

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

COMMUNICATION ÉCRITE

PRÉSENTÉE À

L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ARTS PLASTIQUES

PAR

MICHEL DALLAIRE

B. sp. en enseignement des arts

B. sp. en design industriel

**LE DESIGN À L'ÈRE DU RECYCLAGE:
POUR UNE RÉAPPROPRIATION CULTURELLE DE L'OBJET**

HIVER 93



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 écrite a été réalisée à
Chicoutimi
dans le cadre du programme de maîtrise en arts plastiques
de l'Université du Québec à Montréal
extensionné à l'Université du Québec à Chicoutimi

Sincères remerciements à mon directeur de maîtrise
Denis Langlois

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	page	4
Chapitre I		
La démocratisation "industrielle" de l'art		
La question du design	page	16
L'exode interdisciplinaire	page	20
L'oeuvre "sociale démocrate"	page	22
En art comme en design	page	24
Le purisme de la forme: nouveau malaise	page	25
L'innovation à tout prix	page	31
Le design de caste	page	33
La mort de l'objet	page	37
Chapitre II		
Le "design d'art": utopie ou réalité?		
Le retour à l'art: pourquoi?	page	42
Le mécanicien de l'objet	page	44
Du bricolage à l'assemblage de l'imaginaire	page	59
Conclusion et perspectives	page	69
Bibliographie	page	75

INTRODUCTION

J'ai été sensibilisé à la pratique artistique vers le début des années 70. Les années 80 m'ont fait prendre conscience que ces deux décennies se sont véritablement déroulées sous le signe de l'éclatement des disciplines pures et dures en une multitude de pratiques interdisciplinaires - du moins, dans le domaine de l'art. Selon certains auteurs spécialisés en sociologie comme Jacques Goguen, ce phénomène serait attribuable à la mentalité de notre époque et correspondrait à une volonté généralisée de l'affirmation de soi par "une meilleure différenciation et donc, à une meilleure socialisation".¹

Chez les artistes, j'estime que ce phénomène s'est traduit par un décroisement de disciplines telles que la peinture ou la sculpture et par une ouverture vers des domaines autres que celui des arts. Ainsi, de nouvelles pratiques "à la carte" ont vu le jour dans lesquelles l'artiste fait son choix entre plusieurs disciplines qui peuvent tout aussi bien provenir du domaine des arts, de la science que de la sociologie, pour n'en nommer que quelques-uns. Au gré de ses besoins, l'artiste emprunte des techniques, des méthodes ou des façons de penser qui épousent bien les facettes de sa personnalité afin de trouver des solutions élégantes voire même esthétiques à la problématique soulevée dans ses oeuvres. Dans ce contexte, il est normal d'assister à la naissance de pratiques "sur mesures" où les peintres et les sculpteurs expérimentent en intégrant des objets trouvés ça et là à leurs

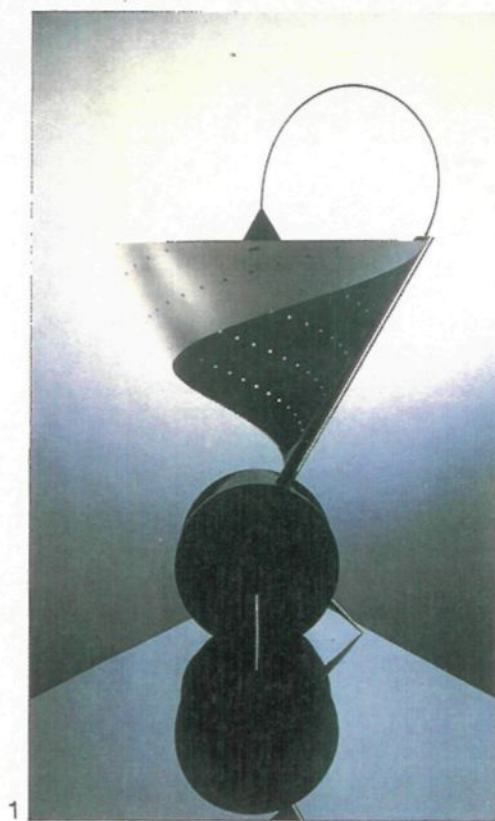
¹ Jacques Goguen. "La fin des temps modernes: théorie de la postmodernité", Mémoire de maîtrise en sociologie, Université du Québec à Montréal, 1987.

travaux, afin d'enrichir leur champ de recherche et de singulariser leur langage plastique.

Dans ce sens, le recyclage de matériaux ou d'objets est devenu une pratique courante en art et il a joué un rôle de plus en plus important dans la "jeune" sculpture des années 80. Dans notre ère postindustrielle, le recyclage est considéré par tous comme une activité nécessaire, voire même incontournable, et son intégration à l'art n'est pas un phénomène exclusif à l'Amérique du Nord. En effet, la France a elle aussi assisté à la naissance d'une nouvelle génération de sculpteurs que le critique Pierre Restany surnomme les "mécaniciens de l'objet". Ces "spécialistes de l'objet et du décor post-moderne" comme il les appelle, auraient recours à diverses méthodes de reconstruction et d'assemblage pour créer des "objets-plus" qui nous offrent à voir une "mise en scène du réel". Toujours selon Restany, ces "tacticiens de la mise en scène" manipulent la réalité et nous la présentent fragment par fragment dans des objets insolites dont l'ambiguïté symbolique laisse au spectateur l'immense virtualité des interprétations possibles.²

En relatant ces réflexions de monsieur Restany sur les nouveaux sculpteurs qu'il qualifie de "maniéristes fin de siècle", je constate que ma démarche qui s'inscrit dans le mobilier-sculpture comporte certaines similitudes avec la production d'objets uniques qui se pratique en France.

² Pierre Restany. "Les objets-plus", Texte extrait du livre "Design français 1960-1990: trois décennies", Paris, Le Centre Georges-Pompidou/A.P.C.I., 1988.

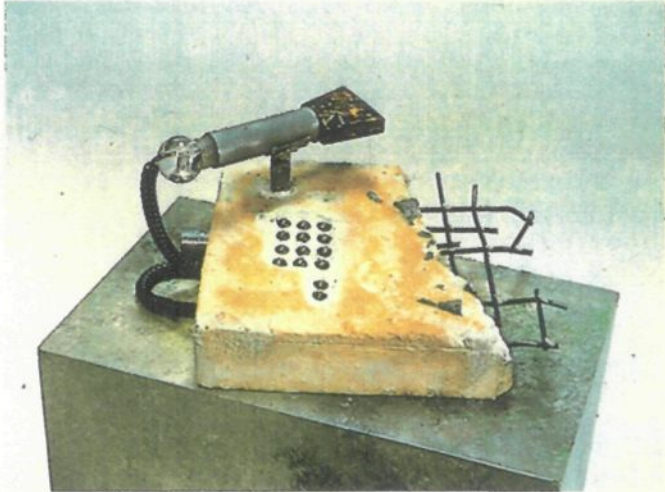


1



2

Sylvain Dubuisson. France, 1987.
Lampes intitulées: 1. "La Licorne", 2. "Le Cœur d'Amour".



1

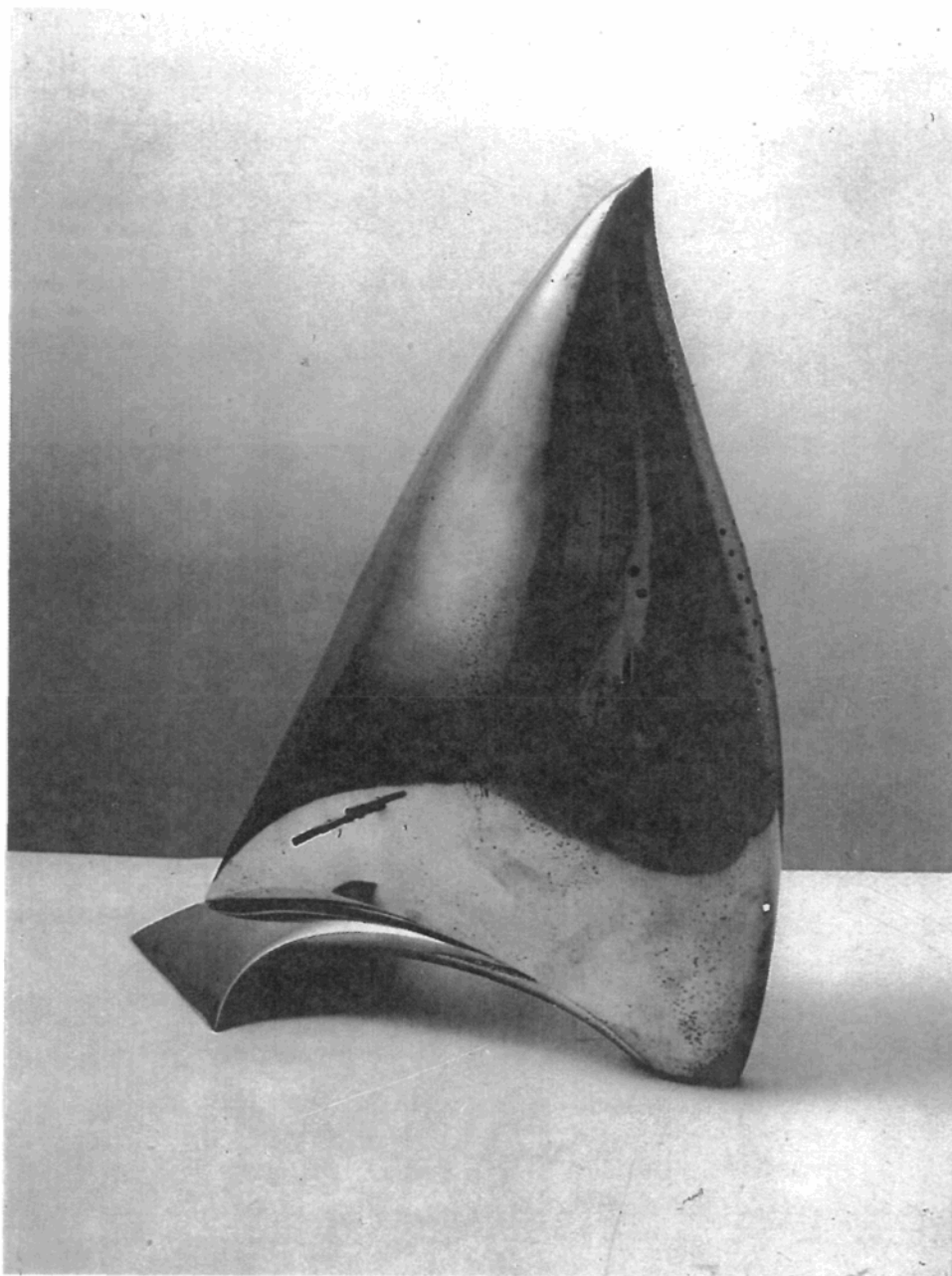


2



3

Les Américains ont eux aussi leur lot de jeunes designers qui "transgressent" les règles de la profession. Alex Locadia transforme les objets électrodomestiques pour créer un monde imaginaire qui s'apparente à une sorte de néo-primitivisme humoristique. On aperçoit ici un téléphone, un téléviseur et un batteur à oeufs produits en 1987.

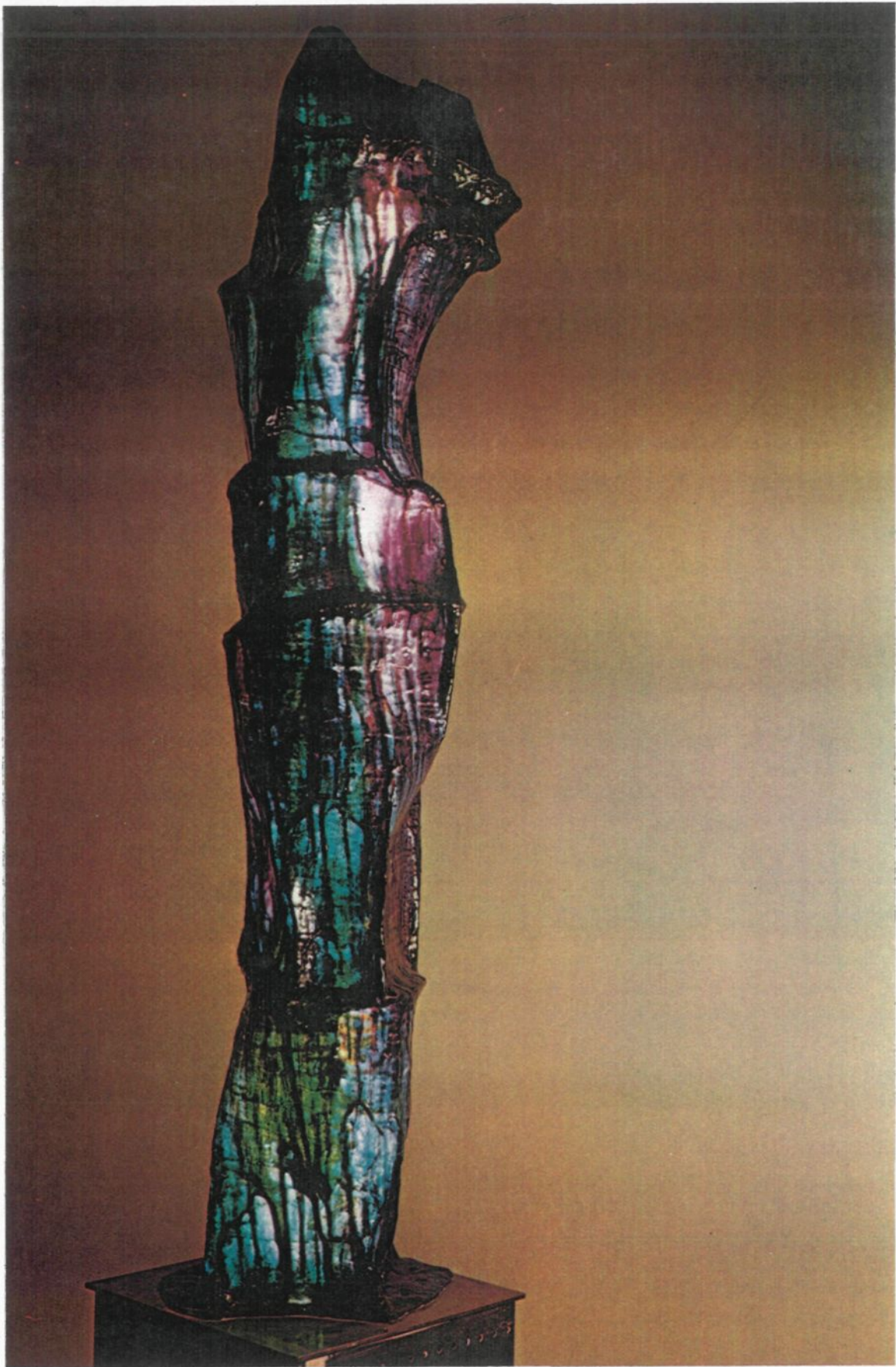


Marcello Joulia et Alain Renk du Studio Naço à Paris, 1989.
Radio de forme inusitée intitulée: "Bianca M Radio".
Ils en avaient assez des sempiternelles "Boîtes noires".

