

COMMUNICATION ACCOMPAGNANT L'OEUVRE
PRÉSENTÉE À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS PLASTIQUES
(option création)

par
Marie Lavoie

Le rêve de vouloir changer les choses
Pour une organisation sensible entre
l'être humain, l'objet et l'environnement

AUTOMNE 1996



Mise en garde/Advice

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

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

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

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

**Cette communication a été réalisée
à l'Université du Québec à Chicoutimi
dans le cadre du programme de maîtrise
en arts plastiques offert à
l'Université du Québec à Chicoutimi
en vertu du protocole d'entente avec
l'Université du Québec à Montréal**

RÉSUMÉ

Le rêve de vouloir changer les choses

Il est entendu que nous vivons à une époque où notre contact avec l'objet est de plus en plus confronté à l'envahissement de la mécanisation et de l'informatisation. On en vient même à dire que cela contribuerait à être « une menace pour l'âme »¹. Je me soucie des comportements obsessionnels de consommation que l'objet industriel engendre.

Ce qui unit le monde de l'objet à celui de l'humain, c'est le besoin. Malheureusement nos besoins sont de plus en plus dirigés et influencés par le développement de l'environnement technique de notre société. Le besoin peut se diviser en trois types: le besoin primaire relié à la survie; le besoin fondamental relié aux développements des capacités physiques et psychologiques; et le plus sollicité par l'univers industriel, le besoin conditionné. Ce dernier correspond à une généralisation des deux premiers types de besoin. Le besoin conditionné n'identifierait aucune borne de satisfaction, laissant libre cours à l'exagération en étant toujours à l'affût du développement, incitant évidemment l'objet fonctionnel à en faire autant. Ce qui entraîne également l'objet vers un développement fulgurant, c'est le désir de reconnaissance chez l'être humain, qui passe très souvent par ses biens matériels. En connaissant cette problématique, il est logique de vouloir modifier les valeurs de reconnaissances trop souvent axées sur des considérations matérielles, pour les articuler plutôt autour de valeurs humanistes. Le présent mémoire témoigne de mes tentatives en regard de cette intention.

J'aspire à une simple complicité, à une organisation sensible entre l'objet et son utilisateur. Mes recherches ont consisté à utiliser l'émotion comme médium dans la création d'objets ou d'univers fonctionnels, pour que ceux-ci véhiculent l'énergie humaine qui assure une communication sensible entre les éléments du système être humain/objet/environnement. Je m'inspire des émotions pour créer, mais je ne prétends pas vouloir les faire obligatoirement vivre à tous. Ces émotions fondamentales ne sont utilisées qu'à l'étape de l'intention dans ma conception. Elles ne

¹ Hillman, James: *La Beauté du Psyché: l'âme et ses symboles*; Canada. Édition Le Jour. traduction française. 1993. 333 p.

sont que des points de départ, des déclencheurs. Pendant le processus, l'émotion devient autre. Dans la finalité, cet autre est à la fois symbole et fonction qui cherche le déséquilibre en s'efforçant d'amener l'individu vers une façon différente de percevoir, de sentir ou de vivre ses objets.

Six œuvres, incluant le concept d'exposition, ont été conçues afin de répondre à mes intentions de recherches. Ce sont des *installations sensibles* qui tentent d'unir avec cohérence le monde de l'humain et celui de l'objet, à partir d'un besoin plus fondamental. Elles vous parleront de joie, de surprise, de tristesse et de colère.

Je crois que le design se doit d'avoir une qualité esthétique, mais aussi éthique, c'est à dire qu'en plus de servir à combler les besoins d'ordre purement fonctionnel, il doit également participer au bien-être global des individus.

REMERCIEMENTS

Je désire tout d'abord remercier, pour sa disponibilité, son énergie, ses compétences et sa confiance en mes capacités, ma directrice de maîtrise Madame Élisabeth Kaine.

Sincères remerciements à mon aide technique, Monsieur Claude Lebeau, pour sa disponibilité, son dynamisme et la créativité dont il a fait preuve tout au long de la réalisation des meubles.

Merci à Monsieur Rodrigue Villeneuve pour son écoute et ses judicieux conseils lors de mes premières tentatives d'écriture.

Je remercie également la direction de la maîtrise, soit Madame Hélène Roy pour son appui lors de mon entrée à la maîtrise, ainsi que Madame Maude Gauthier pour l'aide qu'elle m'a apportée.

Et finalement, je tiens à remercier, tout spécialement, Benoit Landry pour sa patience et son soutien de tous les jours.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	iii
REMERCIEMENTS.....	v
LISTE DES ILLUSTRATIONS	viii
INTRODUCTION: «LE RÊVE DE CHANGER LES CHOSES».....	2
Parce que l'humain a besoin.....	3
Le développement technique du besoin	4
Pour une question de reconnaissance.....	6
Le désir de provoquer un déséquilibre relatif	8
CHAPITRE I: LA FALSIFICATION D'UNE IDÉOLOGIE	12
1.1 L'objet dénaturé.....	13
1.2 Un nouveau paradigme	15
1.3 Brève analyse d'objets modernistes.....	17
1.3.1 Critique négative.....	18
1.3.2 Critique positive.....	20
CHAPITRE II: EXPÉRIENCE RÉVÉLATRICE	22
2.1 Préciser le discours par la production	23
2.2 L'installation <i>Équilibre</i>.....	23
CHAPITRE III: MES INTENTIONS.....	35
3.1 Une organisation sensible.....	37
3.2 Action par la fonction	38
3.3 Action par la symbolique.....	40

CHAPITRE IV: PRÉSENTATION DES OEUVRES.....	42
4.1 <i>Un fauteuil pour deux</i>	43
4.1.1 Conception.....	44
4.1.2 Description du concept.....	47
4.2. <i>Les boîtes à surprise</i>.....	49
4.2.1 Conception.....	50
4.2.2 Description du concept.....	52
4.3 <i>Le candélabre à sept branches</i>.....	55
4.3.1 Conception.....	56
4.3.2 Description du concept.....	57
4.4 <i>L'armoire de Lucifer</i>	62
4.4.1 Conception.....	63
4.4.2 Description du concept.....	64
4.5 Concept d'exposition.....	66
CONCLUSION	70
5.1 Retour critique.....	70
5.1.1 <i>Équilibre</i>	70
5.1.2 <i>Un fauteuil pour deux</i>	71
5.1.3 <i>Les boîtes à surprise</i>	73
5.1.4 <i>Le candélabre à sept branches</i>	74
5.1.5 <i>L'armoire de Lucifer</i>	76
5.2 Retour sur les objectifs de la recherche.....	77
5.3 Conclusion	81
BIBLIOGRAPHIE	83
ANNEXES.....	86
Annexe I: <i>Les boîtes à surprise</i>, possibilités de transformation.....	87
Annexe II: <i>Le candélabre à sept branches</i>, possibilités de transformation ...	88
Annexe III: <i>L'armoire de Lucifer</i>, possibilités de transformation.....	91

LISTE DES ILLUSTRATIONS

Liste des photos:

Photo 1: La bibliothèque.....	9
Photo 2: L'installation <i>Équilibre</i>	24
Photo 3: La chaise <i>Joie</i>	27
Photo 4: La chaise <i>Colère</i>	28
Photo 5: La chaise <i>Tristesse</i>	29
Photo 6: La chaise <i>Surprise</i>	30
Photo 7: <i>Un fauteuil pour deux</i>	43
Photo 8: Le musée personnel: <i>Balance</i>	45
Photo 9: <i>Table-coffre</i>	49
Photo 10: <i>Tables-jumelles</i>	49
Photo 11: <i>Le candélabre à sept branches</i>	55
Photo 12: <i>La pleureuse</i>	58
Photo 13: <i>La pieuse</i>	59
Photo 14: <i>La veilleuse</i>	59
Photo 15: <i>La songeuse</i>	60
Photo 16: <i>L'éclaireuse</i>	60
Photo 17: <i>La malheureuse</i>	61
Photo 18: <i>La miséreuse</i>	61
Photo 19: <i>L'armoire de Lucifer</i>	62
Photo 20: <i>Table-coffre</i>	87
Photo 21: <i>Table-coffre</i>	87
Photo 22: <i>Table-coffre</i>	87
Photo 23: <i>Tables-jumelles</i>	87
Photo 24: <i>Tables-jumelles</i>	87
Photo 25: <i>Mosaïque</i>	87
Photo 26: <i>Mosaïque</i>	87
Photo 27: <i>La pleureuse</i>	88
Photo 28: <i>La pleureuse</i>	88
Photo 29: <i>La pleureuse</i>	88
Photo 30: <i>La pieuse</i>	88

Photo 31: <i>La pieuse</i>	88
Photo 32: <i>La pieuse</i>	88
Photo 33: <i>La veilleuse</i>	89
Photo 34: <i>La veilleuse</i>	89
Photo 35: <i>La veilleuse</i>	89
Photo 36: <i>La malheureuse</i>	89
Photo 37: <i>La malheureuse</i>	89
Photo 38: <i>La miséreuse</i>	90
Photo 39: <i>La miséreuse</i>	90
Photo 40: <i>L'éclaireuse</i>	90
Photo 41: <i>L'éclaireuse</i>	90
Photo 42: Système amovible des tablettes	91
Photo 43: Système amovible des tablettes	91
Photo 44: Système amovible des tablettes	91
Photo 45: Système amovible des tablettes	91

Liste des figures:

Figure 1: Modélisation de ma recherche personnelle	34
--	----

Leibniz a raison de dire que « la réalité est un ensemble de rêves bien liés ».¹ Je crois que les rêves ont des pouvoirs sur notre évolution, mais que nous n'en connaissons vraiment les conséquences que lorsqu'ils se sont réalisés.

J'avais onze ans. J'étais assise sur un rocher face au fleuve avec une de mes cousines, qui avait le double de mon âge. Nous participions à une fête de famille. Elle m'a demandé ce que je voulais faire plus tard. Tout le monde connaît cette question; on nous l'a souvent posée à un moment ou un autre de notre vie. Eh bien moi à l'époque, j'ai répondu que je voulais ouvrir une boutique, une grande boutique accueillante, offrant des services très personnalisés et dégageant un climat de confiance. Je voulais faire en sorte que ce lieu offre bonheur et simplicité. Je me voyais partout, et je voulais tout faire: bijoux, chapeaux, décoration, objets, vêtements, tout.

¹*Encyclopædia Universalis*; corpus 7, Paris, 1984, p. 1060.

INTRODUCTION

LE RÊVE DE CHANGER LES CHOSES

La société d'aujourd'hui est de plus en plus confrontée à l'envahissement de la mécanisation et de l'informatisation. La montée de la technologie est si présente, dans nos bureaux et nos maisons, que nous n'avons plus le temps d'assimiler les dernières nouveautés que de nouvelles sont déjà inventées. La machine, telle que nous la connaissons aujourd'hui, ne perçoit, ni ne vit aucun sentiment et pourtant, par son omniprésence, elle devrait être la meilleure amie de l'être humain. Le psychologue américain James Hillman explique bien les conséquences de cette association absurde telle qu'elle est vécue aujourd'hui: "Vous voyez, cette époque de surinformation, de surconsommation constitue une menace pour l'âme. Je crois que de nos jours, il est essentiel pour notre vie spirituelle d'être intégré à la communauté au sein de laquelle nous vivons"². Cette remise en question de l'industrialisation, cette créatrice de besoins, nous amène à pousser plus loin la problématique en posant une réflexion sur le système de l'Homme (être) et sur le système de l'objet (avoir).

² Hillman, James; "ENTRETIEN SUR LE DIVAN", Montréal, Elle Québec, (1994), p.56. Article écrit après une entrevue pour son livre: LA BEAUTÉ DE PSYCHÉ, l'âme et ses symboles.

Parce que l'humain a besoin

Le besoin est ce qui crée le lien entre l'être humain et l'objet fonctionnel. C'est par le besoin d'avoir à poser un geste en vue d'une satisfaction que nous entrons en contact avec un objet. Le besoin s'impose par la sensation d'un manque physique ou psychologique.

Comme le définit le *Grand dictionnaire de la psychologie*, le besoin « est susceptible de varier au cours du temps pour les conditions de milieu ou pour les normes, en fonction de la structure, de la maturation et de l'expérience des organismes physiques »³. Toujours selon cet ouvrage, nous pouvons diviser le besoin en trois types.

Le premier type de besoin serait le besoin primaire ou naturel. Celui qui répond aux besoins de subsistance, que ce soit au niveau interne (boire, manger), au niveau de la présentation de l'intégrité corporelle (évitement des stimuli de douleur) et au niveau de la préservation de l'espèce (reproduction et soins parentaux).

Le deuxième type serait le besoin secondaire ou fondamental. Celui qui est directement lié au développement physique ou psychologique de l'individu. Il correspond aux besoins de socialisation, de sécurité, de stimulation et de sommeil.

Enfin, le troisième type de besoin, le besoin conditionné, découle des besoins primaires ou secondaires, mais correspond à une généralisation ou un conditionnement de ceux-ci. Ce qui différencie le besoin conditionné des deux autres types de besoins, c'est qu'il n'est assujetti à aucune de borne de satisfaction. Les besoins naturels et

³*Le grand dictionnaire de la psychologie*; Paris, Édition Larousse, 1991, p.98.

fondamentaux sont considérés organiques, pouvant indiquer à l'être humain sa satisfaction; notre organisme nous indique lorsque notre appétit a été comblé et que nous pouvons arrêter de manger. Alors que le besoin conditionné devient une pulsion, qui est en fait « une force constante, de nature biologique organique (et non psychique) qui tend à la suppression de tout état de tension »⁴, pouvant ainsi ne pas indiquer les bornes de satisfaction. Cette tension proviendrait du fait que l'être humain est un sujet désirant en constante insatisfaction. Lorsque vient le temps d'acheter des vêtements, par exemple, se sera plutôt son état de conscience sur son niveau de satisfaction qui lui fera arrêter. Cet état sera conditionné par ses états d'âme, son bon sens, son intérêt ou son degré d'influence...

Le développement technique du besoin

L'artiste peintre et infographiste suisse, Mme Dominique DeBardonnèche, nous donne à comprendre, lors d'une conférence sur l'art et la technologie dans le cadre du cours *Création assistée par ordinateur* en mars 1996, qu'un jour l'être humain a créé un couteau à l'aide d'une pierre pour augmenter la puissance de ses mains, qu'un peu plus tard, c'est une roue qu'il a inventée pour accélérer ses déplacements, que par la suite le téléphone a été imaginé pour améliorer sa communication et qu'aujourd'hui l'être humain a fabriqué l'ordinateur et sa technologie pour parer aux limites du cerveau. Elle précisait également que ces outils avaient tous été perçus de prime abord comme des béquilles. Mme DeBardonnèche rappelait qu'il est difficile pour nous d'accepter les

⁴LeMaire, Anika selon Jacques Lacan; *Psychologie et Sciences humaines*; Bruxelles, Édition Pierre Mardage, 1977, p. 248.

prothèses, et qu'il nous faut bien souvent un temps d'adaptation, lors de l'introduction d'objets nouveaux qui, une fois intégrés à nos vies, deviennent indispensables.

Les nouveaux modes de vie font naître d'autres façons de faire, qui font naître d'autres besoins faisant naître d'autres objets. Le développement de l'environnement technique fait en sorte que les besoins augmentent et par conséquent le nombre d'objets. Mais ces nouveaux objets ne pourront pas tous être considérés comme provenant des besoins conditionnés, et ne pourront pas tous être vus comme superficiels, puisque certains répondront toujours à des besoins naturels ou fondamentaux et ce malgré leurs changements ou leurs factures.

Évidemment l'objet répondant au besoin change au même rythme que le désir de l'humain d'aller toujours plus loin, toujours plus haut, toujours vers une meilleure performance. Les objets fonctionnels d'aujourd'hui appartiennent aux besoins des années 90, puisqu'ils ont été développés pour satisfaire tous les nouveaux besoins qui pourraient être ressentis par les consommateurs et qu'ils correspondent aux besoins stylistiques puisqu'ils sont à l'image des critères en vogue. Cependant, ils sont développés avec des critères de création reliés au développement de la technique et de l'image commerciale, donc sur des analyses en ingénierie et en marketing, et non en rapport à l'être humain. Pris dans cet univers de l'acquis et influencé par la présence marquée de la publicité ou de la mise en rabais des produits par les compagnies pour accentuer les ventes, l'acheteur consomme souvent de manière compulsive et de façon non conforme à ses besoins personnels. Le consommateur n'a plus de goût propre ou de sens critique, et demande tout simplement ce qu'il voit!

Mais a-t-on réellement besoin que l'on réponde si rapidement à tous ces nouveaux besoins? A-t-on besoin d'une "super performance" toujours grandissante? Malheureusement, au niveau psychologique, l'objet est plutôt défini comme étant «ce qui oriente l'existence de l'être humain en tant que sujet désirant»⁵. Notre rapport à l'objet découle d'une insatisfaction de nos désirs conscients et inconscients et de diverses influences extérieures. Les consommateurs que nous sommes devenus, font en sorte que les besoins conditionnés, besoins dits primaires ou secondaires généralisés n'indiquent aucune borne de satisfaction, existent et ne cessent d'augmenter, parce que la logique de la consommation fait en sorte que nous en voulons toujours plus. Ce système est trop bien implanté pour qu'il puisse disparaître du jour au lendemain. Cependant, il faut tenter de développer une autre approche pour la création d'objets, travail qui incombe au designer et à l'industrie. Ce faisant on doit, selon moi, s'efforcer de rétablir des relations sensibles entre l'usager et ses objets afin de retrouver les éléments fondamentaux au bien-être de ce dernier.

Pour une question de reconnaissance

Si le développement de l'environnement technique contribue à l'augmentation et à l'exploitation des besoins primaires et secondaires, il en est de même pour le désir de reconnaissance de l'être humain. Ces deux concepts sont autoréactionnels. Le développement technique demandera à l'être humain des activités plus développées pour répondre à son désir de reconnaissance, et cette quête à l'approbation sociale fera en sorte de maintenir le rythme de ce développement de l'environnement.

⁵*Le grand dictionnaire de la psychologie*, Paris, Édition Larousse, 1991, p.528.

L'être humain aurait besoin de se faire reconnaître d'abord par autrui, pour se reconnaître lui-même: « Toute action humaine en définitive, même la plus altruiste, relève en son fondement d'une demande de reconnaissance par l'autre, d'un souhait de se reconnaître soi-même en une forme quelconque »⁶. Le désir est donc influencé par l'autre, animé par l'autre, et ce qu'il nous procure provient également de l'autre. Pour nous identifier comme individu désirant nous avons besoin de la société. L'individu est en quête d'un idéal conforme aux verdicts moraux de la société et conforme au désir que l'un pressent chez l'autre. Il recherche cette nécessité de réussite tout en ayant toujours peur de ne jamais être à la hauteur, et dès son enfance il prendra la voie de la norme.

Il est évident que ce désir de reconnaissance touche tout le monde, designer compris. Lui aussi a dû, comme concepteur, se convertir aux demandes de l'industrie et des consommateurs, accepter les lois du marché et concevoir selon la standardisation des styles et l'économie de moyens pour que son travail soit admis. Aujourd'hui, le designer fait partie d'une société unifiée, puisqu'en partageant les valeurs de l'autre, l'être humain crée dans son système social une certaine unité. Unité qui est bien exploitée par l'univers industriel, qui se veut vendeur d'une très grande quantité d'un même produit.

