation, de production en imaginant de nouveaux modèles de gestion et de relations, ouverts et autosuffisants. Ils permettent par exemple de lutter contre l'obsolescence programmée initiée par les grandes entreprises en donnant la possibilité à chacun de créer ses propres objets ou les réparer (voir référence 2).

Comment cette activité entre t'elle dans l'esprit des Fab Labs ?

L'activité planche à découper démontre que chacun peut bricoler à l'aide de petites astuces. Il s'agit de s'aider de l'ordinateur d'une façon détournée pour faciliter une activité de bricolage classique. Il montre que toute machine numérique n'est qu'un outil au service du bricolage pour le rendre plus rapide ou plus précis.

Références

1. "Qu'est-ce qu'un fab lab ?", Pierre-Maxence Renoult, Archibat Mag, Dossier de presse du FabLab Festival (05/05/2015), <http://www.archibat.com/blog/quest-ce-quun-fablab-vers-une-revolution-de-la-conception/> (dernière visite 15/01/2018)
2. Marco, créateur de la plateforme virtuelle FabLab Bolivia Verdec <http://thelocalshakers.com/marco-fablab-bolivia-verdec/>

Description complète de l'activité

Etape 1 : Illustrator pour les plans

Initiation à Illustrator avec présentation rapide du logiciel (de nombreux tutoriels peuvent être trouvés sur internet), puis conception de la forme à découper en 2D (il est possible de faire des exemples de patrons par avance pour aller plus vite).

Etape 2 : Impressions des plans

Une fois le fichier fini, on l'imprime en faisant une mise à l'échelle au format .pdf de manière à avoir une feuille que l'on viendra coller directement sur le bois que l'on découpera

Etape 3 : Découpe de la planche

Il suffit ensuite de découper le morceau de bois à la scie sauteuse en suivant le guide que l'on a préalablement imprimé et collé sur le bois.

Etape 4 : Peaufinage, personnalisation

On peut maintenant retourner sur illustrator pour réaliser une illustration vectorielle (ou non) que l'on pourra graver sur la planche pour la décorer.

Conclusion

Par la réalisation d'une planche à découper, les participants s'initient au bricolage et à illustrator. Ils se rendent compte que l'ordinateur ou la machine numérique ne sont que des outils qui nous aident à fabriquer soi-même.

Pour aller plus loin

Références

Remerciements :

Ophélie Bertossi, stagiaire en médiation culturelle et scientifique à La Casemate, pour la relecture et la mise en page de l'activité.



La Région 
Auvergne-Rhône-Alpes



Cette activité a été réalisée dans le cadre du projet La Casemate Nomade, porté par La Casemate.