D'autant plus que plusieurs de ces artistes ont déjà collaboré avec le milieu du design industriel, quand ils ne proviennent pas carrément de ce domaine, ce qui est mon cas. Certains d'entre eux entretiennent même deux types de production, une pour les objets voués à la commercialisation à grande échelle, et l'autre pour les plaisirs que procurent la recherche et la fabrication d'objets uniques. Dans ces conditions, la frontière entre l'art et le design devient de plus en plus sinueuse et on peut même observer un glissement de fonction qui s'opère entre ces deux disciplines. Christine Colin relate ce phénomène qui s'est produit à différentes époques en France, aussi bien du côté des artistes que des designers. Aujourd'hui, plusieurs designers français revendiquent une liberté d'action semblable à celle de l'artiste, surtout lorsque ce dernier crée des objets qui sont fortement caractérisés par sa personnalité. Ces nouveaux designers sont d'ailleurs assez bien répertoriés dans un ouvrage de madame Colin.³

J'ai mentionné précédemment que ce phénomène n'était pas exclusif à l'Europe. Plus près de nous, ici même au Québec, nous avons eu quelques artistes qui ont expérimenté ce genre de glissement de fonction et ce, dès le début des années 50. On peut citer l'exemple de Julien Hébert, ce sculpteur philosophe qui déjà, en 1946, remporta le prix du concours de design organisé par le gouvernement fédéral avec une chaise de sa propre conception. À cette époque, il devint à son insu le père du design québécois. N'oublions pas non plus Jean-Paul Mousseau qui, dans les années 60, diversifiait sa production artistique au point de fabriquer autant des

³ Christine Colin. "Design d'aujourd'hui", Paris. Flammarion, 1988.



Jean-Paul Mousseau. "Totem lumineux", Montréal, 1960.
Ici, la frontière entre le luminaire et la sculpture est très sinueuse.

sculptures lumineuses que des bijoux et même des ambiances audio-visuelles pour discothèques. Pensons aussi à François Dallegret qui, à cette même époque, orientait sa carrière de sculpteur vers la production d'objets-jouets tout en créant des aménagements pour des lieux publics comme celui du café "Le Drug" à Montréal. Je termine cette liste succincte d'exemples par celui de Marc Lepage, sculpteur-enseignant dont les oeuvres environnementales gonflables lui ont fait décrocher un contrat auprès de la compagnie Knoll vers le début des années 70. Il s'agissait d'une lampe dont le diffuseur en toile de type parachute, se gonflait lors de la mise sous tension sous l'effet de la chaleur dégagée par l'ampoule.

Les exemples que je viens de mentionner représentent quelques types d'incursions d'artistes québécois dans le domaine de l'objet usuel. À cette époque, la notion du design telle que nous la connaissons actuellement était presque inexistante. Si bien que nos artistes-designers des années 60 et 70 devaient plutôt être considérés comme des visionnaires ou comme une sorte de précurseurs beaucoup plus motivés par la curiosité et le défi que représentait l'intégration de l'art à la technologie, que par le fait de savoir s'ils étaient réellement artistes ou designers. Aujourd'hui, ce type de glissement de fonction est moins répandu au Québec, puisque les deux disciplines ont évolué chacune de leur côté sous les effets cloisonnant de la formation spécialisée. Il existe sûrement d'autres exemples plus actuels, mais dans ce document, je m'attarderai essentiellement à ma propre démarche d'artiste-designer qui constitue selon moi, un des rares cas de ce genre de pratique au Québec.

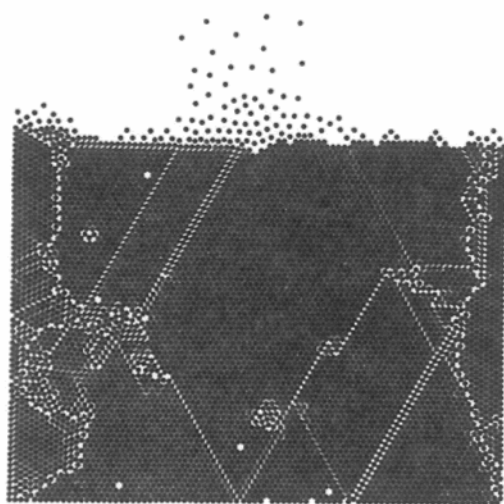


F. DALLEGRET : CHAISE YOGA, C. 1969



F. DALLEGRET : FLEURS DES VENTS, 1965-66

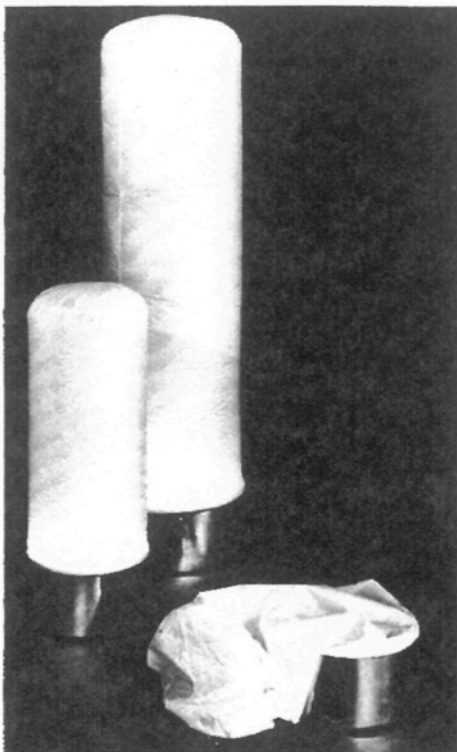
F. DALLEGRET : ATOMIX, 1968



F. DALLEGRET : LE DRUG, MONTRÉAL, 1964



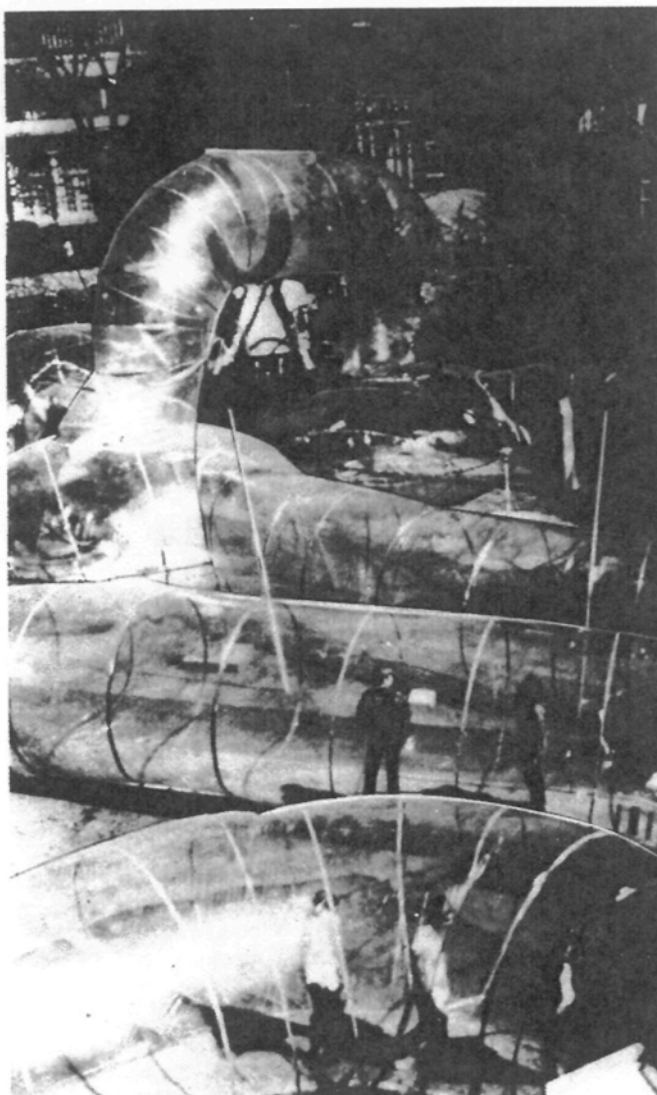
François Dallegret a fait de l'environnement prospectif sa principale préoccupation.
 Dans sa production des années 60, les objets uniques côtoyaient
 les objets destinés à la fabrication en série.



M. LEPAGE : LAMPE VIVANTE (KNOLL), 1970



M. LEPAGE : EXPOSITION-PARTICIPATION, MAC, 1971



COLAB, PROJET COLLECTIF, TUNNEL GONFLABLE, 1970

Marc Lepage était à son époque une sorte d'ingénieur de la forme. Il affirmait que son art était intégré totalement à sa vie, et qu'il désirait communiquer cette connaissance aux autres.

Il sera donc question dans ce document, des motivations qui m'ont poussé à opérer un glissement de fonction entre l'art et le design. Ainsi, nous allons voir dans le premier chapitre que mes expériences respectives dans ces deux disciplines se sont soldées par des situations d'inconfort au niveau de ma créativité et sur le plan de mes convictions. Ce qui m'a amené à reconsidérer la pratique du design avec des perspectives plus "artistiques". De cette réflexion est née une nouvelle pratique dont les fondements sont basés sur mes préoccupations et mes responsabilités en tant que producteur d'objets dont la fonction dépasse le simple fait d'être consommés. Comme nous, ces objets vont mourir et peuvent aussi dire des choses. Dans le deuxième chapitre, vous pourrez constater que pour ce faire, j'ai choisi de devenir l'architecte de mon environnement immédiat en agissant directement sur les objets qui m'entourent. À ma façon, je leur redonne une deuxième chance ou plutôt une deuxième vie dans laquelle ils seront réappropriés culturellement à mes propres besoins d'usager. Or il s'avère que mes besoins face à l'objet ne sont plus uniquement physiques ou matériels et qu'ils sont aussi partagés par plusieurs de mes contemporains. Dans la conclusion, j'effectuerai un retour sur ma nouvelle pratique du mobilier-sculpture et sur les pistes de recherche ou les perspectives qu'elle me fait entrevoir.

CHAPITRE I
LA DÉMOCRATISATION "INDUSTRIELLE"
DE L'ART

"Ce qu'il faut, c'est que l'homme comprenne que les objets ont un langage qui n'est pas seulement lié à la fonction, qui implique une véritable pratique signifiante dans laquelle le sens "humain" peut varier."

Henri-Pierre Jeudy.
Revue Traverses No. 2, 1975.

LA QUESTION DU DESIGN

Dans les prochaines lignes, je vais démontrer les motifs qui m'ont stimulé en tant qu'artiste, à tenter l'expérience du design industriel. Mais auparavant, j'aimerais essayer de définir cette discipline et la tâche ne sera pas facile car le terme "design" est pour sa part très galvaudé et souvent utilisé à toutes les sauces. L'usage commun du mot "design" implique une sphère d'activités tentaculaires dont les limites sont de plus en plus difficiles à cerner. Parallèlement à cela, nous vivons l'éclatement des disciplines en art qui se traduit par l'émergence de nouvelles pratiques que l'on qualifie d'inter, pluri ou multi-disciplinaires. Donc la possibilité que les artistes aillent "fouiner" du côté du design et que les designers s'amuse à exposer des objets uniques dans des galeries d'art est d'autant plus grande. Ce type d'incursion extra-disciplinaire se produit depuis déjà quelques années en France¹, ce qui m'amène à penser que la définition du terme "design" sera avec le temps, de moins en moins évidente comme celle de l'art d'ailleurs.

Il y a pourtant une conception généralisée du design qui circule un peu partout. Cette conception énonce de façon banale que les activités du design sont de donner forme à des objets usuels comme des outils, des machines, des

¹ Depuis le début des années 80, on voit réapparaître en France un nouveau type de designer dont le travail peut s'apparenter à celui des créateurs de modèles. On a souvent tendance à considérer son travail comme du "mobiliier-sculpture" alors que son recours à la pièce unique signifie plutôt une phase d'expérimentation qui lui permet de questionner son approche en tant que designer. La nature et la fonction des objets qu'il crée sont soumises à de multiples réflexions allant bien au-delà du simple rationalisme technologique. En consultant le livre de Christine Colin intitulé "Design d'aujourd'hui", il est possible de constater le travail de plusieurs jeunes designers français qui se situe à la croisée de l'artisanat et de l'industrie, du fonctionnel et de l'irrationnel, du para-artistique et du produit de masse.
Christine Colin. "Design d'aujourd'hui" ouvrage publié avec le concours du Centre national des arts plastiques. Paris, Flammarion, 1988.

édifices ainsi qu'au mobilier qu'ils abritent ou même à des gadgets. Le rayonnement de ces activités s'appliquerait aussi à des ensembles urbains, à des topographies locales, à leur paysagement, bref à l'espace social tout entier.

Le design aurait donc comme tâche d'ajouter un surcroît de sens ou de beauté à l'enveloppe extérieure d'une réalité fonctionnelle, d'ajouter à l'instrumental ou l'utilitaire, ce petit quelque chose qui les met en valeur. Ainsi le champ du design serait celui des valeurs esthétiques, de leur cohérence et de leur généralisation à l'échelle de la société. Cette perception réductrice du rôle du design minimise l'importance de son intervention dans les différents stades du processus de production de l'objet et amoindrit aveuglément la portée réelle de son action sur le plan social.