⁶LeMaire, Anika; *Op. cit.*, p. 276.

Le désir de provoquer un déséquilibre relatif

Il serait bon de repenser à cette valeur de reconnaissance. Il est entendu, que nos réactions face aux structurations du besoin, du désir de reconnaissance et du pouvoir des objets industriels, sont actionnées de manière tout à fait inconsciente. Notre désir d'approbation sociale et la satisfaction de nos besoins passent maintenant plus que jamais par nos biens, donc par notre bien-être matériel. Conscients de cette problématique, il est logique de vouloir modifier les valeurs de reconnaissance en se basant non plus sur les valeurs matérielles mais bien sur les valeurs humaines. Le présent mémoire témoigne de mes tentatives en regard de cette intention.

Le projet déclencheur de cette maîtrise et de son thème a été la conception d'une bibliothèque, réalisée lors de mes études au baccalauréat (voir photo 1, p,9). Cette réalisation m'a fait comprendre réellement quels étaient les enjeux du processus de ma démarche artistique et à quels niveaux ils pouvaient s'appliquer. Quatre caractéristiques de mon langage plastique se sont définies par le biais de ce projet: l'épuration formelle, qui pour moi représente une synthèse de la compréhension totale d'un concept, en utilisant un minimum d'éléments pour que le message soit clair et puissant; l'utilisation d'un matériau sans masquage, dans l'idée de vérité de ce qu'il représente, de ce qu'il symbolise; l'utilisation de formes biomorphiques, pour leur potentiel de reconnaissance et d'identification, donc d'appropriation, et aussi pour la sensibilité, la stabilité et les forces qu'elles génèrent; et enfin, le recours à la possibilité pour l'usager de transformer ses objets, pour atteindre ce rapprochement et cette influence réciproque désirée. Cette dernière observation est un élément important de ma conception, puisqu'elle donne sens et force à l'idée d'équilibre entre les deux systèmes: être humain et objet.

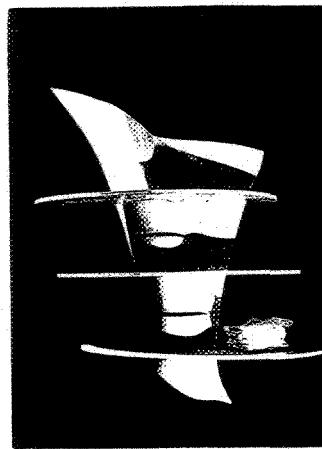


Photo 1: La bibliothèque

Une seconde expérience, comme costumière dans une production théâtrale, m'a convaincue que la mise en scène des costumes, conférait à ceux-ci et par conséquent aux personnages à un niveau d'expression plus élevé et que la qualité et la spécificité de chaque élément (costumes, décors, comédiens, son, lumière...) provenaient de la force du tout. Le tissu est d'ailleurs resté présent dans ma production actuelle pour la mise en espace de mes objets.

Le premier chapitre entretiendra le lecteur sur ce que j'appellerai "l'objet dénaturé", à travers une courte définition du passage de l'idéologie des fonctionnalistes organiques à celle des fonctionnalistes rationalistes. Le concept des fonctionnalismes organiques servira à introduire le courant postmoderne en design, courant qui élabore une nouvelle façon de penser l'objet fonctionnel. Pour diriger mes recherches en ce sens et pour fixer mes propres critères de création, je présenterai également de façon subjective une brève analyse de certains objets modernistes.

Le deuxième chapitre, en regard des recherches effectuées sur "l'objet dénaturé" et sur les intentions du design postmoderne, présente une première expérimentation, qui suppose une possibilité de faire en sorte que l'objet fonctionnel exprime une image autre que celle de la consommation. Cette expérimentation, sous forme d'installation, est créée à l'aide du système des émotions comme principal lien interactif sensible entre l'humain et l'objet. Cette installation me permettra enfin de cibler les possibilités propres à mon projet de création.

Dans le troisième chapitre, ces possibilités aideront à établir les réelles intentions et les champs d'action de ma recherche. J'expose, entre autres, que mon travail consiste à créer une organisation sensible dans la relation humaine, objet et environnement, et dans le potentiel expressif de l'objet lui-même, s'insérant autant par l'intégration du thème de l'émotion dans l'objet créé, que par les possibilités de transformations de sa matérialité. L'action de l'objet passera autant par sa fonction que par sa symbolique.

Enfin, le quatrième chapitre présente au lecteur les cinq expériences concrètes de création, incluant le concept d'exposition, conçu selon les mêmes critères de création que les œuvres. Les quatre installations sont: *Un fauteuil pour deux* qui traite de la joie, *Les boîtes à surprise*, qui développe l'émotion de la surprise, *Le candélabre à sept branches* qui propose sept états de la tristesse et *L'armoire de Lucifer* qui suscite la colère.

Il est bon de préciser que je suis consciente que le résultat final d'un concept en design se fait en plusieurs étapes. La première application formelle d'un projet se voit rarement devenir le concept définitif. Les aspects fonctionnels, formels ou techniques seront souvent à parfaire lors de la réalisation des prototypes de deuxième et parfois de

troisième génération. Or, les objets que je présente sont des prototypes de première génération, donc libres, pour l'instant, des impératifs du bon fonctionnement et de la forme parfaite.

Mon principal objectif est de pouvoir positionner, comprendre et développer davantage la maîtrise de mon propre langage artistique. Mais, par cette investigation, j'approfondis mes connaissances sur le système de l'humain et de l'objet. Mon but est d'unir avec cohérence et force ces deux mondes. Pour y arriver, il me faudrait trouver, par les objets créés, un lieu charnière existant entre le désir et le besoin, entre la liberté et la dépendance, entre le plein et le vide, entre le plaisir et la folie. Cette volonté utopiste m'entraîne aussi à vouloir modifier le regard de l'humain sur les objets qui l'entourent. Il est temps, si minimes soient mes gestes, de contribuer à faire changer les choses. Je crois que le design se doit d'avoir une qualité esthétique, mais aussi éthique, c'est-à-dire qu'en plus de servir à combler les besoins d'ordre purement fonctionnel, il doit également participer au bien être global des individus.

CHAPITRE I

LA FALSIFICATION D'UNE IDÉOLOGIE

« Si nous croyons que la machine abîme l'homme c'est que, peut-être, nous manquons un peu de recul pour juger les effets de transformations aussi rapides que celles que nous avons subies. Que sont les cent années de l'histoire de la machine en regard des deux cent mille années de l'histoire de l'homme? C'est à peine si nous nous installons dans ce paysage de mines et de centrales électriques. C'est à peine si nous commençons d'habiter cette maison nouvelle, que nous n'avons même pas achevé de bâtir. Tout a changé si vite autour de nous: rapports humains, conditions de travail, coutumes. Notre psychologie elle-même a été bousculée dans ses bases les plus intimes. Les notions de séparation, d'absence, de distance, de retour, si les mots sont demeurés les mêmes, ne contiennent plus les mêmes réalités. Pour saisir le monde aujourd'hui, nous usons d'un langage qui fut établi pour le monde d'hier. Et la vie du passé nous semble mieux répondre à notre nature, pour la seule raison qu'elle répond mieux à notre langage.»

Saint-Exupéry, 1939

Ce chapitre présente l'objet fonctionnel, que je qualifie de "dénaturé", sous le point de vue des fonctionnalistes rationalistes⁷ et celui des fonctionnalistes organiques, en positionnant brièvement leurs approches, et par conséquent leurs différences. L'idéologie des fonctionnalistes organiques introduit également l'entrée du courant postmoderne en design, qui vise à nous rendre plus sensibles, d'une part à notre état d'être humain, et d'autre part aux liens d'interaction qui existent entre nous et notre environnement immédiat, afin de retrouver les éléments fondamentaux à notre bien-être social et personnel. Ce paradigme postmoderne a dirigé ensuite mes recherches vers une brève analyse de certains objets dits modernes. Cette investigation ne se veut pas une étude théorique exhaustive, mais plutôt une grille subjective qui m'aidera à identifier certains de mes critères de création.

1.1 L'objet dénaturé

Comme j'ai tenté de l'expliquer, plusieurs designers de notre fin de siècle mettent surtout l'accent sur la fonction et les aspects commerciaux de la création d'objets. Ils développent ces derniers selon les besoins identifiés par le département de marketing et les couvrent d'une enveloppe qui reproduit l'image en vogue. Cette stratégie industrielle a été développée pour correspondre aux besoins sans limite du développement de l'environnement technique et au désir de reconnaissance des individus. À travers cette évolution, on comprend bien pourquoi l'objet fonctionnel ne découle plus seulement du besoin primaire ou secondaire, mais aussi d'un besoin

⁷Kaine, Élisabeth: *L'intentionnalité artistique et identité du design industriel: Étude d'après les écrits de Walter Gropius au Bauhaus*, Faculté de l'aménagement, Université de Montréal, 1990, p. 5.

conditionné actionné par le désir; et que la stratégie de l'univers industriel est de faire en sorte que ce désir se reflète plutôt comme un besoin, puisqu'en « réduisant le design au besoin, l'on tend à développer une stratégie dans laquelle le bonheur se confond avec la simple assurance d'un bien-être matériel »⁸. Ainsi, selon la logique industrielle, l'achat de l'objet ne se rattache plus à l'idée de survie, mais plutôt à l'image de sa position sociale. L'individu répond impulsivement à cette stratégie, et ne se rend plus vraiment compte qu'il ne satisfait plus ses propres besoins, mais des besoins conditionnés par l'industrie. De toute façon, les objets créés ne répondent plus à l'individu comme personne unique, mais à une consommation de masse, de société.

Cette façon de voir la conception d'objets fonctionnels est celle prônée par l'idéologie du fonctionnalisme rationaliste qui n'associe plus l'objet fonctionnel à une fonction spirituelle de l'objet mais à une seule fonction d'utilité. L'objet est mis à nu, sa forme est épurée à l'extrême pour ne conserver que les éléments essentiels à sa fonction d'usage. Tout aspect ornemental, tel que les couleurs, est aussi éliminé. L'industrie de l'objet s'est développée avec la volonté de produire des objets illustrant cette idéologie, en utilisant des symboles techno-scientifiques "d'allure scientifique" pour ainsi manipuler le consommateur. La définition suivante du terme "design" illustre bien le point de vue moderniste:

« *Design* a l'avantage de signifier à la fois dessein et dessin. *Dessein* indique le propre de l'objet industriel, qui est que tout s'y décide au départ, au moment du projet, tandis que dans l'objet ancien, fait à la main, le projet se différenciait en cours d'exécution. Et *dessin* précise que, dans le projet, le designer n'a pas à s'occuper des fonctionnements purs, affaire de l'ingénieur, mais seulement de la disposition et de

⁸Encyclopædia Universalis; corpus 6, Paris, 1984, p. 7.

la forme des organes dans l'espace et dans le temps, c'est-à-dire de la configuration »⁹.

Cette définition oublie malheureusement une mission très importante de l'objet design: celle d'être significatif. Selon Umberto Eco, il existe trois motivations qui poussent le concepteur à créer un objet¹⁰. La première serait « la volonté que l'objet serve à sa fin et puisse être utilisé de façon adéquate »; on dénote ici l'importance du côté pragmatique de l'objet design, son efficacité et sa capacité à répondre à une fonction d'usage. La deuxième motivation serait « la nécessité que l'objet désigne ce à quoi il sert et la manière dont il doit être utilisé ». Dans cette affirmation, Umberto Eco met au premier plan l'aspect « communicatif » d'un objet à la fois par sa forme et par son mode d'utilisation. Enfin, la troisième motivation serait qu'en plus d'être utilisé pour une fonction d'usage, l'objet doit également être utilisé comme "signe" qui détermine une position sociale. Il s'agit en fait des « fonctions symboliques du design ».

1.2 Un nouveau paradigme

Louis H. Sullivan, architecte américain, avait lui aussi un rêve: « Above all else, he was a man in a hurry to remake the world, for he saw his architecture as a way to shape and transform the human expérience »¹¹. La philosophie de Sullivan rapprochait l'architecture à l'humain et à la vie. En 1896, il fit connaître sa position par un énoncé

⁹Encyclopædia Universalis; corpus 6, Paris, 1984, p. 1184.

¹⁰Eco, Umberto; «*Dans une rétrospective du design italien, ces phénomènes aussi doivent être pris en compte, faute de quoi on risque de ne comprendre ni ce qu'est l'Italie ni ce qu'est le design*», Ré-évolution italienne, Musée d'art contemporain de Montréal, 1983, p.32.

¹¹Millett, Larry; *The curve of the arch*; St-Paul, Minnesota Historical Society Press, 1985, p. 22.

devenu célèbre: « La forme suit toujours la fonction », qui pour Sullivan, sous-entendait que l'objet devait s'organiser comme s'organise naturellement un être vivant avec un corps, des organes fonctionnels et une âme; « as you are, so are your buildings »¹². Cette vision dotait l'objet d'une dimension beaucoup plus éthique à l'objet et d'une fonction plus spirituelle que pratique. Il faut dire qu'à l'époque les architectes praticiens produisaient depuis deux cents ans selon les influences européennes, et que pour Sullivan il était grand temps d'y insuffler l'âme américaine, « the new vision of american architecture »¹³. Sullivan était aussi influencé par le mouvement Arts and Crafts et le style Art Nouveau, qui favorisaient le travail manuel et la beauté de la nature. Les recherches formelles de Sullivan s'inspiraient d'ailleurs du monde organique: animal, végétal et humain. Il aimait l'ornement et la couleur qui pour lui représentaient les forces de la nature et ses édifices devaient être en harmonie avec elles. Pour Sullivan, la conception architecturale doit résider dans la correspondance parfaite entre « l'expression de la forme et le caractère de la fonction »¹⁴.

Le courant postmoderne en design, non seulement nous permet, mais nous prescrit un retour vers la façon de voir et de penser l'objet fonctionnel des architectes organiques, en prônant un nouvel humanisme¹⁵. Le « cocooning » est en quelque sorte une démonstration de cette tendance. Certains protagonistes en design contemporain semblent également plus sensibles à cette orientation. Cette tendance

¹²Millett, Larry; *Op. cit.*, p. 3.

¹³*Ibid.*, p. 28.

¹⁴Fisher, Wend (traduit de l'allemand par Yves Kolsry); « *Form follows function» le fonctionnalisme un principe et sa falsification* », 1987, p.129.

¹⁵Voir à cet effet l'ouvrage de Michel Maffessoli, *Éloge de la raison sensible*, où l'auteur soutient que la reconnaissance ne devrait plus passer par la valeur du portefeuille ou des biens matériels, mais par la qualité de vie. Cet effet est causé par un changement de paradigme, où l'on tente de redéfinir les valeurs qu'a amené la modernité en les réévaluant. Le nouveau paradigme, propose un temps d'arrêt et de réflexion sur les réalités d'aujourd'hui afin de modifier les valeurs. Maffessoli, Michel, *Éloge de la raison sensible*, Paris, Édition B. Grasset, 1996, 278 p.

mondiale m'amène à citer à titre d'exemple les anglais, du début des années 80, qui par les grandes possibilités de l'électronique produisaient un nouveau type d'interaction avec l'usager. Également au salon du meuble de Milan, au printemps 1996, on dénotait une orientation marquée des objets vers une simplicité formelle et d'opération, qui amènerait l'humain vers une certaine spiritualité, intériorité ou état de repos. Plus près de nous, le travail de Pierre-André Vézina, designer montréalais qui produit selon une méthode de conception s'inspirant du sensible, et qui demande une implication totale de l'utilisateur. Cette volonté de changer les pratiques du design s'inscrit dans des intentions de conceptions nouvelles et dans un questionnement visant l'objet et sa relation avec l'usager. Malheureusement les productions découlant de ces quelques tentatives restent des trésors cachés trop coûteux, puisque souvent fabriqués à la main en très petites séries. Donc, malgré ce rêve collectif de vouloir changer les choses, tout reste encore à faire pour généraliser cette tendance et l'intégrer à l'idéologie industrielle.

1.3 Brève analyse d'objets modernistes

En posant un regard plus objectif, dans une perspective d'appréciation ou de remise en question des objets dits modernes, je serai en mesure d'identifier ce qu'il serait pertinent de modifier et ce qu'il serait indispensable de conserver pour demeurer plus près des valeurs humaines. La volonté de la postmodernité n'est pas de vouloir tout rejeter ce qui a été fait auparavant, comme l'a fait la modernité par son culte du nouveau, mais bien de soupeser toutes les idées de la modernité et de se réintéresser à l'histoire. La pensée postmoderne est actionnée par le métissage des genres et des forces. On ne parle plus alors de compétition entre deux ou plusieurs disciplines, mais

bien d'union, de complémentarité. La postmodernité se veut critique, mais non radicale. Cette façon de faire permettra une vision plus globale du design.

Pour réaliser cet exercice, j'ai analysé des objets industriels possédant une très bonne réputation auprès de la population et du monde du design. J'ai choisi les objets culinaires BRAUN (Allemagne) distribués approximativement depuis le début des années 70. Ils sont reconnus pour leurs qualités esthétiques et ergonomiques, leur efficacité fonctionnelle de même que pour leur beauté froide, qui correspond tout à fait à l'esthétique moderniste en design. Cette étude est réalisée selon mes propres critères d'appréciation et de remise en question, donc elle reste forcément subjective.

1.3.1 Critique négative

Au premier regard, je qualifie ces objets comme l'expression même du froid et du dénuement, en remettant en question leur côté sémantique qui dénote leur manque de présence causé par un effet représentatif médiocre. Par cette constatation, je peux observer que l'objet BRAUN tente de refléter l'efficacité et la simplicité scientifique, tout en voulant posséder des allures de noblesse. Cette volonté, à mon sens, apporte sévérité et froideur, et par conséquent amène une distance entre l'objet et l'usager.

Je peux remarquer que l'objet BRAUN, généralement noir et blanc, entièrement noir ou encore entièrement blanc, disparaît facilement dans le décor, jouant la carte de la neutralité pour s'intégrer. En effet, par sa neutralité, cet objet peut s'adapter à tout type d'habitat, répond à une consommation de masse, donc répond parfaitement à la stratégie de marketing de l'industrie. Je constate donc que les objets ne sont pas créés en vue d'une communication (discours d'ouverture) mais d'une consommation

unidirectionnelle (discours fermé), et du même fait qu'ils appartiennent plus aux fabricants qu'aux consommateurs. Malgré que l'objet BRAUN dénote un souci du rapport à l'usager par ses formes ergonomiques étudiées, il reste un objet émotivement neutre.

Je remarque également que le mode d'utilisation scientifique de l'objet commercial provoque des gestes mécaniques souvent incompris. Par mode d'utilisation, j'entends le geste que l'utilisateur doit faire pour actionner l'objet, sa manipulation. L'usager doit recourir à ses objets sans contrainte. L'objet doit engendrer, par sa forme et sa fonction, des gestes naturels, humains, plus de l'ordre du senti. Je constate que ce fait peut être observable sur certains objets BRAUN. Par exemple, si je pense au mélangeur à main, dès qu'on le prend, il nous indique son fonctionnement, puisque sa forme nous dirige vers son mode d'emploi. Par contre, avec le robot culinaire "5 en 1", tout sera à découvrir par manipulations ou à l'aide des instructions. Le contact ne se fait pas directement, les gestes doivent être calculés et l'apprentissage de toutes les possibilités d'utilisation de l'objet se fait si et seulement si l'usager décide de s'investir à les connaître.