Dans son article sur "la question du design", Huguette Briand-Le Bot a tenté de bien cerner le rôle du designer et elle affirmera à ce sujet:

"En premier lieu, à parler de forme, de style, d'esthétique, de beauté ou de goût, cette conception vulgarisée du design n'emploie que des mots vagues. Des mots qui masquent plutôt qu'ils ne révèlent. Plus précisément, on méconnaît, au nom d'une idée reçue, qu'un ordre formel n'est jamais "purement" décoratif. Le designer n'est pas un pur styliste, parce que le style n'est jamais affaire de pureté. C'est-à-dire qu'il n'est jamais gratuit ni innocent. L'exemple du designer est même probant à cet égard. Son activité déborde de beaucoup ce qu'il est convenu de considérer comme un décor pur ou exercice de style à l'intérieur de son domaine."²

Étant donné que le design est le plus souvent aux prises avec des objets utilitaires, il se voit obligé de prendre en charge non seulement leur aspect

² Huguette Briand-Le Bot. "La question du design", article tiré de la revue Traverses, numéro 2, novembre 1975, page 5.

extérieur, mais aussi l'adaptation de leurs formes à la gestuelle de l'utilisateur - ce par quoi il touche à la structure même des choses. Si la structure fonctionnelle de l'objet et ses apparences sont ainsi traitées par le design, on peut en déduire par extension que les relations humaines qu'elles sous-tendent seront elles aussi affectées. Dans ce sens, il est permis de croire que la seule responsabilité du fonctionnement de l'objet est insuffisante pour bien décrire l'activité du design. Henry-Pierre Jeudy dira à cet effet que:

"Le design prend en charge les rapports de l'homme à l'objet, dans l'expression de ses formes le plus imaginaires. Plus qu'une simple économie des mouvements, le design vise à créer une stratégie sociale dans l'environnement du travail ou de la vie quotidienne en général."³

Sur un autre plan, cette contradiction entre l'opinion commune et la pratique réelle du designer me pousse à me questionner sur une notion sous-jacente à la pratique du design: la distinction entre le beau et l'utile. En dissociant les fonctions dites utilitaires des valeurs dites esthétiques, prétendons-nous protéger la "pureté" de l'art face à des pratiques opératoires comme le design? Selon moi, cette question nous ramène au vieux débat de la hiérarchisation des disciplines basées sur le mythe que le progrès relatif de notre société est attribuable à la division raisonnable et économique du travail. Malgré le fait qu'elle date du XIXe siècle et qu'elle soit de nos jours très contestée, la récurrente division des tâches fait encore des adeptes même dans des secteurs d'avant-garde et de recherche comme la technologie et les arts.

³ Henry-Pierre Jeudy. "La fonction symbolique et le design", article tiré de la revue *Traverses*, numéro 2, novembre 1975, page 47.

J'estime qu'à notre époque, il est illusoire de vouloir continuer à délimiter de façon définitive les différents champs de la recherche par secteurs ou par disciplines. Cela équivaut à mettre des oeillères aux créateurs qui doivent fondamentalement élargir leur vision au-delà de leurs disciplines respectives. De la même façon, à vouloir trop définir la fonction du designer, on risque de lui imposer un cadre restrictif qui réduira forcément l'ensemble des possibilités que lui offrent les autres disciplines. Dans le domaine de l'art actuel, les artistes-chercheurs ont bien compris cette problématique et il n'est pas rare de les voir effectuer des incursions dans différentes disciplines comme l'archéologie, l'histoire, l'informatique, la sémiologie, les sciences pures, les sciences naturelles, etc. Lors de mes études en design industriel à la faculté d'aménagement de l'Université de Montréal, il était obligatoire de suivre des cours de science exacte comme par exemple, la géométrie descriptive. Dans ces cours, je rencontrais régulièrement des artistes comme Pierre Granche dont la réputation n'est plus à faire dans le domaine de la sculpture intégrée dans des complexes architecturaux. Cette science exacte lui permet de maîtriser la compréhension des formes géométriques complexes qu'il utilise souvent dans ses oeuvres.⁴ Je pourrais également citer en exemple les cas de Irène F. Whitthome et Richard Purdy qui ont à leurs façons, utilisé des disciplines comme l'archéologie, l'histoire et la muséologie pour illustrer leur propos artistique. Ces artistes québécois de réputation internationale trouvent dans ces incursions extra-disciplinaires, des pistes intéressantes de recherche qui débouchent assez souvent sur des

⁴ Ce sculpteur montréalais a, entre autres, décroché plusieurs contrats dans le cadre du programme du "un pour cent" où l'on vise à l'intégration de l'art à tout édifice dont la construction est commandée par le gouvernement du Québec. Pierre Granche a même collaboré à l'aménagement visuel d'une station de métro.

solutions élégantes pour communiquer leurs expériences créatrices personnelles.

Vers la fin des années 70, mon travail dans le champ de l'art fut principalement stimulé par l'expérimentation et la recherche dans la transformation des matériaux. C'est ce même esprit de recherche qui me poussa à entrevoir le design comme une alternative possible à l'épanouissement de ma démarche si bien amorcée dans le milieu de l'art. Nous serons à même de constater dans les prochaines sections, que mon passage dans le domaine du design ne s'est pas effectué sans heurt ni contre-coup. En tant qu'intervenant provenant du secteur des arts, j'ai dû passer par une période d'adaptation que je décrirai un peu plus loin.

L'EXODE INTERDISCIPLINAIRE

Au tout début de ma formation en design, je croyais que mon expérience d'artiste me donnerait une longueur d'avance dans l'apprentissage de cette profession. Ma créativité allait sûrement être mise à profit pour trouver des solutions "élégantes" aux problèmes posés par l'ensemble du processus de production de l'objet. Ce fut effectivement le cas, mais pas selon la méthode que j'avais développée en art. Sans pour autant faire table rase de toutes les notions acquises dans la pratique artistique, je devais obligatoirement faire preuve de souplesse et adapter ma façon de penser à la praxis du design telle qu'enseignée au milieu des années 80.

Par rapport à l'art, l'enseignement du design est moins basé sur une démarche personnelle autonome et plus axé sur l'acquisition d'une

méthodologie de travail rigoureuse. Sur le plan technologique, l'acquisition de connaissances est relativement dense et laisse moins de temps à l'apprenti designer pour amorcer une véritable réflexion sur son rôle et ses répercussions réelles dans la société. Dans ce contexte de travail, j'ai dû transformer mon approche sensible et personnalisée de production en un style plus mécaniste afin de mieux répondre aux exigences du métier, c'est-à-dire reproduire le plus fidèlement possible l'objet à concevoir et ses différentes composantes. En art, tout objet ou tout matériau disponible peut devenir un prétexte à l'oeuvre ou à la chose à exprimer. En design, l'oeuvre à faire n'est pas le fruit d'un besoin émanant de l'artiste et de plus, elle doit obligatoirement se soumettre à des critères de conception exigés par les impératifs de la production industrielle. Il en résulte forcément une dilution sur le plan de l'expression personnelle et c'est la facette du design que je trouvais la plus éprouvante.

Dans mes travaux artistiques de la fin des années 70, il arrivait souvent que l'oeuvre soit élaborée directement à partir d'objets récupérés pour ensuite être refaçonés, détournés de leur fonction première et intégrés dans un ensemble où ils acquéraient une nouvelle signification. Dans le domaine du design, le processus est comme inversé; ce sont les objets eux-mêmes qui sont la finalité. Dans la conception d'objet fonctionnel, c'est la feuille blanche de la tablette à dessin et les procédés de fabrication industrielle qui constituent le point de départ. Ces nouveaux impératifs issus de la pratique du design me forcèrent à reconsidérer les motifs qui avaient stimulée jusqu'à maintenant, ma pratique artistique. Dorénavant, je ne serais plus l'unique instigateur de ma production d'objets et la composition de mes "oeuvres" allait forcément être influencée par des facteurs extérieurs.

L'OEUVRE "SOCIALE-DÉMOCRATE"

De mes expériences en art dans les années 70, il m'apparaît clairement que mes interventions publiques étaient au fond des tentatives de rétablir le dialogue avec mes semblables. À vouloir trop pousser loin dans ma démarche artistique, je me suis reclus malgré moi dans un "avant-gardisme" aliénant. Mes recherches plastiques m'ont amené à opposer mes goûts à ceux de la majorité. C'est dans cette position inconfortable que j'ai ressenti le besoin de me déculpabiliser de mon individualisme en offrant d'adapter mon art à la vie de tous les jours.

J'ai donc tenté d'aplanir ce sentiment de culpabilité en proposant à mes contemporains "d'embellir" leur environnement. Utopie ou réalité? En considérant le design, j'essayais de trouver un moyen de réparer la fracture. Redonner aux produits une valeur plus humaine par le biais de l'esthétique: voilà une mission qui me semblait plus noble et plus gratifiante que de produire des oeuvres d'art réservées à un cercle d'initiés. N'est-ce pas le rêve de tout artiste de voir un jour le fruit de son travail s'infiltrer dans les couches de la société - de sentir que sa vision du monde et des choses qui l'entourent est partagée, à tout le moins par une partie de la population? La réussite de base que j'associe à une diffusion et à une reconnaissance minimale du travail de l'artiste deviendrait peut-être une réalité à l'intérieur d'une discipline comme le design.

Les réseaux de diffusion du design allaient permettre à mes oeuvres, ou plutôt à mes objets, d'être exposés à plusieurs endroits à la fois et à des

milliers d'exemplaires. Ils allaient devenir accessibles sur bien des aspects: la disponibilité, le coût, l'appréhension et l'appropriation. Désormais, mon travail de création allait être connu et la communication artiste-public allait enfin se rétablir. Ce sont là du moins les vœux pieux et les bonnes intentions dont je pavais la route qui me conduisait au design. La réalité fut différente et mes quelques années de pratique dans cette discipline m'ont vite ramené les pieds sur terre. Le design, comme l'art d'ailleurs, n'est pas une panacée, il est simplement une autre façon d'entrevoir le monde qui nous entoure et j'ai découvert que les fondements de ces pratiques ne sont pas toujours ancrés dans la réalité quotidienne. Nous allons voir dans les prochaines sections de ce travail que ces deux disciplines partagent certaines similitudes pour ce qui est de leur perception face au public et de la portée réelle de leur action dans le tissu socio-économique. Donc, je discuterai des aspects de ces disciplines qui sont devenues pour moi, des zones d'inconfort sur le plan des convictions personnelles.

EN ART COMME EN DESIGN

Hormis les bureaux d'études en design qui sont régis par les situations économiques et les contrats qui en découlent, la plupart des employeurs sont des propriétaires de PME qui connaissent très mal la profession du design et le niveau de rentabilité qu'elle peut apporter à l'entreprise. À l'instar du jeune artiste qui débute sa carrière, le designer doit combattre certaines perceptions du milieu des fabricants qui soutiennent qu'il s'agit d'un être bohème, inconcret, qui viendra sûrement tout chambarder dans "la boîte". Dans le domaine de la production d'objets dits de consommation et plus particulièrement au Québec, il existe un bassin très limité d'entreprises de taille, et celles qui font de l'exportation sont encore plus rares. Ce qui implique que le designer est généralement appelé à intervenir dans des milieux où les ressources techniques et financières sont réduites et où les conditions de travail ne sont pas toujours idéales. Ici encore, on pourrait faire une certaine analogie avec le milieu de travail de l'artiste. De son côté, le designer est forcé de se battre sur plusieurs fronts puisqu'il doit convaincre son patron ou son client que ses services seront rentables et ensuite, se retourner pour lutter contre l'immobilisme et le conformisme qui hantent souvent les milieux industriels.

Dans leur contexte de travail respectif, l'artiste et le designer doivent quotidiennement redoubler d'ingéniosité et de créativité pour que le fruit de leur travail ait des répercussions concrètes. La qualité de leur action est conditionnelle à une ambiance de travail où règne la collaboration et surtout la compréhension. Or cette action se voit souvent diluée par une multitude de contraintes avancées prématurément dans le processus de création ou de

conception. De ce fait, le designer doit considérer des notions comme les coûts de fabrication, les problèmes reliés à la distribution et les exigences du consommateur ou du service des ventes avant même d'avoir couché sur papier l'ébauche d'une première esquisse. Et tout cela, sans mentionner les nombreuses normes de sécurité et de standardisation auxquelles devront se soumettre les produits qu'il crée, surtout s'ils sont voués à l'exportation.

L'artiste quant à lui, est moins sujet à ce genre de contraintes mais il doit jongler aussi avec des facteurs extérieurs qui rendent sa production d'objets tout aussi difficile, du moins sur le plan personnel. Ce qui m'amène à conclure que les pressions que subissent les artistes et les designers dans leur travail sont comparables même si elles sont différentes. Dans mon cas, la philosophie idéaliste qui me poussait à entrevoir la profession du design comme une solution définitive à mes aspirations s'est quelque peu modifiée, car j'ai réalisé avec le temps qu'elle m'avait fait surestimer la portée réelle de ses interventions et sous-estimer les conditions objectives de sa pratique. Il ne faut jamais perdre de vue que ces deux disciplines comme toutes les autres d'ailleurs, sont d'abord et avant tout dépendantes de la santé du système dominant, l'économie

LE PURISME DE LA FORME: NOUVEAU MALAISE

Considérant les pressions que peuvent subir les professionnels dans leurs disciplines respectives, j'estime qu'il en existe un genre qui est encore plus sournois que les autres, et c'est ce que j'appelle les a priori du métier. Ils sont formés généralement de croyances ou de préjugés acquis avec le temps, au fur et à mesure que la praxis d'une profession ou d'une discipline se

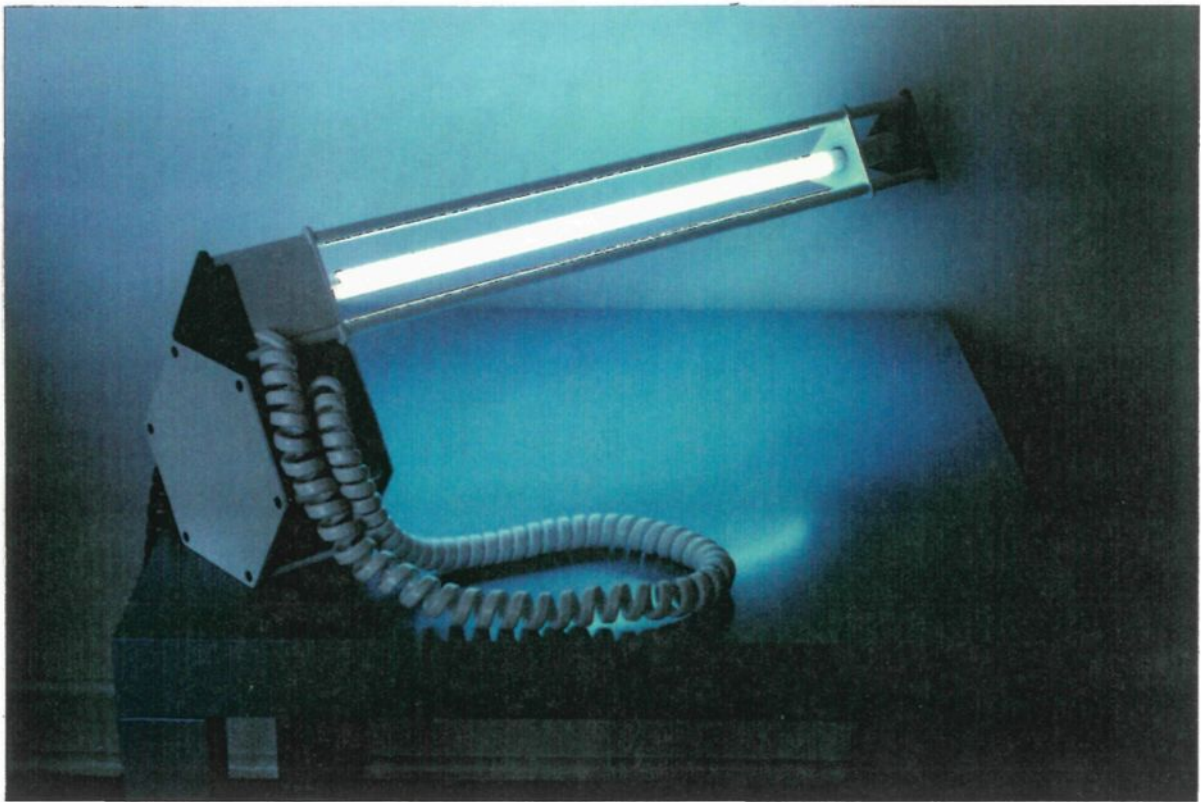
développe. Ces parasites de la pensée ont souvent tendance à s'incruster dans le savoir-faire du praticien pour ensuite devenir les us et coutumes du métier, sorte de paradigme figeant l'éthique et parfois même la morale d'une profession.

En art comme en design, il m'est arrivé d'éprouver ce genre de pression au point de m'affliger une auto-censure dans mon travail de création. Cela peut se traduire par des oeillères que l'on s'installe soi-même ou par des postulats que l'on s'impose pour baliser inexorablement le fruit de nos recherches. Il y a un postulat qui fut très ancré dans la pratique du design et qui fait encore de nos jours certains ravages: c'est celui du précepte moderne selon lequel "la forme suit la fonction". À mon avis, l'éclatement des pratiques que nous constatons depuis quelques années a rendu la notion de fonction très élastique. C'est aussi et probablement au nom de la fonctionnalité que nous avons connu, depuis le début de notre ère industrielle, les effets très contraignants de la rationalisation de la production et de la distribution de masse. Par cette assertion, je ne nie pas en bloc tout progrès qu'a pu nous apporter la production industrielle. Au contraire, elle nous a même fourni certains moyens de démocratiser l'art. Je m'inscris contre l'industrialisation quand, au nom de la fonctionnalité, elle dévie le rapport forme/fonction en un rapport forme/production qui sert plutôt à escamoter les relations entre l'utilisateur et l'objet, au profit de la standardisation et de la rentabilité. Les avantages de ce genre de pratique se situent plus du côté du fabricant que du côté de l'utilisateur.

Les récessions économiques des années 70 et 80 ont contribué à leur façon à renforcer une certaine rigueur technologique chez les fabricants. La

technologie a également fait évoluer les moyens de production, mais plus dans le sens de la rapidité d'exécution à qualité égale que vers une souplesse d'adaptation. Les conséquences en sont très lourdes même encore de nos jours, et nos industries affichent un temps de réaction très lent aux changements conjoncturels des marchés. Ces effets se traduisent chez les fabricants par une austérité de style dans laquelle ils se complaisent depuis fort longtemps en nous offrant par exemple, la sempiternelle tubulure noire ou blanche. Cette situation n'est pas uniquement le fruit d'une production locale isolée: elle prend ses racines d'abord et avant tout sur les marchés internationaux où le noir de Sony et le blanc de Braun ont canonisé en quelque sorte les critères esthétiques de la modernité en ce qui concerne les objets de consommation. Ironiquement, cette "modernité" de la distribution de masse a été acceptée et légitimée par toutes les couches de la société et même l'avant-garde culturelle.

Le design des années 80 n'a pas pu résister à cette vague de fond et les impératifs de la mode et de la consommation l'ont entraîné dans une prolifération incontrôlée d'objets dont la fonction était suggérée par une atrophie généralisée de la forme. La forme et la fonction se sont confondues pour ne devenir que le "paraître" de l'objet. À vouloir trop purifier ce "paraître", on a fini par faire disparaître l'objet lui-même. Par la standardisation industrielle, nous refusons à nos objets un droit que nous jugeons inaliénable pour les humains, l'unicité dans la multiplicité.



Michel Dallaire. Lampe utilisant le néon comme source lumineuse, Montréal, 1985.
Objet issu de "ma période noir et blanc" en design.

L'épurement formel de nos objets serait l'effet de notre propre indigestion face aux repères stylistiques provenant du passé. Christine Colin écrit dans ce sens que:

Tout se passe comme si fonction et représentation étaient incompatibles: on glisse de la disparition du "décor hiérarchique" pour reprendre une expression de Le Corbusier, de "l'ornement de surface" (vilipendé pour l'utilisation qui en est faite par l'industrie du XIXe pour cacher les défauts), à la disparition de la forme elle-même.⁵

L'atrophie de la forme constatée dans le design des années 70 et 80 serait en quelque sorte une réaction de saturation envers l'ornementation du XIXe siècle. Cette ornementation correspondait selon madame Colin à une hypertrophie de la représentation sociale dans le sens d'une hiérarchisation des biens de consommation. Curieusement, cet appel du vide formel en design s'opère presque en même temps que celui de l'avant-garde en art où il était de mise de faire table rase de toute pratique antérieure qui aurait pu constituer un "frein" à l'innovation. En lisant des auteurs comme Christine Colin, Jacques Goguen ou même Marc Lebot, il m'a été possible d'estimer que cette épuration formelle aurait débuté en art comme dans la production industrielle, vers le début du XXe siècle pour s'éteindre graduellement vers la fin des années 70, un peu à la façon des avant-gardes. Aujourd'hui, je pense que la recherche en art de même que celle en design s'évertue justement à nous faire sortir de cette impasse de la modernité qui nous a installé un peu à notre insu, dans une asseptisante sécheresse formelle.

⁵ Christine Colin. "Design aujourd'hui", Paris, Flammarion. 1988, (Question de présence, page 38).



Michel Dallaire. Lampe halogène sans titre, Montréal, 1986.
Objet issu de "ma période noir et blanc" en design.

L'INNOVATION À TOUT PRIX

Ces dernières lignes m'amènent à vous entretenir d'un autre postulat qui, chez les designers et peut-être aussi chez les artistes, a souvent tendance à s'ancrer au point de restreindre et mettre en péril leur créativité. Vouloir éviter de se figer dans des formes déjà vues ou des repères stylistiques identifiables historiquement est une chose, mais rechercher l'innovation au prix d'une réduction dramatique de nos champs d'investigation en est une autre.

En design industriel, l'innovation est appelée par les besoins de l'entreprise qui doit absolument se démarquer de la concurrence. Cette résurgente réalité exige du designer qu'il se tienne constamment à la fine pointe des derniers développements en matière de procédés de fabrication et de matériaux. Cela implique des technologies que, bien souvent, les entreprises n'ont pas les moyens de s'offrir. Dans cette situation, le designer réagit un peu comme l'artiste: il fait appel à sa créativité et à son imagination pour trouver des solutions aux problèmes de production qui lui sont posés. Dans le cas de l'artiste, il s'agit d'innover avec des ressources personnelles et des moyens très limités alors que pour le designer, il s'agit de créer des objets d'apparence "hi-tech" avec des technologies qui trouvent leurs origines dans la période d'après-guerre. Si l'artiste entrevoit la récupération comme une planche de salut à ses problèmes de création et d'innovation, le designer, lui, doit y recourir avec une grande prudence car cette pratique est encore très mal vue dans son milieu. Pour les industriels, l'innovation doit plutôt provenir d'un renouveau technologique plutôt que d'une nouvelle façon de penser et de faire les choses.

Christine Colin, que j'ai citée dans la section précédente, affirme que les années 80 ont vu apparaître un nouveau type de designers. Ces derniers ont choisi d'intervenir en marge de l'industrie pour justement retrouver une ambiance de travail libre de toute contrainte néfaste à la créativité. Ce choix ne s'est pas effectué par désaveu envers l'industrie ou par amour nostalgique du travail à la main et des matériaux traditionnels. Au contraire, ces designers rêvent comme bien des artistes, à des technologies avancées qui ne sont tout simplement pas à leur portée. Ils ont délibérément troqué les avantages de la diffusion à grande échelle pour ceux de la création d'objets uniques. Par ce geste, ils revendiquent une liberté d'action semblable à celle de l'artiste lorsque celui-ci produit des objets fortement caractérisés par sa personnalité. Cette liberté leur permet une recherche formelle plus poussée et un champ d'investigation plus large. Les objets qui en découlent font place au brut, à l'inachevé et à l'ambiguïté sémantique. J'estime qu'ils sont des propositions ouvertes sur la représentation symbolique et fournissent aux designers les moyens de se questionner eux-mêmes sur les progrès réels que leur discipline peut fournir à la production d'objets.

Les véritables enjeux de l'innovation résident peut-être dans ce questionnement sur les buts et les limites du design. Néanmoins, j'estime qu'il faut rester vigilant et ne jamais se laisser aveugler totalement par les promesses des nouvelles technologies qui peuvent facilement nous faire basculer dans une mythologie du progrès.

LE DESIGN DE CASTE

Il y a encore un autre aspect du design qui m'incite à faire des correspondances avec le monde des arts. L'activité du design et l'ensemble de ses intervenants directs ou indirects forment un groupe de spécialistes et d'initiés relativement restreint. Au sens figuré et un peu à la façon de l'art, ce club fermé est très sélectif sur le choix de ses membres (du moins pour ceux qui seront portés sur le devant de la scène, qu'elle soit locale ou internationale), ce qui a pour effet de marginaliser le design par rapport à d'autres pratiques ou professions.

Sur le plan social, les designers ont également des raisons de se sentir marginalisés puisque leur discipline relativement jeune est encore plus mal connue du public que l'art, qui jouit d'une longue tradition et d'une histoire très bien documentée. Le designer peut paraître avantagé par l'énorme réseau de diffusion que constitue la distribution de masse, mais paradoxalement, son identité se dilue dans l'ascétisme esthétique de la production à grande échelle, quand elle ne se perd pas carrément dans une jungle de produits de consommation où foisonnent les clones, les copies et le plagiat. À cet égard, l'artiste a plus de chance d'être reconnu pour l'originalité de son oeuvre ou par la singularité des objets qu'il crée.

Le syndrome de getthorisation que j'ai éprouvé dans la pratique artistique se faisait moins sentir en design, puisque j'étais appelé à travailler avec plusieurs intervenants extérieurs à ma discipline. Il subsistait tout de même un facteur d'isolement, une sorte de réclusion que l'on ressent comme lorsque l'on fait partie d'une confrérie dont les statuts et règlements ne sont

connus que par ses membres. J'ai expliqué précédemment que ma démarche en art m'avait entraîné malgré moi dans un avant-gardisme aliénant qui a court-circuité d'une certaine façon mes rapports avec le public. Le design ne m'a pas vraiment redonné les moyens de réparer cette brisure puisque la relation artiste-public devient dans ce contexte, une relation concepteur-usagers. Ce qui implique que la finalité du travail de création du designer n'est pas toujours perçue comme étant de "communiquer des choses" mais plutôt de "fabriquer des choses".

Cette perception réductrice va s'amenuiser avec le temps puisque les designers se responsabilisent de plus en plus quant à la réelle vocation des objets qu'ils produisent. À vrai dire, l'aspect fonctionnel de leur pratique implique une responsabilité civique et sociale tout aussi grande, sinon plus grande que celle de l'art, étant donné que leur production est passible de se retrouver, un jour ou l'autre, aux mains de milliers de consommateurs. C'est cette nouvelle responsabilité engendrée par la distribution de masse qui m'a fait réaliser que j'étais toujours, même en tant que designer, d'une certaine façon coupé du public. Ce que je veux remettre en question dans mon statut de designer, c'est la relation unilatérale qui s'installe entre moi qui suis chargé de créer des produits "design" et le consommateur qui doit les accepter tels quels sans avoir à dire un mot. Que ce soit pour les objets d'art comme pour les produits de consommation, le public a toujours l'alternative de les boudier, les réfuter, les renier, ou tout simplement les ignorer. En design, la coupure entre le concepteur et l'utilisateur lors du processus de création peut être encore plus insidieuse. Au nom de quel idéal puis-je m'afficher comme le professionnel qui possède la vérité absolue sur

les critères d'esthétisme et de beauté formelle? Quels sont les droits qui me permettent d'imposer mes goûts à mes contemporains en terme d'environnement matériel? Je vous fais remarquer que par transposition, on peut fort bien adapter ce questionnement à la profession d'artiste.