Finalement, je constate que l'objet change beaucoup trop rapidement, qu'il est pratiquement impossible de le faire sien et de se tisser un lien d'appartenance avec lui. Sans l'empreinte du temps de son propre vécu, l'objet ne peut être porteur de signes évocateurs. Malheureusement la compagnie BRAUN ne cesse de lancer de nouveaux produits ou d'améliorer, de façon réelle ou artificieuse, ceux déjà sur le marché, ce qui fait en sorte que ceux que l'on possède deviennent vite dépassés. Comme toutes les autres compagnies, BRAUN cherche la rentabilité avec, entre autres moyens, le développement rapide de ses produits.

1.3.2 Critique positive

Du côté appréciatif, je constate que l'objet moderniste est hyper-fonctionnel et spécialisé; il faut spécifier que je ne parle pas ici de son mode d'utilisation, mais de sa fonction propre, donc non pas de sa complexité d'utilisation ou de compréhension mais de l'efficacité de son rendement. Je remarque que l'objet d'aujourd'hui nous offre une facilité d'action qu'il est important de conserver. Par son type de spécialisation et par son efficacité fonctionnelle, l'objet BRAUN nous permet de vivre l'expérience culinaire de façon à la fois plus simple et plus efficace. Il contribue ainsi à notre bien-être global.

Ensuite, je tiens à souligner que cette gamme d'objets est créée et reconnue pour son souci esthétique. Cette dernière affirmation me confirme qu'il est indispensable de conserver une qualité esthétique dans le choix des composantes de l'objet. De plus la relation entre l'image et la performance de l'objet BRAUN est vraie; les objets ne mentent pas. En voulant exprimer efficacité et simplicité, BRAUN utilise l'harmonie par des formes ergonomiques simples, légèrement courbes et des tonalités à l'image de l'efficacité, c'est-à-dire le noir et le blanc.

Certains objets amélioreraient le développement des capacités physiques et psychiques de l'utilisateur, de sa façon de voir et de penser en lui permettant de vivre d'autres expériences. En rapport à l'objet BRAUN, je constate que les diverses façons de traiter l'aliment (couper, râper, hacher,...) peuvent développer chez l'utilisateur le goût pour l'expérimentation culinaire, ou tout au moins d'être plus sensible à ce qu'il fait.

Alors, suite à ces réflexions sur la société de consommation versus les besoins des usagers, et au terme de cette brève analyse sur les objets modernistes, il apparaît

clairement que ceux-ci sont, à mon avis, l'expression du froid et du dénuement, qu'ils appartiennent davantage aux fabricants qu'aux consommateurs, et que leurs modes d'utilisation, calqués sur des modèles scientifiques ou technologiques, engendrent de notre part des gestes mécaniques. Ces objets évoluent également à un rythme très rapide et de ce fait ne nous laissent pas le temps d'en apprendre le fonctionnement et de les apprécier. Cependant, certains de ces objets apparaissent comme possédant également certaines qualités: hyper-fonctionnels, spécialisés, créés avec un souci esthétique, ils sont en mesure d'augmenter notre capacité physique ou psychique en nous guidant vers d'autres façons de voir, d'autres façons de penser.

Selon J. Baudrillard, l'objet « design » peut être soit libérateur ou aliénant pour l'utilisateur, dans la mesure où ce dernier ait ou non le pouvoir et l'influence sur cet objet¹⁶. Et si le designer pouvait concevoir les objets de telle sorte qu'ils confèrent pouvoir et influence à ceux qui les utilisent?

¹⁶*Encyclopædia Universalis*; corpus 6, Paris, 1984, p. 1188.

CHAPITRE II

EXPÉRIENCE RÉVÉLATRICE

Mes intentions sont de développer des objets qui répondront aux besoins dits fondamentaux. Ces besoins qui assurent le développement physique ou psychologique de l'individu et qui se rattachent autant à la forme et à la fonction qu'au sens de l'objet. Il est d'ailleurs important dans ma recherche que ces aspects physiques et psychologiques du développement de l'individu soient considérés dans la conception de l'objet, puisqu'ils font appel au toucher, à la manipulation, au senti, empreint d'une sincérité et d'une sensibilité.

Dans le prochain chapitre, il sera question du positionnement de mes champs d'action suite à une première production. Cette expérimentation m'a permis d'identifier succinctement le système des émotions et de vérifier s'il pouvait répondre à mes intentions de départ de rendre l'objet plus sensible en créant un lien plus humain entre l'objet et l'usager. L'installation titrée *Équilibre* présente quatre chaises dont chacune traite d'une émotion particulière, et d'un rideau qui les entoure. Les conclusions

introduites par sa présentation, me permettront ensuite de préciser certains aspects de mes intentions de projet.

2.1 Préciser le discours par la production

Une première oeuvre installative a servi de lieu d'expérimentation pour la définition du sujet de recherche. Il me fallait une expérience pratique pour rendre palpables mes intentions. Ces intentions étaient d'abord de répondre à des besoins fondamentaux pour recréer un lien solide entre l'être humain et l'objet fonctionnel, et ensuite de modifier les valeurs de reconnaissance en me basant non plus sur les valeurs matérielles mais bien sur les valeurs humaines, pour ainsi conserver des objets en relation intime avec l'être vivant. Cette première expérience m'a permis de comprendre comment et jusqu'où je pouvais utiliser le thème de l'émotion pour répondre à ces intentions. Elle m'a appris également à analyser les perceptions et les réactions des utilisateurs face à ce choix de thème, et de finalement conclure sur une façon de faire.

2.2 L'installation *Équilibre*

S'asseoir et réfléchir...pour comprendre, pour prendre connaissance. Réfléchir sur la société, sur l'humain et sur ce qui l'habite.

S'asseoir et réfléchir...sur le noyau interne qui forme et qui régit notre équilibre émotionnel si précieux. Emotions

innées; elles font partie de nous depuis le début de notre vie. Émotions spontanées; nous n'y avons aucun contrôle puisqu'elles vivent de nos sensations. Joie..., colère..., surprise... et tristesse... sont celles qui en occupent fondamentalement le noyau.

S'asseoir et réfléchir... sur ce qui modifie cet équilibre, sur ce qui vient de l'extérieur. Réfléchir sur la conscience, sur la perception. Perception qui alimente et influence nos émotions pour faire naître nos sentiments, vos sentiments, qui sont complètement extérieurs à moi, mais qui sont entièrement partie de ce lieu.



Photo 2: L'installation *Équilibre*

C'est à partir d'une installation que j'ai conçue lors de ma première année de maîtrise, que tout s'est éclairé. Je voulais travailler directement avec les émotions, de façon à

animer l'objet avec des référents humains. Je voulais également conserver toutes les caractéristiques formelles et fonctionnelles de la bibliothèque, réalisée lors de mon baccalauréat interdisciplinaire en arts, soit l'épuration formelle, les formes biomorphiques, la multifonctionnalité et l'état naturel des matériaux.

Au début, mon intention de recherche était de travailler sur la transposition de l'émotion humaine en des éléments plastiques par le biais de la création d'espaces. Ces éléments plastiques amèneraient l'usager à s'intégrer aux espaces par la reconnaissance et l'appropriation des fonctions, des formes et des sensations qu'ils auraient générés. Mais je ne savais pas trop comment transposer ces émotions dans l'objet. J'ai donc fait diverses recherches, et rencontré Madame Isabelle Couture, bachelière en psychologie et professeure au collège de Chicoutimi. Mes questions concernaient l'émotion, le sentiment, l'individu et la société en général et s'interrogeaient sur des définitions ou des mises en contexte. Plusieurs éléments de cette entrevue m'ont inspirée par la suite.

Ce que j'ai appris et retenu de cette entrevue, et que les dictionnaires de psychologie m'ont confirmé par la suite, c'est que l'émotion se définit comme étant une « constellation de réponses de forte intensité qui comportent des manifestations expressives physiologiques et subjectives typiques »¹⁷. J'y ai aussi appris que dans la classe des émotions primaires on retient entre autres la joie ou l'intérêt-excitation, la surprise, la tristesse (parfois aussi désignée comme détresse-anxiété) et la colère. L'émotion « s'opère par des voies biologiques à caractère automatique »¹⁸. « L'émotion est la manifestation de la lutte pour l'adaptation »¹⁹, elle constitue notre système d'équilibre interne et est universelle. Quant aux sentiments, ils proviennent

¹⁷*Le grand dictionnaire de la psychologie*, Paris, Édition Larousse, 1991, p.262.

¹⁸*Ibid.*

¹⁹*Encyclopædia Universalis*; corpus 6, Paris, 1984, p. 227.

directement des émotions, mais sont gérés par nos perceptions. La perception vient "d'un ensemble des mécanismes et des processus par lesquels l'organisme prend connaissance du monde et de son environnement sur la base des informations élaborées par ses sens."²⁰ La perception dénote l'interprétation des informations sensorielles. Les sentiments deviennent donc différents pour chacun. Cette interprétation est bien sûr construite à partir de nos différentes stimulations extérieures, de nos connaissances antérieures et de nos attentes.

Après cette recherche préliminaire, j'avais en ma possession tous les éléments nécessaires à l'élaboration d'un concept. Je possédais les mots clefs: premièrement les quatre émotions fondamentales et deuxièmement les différences entre émotion et sentiment.

À ce moment, mon intention a été de reproduire en une même fonction les quatre émotions et d'illustrer par une installation le système complet. J'ai choisi l'objet "chaise" et le matériau "béton", probablement parce que le béton représente bien la notion de civilisation moderne. L'emploi de ce matériau me permettait également de vérifier une hypothèse, à savoir que les matériaux considérés comme froids (plastique, béton, verre,...) peuvent, par une utilisation sensible ou une bonne mise en situation, exprimer une émotion, une ambiance particulière, puisqu'ils possèdent un sens, comme toute autre matière. La fonction "chaise" représente un temps d'arrêt pour la réflexion ou le travail, ou encore, un temps d'arrêt pour le repos ou la communication; caractéristiques idéales pour un concept qui se voulait un véhicule vers la compréhension et la communication avec un système de représentation d'émotions.

²⁰*Le grand dictionnaire de la psychologie*, Paris, Édition Larousse, 1991, p.551.

Le résultat de cette première expérimentation est une chaise en béton à trois pattes, dont l'unique patte arrière est la continuité du dossier, dont révèle la photo 3. Le dossier a une hauteur totale de cent soixante-huit centimètres. Il est plat, mais concave sur les côtés et se termine par une pointe. La patte arrière est un entonnoir inversé. L'assise est aplatie, mais convexe sur les côtés, et deux pattes sont positionnées à l'avant de celle-ci. Cette forme de base a servi par la suite à exprimer les quatre émotions fondamentales.

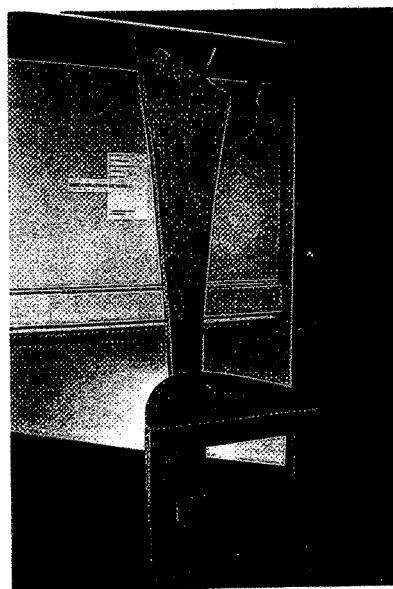


Photo 3: La chaise *Joie*

J'aspirais pour la chaise *Joie* à des formes bien définies et à une finition parfaite. Pour y arriver, la meilleure méthode de fabrication était la technique de moulage. Ensuite, j'ai ajouté sur l'assise un siège de bois sculpté dans l'épinette rouge. Le bois étant un de mes matériaux de prédilection, je me devais de l'intégrer à la joie. Cette chaise est produite par des formes légèrement courbes et épurées; elle est stable et fonctionnelle, et répond ainsi à mes critères de création, de perfection. Le contact avec l'usager est clair, on s'assoit et machinalement on s'appuie la tête sur le dossier. Quant au confort,

nous y sommes assis très droit; mais il est à noter que les aspects fonctionnels, d'ordre ergonomique, ne furent pas ici pris en considération.

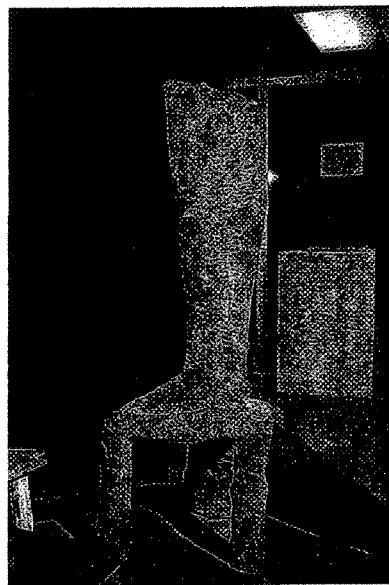


Photo 4: La chaise *Colère*

Pour moi la colère est quelque chose de très expressif, croche, tordu et laid. C'est une force intérieure qui doit s'extérioriser par des mouvements, cris, pleurs ou gestes brusques. J'ai conservé ces notions intuitives et je suis allée chercher plus ou moins la forme et les dimensions de la chaise *Joie*, et j'ai construit une autre chaise. Je suis partie d'une structure solide en bois reprenant plus grossièrement le dossier, les pattes et l'assise de la chaise *Joie* que j'ai recouverte aléatoirement d'un grillage à béton. Il était très ardu de revêtir de grillage la structure de bois. Je me blessais en le découplant et je me battais pour le positionner. C'était très physique, un rapport de force et de contrôle. Lorsque j'eus terminé, je remplis à la main le grillage de béton de toutes les façons: en le lançant, le rentrant, le collant, ... J'eus les mains sensibles pendant une semaine, et ce malgré les gants. La chaise *Colère* était née! (Voir photo 4 ci-dessus) Pour celle-ci, le contact avec l'usager se fait plus lentement. Il prend le temps de la

regarder avant de l'essayer. À mon avis, elle n'est d'ailleurs pas vraiment confortable et c'est très bien ainsi.



Photo 5: La chaise *Tristesse*

Pour la tristesse, je n'avais plus besoin d'une structure solide, mais seulement des morceaux de la matière, puisque je percevais la tristesse comme un effondrement. J'ai récupéré les morceaux produits par la formation des deux premières chaises, et je les ai rassemblés dans un amoncellement, comme la photo 5. Lorsque j'ai présenté pour la première fois l'installation, j'eus le réflexe de reproduire, avec les morceaux de béton, la forme des autres chaises. Je me rendis compte par la suite que ce n'était pas essentiel. La symbolique de la tristesse ne résidait plus dans la forme de l'amas de morceaux mais bien dans son moyen de construction et dans sa fonction. Oui, sa fonction! L'amas de morceaux de béton exigeait de s'asseoir pratiquement au sol, tout recroqueillé sur soi-même. La tristesse nous rend difficile la position debout et même celle assise sur la chaise traditionnelle. Dans cet état, plus nous sommes repliés sur nous-mêmes, plus nous nous sentons en sécurité, ou protégés. Pour moi la tristesse

est tellement quelque chose d'intérieur que je rapproche cette émotion du recueillement. D'ailleurs plusieurs religions ou cultures utilisent des positions près du sol pour la prière, le recueillement ou la réflexion. Le contact avec l'usager est encore plus lent qu'avec la chaise *Colère*. Le fait de s'asseoir au sol, comme dans l'état de tristesse, met l'usager dans un contexte de vulnérabilité, et peu de personnes sont prêtes à le vivre. L'inconfort entre également en ligne de compte puisque ce type de chaise rend plus difficile l'acte de s'asseoir, tout comme il est difficile d'être dans un état de tristesse.

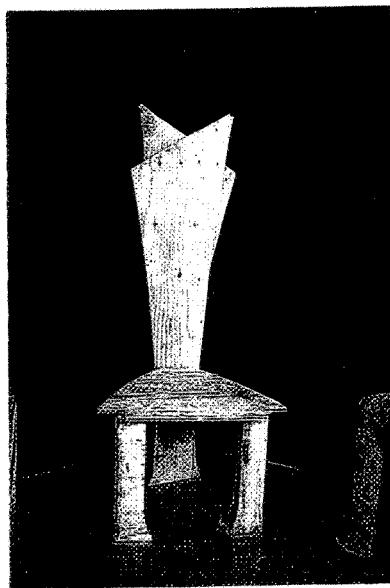


Photo 6: La chaise *Surprise*

C'est au moment où j'ai démoulé la chaise *Joie* que j'ai trouvé le concept de la chaise *Surprise*. J'avais tellement hâte d'en voir le résultat que le moule de bois s'est transformé en papier d'emballage. Plus j'enlevais des morceaux du moule, plus la chaise apparaissait et plus la surprise se dévoilait. La surprise provient pas tant du résultat, que du processus. La chaise *Surprise* s'est construite avec le moule de la chaise *Joie* (voir photo 6). La forme était là et son matériau parlait de surprise. Grâce

au scellant que j'avais posé, lors du montage final du moule, les morceaux de bois pouvaient se tenir les uns aux autres sans autre fixation. Cette chaise, comme toutes les autres chaises, semblait solide et stable, mais elle pouvait s'écrouler d'un rien. Les matériaux utilisés et son assemblage faisaient "surprise". La fonction faisait également "surprise", puisqu'elle avait l'image d'une chaise fonctionnelle mais ne l'était pas. J'ai compris, en voyant les réactions quand la chaise est finalement tombée, que c'est l'image de cette stabilité transformée en fragilité qui peut provoquer une manifestation d'ordre émotionnel.

Avec ces quatre chaises, j'obtenais le centre du système. Tout de suite, il me fallait les présenter comme tel, donc face à face en cercle au centre d'une pièce. Comme si elles étaient placées autour d'une table dans une conversation intime. Elles représentaient le noyau interne de mon équilibre émotionnel. Bien sûr, je sous-entendais que tout le monde possédait ce type de noyau, puisque les quatre émotions sont universelles et que tout le monde les ressent. Le rideau est ensuite apparu, puisqu'il me fallait refermer le noyau. J'ai choisi un rideau transparent et très léger de couleur pourpre. Ce tissu était pour moi comme une membrane qui enveloppait le système intérieur, et du même fait le séparait légèrement du système extérieur. J'entends par système extérieur tout le côté sentiment, perception et influence. Cette mince séparation traduit également la distance entre les émotions et les sentiments ou entre l'individu singulier et la société. L'éclairage fut placé à l'extérieur du noyau, signifiant par là que j'avais besoin de l'environnement pour dévoiler les contours ou l'unicité du système interne.

Pour ma part, j'avais réussi à atteindre tous mes critères de base. D'abord, en illustrant un système que je me devais d'expliquer à moi-même et ensuite aux autres. J'avais besoin de comprendre l'humain en tant qu'être émotif pour créer l'objet en conséquence

et pour enfin le faire connaître à tous. Ensuite, comme avec la bibliothèque, j'offrais également plusieurs possibilités d'utilisation, j'employais des formes simples, épurées dont certaines étaient biomorphes et je privilégiais le matériau à son état naturel. J'avais également le sentiment d'avoir été plus loin, que cette installation devenue un champ d'expérimentation m'ouvrait d'autres avenues de recherche, d'autres moyens de concevoir. J'avais également la certitude que le béton pouvait être vivant et expressif, comme tous les matériaux.

Par contre, lorsque j'ai présenté l'installation, tous ces critères se sont modifiés. De présenter le concept global de l'installation à partir des quatre chaises et de leurs significations était une erreur. L'installation comme telle avait perdu tout son sens, le béton générant la froideur et les chaises se modelaient aux qualifications et aux arguments des observateurs. La signification des chaises pouvait se modifier, en fonction de celui ou de celle qui l'apprivoisait. Pour certains, la chaise *Colère* était devenue la *Tristesse* et pour d'autres la *Joie* était devenue la *Colère*. Mais, malgré la distance qui s'est créée entre ma compréhension et la compréhension des spectateurs, ceux-ci, en donnant leurs propres significations, se sont approprié l'installation. Ce n'était plus mon noyau, mais le leur.

En présentant cette oeuvre, j'ai pris conscience que les chaises n'avaient pas la même signification pour tout le monde. Dans la logique de la perception, les réactions des observateurs restent extérieures à celles du créateur, puisqu'elles s'identifient après la création et qu'elles découlent des perceptions, des référents de chacun. Ce premier travail m'a donc fait prendre conscience qu'il est impossible, pour la compréhension de l'oeuvre, de traiter et de présenter de façon littérale mes propres émotions, mes propres sensations. Lorsque les codes de création ne sont pas dévoilés, l'oeuvre reste ouverte

aux utilisateurs, mais dès que ceux-ci sont dévoilés, l'oeuvre se ferme. Le dévoilement des codes dirige la perception de l'oeuvre et par le fait même sa compréhension.

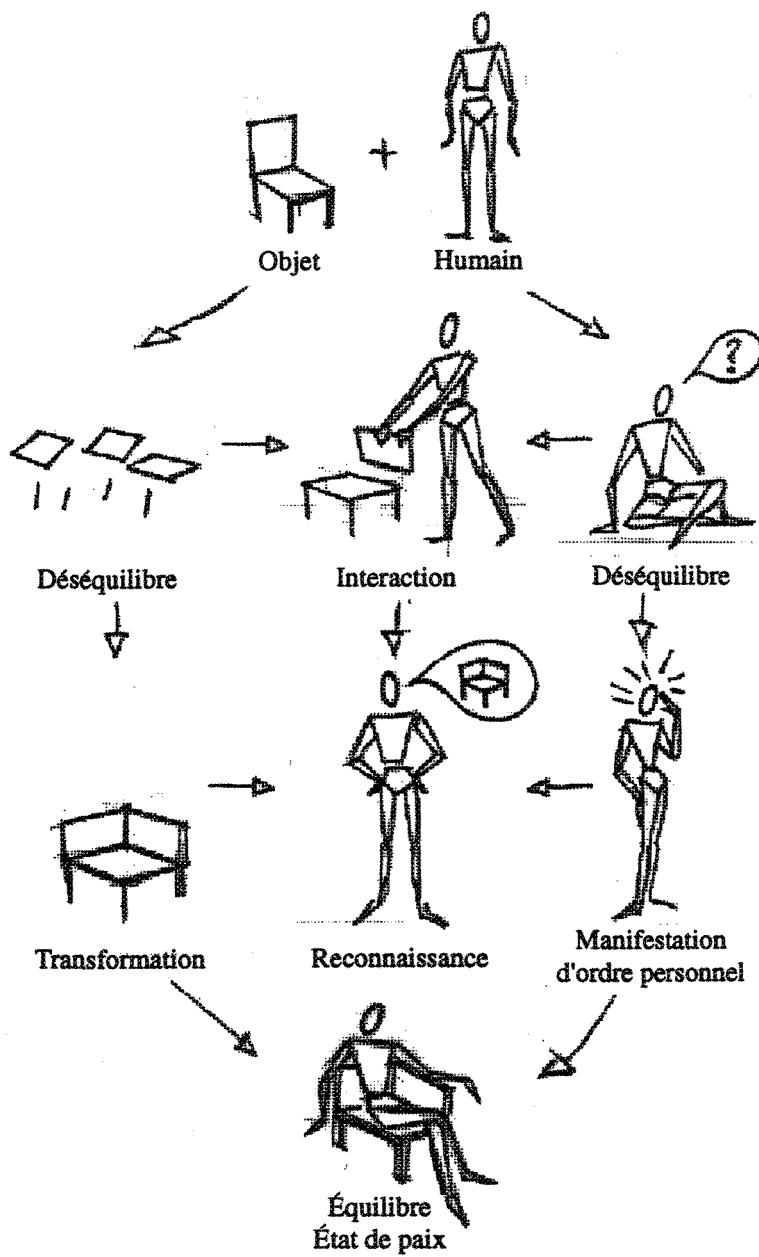
Le rideau a pris par contre tout son sens en générant cette intimité sécurisante nécessaire à l'expression des émotions. De plus, il intégrait l'observateur à l'installation, jusqu'au moment où celui-ci se voyait être l'utilisateur. L'environnement favorisait la conscience du passage entre ces deux états tout en marquant d'avantage la présence des chaises. Le traitement de l'environnement s'est donc avéré efficace. La chaise *Surprise* s'est avérée également très pertinente pour la compréhension de mon travail, puisque par les réactions des spectateurs lorsque la chaise s'est écroulée, j'ai pris conscience que c'est l'image de cette stabilité transformée en fragilité qui peut provoquer une manifestation d'ordre émotionnel.

Cette installation de nature artistique représente une expérimentation préliminaire de ma recherche globale, elle sert de lieu de questionnement sur la forme, la multifonctionnalité et le sens en design, et démontre comment les concepts peuvent évoluer à travers le processus et l'interprétation. Dans une recherche en design sur la communication, la forme de l'objet est très significative; par exemple, la forme de la chaise *joie*, que je visualisais comme un bonheur et un plaisir, a été perçue parfois comme une espèce de trône qui donnait une image prétentieuse et sévère à mes intentions. Dans mon contexte de recherche, il est donc important d'avoir le contrôle sur l'image et le sens des objets, pour qu'il y ait échange avec l'observateur, et non pas maîtrise de la perception.

Mes recherches sur l'émotion et l'analyse de l'expérimentation qu'a permis l'installation m'amènent également à conclure que, pour créer une interaction sensible

entre l'objet fonctionnel et l'utilisateur il me faut provoquer un léger déséquilibre émotif. J'ai tenté par la modélisation, illustrée ci-dessous, de mettre en forme ces constatations en relation avec mes préoccupations de recherche.

Fig. 1: Modélisation de ma recherche personnelle:



CHAPITRE III

MES INTENTIONS

Après avoir défini les concepts de besoins primaires, secondaires et conditionnés, après avoir discuté du développement technique engendré par la quête de satisfaction de ces besoins, souvent au détriment de la qualité des objets de notre environnement, j'ai voulu démontrer qu'il était indispensable de reprendre conscience des relations que nous entretenons avec les objets fonctionnels. En tant que designer nous devons repenser l'approche du concept d'objets non plus sur des bases matérielles mais humanistes. L'ère postmoderne nous aide à reconSIDéRer ces valeurs et à revenir vers la façon de voir et de penser des architectes organiques pour qui la conception d'objets devait être générée par des intentions esthétiques et éthiques, visant la réconciliation entre l'humain et la nature, entre l'humain et sa nature. La postmodernité nous prescrit également de considérer l'objet moderne comme modèle d'analyse afin d'unir les forces.

En considérant ces aspects et en conservant mon idée de base de vouloir créer à partir des émotions, j'ai conçu une installation que j'ai titrée *Équilibre*. Beaucoup de choses se sont éclaircies grâce à cette expérimentation. Premièrement, j'ai pu parfaire mes connaissances générales sur le système des émotions, et par conséquent déterminer les quatre émotions que j'allais évoquer, qui sont la joie, la colère, la surprise et la tristesse. Deuxièmement, j'ai constaté qu'il m'était quasi impossible d'établir une communication universelle à partir de ma perception des émotions, puisque celles-ci sont perçues différemment par chaque observateur. En travaillant avec l'émotion, il ne faut pas en dévoiler les codes. Pour ma part, si je veux une interaction ou une communication ouverte, il me faut donc travailler avec des codes reconnaissables ou tout au moins subjectifs. Troisièmement, grâce en partie à la chaise *surprise*, j'ai découvert que la meilleure façon de recréer un lien entre l'objet et l'humain est de générer un déséquilibre des deux systèmes en cause par l'action du médium « émotion », d'une part par la possibilité de métamorphose qu'offre l'objet et d'autre part par une manifestation d'ordre personnel de l'utilisateur. Ces déséquilibres permettront ainsi une reconnaissance, et par le fait même produiront une interactivité. Enfin l'environnement prendra également une place importante dans le travail de présentation des meubles, puisqu'il accentue l'effet de l'objet et qu'il implique que l'observateur devienne utilisateur.

Je définirai dans ce chapitre comment interviendront ces observations dans les prochaines créations. Tout d'abord par le concept global d'organisation sensible et ensuite par l'action de la fonction, qui se veut d'appropriation de l'objet, et par l'action de la symbolique, qui se veut de reconnaissance et d'expression.

3.1 Une organisation sensible

J'aspire à une simple complicité, à une organisation sensible entre l'objet et son utilisateur. Mes recherches ont consisté à utiliser l'émotion comme médium dans la création d'objets ou d'univers fonctionnels, pour que ceux-ci véhiculent l'énergie humaine qui assure une communication sensible entre les éléments du système être humain/objet/environnement. Je m'inspire des émotions pour créer, mais je ne prétends pas vouloir les faire obligatoirement vivre à tous. Les quatre émotions fondamentales, la joie, la surprise, la tristesse et la colère, ne sont utilisées qu'à l'étape de l'intention dans ma conception. Elles ne sont que des points de départ, des déclencheurs. Durant le processus, l'émotion devient autre. Dans la finalité, cet autre est symbole et fonction qui cherche le déséquilibre en s'efforçant d'amener l'individu vers une autre façon de percevoir, de sentir ou de vivre ces objets.

Cette intention de recherche se concrétise à travers l'organisation sensible des éléments fonctionnels, formels et sensitifs qui composent l'objet utilitaire et son environnement, pour créer un objet qui soit utile à l'esprit et au corps. Cette organisation sensible se manifeste de deux façons dans les objets que je conçois: premièrement par l'utilisation d'une émotion qui se veut elle-même une organisation sensible entre la stabilité (équilibre) et la fragilité (déséquilibre); et deuxièmement par l'intégration à l'objet d'un processus de transformation permettant à l'usager d'agir sur la matérialité de ces objets, non seulement en regard à leur fonctionnalité. Par cette stratégie, des passages de l'objet d'un état à un autre, par la création et l'interaction, pourront se faire entre l'objet et l'usager.

Par ces moyens, l'objet répondra alors aux besoins qu'a l'individu de se faire reconnaître socialement et de s'identifier comme un être unique; puisqu'il générera par l'utilisation d'un véhicule chargé du thème de l'émotion cette reconnaissance sociale, et par sa multifonction une utilisation personnalisée. Les véhicules émotifs pourront être reconnus au niveau fonctionnel, formel ou symbolique de l'objet. La multifonction se situera dans l'un des trois aspects de la fonction de l'objet: le mode d'utilisation ou la manipulation, l'efficacité de l'objet (rendement fonctionnel ou approche expérimentale) et finalement l'esthétique et la symbolique de cette fonction.

En fait, nous pourrions résumer ce projet en un mot: l'interactivité. Ce terme est défini par *Le Petit Robert* comme étant une « action réciproque ». La notion d'interactivité, comme j'ai tenté d'expliquer depuis le début du chapitre, s'intègre à presque tous les niveaux, dans l'objet lui-même et dans l'échange objet-usager, en commençant par son prétexte de création qui est l'émotion jusqu'à sa personnification par l'utilisateur. Par contre, en analysant cette action par la fonction et par la symbolique de l'objet, on peut mieux comprendre comment cela s'inscrit.

3.2 Action par la fonction

«Il a clairement vu que l'évolution s'est déroulée, allant du simple au complexe»²¹

Jean-Baptiste Lamarck

²¹*Encyclopædia Universalis*; corpus 7, Paris, 1984, p. 635.

On me dira que la fonction est l'élément clef de l'interactivité entre l'objet et l'humain, cependant le contact n'est pas toujours évident. Le développement technique de l'objet fonctionnel a complexifié son fonctionnement tant interne (par sa technologie ou sa mécanique) qu'externe (par l'utilisation directe par l'usager). Il est plus difficile pour l'humain d'utiliser un objet si celui-ci est complexe. L'objet complexe d'utilisation inhibe complètement le plaisir, plus de plaisir, plus de contact. Pour favoriser le contact et pour instaurer une nouvelle communication, l'idée est de simplifier ou de repenser la fonction, son utilisation ou sa manipulation. Cette fonction repensée ou multipliée générera automatiquement une nouvelle approche de l'usager, plus axée sur l'appropriation. Dans la majorité des cas, mon intention est de jouer avec des systèmes simples qui proposent un fonctionnement ne demandant aucun geste périlleux, ni de réflexions mentales interminables, et où la forme de l'objet peut également communiquer le mode d'emploi. À cet effet, Umberto Eco²² donne comme exemple le ciseau pour illustrer ce qu'il dénomme la qualité d'intelligibilité des objets. Lorsque l'on prend dans nos mains une paire de ciseaux, le geste de mettre notre pouce et notre index dans les trous et d'ouvrir le ciseau se fait de façon automatique, puisque la forme de l'objet indique son mode d'emploi.

La multifonction, ou ce que je pourrais dénommer multioption ou multichoix, offre une transformation progressive d'une espèce aboutissant à la constitution d'une espèce nouvelle. Cette espèce nouvelle est générée surtout par la forme et la fonction de l'objet. Les possibilités de métamorphoses de l'objet permettent l'adaptation aux divers besoins qu'aura l'usager à court terme, mais orientée vers une utilisation à long terme. Je prétends que d'offrir un objet qui permet une et/ou des transformations quelconques permettra à l'usager de le faire sien à plus long terme, car si l'usager modifie ses

²²Eco, Umberto; *Loc. cit.*, p.32.

besoins, l'objet devra offrir la possibilité d'être transformé selon cette mouvance. Il faut contrer le côté éphémère de notre consommation actuelle. Ces alternatives de l'objet me permettent également de prétendre qu'il pourrait y avoir reconnaissance par plusieurs types de personnes, et que par conséquent l'objet multifonctionnel offre la possibilité de se différencier et de prendre une autre image, une autre personnalité, pouvant ainsi se modeler à la distinction et à la différenciation de chaque humain.

Cette multifonction permettra également de conserver aux objets une efficacité fonctionnelle associée aux objets modernistes, car rappelons-le, dans la brève analyse de ces objets, l'hyper-fonctionnalité reliée à la facilité d'action ou l'efficacité fonctionnelle était perçue comme appréciable. Le développement des capacités physiques et psychiques, et de nos façons de voir et de penser l'objet seront également maintenus.

3.3 Action par la symbolique

« La psychologie du comportement considère [...] l'individu comme un système connecté au monde et dont l'évolution est déterminée par son environnement, par l'intermédiaire des messages qu'il reçoit de ce monde inerte [...] »²³

Abraham Moles

Par monde inerte, Abraham Moles entend le monde physique, et entre autres de celui des objets fonctionnels. Il est évident que nous ne restons pas indifférents au monde

²³Moles, Abraham; *Théorie de l'information et perception esthétique*; Paris, Édition Denoël/Gonthier, 1972, p.13.

des objets. Inconsciemment et malgré l'image de neutralité que revêtent certains objets, ils nous influencent, nous préoccupent et nous dirigent. C'est pourquoi, je crois qu'il est indispensable d'avoir un certain contrôle sur la facture des objets. Par contrôle, je n'entends pas la diminution ou la limitation d'un concept ou l'obtention d'une communication universelle, mais bien une maîtrise subjective sur l'effet expressif ou démonstratif des objets. L'emploi d'un véhicule reconnaissable par tous me semblait le plus adéquat pour créer une ouverture vers la conscience humaine et non une fermeture par une idée préconçue. Le travail formel et symbolique de l'objet sera produit à partir de ces véhicules. Je ne prétends pas, par ce travail, m'identifier à l'idée d'avant-garde ou d'innovation, mais plutôt à l'idée de remodelage personnel d'éléments connus.

Cette action par la symbolique est d'ailleurs fondamentale pour ramener cette union entre l'humain et l'objet. Dans un premier temps, la reconnaissance des véhicules sous les thèmes découlant de l'émotion nous aidera, à mon avis, à reprendre conscience de la présence des objets qui nous entourent. En plus, l'interactivité par cette symbolique exigera de moi, la conceptrice, des choix esthétiques qui engendrent des objets à caractères différents. Les objets ne pourront pas être neutres, ils exprimeront de façon déterminée ce que j'aurai voulu leur faire dire. Un choix devra également être fait de la part de l'utilisateur. Il aura lui aussi à déterminer si l'objet lui parle, s'il lui convient. L'union sera vraie. De plus, la possibilité de multifonction permettra à l'usager de réadapter l'objet selon ses propres préférences, ses propres besoins. Cette valeur symbolique réappropriée redonnera un sens beaucoup plus juste à l'objet selon son propriétaire et il se reconnaîtra plus spécifiquement dans son environnement. Cette reconnaissance mutuelle de l'usager qui choisit son objet et de l'objet déterminé par l'usager, générera une communication ouverte entre l'objet et l'utilisateur.

CHAPITRE IV

PRÉSENTATION DES OEUVRES

Ce chapitre présente les quatre installations qui feront partie de l'exposition finale: *Un fauteuil pour deux*, *Les boîtes à surprise*, *Le candélabre à sept branches*, *L'armoire de Lucifer*. La présentation de chacune se développe en deux parties: d'abord, je décrirai le cheminement de conception, puis l'oeuvre résultante. Ces quatre installations sont en fait les expérimentations de mes intentions décrites faisant suite aux diverses analyses sur les besoins et le désir de reconnaissance, sur l'objet dénaturé et enfin sur les conclusions de l'installation *Équilibre*. Cette dernière fera aussi partie de l'exposition, puisqu'elle est l'expérimentation préliminaire de ma recherche globale et que par conséquent elle représente le processus et la réflexion sur l'élaboration de mes concepts. Elle devient donc un élément indispensable pour la compréhension de la recherche. À la fin du chapitre, je présenterai comme résultante de cette recherche le concept d'exposition. Ce concept fait partie, lui aussi, de mes préoccupations et il est conçu de façon à augmenter l'effet recherché par les meubles.

Un fauteuil pour deux

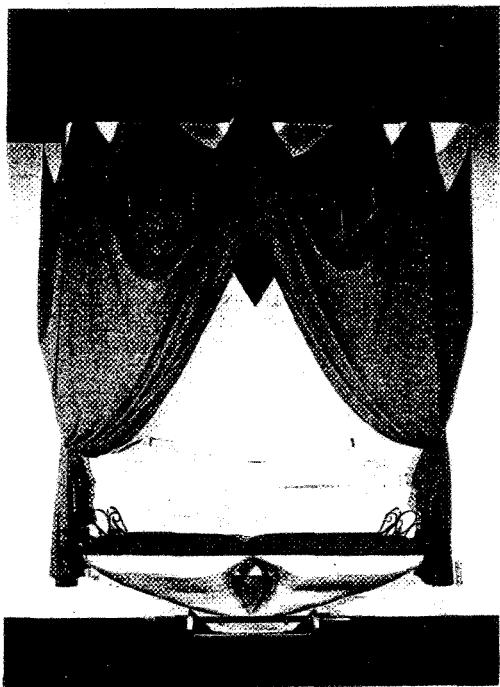


Photo 7: *Un fauteuil pour deux*

Parlez-moi d'amour...