Il y a quelques années, Jean Baudrillard a très bien cerné cette problématique en mentionnant à propos du design qu'il est comme un sanctuaire de la décision et de l'innovation qui traite les usagers comme des excommuniés culturels. Il dit que le design s'éloigne des gens de la rue en leur offrant une production d'initiés, une culture des héritiers de la culture. Le public aurait une réaction de classe en refusant ces belles choses qui ne sont pas pour lui.⁶ J'avoue que ces dernières lignes peuvent avoir un arrière-goût politique mais en tenant compte du fait que Jean Baudrillard est un Européen, on peut facilement réadapter son propos au contexte nord-américain.

Il est vrai que dans certains cas, les produits du design sont chers, peu démocratiques et réservés à une certaine aristocratie d'usagers. Cette tendance s'explique par le fait qu'en augmentant la qualité de fabrication et de conception des objets, on alimente forcément le jeu de la valeur d'échange et des lois du marché. Dans une société basée sur le capitalisme, il est difficile, voire même impossible pour le design comme pour l'art d'ailleurs, de s'affranchir totalement des effets d'un système dominant comme l'économie. Surtout si sur les marchés internationaux, les styles, les mouvements ou les modes à venir sont dictés par une poignée de décideurs

⁶ Jean Baudrillard. "Le crépuscule des signes", article extrait de la revue Traverses, numéro 2 de novembre 1975. Ce numéro était réservé spécifiquement au design.

réunis plus ou moins sous forme de castes qui se sont auto-érigées en instances officielles possédant l'exclusivité des critères de ce qui est "branché" ou pas. Sous une problématique qui s'apparente à celle de l'art que l'on dit international et antérieurement de l'art d'avant-garde, le design s'est éconduit lui-même dans une sorte d'auto-mystification en s'entêtant à proposer aux gens, des objets qu'ils ne peuvent assimiler ou se réapproprier.

Jean Baudrillard prétend à ce sujet que c'est le public lui-même qui fait au design une critique de classe en se retournant vers le "kitsch, le tocard, le rustique ou le styling baroque". Il dit que cette désaffection du public est une réaction de défense sociologique envers des objets qu'il n'a pas produit lui-même et dont la création lui fut refusée d'avance.⁷ J'abonde personnellement dans le sens de cette hypothèse même si les solutions à cette rupture concepteur-usager ne peuvent être envisageables demain matin sous forme de propositions claires et précises. Selon moi, il serait illusoire de penser qu'il existe des solutions définitives surtout dans un type de design où tout le monde pourrait mettre du sien en y allant de sa propre conception des choses. Pour ce faire, il faudrait vivre dans une société où chaque individu serait doté de talents de concepteur, et idéalement où chacun posséderait son propre atelier équipé de façon à pouvoir le rendre complètement autonome, en terme de besoins matériels. En dehors de cette utopie, je pense qu'il y a des pistes à emprunter et c'est ce que nous essayerons de voir dans le deuxième chapitre de ce travail.

⁷ Jean Baudrillard. "Le crépuscule des signes", article extrait de la revue Traverses, numéro 2 de novembre 1975. Ce numéro était réservé spécifiquement au design.

LA MORT DE L'OBJET

Avant d'aborder le deuxième chapitre, j'aimerais discuter d'une dernière facette du design qui m'est apparue très importante à la suite de la réflexion amorcée dans le cadre de ce document. J'ai expliqué dans une section précédente de ce travail que les impératifs de la mode et de la production nous avaient entraînés dans un cycle de consommation effréné. Comme notre société est basée principalement sur une économie de marché, il est normal que le moteur de ce système économique, c'est-à-dire l'ensemble de nos industries de fabrication, soit alimenté par le jeu de l'offre et de la demande. Alors la consommation de biens constitue naturellement un des aliments essentiels à la croissance de notre économie.

Jusqu'à maintenant, le design s'était donné comme mission de s'impliquer dans ce cycle de production-consommation comme une sorte d'ombudsman qui viendrait régir les relations entre les usagers et les fabricants d'objets. Or, on a pu constater que les impératifs de la production de masse ont passablement limité les possibilités d'action du designer dans sa lutte pour la protection des intérêts du consommateur. La prolifération actuelle des mouvements consuméristes nous en fournit la meilleure preuve. Dans la majeure partie des cas, le design a surtout protégé les intérêts des fabricants en leur permettant d'offrir au grand public, des produits de plus en plus faciles à produire, à vendre et donc à consommer.

Par conséquent, le design s'est trop préoccupé de donner naissance à une multitude de produits et ne s'est pas assez attardé selon moi, à la façon dont tous ces objets allaient finir leur existence. Autrement dit, les designers et

les fabricants n'ont pas jusqu'à récemment tenu compte du processus entier (de la naissance à la mort) dans leur fonction de créer des objets. Pour moi, cette notion de la mort des objets est fondamentale puisque de toute évidence, elle a des liens directs avec nos problèmes de gaspillage et de pollution. La surabondance dans laquelle nous vivons nous condamne tôt ou tard à mourir nous-mêmes sous le poids de nos déchets indégradables. Il ne suffit plus de produire des objets fonctionnels de plus en plus accessibles à la masse par des procédés de fabrication et des matériaux de plus en plus sophistiqués. Il faut aussi savoir les détruire, s'en débarrasser ou les recycler, surtout avec l'avènement des plastiques superrésistants et des métaux incorrodables comme l'aluminium. Quand je parle de mort de l'objet, il ne s'agit pas uniquement de la disparition matérielle de ce dernier, mais aussi de sa destruction "symbolique".

Selon Baudrillard, nous ne reconnaissons plus à nos objets le droit de s'user lentement, de vieillir et de mourir entre nos mains. Nous ne leur accordons qu'un statut instrumental, et lorsque celui-ci prend fin, le statut de déchet. Nous nous esquivons devant la responsabilité de la mort de nos objets en les faisant passer rapidement à l'état de déchet alors que nous savons tous ce qu'il en est de la pollution physique et matérielle qui en résulte. D'ailleurs le destin que nous réservons à nos objets nous renvoie comme un miroir l'image de notre propre destin en tant que sujet faisant partie d'un système économique industriel. Sur les plans moral et social, notre société est presque incapable d'intégrer ou d'assumer le vieillissement et la mort. De son côté, la gérontologie moderne ne peut plus à elle seule, trouver des solutions pour récupérer le potentiel humain que représentent nos aînés qui pourraient encore servir la collectivité, de bien des façons.

Nos "vieux" subissent sensiblement le même sort que nos objets: ils sont voués à une fonction instrumentale de leur vivant jusqu'au jour où l'on décide qu'ils sont rendus vétustes et inopérants. Alors on les "place" dans des endroits où ils pourront mourir et être oubliés sans trop nous créer de problèmes de conscience. Dans le cas des objets, la résurgence du problème s'effectue moins sur le plan de la conscience humaine qu'à celui de la conscience environnementale. Actuellement, tous ces objets et ces choses que nous avons décrétés obsolètes reviennent nous hanter sous la forme du spectre de la pollution. Ce fantôme vient nous visiter journalièrement par la voix des médias et de la presse en arborant plusieurs apparences: réduction de la couche d'ozone, bulletin de pollution atmosphérique, infiltrations de la nappe phréatique par les sites d'enfouissement, gaz toxique émis par un incendie de dépôt de pneus usés, et j'en passe. Malgré tous ces phénomènes qui nous servent d'avertissement, nous accusons encore un temps de réaction trop lent par rapport à cette réalité, et l'information abondante qui nous est fournie régulièrement à ce sujet n'a servi qu'à transformer notre je-m'en-foutisme généralisé en un syndrome du "non, pas dans ma cours".

Devant cette situation alarmante, j'en suis venu à me demander pourquoi la plupart des designers industriels n'étaient pas plus conscientisés et concernés par cette problématique puisqu'ils sont partie intégrante de ce système de production pollueur. Individuellement, nous sommes tous responsables à divers degrés de cette pollution mais je pense que les designers ont une position particulière puisqu'ils se situent au début du cycle de production. De mon côté, j'ai amorcé une réflexion sur les formes que pourrait prendre mon implication dans cette lutte contre le gaspillage matériel et j'estime que

des pistes intéressantes sont envisageables du côté de la "gérontologie" même des objets. Ici le terme "gérontologie" est utilisé de façon imagée pour signifier qu'il existe peut-être de nouvelles formes de vie pour les objets que l'on destine trop vite au rancart. Nous n'avons plus le choix, il faut réapprendre à se responsabiliser face à nos habitudes voraces de consommation et à mieux assumer le vieillissement des objets qui habitent notre environnement immédiat. En tant que société, nous commençons à peine à considérer le recyclage comme une des solutions possibles à nos problèmes de surconsommation et de pollution. Pour les artistes, ce genre de pratique n'est pas un phénomène nouveau puisqu'ils ont de tout temps, récupéré leurs matériaux, beaucoup plus par nécessité que pour les besoins d'une mode passagère. Pour eux, la mort d'un objet signifie plutôt la naissance d'un nouveau matériau dont la charge symbolique est un véritable incubateur d'idées pour la création de nouvelles formes.

Dans ce contexte, ma production d'objets qu'elle soit en art ou en design a presque toujours été influencée consciemment ou inconsciemment par ces préoccupations environnementales. Nous verrons dans le prochain chapitre comment l'art et le design se sont fondus au creuset de cette problématique afin d'aiguiller mon travail de recherche vers des propositions formelles qui s'harmonisent mieux avec mes convictions et mes valeurs personnelles.

CHAPITRE II

LE DESIGN D'ART: UTOPIE OU RÉALITÉ?

Déjà la division entre spécialités techniques et scientifiques de plus en plus marquée, circonscrite, annonçait une sorte d'impossibilité à outrepasser les limites d'un champ, d'un objet déterminé, mais si l'incertitude relativiste et la bricole s'installent dans des secteurs qui manifestent au contraire toutes les apparences d'une certitude inébranlable Alors?

Henri-Pierre Jeudy.
"Les créateurs"
Série Mutations no. 48,
Mars 1983.

LE RETOUR À L'ART: POURQUOI?

J'ai expliqué dans le chapitre précédent que j'ai vécu certains malaises dans mes expériences respectives en art et en design. On a vu que la pratique artistique m'avait fait ressentir une certaine ghettorisation par rapport à mes semblables et que le design ne m'avait pas réellement aidé à démocratiser mon art dans le sens d'une meilleure diffusion. De plus, on a pu constater que les exigences professionnelles du design industriel avaient dilué passablement l'expressivité dans mon travail de création en raison des facteurs d'influences extérieures qui sont souvent incontournables dans ce métier.

Christine Colin que j'ai cité quelques fois dans ce document affirme que nous assistons actuellement à une prolifération graduelle d'un nouveau type de designers. Je vous rappelle que ces derniers ont troqué les avantages relatifs de la production à grande échelle pour l'émancipation et la valorisation que procure la création d'objets uniques. Lors de mes expériences dans le domaine du design industriel, j'ai éprouvé ce type de frustration car la liberté d'action que j'avais connue dans la création artistique se retrouvait difficilement dans une relation du type consultant-client ou patron-employé. À l'instar de ces néo-designers, j'aspire à une plus grande part d'expressivité dans mes objets comme celle de l'artiste dans ses oeuvres. D'ailleurs ces designers se réfèrent plus souvent à l'histoire de l'art pour définir les origines de leurs travaux, plutôt qu'à celle des arts appliqués. Au Québec, les artistes-designers doivent très souvent exposer leur production dans leur propre galerie de fortune puisqu'il n'existe pas encore de réseau de diffusion officiel pour ce genre de travail. En France,

la situation est sensiblement différente car ces derniers sont répertoriés dans des ouvrages comme celui de madame Colin intitulé: "Design d'aujourd'hui",¹ et leurs travaux sont exposés dans des galeries puis soutenus par des théoriciens comme Pierre Restany.²

Étant confronté à ma façon à ce genre de situation, j'ai décidé d'améliorer mon ambiance de travail en me ressourçant dans le milieu de la recherche en art. C'est à ce moment que j'ai entrepris une maîtrise en arts plastiques pour me redonner un contexte de travail libéré des contraintes inhérentes à la production industrielle et donc, plus propice à la recherche et à la créativité. En effectuant ce retour à l'art, j'ai également pris la décision de changer mon lieu de domicile afin de pouvoir vivre et produire en périphérie d'un centre industriel et commercial comme Montréal. Ces choix m'ont amené à reconsidérer des méthodes de travail plus "artisanales" avec des moyens plus personnels de production car dans les régions, les activités reliées au design et à la fabrication industrielle y sont pratiquement inexistantes.

Autrement dit, ces conditions réunies ont provoqué à leur façon, mon retour à une pratique plus "artistique" qui me permet de poursuivre la création d'objets. Pour ce faire, j'ai développé une filiation particulière entre l'art et le design afin de me redonner des moyens de production plus harmonisés avec ma condition actuelle de chercheur indépendant. De son côté, l'art m'a fait acquérir une certaine expertise dans le recyclage d'objets ou de pièces de toute sorte alors que le design est venu affiner ma méthode de travail tout en

¹ Christine Colin, "Design d'aujourd'hui", Paris, Flammarion, 1988.

² Pierre Restany, "Les objets-plus", texte extrait du livre "Design français 1960-1990: trois décennies", Paris, Le Centre Georges-Pompidou/A.P.C.I., 1988.

me sensibilisant à l'aspect des relations que l'humain peut entretenir avec les objets. Nous allons voir dans les prochaines lignes, comment cette conjoncture d'évènements a influencé mon travail de création pour passer de l'objet purement "design" à un type de mobilier-sculpture où la fonction devient aussi représentation.

LE MÉCANICIEN DE L'OBJET

Produire dans un milieu où les ressources sont limitées n'engendre pas nécessairement un travail de qualité inférieure. Les artistes en sont particulièrement conscients puisqu'ils sont appelés la plupart du temps à travailler avec des moyens inhérents à leur condition sociale, c'est-à-dire réduits à l'essentiel. Lors de mon retour en région, j'ai été très vite confronté à cette réalité que je n'avais jamais vraiment perdue de vue.