« Petit canapé où deux personnes peuvent s'asseoir pour causer »²⁴. Lieu privilégié pour un entretien avec l'autre. La causeuse suggère l'apprivoisement, la complicité, et pourquoi pas l'amour! Avec un brin d'extravagance, elle nous parle d'une association sensible des êtres, d'une organisation sensible des formes. Avec un brin de folie, elle nous parle d'un moment fragile, d'une situation précaire, d'un contact déstabilisant. Elle représente l'équilibre, l'échange et l'interaction entre les corps et l'objet. Autre façon de parler de l'émotion, autre façon de parler du rapprochement possible entre l'objet fonctionnel et ses usagers, autre façon de faire naître la communication.

²⁴Robert, Paul; *Le petit Robert*; Paris, Édition S.N.L., 1977, p.268.

4.1.1 Conception

Suite à l'installation *Équilibre*, pour le projet *Un fauteuil pour deux*, tout mon questionnement fut motivé par la chaise *surprise*. Cette chaise semblait solide et stable, mais elle pouvait s'écrouler d'un rien, et en s'écroulant elle réussissait à faire vivre des sentiments spontanés aux gens présents. J'ai compris, en voyant les réactions quand la chaise est tombée, que c'est l'image de cette stabilité transformée en fragilité qui peut provoquer une manifestation d'ordre émotionnel. Il y a eu un sentiment de peur, de gêne, de découragement, et un sentiment d'avoir été pris au jeu et peut-être même un sentiment de plaisir, plaisir partagé par l'assistance. Nous avons tous senti ce moment de fébrilité. L'état précaire des gens me dévoilait qu'il fallait remettre en question la stabilité de la fonction pour engendrer cette réaction d'ordre émotionnel. Produire une fonction déséquilibrante chez l'individu équivalait à produire un état de surprise.

Pour le second projet, c'était sur ce moment précis que je voulais travailler. Un moment entre l'équilibre et le déséquilibre, entre la stabilité et la fragilité; là où l'on vit l'intensité. L'idée d'une causeuse est devenue rapidement claire dans ma tête, parce que je voyais ce nouveau projet comme conclusion une à l'installation *Équilibre*.

Mon défi de conception devenait donc celui de jouer avec une fonction précaire pour faire vivre un sentiment. Au début, je travaillais pour que la fonction du meuble soit équilibrée physiquement par l'utilisation simultanée de deux personnes. Je ne devais pas oublier, non plus, tous mes autres critères de création, c'est-à-dire: forme épurée, forme organique et multifonctionnalité.

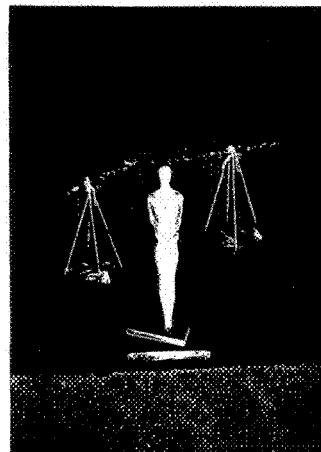


Photo 8: Le musée personnel: *Balance*

À l'époque, j'accordais beaucoup d'importance à l'idée du balancier, puisqu'il reprenait l'idée de mon "musée personnel", présenté à la photo 8 ci-dessus. Ce projet nous avait été commandé lors du cours Atelier III-Production artistique qui demandait de mettre en situation formelle les indices liés à notre processus de création. J'avais présenté, dans un contexte d'installation, une balance à fléau: objet fonctionnel qui illustre l'équilibre par deux corps, et qui sous-tend également l'idée d'une quête de justice. Le pied de la balance était composé entre autres éléments de mon livre de notes et de croquis, représentant ainsi les fondements de ma recherche. Le corps sculpté en bois illustrait le travail d'interactivité et d'union entre l'humain et l'objet, et par son traitement manuel, il dénotait le côté fabrication dans le processus de création. Les plateaux, suspendus par des ficelles, étaient de métal doré et contenaient un cœur et une cervelle de veau. Bien entendu, le cœur symbolisait l'émotionnel (sentiment, fragilité, humanisme, ...) et la cervelle, le rationnel (raison, rigidité, mécanisme, ...); les deux pôles étaient mis en équilibre. Un drap bleu moyen glissait à l'arrière et au dessous de la balance comme un tapis d'autel, connotation de spiritualité et produisant l'effet d'une statuette pieuse. Finalement, l'éclairage, placé au bas et à l'avant de l'installation, contribuait par l'ambiance et par les ombres portées à ajouter à l'effet de spiritualité.

Cette installation était porteuse de plusieurs codes de création, et a influencé énormément la conception formelle et fonctionnelle de la causeuse. Cette mise en scène m'a incitée à utiliser directement l'image du cœur, même si je trouvais cela dangereux, puisque j'avais l'impression d'entrer dans le monde du cliché et du kitsch. Cette installation m'a également confirmé, dans l'idée d'équilibrer le meuble par l'utilisation des usagers, de séparer les deux assises de la causeuse. Elle m'a aussi éclairée sur ce que pouvait être la fonction déséquilibrante en me proposant le système du balancier. Et finalement, j'ai repris instinctivement toutes ses tonalités: du bleu du rideau au doré des plateaux, de la couleur du bois jusqu'au rouge des organes.

En fait, c'est en conservant les thèmes du cœur et du déséquilibre, que les codes de conception du kitsch ont assuré le travail. Tous mes critères de création, dans ce nouveau projet, affirmaient mon approche kitsch; les liens avec l'installation *Balance*, ma volonté d'avoir un discours plus ouvert suite à l'installation *Équilibre* et finalement l'utilisation d'un signe universel ou archétypal²⁵, le cœur comme symbole d'amour. Pour obtenir cet échange de l'objet par l'utilisateur, j'ai pris conscience que le véhicule reconnaissable, dont il était question au chapitre III dans l'action par la symbolique, pouvait être l'emploi d'archétype expressif, qui assurait la transmission d'un message sans nécessairement le diriger.

Dans le kitsch, on retrouve un très grand souci d'ornementation, mais il se rattache plus à la notion de plaisir ou d'émotion qu'à une notion de force symbolique. Selon Abraham Moles, le kitsch est un mode de relation au monde qui s'établit par une composition originale de différents types de rapports de l'humain à son environnement.

²⁵Archétype: Larousse: Contenu de l'inconscient collectif qui apparaît dans les productions culturelles d'un peuple, dans l'imaginaire d'un sujet, chez Jung. Dans le cadre de ma recherche, j'entends par archétype l'emploi de formes types, c'est-à-dire faisant partie de la culture populaire, donc facilement reconnaissables par la majorité, plutôt que l'emploi de symboles personnels dont la compréhension serait plus restreinte.

«Si l'Art est à la démesure du peuple, le kitsch est à sa mesure. Le kitsch apporte à l'individu une fonction de spontanéité dans le plaisir et une participation limitée à l'extravagance. Il est la récupération de l'Art dans le confort de la vie quotidienne»²⁶. L'objet kitsch se veut alors très représentatif. Il peut référer aux croyances religieuses, aux souvenirs de voyages, à l'exotisme, au terroir ou à des instincts sexuels, de mort, d'ivresse. «Tous ces systèmes [...] ont pour rôle de stimuler une activité émotive qui donne sa plénitude à la vie [...]»²⁷. L'objet kitsch devient alors indispensable pour la personne qui l'adopte, car il est porteur de son rêve ou du souvenir qu'elle désire entretenir.

4.1.2 Description du concept

La causeuse s'est finalement constituée d'un dossier en forme de cœur sans pointe au bas, de cent vingt-deux centimètres de hauteur par cent quatre-vingt-trois centimètres de largeur, découpé dans un contre-plaqué fini merisier (voir photo 7, p.43). Deux assises sculptées dans du pin laminé et attachées au dossier forment un cœur en trois dimensions. Les assises ont une forme de grosse goutte inversée, aplatie en épaisseur d'un seul côté et dont le dessus est plat et la pointe du bas est dirigée vers l'intérieur. Les formes produisent un effet miroir, et chacune a quatre-vingt-onze virgule cinq centimètres de largeur, quarante virgule sept centimètres de hauteur et quarante-cinq virgule sept centimètres de profondeur dans le plus fort de la forme. Le coussin qui recouvre le dessus de l'assise est d'un velours de coton rouge rosé, fixé par des clous dorés. Le balancier fut construit à l'aide d'un tube de métal, de deux tiges filetées en

²⁶Moles, Abraham; cité dans le document: Kaine, Élisabeth, Poisson, Céline; «*Autour de l'esthétique; beauté, kitsch et ornementation*», Introduction aux théorie du design, fascicule du cours #7, Université du Québec à Chicoutimi, 1991.

²⁷Moles, Abraham; *Psychologie du kitsch, l'art du bonheur*; Munich, DeNoël/Gonthier, 1971, p.57.

«u» avec écrous et d'un pied mural en bois. Il comprend également deux côtés de forme arrondie, percés à l'avant selon le diamètre du tube de métal et une pièce de bois qui bloque le balancement avant de la causeuse. Les bras en fer forgé dessinent des arabesques. Ils me sont apparus indispensables pour la finition et la fantaisie du meuble.

Les boîtes à surprise



Photo 9: *Table-coffre*

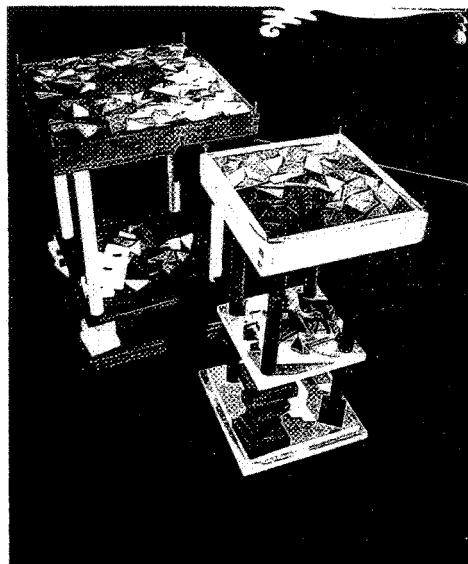


Photo 10: *Tables-jumelles*

Un, deux, trois; les tables sont là... L'une d'entre elles joue à la fois à la cachette et au jeu de la vérité. En vous exposant ses oppositions, par ses lignes et ses tonalités, elle s'amuse pour vous. En vous dévoilant ses secrets, par ses nombreuses facettes et sa possibilité de manipulation, elle s'amuse avec vous. Elle vous demandera seulement d'être un peu curieux, même si cela peut vous rendre nerveux. Cette table vous paraît sage, mais au fond elle est coquine. Elle vous prendra par surprise! Les deux autres sont jumelles, mais elles ont besoin de vous pour identifier leur personnalité. Personnalité qui pourra se construire, se déconstruire et se reconstruire dans la folie ou le discernement. À vrai dire, ces petites consoles sont des jeux de blocs, qui vous demandent simplement de vous abandonner à votre fantaisie. Alors, allez y, amusez-vous!

4.2.1 Conception

Le troisième projet s'est matérialisé différemment. Je ne suis pas partie des autres projets et je n'ai pas voulu faire de démonstration de concept, ni de conclusion ni de rapprochement. Par contre, je suis partie d'une idée qui, en évoluant, m'inspirait une façon de rendre interactive une fonction qui ne l'est pas habituellement ou très peu, la fonction de soutenir (ex.: la table), et qui générait un nouveau contact avec cette fonction.

L'idée m'est venue en jouant avec des petites retailles de bois. Il s'agissait de faire une table de cuisine dont le dessus était fait d'une mosaïque mobile de bois, de sorte que le dessin produit par ces morceaux de bois puisse être modifiable. Ce type de jeu répondait ainsi à un de mes critères de conception, l'interaction. Après réflexion, je réduisait le format de la table de cuisine à celle d'une table d'appoint, et imaginait les pièces de la mosaïque comme plusieurs coffres de différentes tailles, ajoutant la fonction contenir à celle de soutenir. Ces coffres, carrés ou rectangulaires, pouvaient être ainsi déplacés à l'intérieur de la boîte principale, la table.

Je travaillais sur la "surprise" sous le thème du ludisme. Comme j'avais travaillé la causeuse sous le thème de l'amour pour exprimer la joie. Le discours ne se précisait plus à travers "l'émotion première", mais bien par ses manifestations, les états ou les situations spécifiques à celle-ci.

Poursuivant la conception, j'ai cherché les significations symboliques de la table et celles du coffre. Ces deux objets sont par leur fonction complètement opposés: la table, par son plateau, représente la révélation, et sous tend un réflexe d'ouverture au monde. J'ai retenu de mes lectures les expressions « mettre les cartes sur table »

pour éclaircir une situation ou encore « se mettre à table » pour faire des aveux; le coffre ou la boîte représente plutôt le secret ou le trésor caché, et sous-entend un réflexe d'intériorisation ou de séparation d'avec le monde. Dans *Le dictionnaire des symboles*, fait également un rapprochement avec le sacré et la protection de choses précieuses. De plus, dans les contes de fées, ouvrir une boîte c'est toujours prendre un risque, dans ce sens prendre un risque c'est déstabilisant. Cette dichotomie a dirigé naturellement mes recherches vers un personnage, connu sous différents noms: Arlequin, bouffon, clown, fou du roi, joker, mat, représentatif du ludisme dans le jeu d'échecs, les tarots, le jeu de cartes, le théâtre, le cirque. Ce personnage symbolise à la fois le fou et le maître; « le bouffon malicieux et le rusé un peu bête »²⁸. On ne peut jamais réellement savoir s'il joue pour nous ou s'il se joue de nous. Du costume de cet homme aux mille visages ressort la figure du damier, symbole également du jeu d'échecs. Le damier, alternance de carrés de couleurs opposées, possède également un sens dichotomique:

Il « [...] symbolise les forces contraires, qui s'opposent dans la lutte pour la vie et jusque dans la constitution même de la personne et de l'univers. C'est pourquoi, il se prête bien au jeu. [...] Le conflit qu'il exprime peut être celui de la raison contre l'instinct, de l'ordre contre le hasard, d'une combinaison contre une autre, ou des diverses potentialités d'un destin. Il symbolise les lieux des oppositions et des combats »²⁹.

Le concept du damier a relancé la conception de la table. Au début, les dessins montraient un assemblage de boîtes carrées et rectangulaires, mais après les recherches j'ai éliminé les boîtes rectangulaires et ajouté la bichromie du damier. Je visualisais le

²⁸*ibid.*, p.76.

²⁹*ibid.*, p.336.

format des boîtes en rapport aux formes produites par les deux couleurs. Malgré l'effet du damier, tout était encore trop droit. Les retailles de bois, d'où venait l'idée, étaient plutôt difformes, et c'est cette irrégularité qui suscitait le rythme et l'intérêt. J'ai alors désaxé les lignes du damier, produisant ainsi des formes variables se rapprochant souvent du losange. Par contre, ayant des formes irrégulières, les coffres n'offraient plus la possibilité de pouvoir jouer avec leur positionnement. J'ai joué ensuite sur l'effet de surprise. Les coffres, par exemple, sont laissés au naturel à l'extérieur, tandis que l'intérieur est peint de différentes couleurs empruntées au monde des jouets. Le jeu est présent par la dichotomie et les possibilités des fonctions, dont celles de soutenir (table) et de contenir (coffre), par le déplacement et le replacement des contenants dans leurs espaces, ainsi que par l'organisation symbolique des formes et des couleurs.

4.2.2 Description du concept

Le dessus de la table dessine finalement un damier désaxé de couleur naturelle et brun-rouge (voir photo 9, p.49). La table en érable, fait quatre-vingt-quatorze centimètres par quatre-vingt-quatorze centimètres et a une hauteur de vingt-cinq virgule quatre centimètres. Neuf coffres s'insèrent à l'intérieur de la table, construits à l'aide de panneaux de bois usinés fini merisier et leurs couvercles sont en érable. Ces coffres ont tous des formes et des dimensions variables, mais présentent une hauteur standard de dix-sept virgule huit centimètres. L'intérieur est peint de neuf couleurs différentes, soit: bleu foncé, bleu clair, vert foncé, vert clair, jaune, ocre, orangé, rouge et violet. À l'intérieur des coffres, on trouve des petits triangles placés dans les coins en guise de poignée, servant également à les consolider. Pour permettre aux gens de comprendre que le dessus de la table est en fait constitué de neuf couvercles qui peuvent être

ouverts, ceux-ci laissent paraître des petites languettes de cuir. La table repose sur quatre pieds de bois d'une hauteur de quinze virgule trois centimètres, de forme organique, qui produisent un jeu d'illusion, puisque vue de face la forme est complète, mais que de profil on n'en voit que la tranche.

Ces deux fonctions, table et coffre, proposent différentes alternatives . La table offre la possibilité de pouvoir déposer les objets et les coffres celles de contenir, ranger ou cacher les objets. Les neuf coffres peuvent être également déplacés, ce qui donne une plus grande liberté d'action à l'usager. Le coffre, une fois enlevé de la table, donne à celle-ci un autre espace de rangement puisque son retrait crée un orifice (détails de transformation: Annexe I, p. 87). Il serait même possible d'éliminer tous les coffres de la table, la table concéderait alors moins d'espace pour déposer des objets, mais doublerait l'espace de rangement.

Suite à la construction de cette table, je suis restée amère d'avoir perdu l'idée de modifier, à son gré, le dessus de sa table, puisque les coffres ne peuvent s'insérer qu'à un seul endroit. Je savais que les idées avaient évolué, mais j'avais quand même perdu en cours de route un critère important du jeu. J'ai donc repris l'idée de la mosaïque en l'introduisant dans un contexte de construction simple à l'image d'un jeu de blocs. J'ai construit deux tables identiques, de manière à ce que certaines pièces puissent être interchangeables entre les deux tables. Les seules différences sont leurs formats et leurs teintes: l'une est de couleur brun-rouge et mesure quarante-trois virgule deux centimètres par quarante-trois virgule deux centimètres et l'autre est laissée au naturel et mesure trente virgule cinq centimètres par trente virgule cinq centimètres.

Leurs bases sont formées de deux carrés superposés de différentes grandeurs, en panneaux usinés au fini merisier (voir photo 10, p. 49). À chaque coin, des trous ont été percés afin d'encastrer les pieds de la table. Ceux-ci sont fabriqués à l'aide de goujons et possèdent à chaque extrémité des chevilles de bois permettant de les insérer plus solidement dans la base et la tête de la table. Vingt blocs de différents formats sont introduits dans les pieds pour soutenir une tablette, qui sert également à solidifier la table. La tête de la table est montée exactement comme la base, mais elle est ouvrée de manière à soutenir un cadre en érable qui maintient la mosaïque mobile sur la table. Ce cadre est également monté sans fixation définitive grâce à des assemblages à queues droites, maintenus par des goupilles de métal. Finalement, de nombreuses petites retailles de merisier, de différentes formes et de différentes grandeurs, sont placées à l'intérieur du cadre pouvant ainsi être manipulées par l'usager. Ces petits morceaux de bois reprennent les neuf couleurs de la table-coffre. Cette mosaïque mobile, à l'image d'un casse-tête, permet à l'usager de concevoir lui-même ses figures (voir détails: Annexe I, p. 87).