Il faut comprendre que depuis le début des années 80, je n'avais pratiquement plus produit "d'œuvre artistique" au sens strict du terme: mes démarches en design industriel m'avaient passablement éloigné de ce genre d'activité. Les exigences de la maîtrise m'amenèrent à reprendre une production plus autonome, plus personnalisée à travers laquelle la liberté d'expression me permettrait peut-être de pratiquer encore le design mais sous des auspices différents. Dans ce contexte, quel type d'objet devais-je produire: des sculptures ou des produits utilitaires? Que signifiait réellement ce retour vers l'art? Dans ma nouvelle pratique, s'agirait-il de m'approprier l'objet usuel pour lui conférer quelque "valeur artistique" ou tout simplement de perturber le quotidien des gens avec des éléments ludiques ou incongrus? Quoi qu'il en soit, je me devais de recommencer à

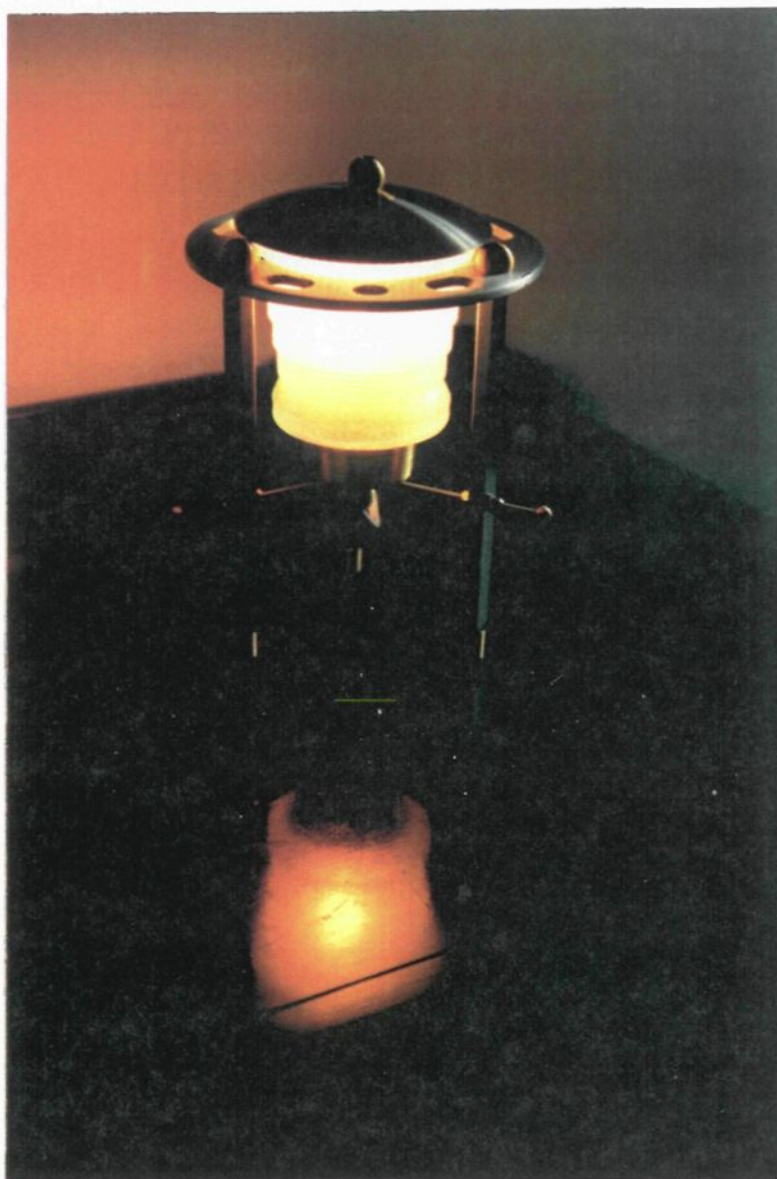
produire des objets dont la première fonction serait de satisfaire mes "pulsions créatrices" tout en ayant peut-être, "quelque chose à dire".

C'est dans ce climat d'instabilité généré par la crainte de l'inconnu que j'ai décidé de ramasser ce que j'avais sous la main pour fabriquer n'importe quoi qui aurait pu casser la glace me séparant de mon passé artistique. Au fond, je n'étais pas totalement démunie puisqu'il me restait mon habileté manuelle et ma débrouillardise acquises au fil des années. À la réflexion, il me restait bien aussi, un peu de quincaillerie et quelques pièces de métal issues de l'époque où j'avais la chance de travailler sur une catégorie d'objet qui me plaisait le plus en design: le luminaire. Je me mis à bricoler chez moi et à combiner allègrement quelques bouts de tuyaux à de vieux diffuseurs d'acier ou de verre trouvés ça et là. Le quincaillier du coin devint mon fournisseur pour les pièces électriques manquantes et son rayon de la plomberie constituait un réservoir de pièces et de composantes très variées dans des métaux facilement altérables comme l'acier, l'aluminium, le cuivre et le laiton.

Il en ressortit une première série de petits objets surprenants dont la singularité était de présenter des caractéristiques esthétiques inhabituelles pour le domaine de la lampe commerciale. La combinaison de pièces assez récentes avec des éléments ou des objets trouvés plus ou moins identifiables par leur époque et par leur provenance a produit des objets intemporels assez déroutants pour le spectateur. La "lecture" de ces objets devient encore plus ambiguë lorsque l'on considère certains détails de finition. Par exemple, les pièces de métal utilisées sont pour la plupart préfabriquées et proviennent très souvent de domaines autres que celui de l'éclairage. Je les ponce avec du



Michel Dallaire. "Palanquin", Chicoutimi, 1989.
Dimensions: 8" de hauteur par 5" de diamètre
Matériaux: acier, laiton et plastique.



Michel Dallaire. "Tripode", Chicoutimi, 1990.
Dimensions: 10" de hauteur par 7" de diamètre.
Matériaux: acier, laiton et verre.



Michel Dallaire. "Quadripode", Chicoutimi, 1990.
Dimensions: 9" de hauteur par 7" de diamètre.
Matériaux: acier, aluminium, laiton et verre.



Michel Dallaire. "Glorieuse", Chicoutimi, 1991.
Dimensions: 15" de hauteur par 4" de diamètre.
Matériaux: fonte d'acier, laiton et verre.

papier abrasif (fini brossé) ou au jet de sable (finition mate) puis je les protège de l'altération et de l'oxydation par un vernis transparent. Tous ces procédés sont empruntés au domaine de l'industrie et ramenés à une échelle plus artisanale. Au premier coup d'oeil, ces techniques confèrent à mes objets l'aspect d'un produit de masse issu d'une fabrication sérielle, mais lorsque l'on observe de plus près certains détails d'assemblage et d'ornementation, on découvre très vite que l'on a affaire à un objet unique et original qui ne peut relever que du fait-main.

Avec des objets de petites dimensions comme les lampes, la conception peut se faire de façon aléatoire sans avoir recours à des étapes préparatoires comme la recherche d'idées sur papier ou la fabrication de maquettes et de prototypes. Jusqu'ici, les éléments d'assemblage que l'on retrouve dans le domaine du luminaire résidentiel et la quincaillerie disponible dans le commerce de détail m'ont permis de créer mes objets sur le champ au hasard des pièces que j'ai pu recruter dans les marchés aux puces ou dans les rebuts d'industrie. J'enfile les unes sur les autres les composantes que je juge appropriées sur un axe constitué par un tube d'acier fileté couramment utilisé dans la fabrication de lampe. Un peu à la manière d'un "grand chef cuisinier", je compose des "brochettes de formes" selon les arrivages disponibles sur le moment. Ces arrivages sont constamment renouvelés par mes recherches extérieures qui se traduisent par des découvertes et des trouvailles formant ce que j'appelle mon répertoire personnalisé de formes potentielles.

Cette méthode que j'utilise actuellement pour concevoir mes oeuvres peut fort bien s'adapter à la création d'objets de plus grandes dimensions. Le fait

qu'elle soit influencée par des facteurs extérieurs comme la disponibilité des pièces, des matériaux ou des procédés de fabrication n'empêche aucunement ma créativité de s'exercer sur des objets comme la chaise, la table ou tout autre type de mobilier. Il suffit simplement de reconsidérer certaines étapes dans le processus de conception qui devront au préalable se vérifier sur papier ou maquette, lorsqu'il s'avère nécessaire de faire exécuter certains travaux en sous-traitance. Pour des raisons d'accessibilité économique et en vertu des problèmes relatifs à l'entreposage et à la manutention, j'ai délibérément restreint l'échelle de mon travail à des objets ne dépassant pas la taille humaine. Évidemment, un contrat éventuel d'intégration de mes oeuvres à un complexe architectural pourrait me faire déroger de cette politique personnelle puisque dans ce cas, les soucis causés par le support financier d'une telle oeuvre sont en majeure partie à la charge du "client" plutôt que de l'artiste. Néanmoins, je peux affirmer que sur le plan de l'expression personnelle, la méthode de travail que j'ai développée est naturellement plus efficace sur des objets qui me sont accessibles physiquement que sur des oeuvres monumentales.

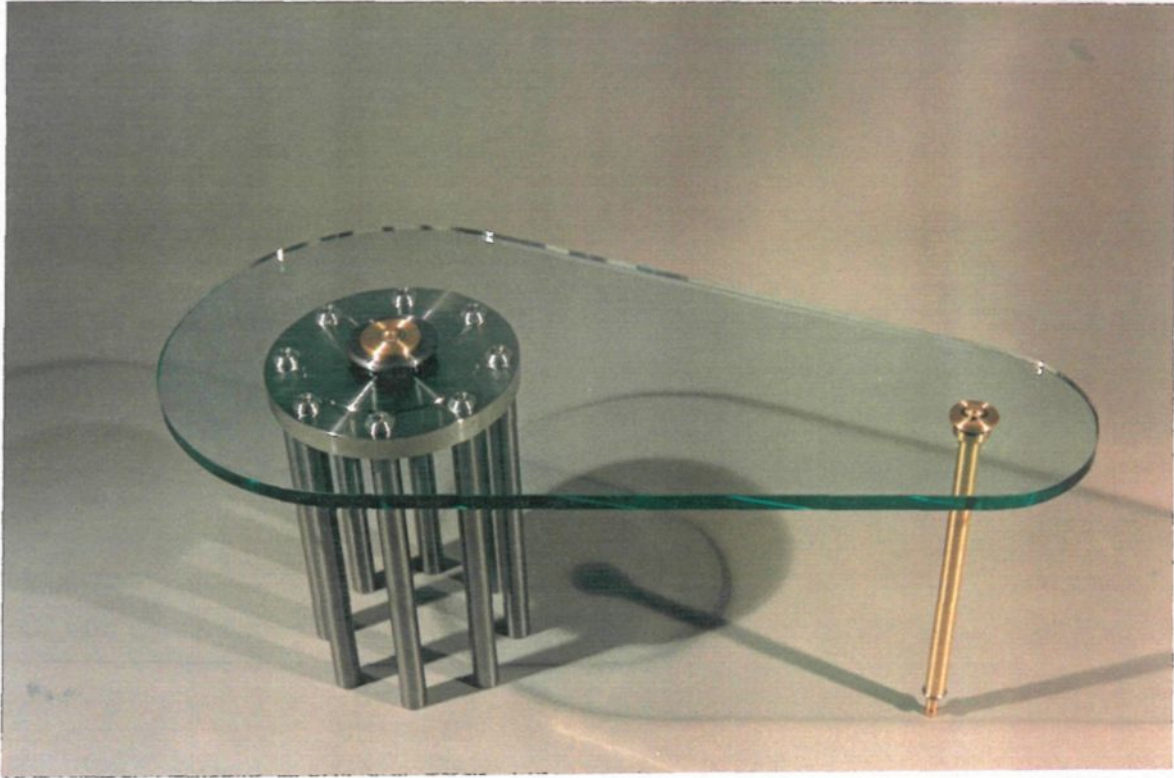
Dans cet ordre d'idée, mon travail de recherche et de production s'oriente vers le petit meuble d'appoint tel que la chaise, la table à café, la table console et aussi vers le luminaire qui restera toujours pour moi, l'oeuvre de prédilection. Les derniers objets découlant de cette gestation me permettent d'affirmer que leur aspect hétéroclite est encore plus déroutant pour le spectateur qui ne peut déterminer avec précision s'il contemple ici une sculpture ou un objet usuel. Ces objets-sculptures se présentent sous forme de structures autoportantes reposant au sol. La méthode de travail et le



Michel Dallaire. La chaise "Métropolis", et la lampe sur pied "Le réverbère", Chicoutimi, 1990.
Matériaux: acier brossé, laiton et verre.



Michel Dallaire. "Planétaire", Chicoutimi, 1992.
Table à café conçue à partir d'une pièce d'un mécanisme différentiel de machinerie lourde.
Dimensions: 18.5" de hauteur par 21" de diamètre.



Michel Dallaire. "Stonehenge", Chicoutimi, 1992.
Table basse conçue à partir d'une pièce mécanique.
Dimensions: hauteur 14.5", largeur 16", longueur 48".

processus de création restent sensiblement les mêmes. Des éléments et objets divers trouvés lors de mes recherches sont recyclés pour côtoyer des structures et des formes spécifiquement conçues pour les besoins de l'oeuvre en cours. La patine et le fini de surface de certaines composantes arborent des altérations et une texture qui ont pour effet, d'augmenter l'impression du fait-main, et donc de témoigner encore plus de la présence de l'artiste dans le processus de la fabrication.