Le candélabre à sept branches



Photo 11: *Le candélabre à sept branches*

La lumière et la tristesse. L'une est espérance et l'autre est désespoir. L'une est extérieure et physique, l'autre est intérieure et immatérielle. Et pourtant, la tristesse aura besoin de cette lumière qui, perçue comme un "monde informel", est la représentation physique de l'esprit et de la force. La lumière nous interpellera et nous calmera; car elle est aussi symbole de lumière spirituelle. Ces lampes sont assemblées avec des débris porteurs de traces et de souvenirs, et remplies de cet esprit qui nous protège, qui nous tourmente ou que nous pleurons. Elles peuvent, elles aussi se modeler à nous, mais de manière infime, intime. Les lampes deviendront les accompagnatrices, qui nous laisseront croire en une renaissance. Par leurs grandeurs, elles dirigeront nos regards vers le ciel. Laissons-les prendre contact, physiquement ou spirituellement, avec nous.

4.3.1 Conception

Après la conception et la fabrication des tables, j'avais envie de "faire", je désirais un travail cru. Je voulais tenter l'exercice de "faire" seulement par l'intuition, avec comme matériaux de base les divers objets qui s'accumulaient et m'entouraient dans l'atelier. Fonctionnant toujours selon une méthode spécifique, soit: la recherche, la conception et la réalisation. Je désirais expérimenter une autre façon de faire, plus près de la poïétique, qui est de réaliser en faisant, en fait rechercher, concevoir et réaliser simultanément. Au fond, je voulais me mettre moi-même dans une situation déstabilisante, pour diriger mes réalisations vers un processus qui s'apparenterait à celui de l'émotion qui, rappelons-le, est « la manifestation de la lutte à l'adaptation »³⁰. Dans un rapport avec l'*Arte Povera*, cette démarche peut être également comprise « comme un dépouillement volontaire des acquis de la culture pour atteindre la vérité originale du corps et de ses perceptions»³¹.

Au départ, l'émotion comme élément instaurateur fut celui de la tristesse. Autant les matériaux usagés que les objets archaïques avec lesquels je travaillais, me semblaient contenir un souvenir, une trace ou un signe d'une autre vie. Pour qu'il y ait eu autre vie, c'est qu'il y avait eu aussi mort, n'importe quel type de mort. Je pouvais exprimer la tristesse par cette présence d'une mort, d'un deuil, d'un souvenir, d'un recueillement, d'une attente, d'un espoir, ... et cela autant dans un esprit de libération (extériorisation) que de mysticisme (intérieurisation); j'avais le choix.

Le choix de la fonction allait de soi, puisque dans cette fonction il me fallait cette autre vie, cet autre corps ou cet espoir que la tristesse génère. Je prétends que nous vivons

³⁰Encyclopædia Universalis; corpus 6, Paris, 1984, p. 227.

³¹Sémin, Didier; *Arte Povera*; Paris, Édition Centre Pompidou, 1992, p.10.

seuls notre tristesse, mais qu'elle est engendrée soit par quelque chose d'extérieur à nous ou encore que nous avons besoin de quelque chose d'extérieur pour nous faire reprendre confiance en la vie. Cette fonction qui amène ce quelque chose d'extérieur est pour moi l'éclairage; la lumière. Puisque comme symbole, on considère « la lumière comme un premier aspect du monde informel »³²; donc que ce « monde informel » connotant l'au-delà, l'âme et l'esprit, prend corps par la lumière. Dans le monde du mythe ou du rituel de la lumière, on prétend souvent qu'elle est l'esprit, la connaissance ou la force qui réconforte et soustrait des ténèbres.

J'ai réalisé sept lampes, nombre correspondant au chandelier à sept branches, qui est lui aussi symbole de divinité et de lumière du monde, et représentatif des sept planètes et des sept cieux, symboles du mouvement planétaire (terrestre et cosmique) et religieux (spirituel). Il est également référent à « l'arbre sacré » qui est « symbole de la vie, en perpétuelle évolution, en ascension vers le ciel, il évoque tout le symbolisme de la verticalité [...]. D'autre part, le candélabre sert aussi à symboliser le caractère cyclique de l'évolution cosmique: mort et régénération [...] »³³.

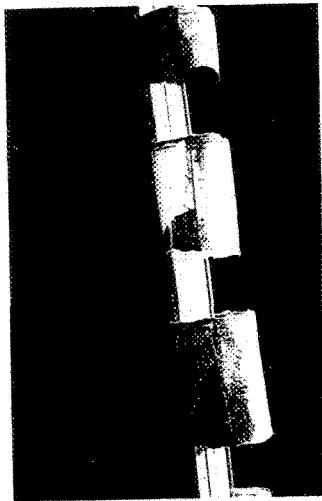
4.3.2 Description du concept

Mon candélabre à sept branches est porteur de sept sentiments, manifestations ou interprétations référant à la tristesse. Les sept branches sont réalisées à l'aide de sept vieilles planches de merisier, usées et brûlées³⁴ par dix ans de vie, empilées à l'extérieur. L'usure et les marques du bois me semblaient être intéressantes dans le travail sur la tristesse. L'élan vertical des planches, de deux cent soixante-quatorze

³²Chevalier, Jean, Gheerbrant, Alain; *Op. cit.*, p.585.

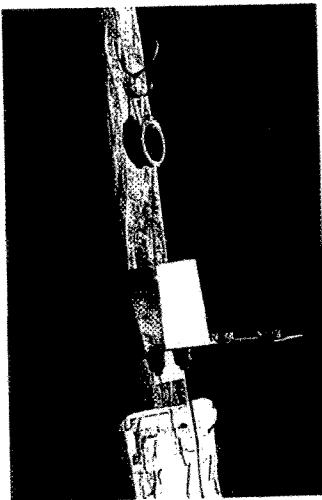
³³*Ibid.*, p.62.

³⁴Note: lorsque des planches de bois passe trop de temps empilées à l'extérieur sans protection contre la neige, la pluie et le soleil, elles se détériorent. Le bois peut former des marques noires, on dit qu'il est brûlé par les conditions climatiques. Il peut également former des marques ivoires, on dit qu'il est putréfié.



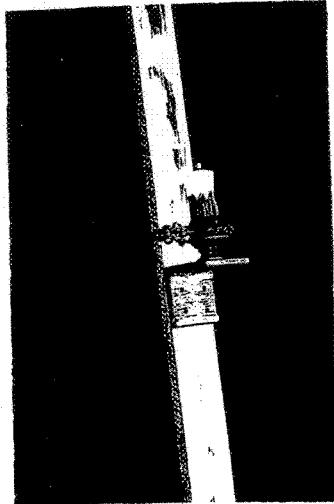
La pieuse est celle qui possède cinq abat-jour; elle est la lampe de la croyance et de la spiritualité; celle qui prie dans l'espoir de guérir la peine. Les abat-jour en papier fait main donnent par leurs textures et leurs coloris l'effet du vitrail. Elle comprend une planche, cinq supports d'abat-jour encastrés pouvant être déplacés selon trois positionnements, et deux rails permettant à l'ampoule de glisser d'un abat-jour à l'autre. (Voir possibilités de transformation en Annexe II, page 88)

Photo 13: *La pieuse*



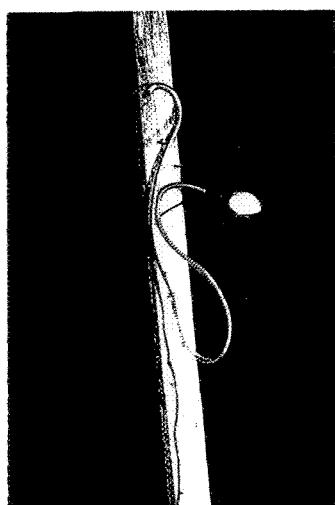
La veilleuse est celle qui porte le souvenir de l'être; elle est la lampe qui garde sa peine; celle qui se crée un monde en attente du retour. Elle se compose d'un crochet, d'un cadre, d'un culot et d'une ampoule soutenus par une plaque de métal trouée à trois endroits, qui offre la possibilité de changer la lampe de place. Elle a aussi un abat-jour maintenu en cylindre par une épingle autour de l'ampoule. Une série de feuilles de papier fait main permet à l'usager de changer d'abat-jour au choix. La planche est trouée ce qui crée une ombre au mur; elle est inerte, elle attend. (Voir possibilités de transformation en Annexe II, page 89)

Photo 14: *La veilleuse*



La songeuse est celle qui s'éclaire d'une chandelle; elle est la lampe de l'inquiétude et des préoccupations, celle qui imagine des choses. Par l'imaginaire elle se crée des personnages et vit à une autre époque. Elle ne vit plus le présent. Le bois est travaillé: il laisse paraître des formes abstraites. Elle est produite d'une planche manoeuvrée, d'une plaque d'acier, d'un pied doré et d'une chandelle.

Photo 15: *La songeuse*



L'éclaireuse est celle qui éclaire au delà de la matérialité; elle est la lampe de l'espoir; celle qui court au devant. Elle est remplie d'espérance et de conviction. Elle est formée d'une planche appuyée au mur, d'une douzaine de crochets disposés aléatoirement sur la planche, et d'un câble électrique (BX) dont le système d'éclairage est placé à l'une des extrémités. Les crochets permettent de positionner le câble à sa guise. (Voir possibilités de transformation en Annexe II, page 90)

Photo 16: *L'éclaireuse*

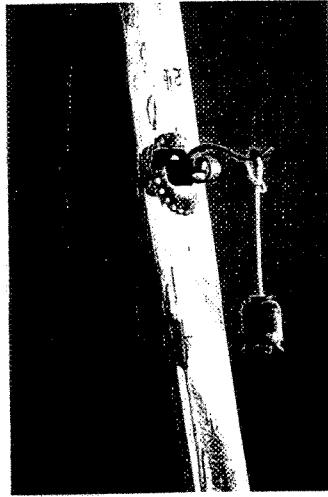


Photo 17: *La malheureuse*

La malheureuse est celle qui ne croit plus en rien; elle est la lampe de l'abandon et de la misère; celle qui désespère en laissant tomber sa seule source de vie, sa lumière. Sa planche est noircie et son système d'éclairage, une applique récupérée, ne s'accroche que par de vieux crochets placés à différentes hauteurs sur la planche, et son abat-jour, un petit contenant en métal rouillé et défoncé, est suspendu par le fil électrique. (Voir possibilités de transformation en Annexe II, page 89)

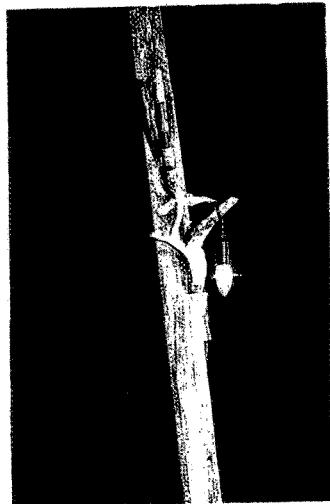


Photo 18: *La miséreuse*

La miséreuse est celle qui ne possède que l'essentiel pour sa survie; elle est la lampe de la pauvreté et de la nécessité; celle qui n'y peut plus rien. Il ne lui reste que la nature et la vie. Elle ne possède ni abat-jour, ni système élaboré d'éclairage, mais une mince planche et deux vieilles branches permettant d'attacher le fil électrique et l'ampoule. (Voir possibilités de transformation en Annexe II, page 90)

L'armoire de Lucifer



Photo 19: *L'armoire de Lucifer*

De quoi vit la colère? De quoi se nourrit-elle? Dans certaines croyances religieuses, dans les contes et les légendes, on dira qu'elle est hantée par le démon ou le diable. Quel est cet être effroyable qui vit dans les ténèbres de l'enfer, qui fait naître les forces du mal? Détrompez-vous, la colère n'est pas ailleurs, mais en nous, et c'est nous seuls qui la faisons vivre. Elle est tout à fait naturelle et équilibrante dans le système de nos émotions. L'armoire vous permettra d'extérioriser ce besoin d'agressivité. Elle sera là pour ça! À chaque fois que vous voudrez la réaménager, elle adorera vous donner de la misère; elle vous mènera à la colère, je vous le jure... Ou, du moins vous déséquilibrera-t-elle? L'armoire est ce pendant négatif, où règnent le désordre et l'esprit démoniaque.

4.4.1 Conception

La colère est l'émotion qui exprime le côté le plus négatif de notre personnalité: agressivité, emportement, fureur, irritation, rage. Bien souvent, nous aimerions la voir disparaître ou du moins la contrôler. Elle est pourtant essentielle, comme toutes les autres émotions précédemment traitées, à notre équilibre émotionnel. La colère est, à mon avis, l'émotion la plus physique. Elle est celle que l'on exprime le plus par notre corps. Et par cette constatation, le travail d'interaction ou d'organisation sensible entre le meuble et l'usager devait se produire par l'action physique et la tolérance mentale de celui-ci.

Je ne voulais pas travailler la colère sous l'aspect de la sévérité ou du sérieux. Je voulais la travailler d'un point de vue dramatique, mais de façon satirique. J'ai voulu interpréter cette violence par la moquerie, tourner la colère en dérision. Il est entendu que le meilleur moyen pour moi de rendre cette image était de travailler à l'aide d'un archétype connu. Si je considérais la colère comme étant les forces négatives qui habite en nous, je pouvais facilement l'associer à l'image du démon, du diable. Dans l'imaginaire populaire, le diable est celui qui répand le mal. On le perçoit comme dangereux et hypocrite. Ses principaux outils de torture sont les remords et les fautes, qui sont attribuables à l'enfer. « Le diable symbolise toutes les forces qui troubent, assombrissent et affaiblissent la conscience et la font régresser vers l'indéterminé et l'ambivalence [...] »³⁵.

J'ai travaillé le meuble de la colère en me référant à l'aspect démoniaque. Cet aspect démoniaque a été d'ailleurs souvent exploité par les expressionnistes allemands. La scénographie et la mise en scène du cinéma et du théâtre ont beaucoup attiré mon

³⁵Chevalier, Jean, Gheerbrant, Alain; *Op.cit.*, p.352.

attention. Ces périodes de guerre alimentaient la dramaturgie et généraient des scènes qui répondaient à l'angoisse et à la révolte. Les artistes et architectes expressionnistes éliminaient tous les procédés classiques pour reconstituer leurs propres règles de perspective, d'éclairage, d'effets spéciaux, de jeu des acteurs, etc.; cela dans le but d'amplifier la puissance dramatique. « Il faut, disent les expressionnistes, se détacher de la nature et s'efforcer de dégager "l'expression la plus expressive" d'un objet »³⁶.

La fonction choisie fut le meuble de rangement, principalement pour l'effet de mystère qu'il entretient implicitement; que découvrirons-nous dernière cette porte? L'armoire fut conçue selon certains critères de création propres aux expressionnistes: son aspect physique joue sur les effets de verticalité par sa hauteur, de torsion de la perspective, de jeux d'ombre et de lumière et de la fonction déstabilisante. Elle exploite également mes caractéristiques habituelles de travail, la forme épurée et organique et la multifonctionnalité.

4.4.2 Description du concept

L'armoire est produite pratiquement sans angle droit et est réalisée en panneaux de copeaux de bois (voir photo 19, p. 62). Sa partie la plus élevée a une hauteur de deux cent treize virgule quatre centimètres et la plus basse de cent quatre-vingt-trois centimètres. La base de l'armoire est plus étroite que le haut. La forme des deux vantaux ne suit pas non plus la forme de l'armoire. Ils sont eux aussi désaxés de la forme rectangulaire habituelle. Sur le vantail de droite est placée, légèrement en biais, une poignée de laiton de forme allongée. La corniche et les pieds de l'armoire sont dessinés en asymétrie par des formes à la fois géométriques et organiques. L'extérieur

³⁶Eisner, H. Lotte; *L'Écran Démoniaque*, Paris, Éric Losfeld éditeur, 1981, p.15.

de l'armoire est fini par une patine noire et brune. L'intérieur est entièrement teint en rouge. Les tablettes servant au rangement sont elles aussi désaxées. Elles sont maintenues en angle par un système fixé dans les côtés intérieurs de l'armoire et par un assemblage amovible de tablettes trouées et de chevilles de bois. Ces système permettent aux tablettes d'être interchangeable, démontré en Annexe III, page 91. Plusieurs formats de tablettes offrent différentes possibilités d'organisation, et à chaque fois divers volumes de rangement.

Concept d'exposition

J'ai beau essayer de vivre mon quotidien en m'éloignant de mes émotions, je n'y arrive pas. J'en ai besoin, c'est une question de survie. Elles ont une force et une résonance énergisante qui me font avancer. Par la joie, par la surprise, par la colère ou la tristesse, les émotions nous montrent notre puissance et notre faiblesse en tant qu'être humain. La mise en scène de ces émotions me permet de vous faire prendre conscience de leur présence, ou tout au moins de vous les rappeler. Par ce concept d'exposition, je les fais se rencontrer et identifier leurs différences. Rapport de force! Non. Tout juste un petit déséquilibre, ou plutôt un équilibre parfait. Mais ne vous gênez surtout pas si jamais vous vous sentez un peu ébranlé, l'installation *Équilibre* est là pour ça; elle vous permettra de vous asseoir un peu selon votre état émotif.

Suite à la présentation de l'installation *Équilibre* et à l'effet positif du rideau sur les visiteurs. Le rideau, rappelons-le, entoure les quatre chaises et engendre chez l'utilisateur un sentiment d'intimité sécurisante en faisant en sorte que ce dernier sente s'opérer un passage d'état d'observateur à celui d'utilisateur. Je crois important de porter une attention particulière à l'environnement de chaque oeuvre présenté. Ce traitement de l'environnement m'assure que le visiteur voit et vit l'objet, d'autant plus que cet environnement est conçu de façon à accentuer l'effet de l'objet.

Chaque meuble possède son histoire et sa facture, aborde l'observateur d'une certaine manière et suppose une déstabilisation, une manifestation ou un état émotionnel particulier. L'environnement doit également faire corps avec l'objet. Dans son ensemble, l'exposition déséquilibre également l'observateur, puisque celui-ci n'est pas habitué aux ensembles imparfaits ou à des agencements inhabituels. Le concept d'exposition met en situation des éléments aux différents référents émotifs, aux différentes factures, aux diverses préoccupations esthétiques, et aux différents référents archétypaux, ..., qui suggèrent cette inégalité et ce déséquilibre. Le concept d'exposition prend alors également sens comme "organisation sensible".

Dans l'espace de la galerie L'Oeuvre de L'Autre, la première installation est l'installation *Équilibre*, disposée au centre de la pièce. Ses quatre chaises sont placées en face à face et entourées d'un rideau.

À la droite de l'installation, dans une salle un peu en retrait, *Un fauteuil pour deux* est présenté face à l'entrée. Un grand rideau bleu moyen orné de passementeries dorées, est disposé en « bonne femme » et en demi-cercle autour de la causeuse. Sa fonction est de donner une intimité aux gens qui s'assoient sur la causeuse et de les mettre en

scène par une ambiance d'extravagance, si l'on se réfère aux grands rideaux des bordels d'une certaine époque. Par l'idée d'intimité et de mise en scène, plusieurs autres métaphores peuvent être véhiculées: celle du voyeurisme, comme celui auquel on se livre à travers le rideau de voile ou de dentelle de la fenêtre; celle du grand événement, comme celui que l'on vit après la levée du rideau lors d'une pièce de théâtre; celle du romantisme, comme celui que l'on produit au-dessous d'un intime baldaquin. Même si on ne peut pas attribuer de fonction d'usage au rideau, il reste un accessoire important dans sa fonction de sens. Dans le contexte kitsch de l'installation, le rideau "ornemente" et amplifie le message du lieu voué à l'amour.

À la gauche de l'installation *Équilibre* et face au *Fauteuil pour deux*, on peut observer et expérimenter *L'Armoire de Lucifer*. J'ai disposé l'armoire dans le coin gauche de la galerie parce qu'il favorise la modification de la perspective. *L'armoire de Lucifer* est présentée au fond d'un environnement qui crée également un déséquilibre. Le plancher et un des murs sont désaxés créant une fausse perspective, à l'aide d'une rideau noir tendu. L'ombre de l'armoire, agrandie et disproportionnée, est également dessinée sur le plancher. L'environnement accentue l'effet démoniaque du meuble. Des photographies en noir et blanc, proposant diverses possibilités d'assemblage du système de rangement, sont aussi présentées.

L'installation des *Boîtes à surprise* est présentée dans un autre espace. Les trois tables sont disposées sur deux paliers placés en escalier, sur lesquels un grand tapis rouge est déroulé. Cette présentation reprend l'image du fou du roi déambulant sur l'escalier royal ou encore du clown batifolant sur l'allée principale du cirque. Les aspects ludiques me dictent de travailler l'extériorisation et l'éclat. De plus, cette mise en scène me permet d'amener l'observateur à endosser un rôle: soit celui d'un amuseur ou celui

de l'amusé. Des photographies couleurs à proximité des tables indiquent les nombreuses possibilités de métamorphose qu'elles offrent.

Dans la même salle que les *Boîtes à surprise*, on peut voir de grands rideaux noirs délimiter un espace carré. Pour donner accès à l'espace intérieur, les rideaux s'entrebâillent légèrement. Une fois à l'intérieur, on retrouve le *Candélabre à sept branches*. Les lampes sont placées les unes à côté des autres au fond de la grande pièce noire. L'installation en lieu clos et tout en hauteur vise à augmenter l'effet d'intimité et de solitude, la tristesse m'ayant inspiré un traitement d'intériorisation et de sobriété.

CONCLUSION

Cette conclusion présente les œuvres réalisées en opérant un retour critique sur chacune d'elles. Pour évaluer les résultats de ma recherche, je pose un regard sur la capacité des objets créés d'établir une communication, sur les possibilités de transformation qu'ils suggèrent et sur les possibilités d'interprétation et d'identification qu'ils offrent à l'usager. Je terminerai sur une appréciation de cette recherche en rapport avec mon cheminement global.

5.1 Retour critique

5.1.1 *Équilibre*

L'installation des quatre chaises est, dans un contexte global de recherche, un projet que je considère réussi. Au contraire des objets de la modernité, cette installation marque une présence et engendre une énergie. Son positionnement dans l'espace interpelle les utilisateurs éventuels et les invite à s'asseoir. Une fois assis, une intimité

se crée. Elle développe, dans une même unité, quatre discours différents; elle ne demande pas de choisir, mais d'essayer. L'installation tente d'expliquer ou de démontrer une théorie sur les émotions, donc elle se veut expressive. La première chaise a été produite avec un souci esthétique propre à mes critères de création. Ces soucis esthétiques se sont perpétués à travers l'évolution conceptuelle des quatre chaises et de l'installation, ce qui engendre l'organisation sensible des formes, de la fonction, du sens; et l'organisation sensible des usagers. L'installation demande, par contre, un investissement; les gestes que l'usager aura à poser ne seront pas tous sans contrainte. Elle exige de la part de celui-ci la volonté de découvrir d'autres façons de voir la chaise ou de vivre d'autres façons de s'asseoir. Mais elle n'améliorera ou ne rendra en rien la fonction d'usage plus efficace, puisque là n'était pas mon objectif de conception.

5.1.2 *Un fauteuil pour deux*

Lors de la construction de la causeuse, ma grande préoccupation fut la conception du système de balancier. Fonctionnerait-il correctement et serait-il assez résistant? Il me fallait un balancier qui soit à la fois discret et assez fonctionnel pour être capable de soutenir la causeuse et ses utilisateurs. Après diverses analyses avec mes confrères, menuisier et ingénieur, de la hauteur du point de pivot, du balancement des poids et de la résistance des matériaux, nous avons trouvé la forme et la profondeur du balancier, pour ainsi obtenir un bon balancement. Malheureusement, en sculptant les assises, j'ai mal calculé leurs dimensions et elles se sont avérées trop lourdes. Le meuble s'est retrouvé débalancé et il est pratiquement impossible de se servir du balancier. C'est pourquoi je ne considère pas ce projet réussi.

Ma principale intention était de faire vivre la fébrilité, référant au sentiment amoureux, par une fonction dont l'équilibre se produit par l'action des utilisateurs ou par une fonction précaire; le balancement. Les gens n'ont pu essayer le balancier, donc je ne peux conclure. Par contre, au niveau de l'action symbolique, il s'est réellement produit une interactivité entre l'objet et l'usager; il y a eu reconnaissance de l'objet. "L'amour" est finalement passé par sa symbolique et par sa fonction d'union entre deux personnes.

Cette causeuse est le meuble qui représente la joie. Pas ma joie, mais celle de tous, qui peuvent la reconnaître comme faisant partie de leur système sensible, comme faisant partie d'une manière de vivre leur joie. L'emploi d'archétype, découlant d'une émotion, comme signe universel, m'assurait la transmission et la reconnaissance du message "amour" sans nécessairement en diriger la perception. De cette manière le message pouvait être commun à tous les observateurs, mais chacun le modelait à sa façon.

Comme je suis consciente qu'un concept en design ne se finalise qu'en deuxième ou troisième génération de prototypes, je peux prétendre que le concept de la causeuse pourrait devenir une proposition intéressante pour contrer les effets des objets issus de la modernité. La causeuse offre effectivement une présence et a un impact sur notre environnement habituel. Elle reflète, par des choix formels, ce qu'elle a à dire et n'est pas neutre. Elle exprime haut et fort: Aimez-vous! Et aimer, c'est déstabilisant. Il n'y a aucune complexité d'utilisation à cette causeuse, elle offre la possibilité de vivre une autre expérience, celle de pouvoir s'offrir le luxe de se parler d'amour.

5.1.3 *Les boîtes à surprise*

Ces trois tables ont été longuement analysées, étudiées et réfléchies. Elles peuvent avoir maintenant un profil plus sévère ou plus ordonné que celui qu'on associe au jeu. Par contre, le ludisme s'est métamorphosé dans la symbolique même des formes et des choix esthétiques, dans les fonctions et les manipulations possibles. On peut associer ce type de ludisme aux jeux d'analyse ou d'adresse, tels le tangram, le cube Rubik ou le casse-tête chinois. Dans ce type de conception, je laisse plus de place à la découverte de l'objet et de ses possibilités, comparativement au projet de la causeuse, où là tout est dévoilé.

On peut remarquer que le type de construction (jeu de blocs) donne à ces deux tables l'allure de petits temples grecs, possédant crépis, colonnes et entablements. Il est également intéressant de remarquer que tous les jeux de blocs (légo, mégablocs et autres) dirigent la manipulation et la construction vers une mise en oeuvre architecturale.

Le contact avec l'usager se fait aisément avec la mosaïque des tables-jumelles puisque celui-ci est direct et facile. Je constate que les possibilités de transformation du meuble doivent obligatoirement être simples, évidentes et efficaces pour que leurs manipulations se produisent spontanément chez l'utilisateur. Par exemple, la table-coffre qui offre un système très simple mais moins évident, demandera à l'utilisateur une volonté d'action. S'il ne s'investit pas à découvrir les possibilités de la table, celle-ci ne sera jamais utilisée comme coffre. Mais, suite à cette première approche, les gestes se feront naturellement.

Les boîtes à surprise favorisent spécifiquement l'interactivité physique et psychique entre l'être humain et l'objet fonctionnel; par cette volonté elles vont directement à l'encontre des objectifs visés par les objets modernistes. Je prétends que les trois tables offrent un temps d'arrêt, un temps d'action, un temps de plaisir. Elles veulent modifier l'approche impersonnelle des tables actuelles, en offrant une approche plus active et plus personnalisée. Par leurs choix symboliques des formes (damier, losange, personnage à deux visages,...), des couleurs (les jeux d'enfants) et des manipulations (casse-tête), elles utilisent le ludique pour encourager l'échange. Par leur traitement formel géométrique, le choix des couleurs et des manipulations qu'elles offrent, elles parlent également du ludique tout en encourageant l'organisation sensible personnalisée. L'utilisation des tables est sans contrainte, il faut tout simplement les apprivoiser. Je prétends également que la table-coffre rend encore plus efficace la fonction table ou la fonction coffre. Les deux fonctions se complètent très bien et favorisent une liberté d'action. Quant aux tables-jumelles, je dirais que cette liberté d'action se passe beaucoup plus au niveau de la symbolique que de la fonction. Il va de soi que *Les boîtes à surprise* proposent une autre façon d'utiliser une table, ou une autre façon de la voir.

5.1.4 *Le candélabre à sept branches*

Les lampes doivent être perçues comme répondant à un autre processus de création, celui de la déstabilisation, n'exigeant en rien l'aspect plus fini que possèdent les autres meubles. Elles ne sont pas issues de recherches ponctuelles très poussées, mais ont profité des recherches antérieures et de mon vécu. Elles sont l'organisation sensible entre ma déstabilisation personnelle, les objets que je possépais et le thème de la tristesse. Il est pertinent de mentionner que je ne sens pas avoir eu le contrôle sur leur

conception, malgré que j'assume leurs résultats, donc en les présentant, je me sens également déstabilisée.

Le contact avec l'utilisateur n'est pas évident et exige que ce dernier prenne le temps de les regarder et de les examiner. Chaque manipulation, si simple soit-elle, demande d'être découverte. Les lampes n'offrent pas de possibilité de transformation très apparente; j'associe cette subtilité à l'intimité puis l'intimité à la tristesse.

Les lampes ont été créées à l'aide d'objets possédant déjà un bagage sémantique. Par leur double utilisation, ces objets se redéfinissent en augmentant le sens propre de chaque lampe, ce qui privilégie le contact avec l'usager. Les lampes possèdent une double conscience, qui marque davantage leur présence. D'un point de vue esthétique, elles dégagent une certaine turpitude qui s'associe à la notion de tristesse. Ce souci esthétique est délibéré et contribue à développer chez l'individu un intérêt vers cette face cachée. Ce côté suscitera, chez quelques observateurs, le déséquilibre. Par cette facture, l'appropriation d'une lampe deviendra encore plus significative, puisqu'elle impliquera une réelle reconnaissance de l'usager. Le choix d'aimer ou de détester les lampes ne pourra qu'être sincère. Leurs utilisations sont simples et leurs modes de transformations primaires. Ces derniers ne s'associent aucunement aux gestes complexes ou mécaniques que l'objet moderniste peut engendrer. Les lampes n'ont pas été créées pour améliorer ou révolutionner la fonction d'éclairage. Elles sont efficaces, puisqu'elles éclairent, mais elles ne recherchent pas avant tout l'hyperfonctionnalité. Elles sont susceptibles d'apporter à leur utilisateur une nouvelle façon de voir les systèmes d'éclairage.

5.1.5 *L'armoire de Lucifer*

On pourrait associer à la forme non familière du meuble l'effet de déséquilibre; par contre le système de positionnement des tablettes l'est tout autant. Par ce système, je n'obtiens pas le déséquilibre émotionnel par l'ensorcellement symbolique de l'usager comme avec la causeuse, ou par l'état de surprise et d'amusement comme avec les tables, ou encore par la déstabilisation esthétique comme avec les lampes, mais par une action concrète qui produira le déséquilibre chez l'usager. Le système d'assemblage des tablettes est simple en soi, mais complexe à organiser.

On peut associer le type de traitement formel de l'armoire à celui de la bande dessinée. Souvent, dans la bande dessinée, la perspective sera manipulée afin d'augmenter le geste ou l'effet voulu. Par exemple, on se servira de la perspective trifocale, à caractère dramatique, dans des circonstances invraisemblables.

Le contact avec l'usager sera de prime abord très simple; on ouvre les portes de l'armoire et on range ses choses. Par contre, ce modèle de rangement, puisque les divisions formeront des angles, exigera une autre façon de plier ses vêtements; la méthode de l'enroulement sera sûrement plus adéquate que la méthode traditionnelle. Pour d'autres articles, comme des couvertures ou des livres, rien n'empêchera la superposition.

L'armoire est le dernier projet de cette recherche et me semble répondre favorablement à mes critères de création. L'armoire trouvera sa place à travers les autres objets, mais par sa facture dramatique et satirique, elle se démarquera dans l'espace. Par son recours à une imagerie démoniaque, elle interpellera l'utilisateur. Malgré que son mode d'aménagement du système de rangement soit complexe, de façon à provoquer la colère

de son utilisateur, sa fonction propre de rangement peut être facilement utilisée. Le temps nécessaire à l'assemblage peut déséquilibrer l'utilisateur, par contre une fois complété, l'équilibre se fera, il y aura eu communication. L'utilisateur pourra alors prétendre que l'armoire lui appartient. Cette activité me permet alors de dire que l'armoire engendre une autre expérience en amenant l'individu vers une autre façon de vivre l'objet. De plus, par ces différents espaces de rangement, *L'armoire de Lucifer* amènera une spécialisation dans la classification des éléments à ranger; elle pourra ainsi assurer une efficacité fonctionnelle.

5.2 Retour sur les objectifs de la recherche

Sullivan, par sa formule « la forme suit toujours la fonction » expliquait que l'objet devait s'organiser comme s'organise naturellement un être vivant avec un corps, des organes et une âme. Cette vision apporte une dimension éthique à l'objet et une fonction beaucoup plus spirituelle que pratique. Malheureusement, cette formule fut "durcie"; on n'associe plus l'objet à sa fonction spirituelle, mais seulement à sa fonction d'usage. Le design postmoderniste tente de ramener les valeurs des architectes organiques, mais cette fois par une approche qui nous permet de soupeser les idées de façon non radicale. Le concept du fonctionnalisme organique, comme la pensée postmoderne, est actionné par le métissage des genres et des forces; on ne parle plus alors de compétition, mais de complémentarité.

C'est pourquoi j'ai tenté de faire une application de cette approche en jetant un regard critique sur la gamme d'objets considérée comme type parfait de l'objet moderniste.

Cette analyse sommaire m'a permis de remarquer que les faiblesses de ces objets sont visibles surtout à travers leur manque de présence ou leur effet représentatif médiocre, leur communication unidirectionnelle, et leur mode d'utilisation basé sur la science, engendrant ainsi des gestes mécanisés. J'ai également souligné l'impossibilité d'établir un lien affectif prolongé avec ces objets, due à leur remplacement beaucoup trop rapide. Par contre, j'ai pu remarquer des avantages qu'il me semble important de conserver, dont le souci esthétique avec lequel sont conçus ces objets, leur efficacité fonctionnelle et leurs possibilités d'accroître nos capacités physiques ou psychiques.

À partir de ces recherches résumés dans le deuxième chapitre, mon but et mes objectifs étaient clairs: travailler sur les besoins fondamentaux assurant le développement physique et psychologique de l'individu, tenter de modifier les valeurs de reconnaissance en se basant sur des valeurs humaines, et finalement travailler à un contact plus sensible entre l'humain et ses objets. Mon champ d'action s'est révélé par l'expérimentation. L'installation *Équilibre* me dévoila les possibilités et les enjeux de mon travail. Ce travail s'appuyait sur l'étude et l'emploi des émotions comme source de valeurs humaines dans l'objet. Je fis donc une installation comprenant quatre chaises de béton réalisées selon les quatre émotions: joie, surprise, tristesse et colère. Les quatre chaises ont été présentées en face à face entourées d'un léger rideau d'organza.

L'installation m'a permis de comprendre que si mes intentions étaient de travailler à un discours d'ouverture vers l'utilisateur, il m'était pratiquement impossible d'utiliser directement mes propres émotions, puisque celles-ci pouvaient être senties différemment par chacun des observateurs à cause de la notion de perception. À ce problème, j'entrevoyais deux solutions: partir d'analyses ou de théories déjà effectuées

sur la perception, comme par exemple les analyses sur la couleurs d'Itten, d'Albers ou encore de Lüscher pour contrôler les réactions des utilisateurs; ou encore partir de l'émotion comme prétexte de création tout en recourant à des archétypes éprouvés pour la mettre en forme, pour enfin jouer sur les termes d'organisation sensible et d'équilibre. La seconde possibilité fut choisie, puisque ma recherche ne consistait pas à recueillir des sentiments ou des réactions identiques aux miennes, mais de produire à partir de codes universels une réaction personnelle à chacun.

La chaise *surprise*, celle qui pouvait s'écrouler d'un rien, me fit comprendre que cette communication émotive pouvait passer par la déstabilisation de l'observateur ou de l'utilisateur, et que cette déstabilisation pouvait se matérialiser par la fonction ou par toutes autres composantes de l'objet. De plus, le rideau de l'installation me fit également prendre conscience que l'environnement de l'objet avait aussi une conséquence directe sur les réactions des gens. Enfin, tout ce processus d'identification des intentions m'amena à déclarer que pour le parfait équilibre ou l'état de reconnaissance entre l'objet et l'être humain, il me fallait provoquer leurs déséquilibres.

Ces affirmations m'ont permis d'identifier plus clairement mes intentions. Mon travail se définissait comme une organisation sensible; sensible entre chaque élément qui allait composer l'objet et sensible par la relation entre l'objet fonctionnel et l'être humain. Cette organisation sensible se manifeste de deux façons dans les objets: par l'utilisation de l'émotion qui se veut une organisation sensible entre l'équilibre dans la stabilité et le déséquilibre dans la fragilité; et par l'intégration à l'objet d'un processus de transformation permettant à l'usager d'agir sur la matérialité de ses objets, non seulement en regard de leur fonctionnalité. L'interaction pourra donc se mettre en

action par la fonction ou par la symbolique de l'objet. En termes fonctionnels, les possibilités de transformation qu'offrent les objets permettront une plus grande adaptation aux besoins de l'usager. Les solutions sont simples et intégrées au concept de l'objet.

L'action par la symbolique se fera par l'emploi d'archétypes reconnaissables, qui m'assure un échange ouvert et subjectif. L'emploi d'archétypes s'est déterminé plus spécifiquement par la création de la causeuse. Suite à l'installation *Équilibre* où mon discours s'est fermé par une description exhaustive de mes intentions, j'ai tenté l'expérience du langage commun par les codes de création kitsch, qui emploie l'archétype entre autres stratégies. Confrontés à cette causeuse, tous reconnaissaient le discours sur l'amour. J'ai décidé d'intégrer ces archétypes à mes propres critères de création, et cela en l'insérant dans le travail formel et symbolique de l'objet.