La récupération et le recyclage ne sont pas des pratiques nouvelles en soi. La récupération a presque toujours existé auprès des artistes et le recyclage est une activité très en vogue par les temps qui courent. Ce qui est nouveau, c'est la façon dont j'ai marié ces procédés pour en arriver à une pratique personnalisée. L'art et le design en tant que disciplines plus générales viennent encadrer cette "entente multipartite" qui se concrétise dans la singularité de mes objets. Il me serait très difficile de déterminer précisément dans quelle proportion, à quel moment et de quelle façon chacune de ces "parties" intervient dans mon processus créatif car elles sont sollicitées à tour de rôle, sans ordre chronologique particulier, au gré de mes besoins et de mes humeurs. C'est l'ordre dans le désordre sans hiérarchie d'une discipline par rapport à l'autre. Un jour j'effectue la tournée des marchés aux puces et des ferrailleurs - la journée suivante je classe mes pièces et mes composantes par ordre de grosseurs, par type de matériaux ou par fonctions - et le surlendemain, je travaille plus particulièrement à composer une ou plusieurs oeuvres simultanément. L'étape de la finition et du montage final se produit normalement à la toute fin du processus mais il arrive qu'elle soit retardée dans le temps, pour des fins d'évaluation. Ce qui veut dire qu'une oeuvre peut être assemblée

temporairement et le demeurer pendant un certain temps afin de vérifier si sa configuration rencontre mes critères esthétiques. Si elle survit un certain temps dans l'atelier ou à la maison sans que j'aie le goût de la faire retourner à l'état de pièces, elle passe ensuite à l'étape de la finition puis de l'assemblage de ses composantes.

J'en déduis donc que ma pratique actuelle est inspirée directement par un design que je qualifie d'empirique. Autrement dit, mes expériences antérieures dans le domaine des arts et du design se sont associées pour me permettre de créer des objets en travaillant directement la matière, plutôt que de projeter l'objet à concevoir presque entièrement à l'étape de la table à dessin. Dans ce cas-ci, la matière est constituée essentiellement de formes déjà existantes, prélevées sur d'autres objets devenus désuets et en partie de matériaux neufs, lorsque ces derniers s'avèrent réellement utiles à la fabrication du nouvel objet. La méthode que j'utilise est celle de l'essai/erreur jusqu'à l'obtention d'une proposition formelle satisfaisante pour "l'auteur". En cela, mon travail se situe très près de la façon de faire de l'artiste et plus particulièrement de celle du sculpteur.

Au niveau du travail de recherche, on peut comparer sensiblement ma méthode à celle d'un chercheur scientifique qui pratiquerait le "bricolage génétique" afin de faire naître de nouvelles formes de vie. Je ne prétends pas que ma façon de travailler comporte toute la rigueur que l'on connaît à la recherche scientifique, mais elle s'apparente à tout le moins à la théorie sur la formation des objets fractals. Cette théorie s'applique aux objets mathématiques et aux formes provenant de la nature dont la création trouve

ses règles dans l'irrégularité ou la fragmentation.³ Ainsi, tous les objets et toutes les pièces détachées qui constituent ce que je surnomme mon "répertoire personnalisé de formes potentielles" deviennent en quelque sorte, un bagage génétique dans lequel mes objets "embryonnaires" vont puiser leurs caractéristiques physiques en vue d'une nouvelle existence. Comme un bricoleur, je cumule tout ce qui représente pour moi un élément déclencheur d'idée ou tout objet offrant des possibilités latentes qui pourront se dévoiler dans une oeuvre ultérieure.

Ainsi, la nature de mon travail de création ou de "procréation" d'objets, si vous me permettez l'expression, ne me permet pas de présager entièrement de la forme "du fœtus" en gestation. Les objets à venir sont le fruit d'une conjoncture d'événements entre mes prédispositions personnelles, les matériaux ou formes disponibles sur le moment et une certaine dose de hasard. Cette façon de concevoir l'objet est très stimulante pour le "chercheur", puisque chaque journée de travail correspond à une multitude de petites découvertes. De plus, l'intérêt est constamment soutenu par l'effet de surprise et le mystère qui entourent la naissance soudaine d'un objet dont la venue n'était pas nécessairement planifiée. Marilyn Ferguson dit justement au sujet des bons chercheurs scientifiques qu'ils ont un soi en constante transformation qui expérimente, spéculé, invente et trouve du plaisir dans l'inattendu.⁴

Dans le contexte de ma pratique de l'objet-sculpture, j'estime que le terme "bricoleur" prend une certaine signification car justement, le bricolage en

³ Petit Larousse illustré, 1991.

⁴ Marilyn Ferguson. "Les enfants du Verseau", Paris, Calmann-Levy, 1981, page 91.



Michel Dallaire. "Renascentia intemporalis", Chicoutimi, 1992.
Musée du Saguenay Lac-Saint-Jean
Du 21 décembre 1991 au 31 janvier 1992.

tant que tel a joué un rôle important dans mon processus créatif, et c'est ce que nous verrons dans les prochaines lignes.

DU BRICOLAGE À L'ASSEMBLAGE DE L'IMAGINAIRE

Lors de mon exposition intitulée "Renascentia intemporalis", j'ai pu constater que mes objets exerçaient une certaine attraction auprès du public.⁵ À mon avis, ce phénomène s'explique par le côté bricolage qui ressort de mes lampes. Non pas que ces dernières nous montrent à voir une esthétique de la brocante. Bien au contraire, avec leur aspect neuf et rutilant, elles semblent sortir directement de la trousse d'un magicien qui aurait su leur redonner une deuxième vie. Pour moi, le terme bricolage n'est pas péjoratif, il signifie un mode de création accessible à tous et qui est largement employé autant par le public en général, que par la majorité des artistes même les plus hermétiques. J'irai plus loin en affirmant comme Claude Levi-Strauss que "le bricolage est un mode d'invention, presque un mode de pensée propre à la classe populaire."⁶

Ainsi, les gens réagissent positivement à mes oeuvres parce qu'ils reconnaissent en elles une façon de faire les choses qui ne leur est pas refusée d'avance. Sans nécessairement inciter le spectateur au mimétisme, ce dernier peut comprendre et se réapproprier mon processus créatif pour ses propres fins, qu'elles soient utilitaires ou plus "nobles". Dans ma nouvelle pratique,

⁵ "Renascentia intemporalis", exposition d'objets nouveaux qui eut lieu au Musée du Saguenay-Lac-Saint-Jean du 21 décembre 1991 au 31 janvier 1992. Cette exposition regroupait des installations mettant en scène quelques-unes de mes réalisations dans le domaine du luminaire et une sélection de pièces de mobilier réalisées par une artiste invitée, Ann St-Gelais.

⁶ Claude Levi-Strauss, "La pensée sauvage", Paris: Plon 1976.

le bricolage a joué un rôle primordial parce qu'il est à la fois et en même temps, un mode de faire et un mode de pensée (l'idée engendre l'objet et l'objet engendre l'idée). En ne séparant pas la conception de la réalisation, le bricolage me permet de créer et de vérifier rapidement plusieurs propositions à la fois avec des moyens qui sont à ma portée. Il m'offre donc la possibilité d'avoir une gamme de choix plus riche lorsque vient le moment de décider de la configuration finale d'une oeuvre. Évidemment, il ne faut pas perdre de vue que la productivité de cette méthode est aussi liée au fait que je récupère des formes déjà existantes et souvent prêtes à utiliser.

Sur le plan symbolique, j'estime que mes oeuvres parlent aux gens parce qu'elles sont en partie composées de fragments provenant de notre passé culturel ou même de notre quotidien. Sans toutefois donner dans le plagiat antique, ces objets nouveaux sont en quelque sorte des artefacts issus de notre ère industrielle et postindustrielle. L'aspect un peu "vieillot" que leur procurent certaines pièces recyclées nous ramène artificiellement dans l'atmosphère des années d'après-guerre, époque prospère où l'âge de la machine était à son apogée. Ce retour de l'imaginaire dirigé vers un passé supposément plus faste, je ne l'effectue pas sous l'influence d'une nostalgie qui nierait toute évolution vers le futur ou tout progrès technologique. Au contraire, ces oeuvres-témoins sont ma façon à moi de faire le bilan d'une époque révolue et de mieux appréhender l'avenir qui est souvent insécurisant. D'autant plus qu'à l'orée des années 2000, il est tout à fait normal d'entretenir certaines interrogations sur ce que sera la vie dans l'ère de la biotechnologie et de sa technoculture.⁷

⁷ Pierre Restany, "Les objets-plus", texte extrait du livre "Design français 1960-1990: trois décennies", Le Centre Georges-Pompidou/A.P.C.I., Paris 1988.



Michel Dallaire. "Parabole-paradoxe", Chicoutimi, 1992.
Luminaire conçue à partir d'une vieille chaufferette électrique. Le paradoxe réside dans le fait qu'à l'époque où nous vivons, il est toujours étonnant de constater autant de problèmes de communication, alors que notre ciel est rempli de satellites et que nos maisons sont presque toutes munies d'une antenne parabolique.

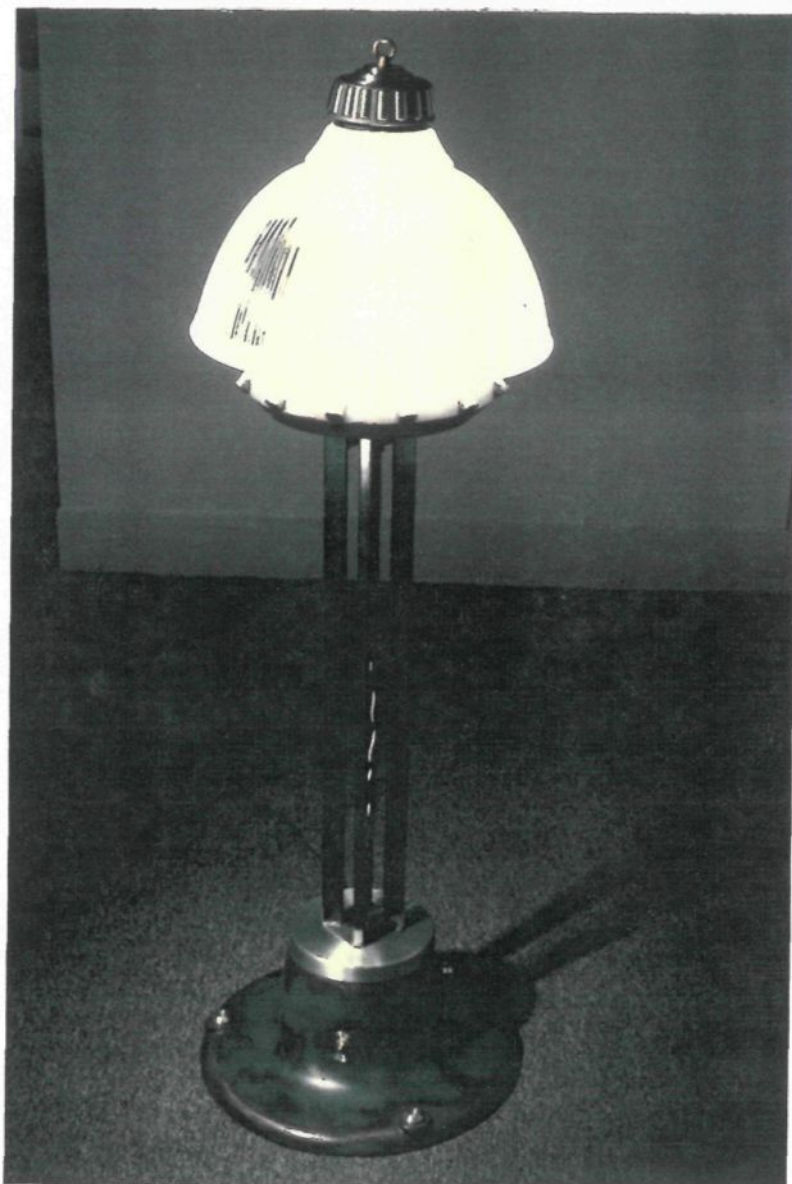
Au niveau de l'appropriation culturelle, je pense que mes objets peuvent être assimilés ou du moins compris par tout type de spectateur puisqu'ils possèdent plusieurs niveaux de lecture. Certains pourront s'en tenir à la notion de bricolage-recyclage et leur intérêt ne sera soutenu que par le côté spectaculaire de l'assemblage de vieilles pièces détachées faisant partie de notre passé culturel et industriel. D'autres plus aguerris pourront voir dans ces oeuvres, un art appropriatif qui a su intégrer une activité importante de notre époque, la production industrielle d'objets destinés à faire partie de notre environnement quotidien. Par l'atmosphère qui s'en dégage, mes objets mettent en situation le spectateur et le prépare à lire dans ces fragments du réel, les préoccupations environnementales et sociales que nous partageons tout en cette fin de siècle. J'ai mentionné dans le premier chapitre que de nombreuses années de production industrielle ont contribué à asseptiser en quelque sorte, la forme de nos objets domestiques. Avec le temps, cet assèchement formel nous a détaché émotionnellement de nos biens et nous avons escamoté leur statut éventuel de patrimoine domestique pour les transformer en produits de la mode, jetables après usage. Or comme nous ne sommes plus tout-à-fait en mesure d'assumer la mort de nos objets fabriqués à grande échelle, et qu'ils sont de plus en plus la cause lente mais certaine de notre propre mort; il devient impératif de changer nos habitudes de consommation et j'estime qu'un des moyens d'y arriver, c'est de changer les relations et les perceptions que nous entretenons face à ces objets.

Dans ce sens, mon mobilier-sculpture est conçu de manière à déclencher chez le spectateur, cette réflexion que j'ai moi-même amorcée à l'intérieur de ma production d'objets. Sur un niveau de lecture que je qualifie de symbolique, je redonne une nouvelle vie aux objets moribonds que nous avons rejeté plus



Michel Dallaire. "Tripode-cymbale", Chicoutimi, 1992.
Lampe conçue à partir d'une cymbale, d'un ancien diffuseur de plafonnier industriel et de
madriers tronçonnés.
Dimensions: environ 20" de haut, par 17" de large et 22" de long.

par satiété que par obsolescence de ces derniers. Je les fais renaître de leurs cendres pour qu'ils passent du statut de mobilier vétusque et désuet à celui d'oeuvre d'art pouvant exprimer des idées. Ainsi, nos objets reviennent nous hanter sous un autre spectre que celui de la pollution en arborant l'aspect d'un objet renouvelé, voire même transfiguré. Ces objets-hybrides représentent des témoignages concrets de la façon dont j'ai opéré mon propre glissement de fonction entre l'art et le design afin d'en arriver à des oeuvres plus singulières et mieux harmonisées avec mes convictions personnelles. La pratique interdisciplinaire qui en découle devient alors pour moi une sorte de science qui me permet d'analyser les relations que nous avons développées avec les objets qui nous entourent et par incidence, avec l'environnement. Au fond ce que je prône ici par l'entremise de mes oeuvres, c'est une plus grande responsabilisation de tous et chacun face à nos agissements qui ont forcément des répercussions autant sur l'environnement que sur la collectivité. Je suis conscient aussi que les changements que j'évoque sont énormes pour toute une société et qu'il faut d'abord travailler sur sa propre transformation avant de la prescrire pour les autres. Dans ce sens, mon travail de création constitue justement un bon moyen de stimuler ma propre évolution parce qu'en agissant sur la matière, j'agis simultanément sur ma pensée. Comme un sculpteur, je dégage ma propre forme du bloc solide que constitue l'inertie de mes habitudes. Ainsi, mes objets me renvoient une image de moi-même évoluant dans une société. En exposant le résultat de ces démarches, je fournis à mes semblables une sorte de rapport d'avancement sur l'analyse et la compréhension de mes relations personnelles avec mon entourage physique et humain. C'est aussi dans ces recherches que j'ai redécouvert la véritable fonction du travail de création. Qu'elle soit effectuée dans le champ de l'art ou reliée à une profession



Michel Dallaire. "Centrifugeuse", Chicoutimi, 1992.

Lampe sur pied fabriquée à l'aide de pièces prélevées sur une ancienne centrifugeuse de laboratoire médical. Métaphoriquement, il ne s'agissait plus de séparer les constituants d'un mélange. Au contraire, il fallait les rassembler en un tout harmonieux.

Dimensions: 56" de haut par 15" de diamètre.

comme le design, la conception de l'objet comporte toujours des responsabilités importantes car en tant que médium de communication, elle peut implicitement faire appel à un outil de propagande très puissant; l'imaginaire collectif.

En formulant ces dernières lignes, je réalise que les fondements de mon travail de création font aussi appel à des notions dont l'existence remonte au début du XX siècle. D'une certaine façon, je me réapproprie les valeurs et les principes de Laszlo Moholy-Nagy, directeur du New Bauhaus, qui cherchait à valoriser une nouvelle sensibilité du design qui pourrait mener à élargir la méthode dite "fonctionnaliste" du Bauhaus, afin d'englober non seulement les besoins matériels et physiques, mais également les besoins psychiques et spirituels des usagers.⁸ Selon moi, ces principes étaient avant-gardistes pour un début de siècle où l'ère industrielle faisait à peine son entrée entre deux guerres mondiales. Aujourd'hui, nous en sommes à l'ère postindustrielle et l'heure est au bilan, à l'analyse et à la synthèse de ce que seront ou devront être nos besoins dans le prochain siècle. En tant qu'artiste-designer, je dois m'adapter à cette nouvelle réalité et dans mon travail de création, ce phénomène s'est concrétisé par la réactualisation de certaines valeurs comme l'amour du travail bien fait, l'habileté manuelle, la minutie, la sensibilité, l'intuition, le jugement et le discernement esthétique. J'ajouterais à cette liste, le sens des responsabilités et le respect du spectateur-usager qui prend contact avec mon mobilier-sculpture ou mes oeuvres-objets. J'avoue que ces valeurs peuvent sembler passéistes surtout à une époque où les performances sont définies en terme d'efficacité, de

⁸ Célyne Poisson. "Le discours en design: un schéma en trois temps", article extrait de la revue Protée, hiver 1993, page 120.

rapidité d'exécution et d'économie de moyens par la standardisation. Néanmoins, je pense que ces notions vont refaire surface dans les prochaines décennies autant dans le domaine de la fabrication de biens que dans les autres domaines. La mondialisation des marchés et les changements de mentalité qui vont dans le sens d'une meilleure différenciation pour une meilleure affirmation de l'individu vivant en société nous forceront tôt ou tard à y recourir.



Michel Dallaire. "Hallebarde", Chicoutimi 1992.
Lampe torchère dont la tête lumineuse provient d'un malaxeur de cantine.
Ne combattez plus la lumière, laissez-là vous envahir et vous déclencherez ainsi votre propre
désarmement stratégique.
Dimensions: 60" de haut par 9" de large.

CONCLUSION ET PERSPECTIVES

"Le design d'art: utopie ou réalité?" Je pense que ce document prouve qu'effectivement, j'ai réussi à faire du design d'art, une réalité concrète, du moins dans mon travail quotidien. Ici, il faut me pardonner l'utilisation d'un néologisme bien personnel pour nommer une pratique qui à ma connaissance, est encore assez nouvelle pour ne pas être rattachée à un mouvement particulier en arts visuels. Assez nouvelle aussi, pour ne pas être étiquetée ni répertoriée de façon officielle auprès de nos institutions, qu'elles soient gouvernementales ou autres.

Je dois préciser que par cette affirmation, je ne me prétends pas à la tête d'un mouvement avant-gardiste qui aurait pour mission le renouveau de l'objet culturels ou usuels. Au contraire, je fais partie d'un groupuscule grandissant d'un nouveau type de designers, ou si vous préférez, d'artistes-designers qui vont de plus en plus confondre l'art et le design pour réhabiliter leur travail à une nouvelle réalité: celle de la fabrication postindustrielle d'objets destinés à occuper notre espace quotidien. On a pu constater qu'actuellement, plusieurs de ces concepteurs se sont déjà convertis à la fabrication manuelle d'objets uniques dans le but légitime de recouvrir une certaine liberté de création. Mon travail s'inscrit totalement dans cette voie ou dans ce mouvement s'il en existe un, mais ce qui le démarque des autres productions d'objets uniques, c'est la façon particulière dont j'ai marié le recyclage à l'art et au design pour créer ce que je surnomme, mes artéfacts postindustriels. En fabricant moi-même ces objets-hybrides à

l'aide de matériaux ayant déjà été transformés par des hommes et des machines, j'ai choisi de devenir l'architecte de mon environnement immédiat. L'idée c'est de contrecarrer la "désincarnation industrielle" de l'objet en le repensant selon mes propres critères esthétiques et en lui redonnant une deuxième vie selon des moyens qui sont à ma portée: le recyclage et l'assemblage de pièces détachées.

Cette nouvelle façon de concevoir l'objet me permet de produire un type de mobilier-sculpture très accessible pour le public même s'il est produit à très petite échelle comme les oeuvres d'art. Mes objets sont pour la plupart, composés de "fragments du réel" reconnaissables par tout type de "spectateur" et leur facture nous réfère très souvent à des objets familiers. Donc, l'accessibilité de mes oeuvres est tributaire d'un processus que j'appelle "la réappropriation culturelle de l'objet" face à son milieu et à ses usagers potentiels. Artistiquement, cette façon de reconfigurer l'objet m'a permis de rétablir le contact avec un certain public. Parallèlement, mon statut de designer s'est modifié au niveau de mes relations concepteur-usagers. Ces dernières se sont transformées en relations d'interlocuteurs plutôt que de demeurer un discours unidirectionnel. Même si la nature expérimentale de mon travail ne me permet pas pour le moment de rendre ces objets "consommables" dans le sens commercial du terme, ils demeurent néanmoins accessibles à la masse dans la mesure où ils peuvent être diffusés et exposés dans des milieux publics.

Sur ce point, mes objets sont sensiblement confrontés aux mêmes problèmes de diffusion que les oeuvres d'art. Ils ont des choses à dire, ils peuvent susciter une certaine réflexion dans le public mais les tribunes permettant particulièrement à ce type d'objet de se faire valoir sont encore trop peu nombreuses au moment d'écrire ses lignes. Ces difficultés ne sont cependant que temporaires car, à mon avis, ce phénomène récent de l'objet unique chez les designers est un symptôme d'un mouvement encore plus généralisé qui s'opère actuellement dans notre société: une plus grande volonté de l'affirmation de soi par une meilleure différenciation.¹ Incidemment, les gens vont être plus exigeants et plus soucieux dans leur consommation de biens, qu'ils soient culturels ou simplement utilitaires. Ils rechercheront l'originalité et la singularité dans leurs choix afin que leur personnalité se reflète mieux dans leur mode de vie. Ainsi, les artistes et les designers ne seront plus seuls à revendiquer l'expressivité dans leur vie ou leur travail. Ce qui m'amène à envisager une plus grande demande pour les objets uniques permettant aux individus, une meilleure appropriation.

Même si je vis pour l'instant certains problèmes de diffusion, j'estime cependant avoir une certaine longueur d'avance sur les artistes quant à l'aspect financement de mes recherches. Nous le savons tous, la recherche en art est sous-financée surtout dans le contexte économique actuel, où les subventions de toutes sortes se font de plus en plus rares. La recherche en design se bute sensiblement aux mêmes obstacles sauf dans les cas où les travaux sont financés par une compagnie privée qui veut s'attaquer à des

¹ Référence à Jacques Goguen au bas de la page 4.

problèmes particuliers de production où de mise en marché. À la manière de l'artiste, ma recherche est axée sur une démarche individuelle dont les retombées ne sont pas immédiatement visualisables dans le tissu social. En général, mes oeuvres exercent une bonne attraction sur le public, voire même une certaine séduction. Mais leur fabrication en petit nombre les rend difficile à supporter financièrement. Même si mes matériaux de base sont fournis en bonne partie par le recyclage, je dois quand même assumer presque entièrement, tous les coûts reliés à la recherche, au développement, à la fabrication et à la diffusion de ces objets uniques. Comme l'artiste, je dois moi aussi, adapter ma production à cette réalité économique.


C'est paradoxalement sur ce point, que les fondements de mon travail de création pourraient me permettre d'atteindre une certaine autonomie financière. Parce qu'ils réfèrent à des notions de design, mes petits objets comme les lampes représentent un atout important dans cette quête. Ils sont plus faciles à produire, leur coût de fabrication est relativement bas et leur manutention est aisée. Certains sont même adaptables à la fabrication de série limitée. Donc, ces objets de petites dimensions sont plus facilement "commerciables" et pourraient constituer, selon moi, un apport financier non négligeable pour soutenir mes recherches. Autrement dit, un volet de mes activités de création fournirait une partie du financement nécessaire à la recherche pour créer des oeuvres de plus grandes dimensions ou si vous préférez, plus "sculpturales". Ce travail d'un caractère plus exploratoire pourrait même être financé par l'entreprise privée qui devra de toute façon, s'impliquer encore plus au niveau des affaires culturelles puisque nos

gouvernements ne peuvent plus à eux seuls, suffire à la tâche. Par exemple, il m'est possible d'approcher une entreprise et lui offrir les services d'un nouveau type de designer. Au lieu d'agir à titre de consultant pour la conception de ses produits, je propose à cette industrie de me fournir du temps homme/machine et de me donner accès à ses entrepôts ainsi qu'à ses rebus de fabrication. Avec la collaboration de l'entreprise sollicitée, il me serait possible de créer une collection privée d'objets uniques pouvant être publicisés sous forme d'expositions itinérantes. Ce genre d'activité peut très bien servir les relations publiques d'une entreprise en améliorant son image de marque sur les plans culturel et environnemental tout en permettant à l'artiste-designer, une meilleure visibilité de son travail. Ce que je propose au fond, c'est un nouveau type de partenariat entre l'entreprise privée et les créateurs d'objets afin de susciter un climat plus propice à l'incubation de nouvelles idées.

Il faut comprendre ici que ce que je prône c'est un nouveau départ, une filiation d'un genre nouveau avec l'industrie dont les principes de base remontent à la naissance du Bauhaus et à celle du New Bauhaus de Chicago. En pratiquant le mobilier-sculpture, j'ai découvert ma façon propre de réconcilier l'art à la technologie ou plutôt de me réconcilier moi, avec l'art et la technologie. Il me reste à prouver que ce mariage interdisciplinaire est possible et viable avec l'industrie. À ce stade-ci de mes recherches, je ne peux présager des virages que pourrait prendre l'évolution du design au Québec mais je peux par contre certifier que mon statut d'artiste-designer s'est encore plus confirmé dans ma production d'objets. Désormais je ne

peux plus reléguer le design aux seuls aspects de la fonctionnalité, de l'épure esthétique et de la standardisation industrielle ou commerciale. En récupérant métaphoriquement la fabrication de l'objet, j'ai trouvé un moyen de me réaliser encore plus dans mon travail de création et mon humble contribution est d'avoir poussé un peu plus loin, la signification des objets qui nous entourent.

BIBLIOGRAPHIE

 BEAUDRILLARD, Jean. "Le crépuscule des signes", Revue Traverses, numéro 2, Novembre 1975.

BRIAND-LE BOT, Huguette. "La question du design", Revue Traverses, numéro 2, Novembre 1975.

COLIN, Christine. "Design d'aujourd'hui", Paris, Flammarion, 1988.

CUECO, Henri et GAUDIBERT, Pierre. "L'arène de l'art", Paris, Éditions Galilée, 1988.

FERGUSON, Marylin. "Les enfants du Verseau", Paris, Calmann-Lévy, 1981.

FISCHER, Hervé. "L'histoire de l'art est terminée", Paris, Balland, 1981.

GOGUEN, Jacques. "La fin des temps modernes: théorie de la postmodernité", Montréal, Mémoire de maîtrise en sociologie, U.Q.A.M., 1987.

JEUDY, Henri-Pierre. "La fonction symbolique et le design", Revue, Traverses, numéro 2, novembre 1975.

LÉVY-STRAUSS, Claude. "La pensée sauvage", Paris, Plon, 1976.

MILLET, Catherine. "Art et design, ratages et chassés-croisés", Design français 1960-1990: trois décennies, Paris, Le Centre Georges Pompidou/A.P.C.I., 1988.

POISSON, Célyne. "Le discours en design: un schéma en trois temps", Revue PROTÉE, Hiver 1993, page 120.

RESTANY, Pierre. "Les objets-plus", Design français 1960-1990: trois décennies, Paris, Le Centre Georges Pompidou/A.P.C.I., 1988.

ROBERT, Guy. "L'art au Québec depuis 1940", Montréal, Les Éditions de la Presse, 1973.