La conception de la causeuse m'a également amenée à considérer le besoin d'un véhicule pour l'expression de l'émotion. En fait le véhicule reste l'émotion mais dérive vers un état, sur une manifestation ou sur un pouvoir. Ce choix de transformation du véhicule apporte une autre distance entre mon vécu ou ma vision sur ces émotions et l'effet expressif du meuble et de son environnement. C'est pour cette raison que les installations parlent de l'amour pour exprimer la joie, du ludique pour exprimer la surprise, de diverses manifestations de la tristesse et du démon pour exprimer la colère.

5.3 Conclusion

Je crois que mes choix d'utiliser l'archétype comme tremplin à la communication, l'émotion comme véhicule d'énergie humaine et la manipulation physique de l'objet comme lien interactif avec l'usagé, ont contribué à la réussite de mes intentions. Intentions qui, rappelons-le, aspiraient à une complicité, à une organisation sensible entre l'objet et son utilisateur. Lors de l'exposition, les gens ont compris, ont vécu et ont manipulé les objets qui leur étaient présentés. Preuve que les résultats obtenus répondait bien à ces critères de création. Malgré que ces objets s'intégreront au système de l'offre et de la demande, je peux affirmer qu'ils vont à l'encontre du développement moderniste de l'environnement technique.

Mon principal objectif était de pouvoir positionner, comprendre et avoir davantage la maîtrise de mon propre langage artistique. Je crois avoir réussi à atteindre cet objectif. Le développement et la compréhension de cette recherche me dirigeront à l'avenir vers une production plus personnalisée et plus assurée. Par cette investigation, je désirais également approfondir mes connaissances sur le système de l'humain et celui de l'objet. Évidemment, je crois n'avoir atteint qu'un certain degré de compréhension par le biais d'une production plus attentive aux besoins du monde actuel, cependant cela restera un éternel recommencement puisque ces deux systèmes resteront toujours en développement. Donc, ce but d'unir avec cohérence et force ces deux mondes a été atteint dans la mesure de ma compréhension. Je ne peux prétendre à une union parfaite. Est-ce possible?

Cette volonté utopiste m'entraîne aussi à souhaiter une modification du regard de l'humain sur les objets qui l'entourent. Je crois qu'il est justifiable de vouloir modifier les valeurs de reconnaissance en se basant non plus sur les valeurs matérielles mais bien sur les valeurs humaines. S'il est impossible pour moi de changer les valeurs humaines, il m'est possible de concevoir l'objet sur des bases plus humaines. Car, ainsi que je l'ai formulé en introduction, je crois qu'il est temps, si minimes soient mes gestes, de contribuer à faire changer les choses. Je crois que le design doit avoir une qualité esthétique, mais aussi éthique, c'est-à-dire qu'en plus de servir à combler les besoins d'ordre purement fonctionnel, il doit également participer au bien-être global des individus. J'espère, par cette recherche, avoir contribué un tant soit peu à cet objectif.

BIBLIOGRAPHIE

Andrew, David S.; *Louis Sullivan's and the polemics of moderne architecture*, United-States, University of Illinois Press, 1985, 199 p.

Baudrillard, Jean; *Le système des objets*, Paris, Édition Gallimard 1992, 196 p.

Celant, Germano; *Arte Povera Antiform sculptures 1966-1969*, France, Éditeurs CAPC (Centre d'arts plastiques contemporains de Bordeaux), 1982.

Châtelet, Albert, Groslier, Bernard-Philippe; *Hisoire de l'art*, Paris, Éditions Larousse, 1995, 1109 p.

Chevalier, Jean, Gheerbrant, Alain; *Dictionnaire des symboles*, Édition Robert Laffont/Jupiter, 1982, 1060 p.

Eco, Umberto; «*Dans une rétrospective du design italien, ces phénomènes aussi doivent être pris en compte, faute de quoi on risque de ne comprendre ni ce qu'est l'Italie ni ce qu'est le design*», Ré-évolution italienne, Musée d'art contemporain de Montréal, 1983, 32-35 pp.

Eisner, Lotte H.; *L'Écran Démoniaque*, Paris, Éric Losfeld éditeur, 1981, 288 p.

Encyclopædia Universalis, Paris, 1984.

Fisher, Wend (traduit de l'allemand par Yves Kolsry); «*Form follows function*» le fonctionnalisme un principe et sa falsification, 1987, 127-134 pp.

Hillman, James; "ENTRETIEN SUR LE DIVAN", Montréal, Elle Québec, (1994), p.56. Article écrit après une entrevue pour son livre: *LA BEAUTÉ DE PSYCHÉ, l'âme et ses symboles*.

Kaine, Élisabeth; *Double intentionnalité et identité du design industriel: Étude d'après les écrits de Walter Gropius au Bauhaus*, Faculté de l'aménagement, Université de Montréal, 1990, 156 p.

Kaine, Élisabeth, Poisson, Céline; «*Autour de l'esthétique; beauté, kitsch et ornementation*», Introduction aux théorie du design, fascicule du cours #7, Université du Québec à Chicoutimi, 1991.

Le petit Larousse illustré, Paris, Édition Larousse, 1992, 1784 p.

Le grand dictionnaire de la psychologie, Paris, Édition Larousse, 1991.

LeMaire, Anika selon Jacques Lacan; *Psychologie et Sciences humaines*, Bruxelles, Édition Pierre Mardage, 1977, 382 p.

Maffessoli, Michel; *Éloge de la raison sensible*, Paris, Édition B. Grasset, 1996, 278 p.

Millett, Larry; *The curve of the arch*, St-Paul, Minnesota Historical Society Press, 1985, 203 p.

Moles, Abraham; *Psychologie du kitsch, l'art du bonheur*, Munich, DeNoël/Gonthier, 1971.

Moles, Abraham; *Théorie de l'information et perception esthétique*, Paris, Éditions Denoël/Gonthier, 1972, 327 p.

Richard, Lionel; *Encyclopédie de l'expressionnisme*, Paris, Éditions Aimery Somogy, 1978, 288 p.

Robert, Paul; *Le petit Robert*, Paris, Édition S.N.L., 1977, 2173 p.

Sabarsky, Serge; *Expressionnsts allemands: oeuvres graphiques*, Paris, Édition Herscher, 1984, 239 p.

Saint-Exupéry, Antoine de; *Terre des hommes*, Paris, Éditions Gallimard, 1939,
182 p.

Sartre, Jean-Paul; *Esquisse d'une théorie des émotions*, Paris, Herman, 1975, 66 p.

Sémin, Didier; *Arte Povera*, Paris, Édition Centre Pompidou, 1992, 68 p.

Zevi, Bruno; *Erich Mendelsohn*, Paris, Éditions Philippe SERS, 1984, 208 p.

ANNEXES

Annexe I

Les boîtes à surprise Possibilités de transformation

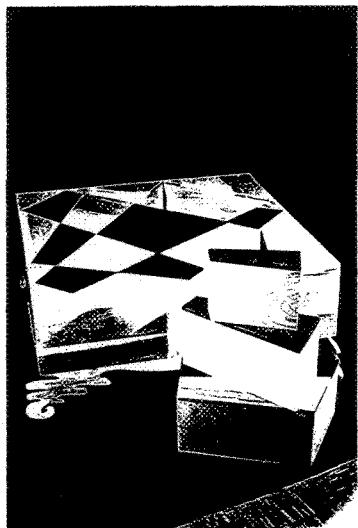


Photo. 20: *Table-coffre*

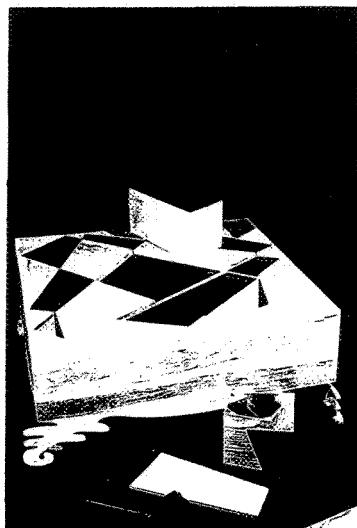


Photo 21: *Table-coffre*

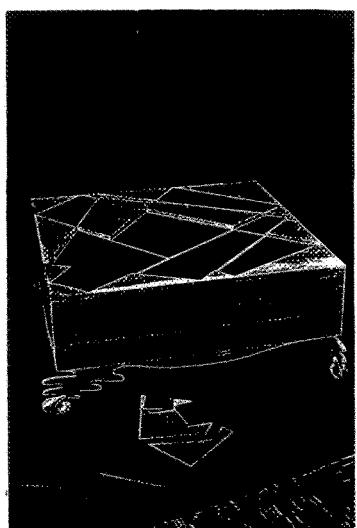


Photo 22: *Table-coffre*



Photo 23: *Tables-jumelles*



Photo 24: *Tables-jumelles*



Photo 25: *Mosaïque*



Photo 26: *Mosaïque*

Annexe II

Le candélabre à sept branches

Possibilités de transformation

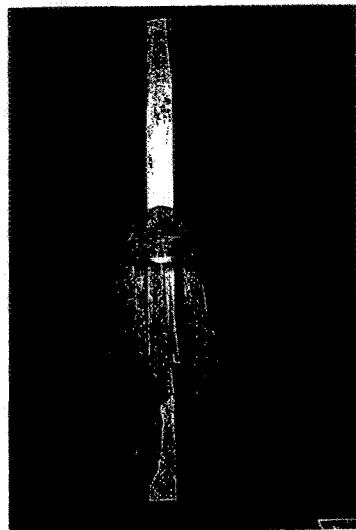


Photo 27: *La pleureuse*

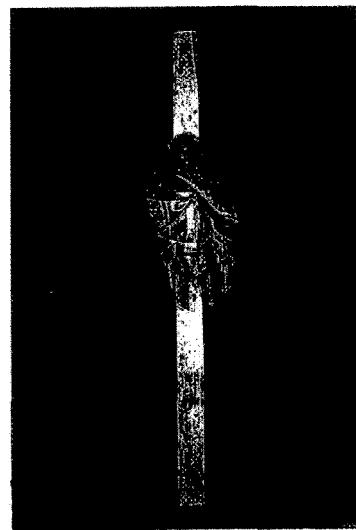


Photo 28: *La pleureuse*



Photo 29: *La pleureuse*

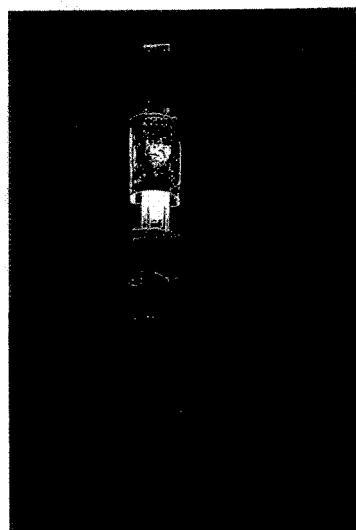


Photo 30: *La pieuse*

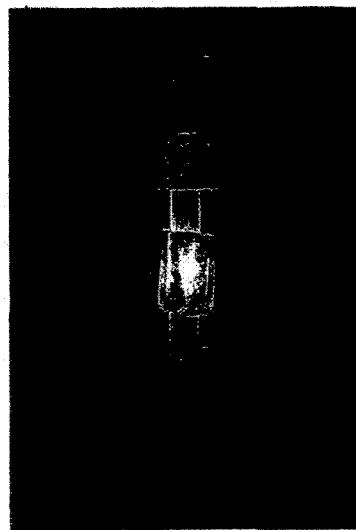


Photo 31: *La pieuse*

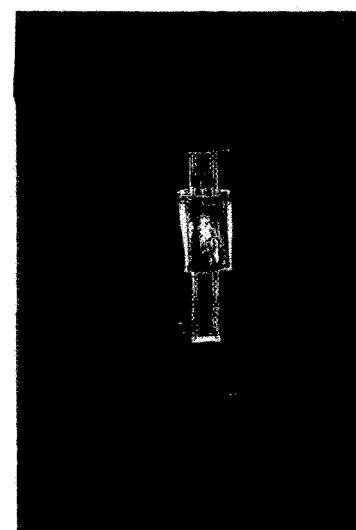
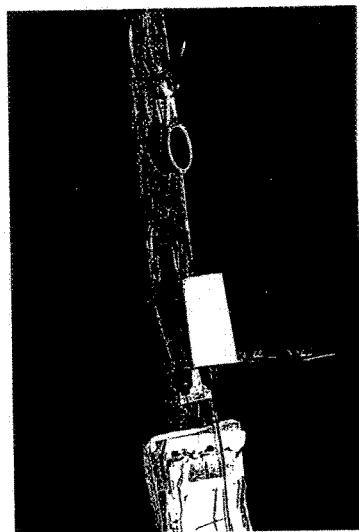
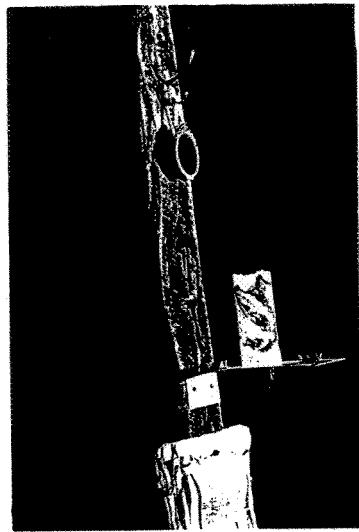


Photo 32: *La pieuse*

Photo 33: *La veilleuse*Photo 34: *La veilleuse*Photo 35: *La veilleuse*Photo 36: *La Malheureuse*Photo 37: *La Malheureuse*

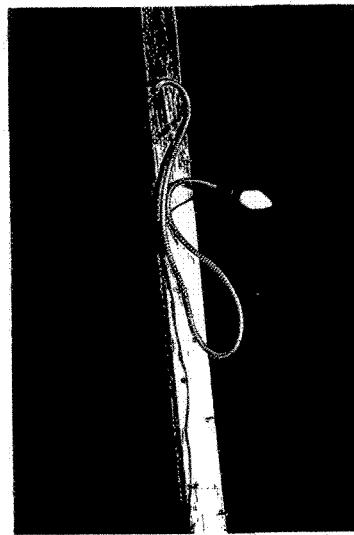


Photo 38: *La miséreuse*

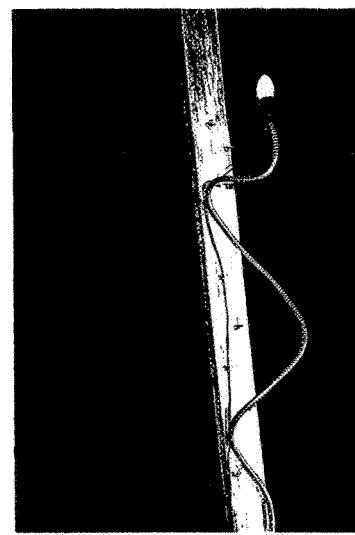


Photo 39: *La miséreuse*

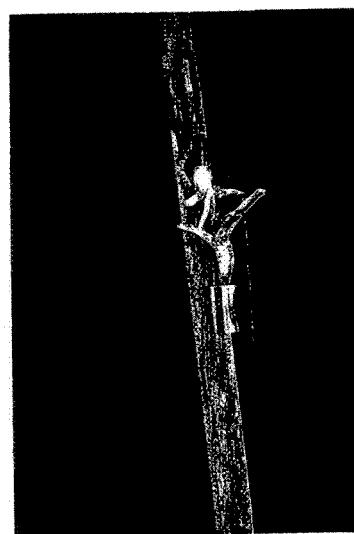


Photo 40: *L'éclaireuse*

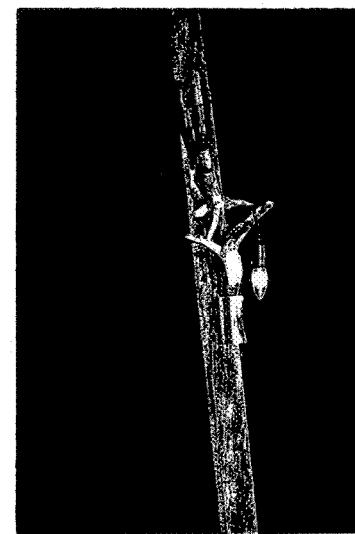


Photo 41: *L'éclaireuse*

Annexe III

L'armoire de Lucifer Possibilités de transformation

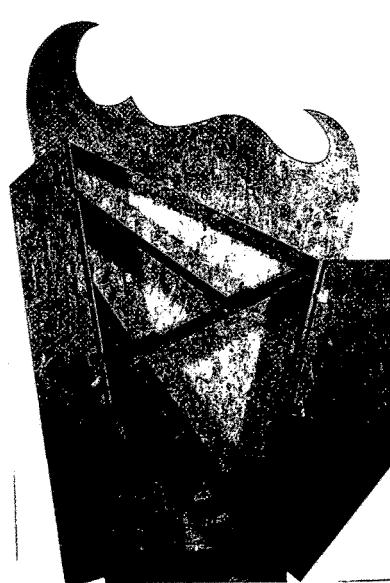


Photo 42: Système amovible des tablettes

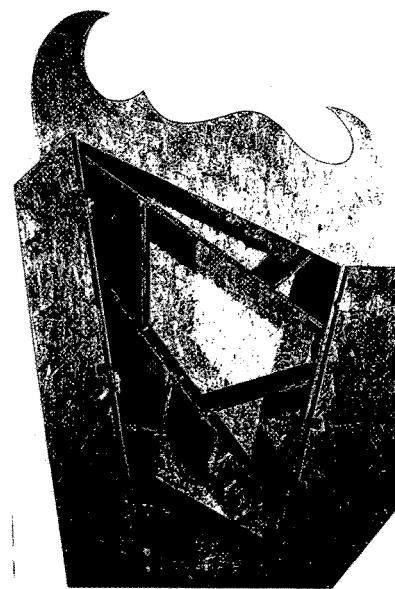


Photo 43: Système amovible des tablettes

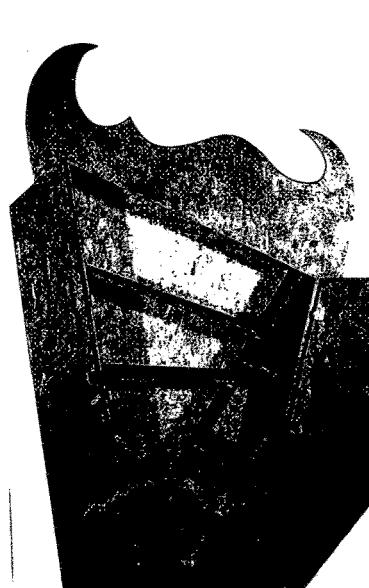


Photo 44: Système amovible des tablettes

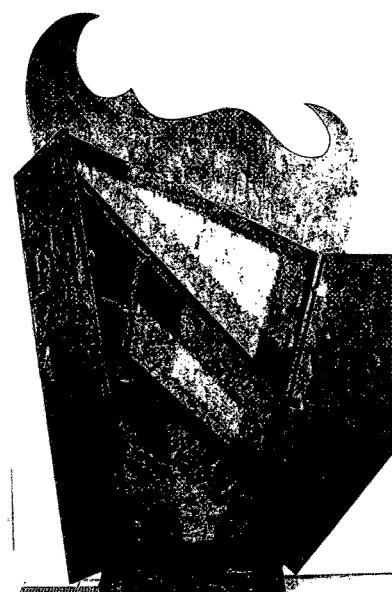


Photo 45: Système amovible des tablettes