

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ART

Par
Geneviève Gauthier

OBJETS RITUELS POUR MIEUX VIVRE LE QUOTIDIEN

12 avril 2002



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.

Résumé

Ce travail s'inscrit dans le cadre de la maîtrise en arts à l'Université du Québec à Chicoutimi. Le sujet de cette recherche se veut une réflexion sur la vie quotidiennes et de l'importance que nous y accordons. Les petits riens et le train-train de tous les jours sont la trame de notre vécu. À cette époque où les gens semblent ne pas s'arrêter, ce travail propose une pause, le temps de réfléchir sur la vie quotidienne. L'intention de recherche de ce projet de maîtrise est de sensibiliser, par le biais d'objets fonctionnels, à l'importance de la vie quotidienne. L'utilisation de l'objet fonctionnel découle d'une pratique en design. L'objet utilitaire se retrouve partout dans toutes les sphères de la vie, il est, par conséquent, un véhicule idéal qui s'intègre facilement dans le quotidien.

Plus concrètement, l'objectifs de ce travail est de créer, dans un esprit ludique, des objets à partir des quatre éléments, eau, air feu et terre, en s'inspirant du kitsch et de la culture de masse comme modèle esthétique. Créer des objets ludiques pour exprimer la joie de vivre. Les quatre éléments sont utilisés comme thèmes parce que, selon la philosophie pré-socratique, ils sont le fondement de la vie et aussi parce qu'ils représentent la nature, berceau de la vie humaine. Le kitsch et la culture populaire s'imposent comme modèle esthétique parce qu'ils utilisent un langage reconnaissable par tous, ils sont des

lieux communs où la majorité des gens se reconnaissent. Leur affiliation au plaisir a également été un élément important.

La structure de conception utilisée se base sur la complexité de l'échelle des besoins de l'être humain : d'un côté, l'Homme doit satisfaire des besoins d'ordre physique et de l'autre côté, il réclame également la satisfaction de besoins plutôt intellectuels et émotionnels. La méthode de conception s'édifie sur les fonctions d'objets pouvant répondre à certains de ces besoins, sur l'imagination populaire et les produits de consommation de masse.

Les œuvres sont regroupées en huit séries totalisant une cinquantaine d'objets qui utilisent différents principes pour établir une relation avec l'utilisateur : répétition du geste, contemplation, position d'usage entraînant une plus grande implication du corps, imposition d'une série de gestes dans un ordre déterminé à la manière de rituels (détacher, dérouler, enfiler, nouer, etc.), les gestes symboliques, la subdivision de la fonction, montrer et exposer un contenu. Ces objets ne cherchent pas à être efficaces au niveau de leur fonctionnalité mais bien à susciter une réflexion sur les gestes que l'on pose au quotidien.

Avant-propos

Ou à cheval entre deux ...

Dès notre plus jeune âge, à l'école primaire et secondaire, on nous apprend à faire une distinction entre les sciences et les arts. À notre entrée au collège, nous aurons choisi un programme, au sens large du terme, artistique ou scientifique. Personnellement, intéressée par tout, ne pouvant faire un choix, passant de l'un à l'autre, je balance entre la tête et le cœur, entre la raison et les sens. Je suis de ceux qui adorent jouer avec les concepts tout en se passionnant pour les nuances de l'âme humaine. Toujours insatisfaite par le grand art ou la science pure ; je suis tombée en amour avec le design puisque cette discipline permet de combiner art et science et d'ouvrir sur un champ encore plus vaste. La combinaison art et science ramène au concept de théorie/pratique. Et comme dans le programme de la maîtrise en art une année scolaire est partagée entre la pratique et la théorie, je ne peux omettre de me situer par rapport à cette dernière. Mon rapport à la théorie est de type «pré-création ». Je puise mes sources d'inspiration dans une multitude de disciplines autant scientifiques qu'artistiques telles que la physique, la psychologie, l'archéologie et l'histoire, la sculpture, la littérature, etc. Paradoxalement, bien que je puise énormément dans la théorie, je ne désire pas que mes œuvres tiennent

consciemment un discours. C'est pourquoi, je ne tenterai pas de démontrer une théorie par le biais de cet essai. Il sera plutôt le témoin de mon cheminement. Comme le disait Gaston Bachelard : « *On dirait toute sa vie si l'on faisait le récit de toutes les portes qu'on a fermées, qu'on a ouvertes, de toutes les portes qu'on voudrait rouvrir.* »¹ Mon essai sera donc le récit de toutes les portes que j'ai rencontrées, celles que j'ai ouvertes, celles que j'ai fermées, celles sous lesquelles j'ai jeté un coup d'œil indiscret et celles qu'il m'a été impossible d'ouvrir.

¹ BACHELARD, Gaston, La poétique de l'espace, Quadrige/Presses universitaires de France, Paris, 1994, p.201.

Table des matières

Chapitre 1 - Le seuil , introduction	1
Chapitre 2 - La porte d'entrée , positionnement	10
Chapitre 3 - Les clés , définitions des concepts opératoires	20
Chapitre 4 - La porte de service , la méthode	36
Chapitre 5 - La grande porte , les objets créés et l'exposition	41
Chapitre 6 - La porte de sortie , conclusion	76
Bibliographie	90

Table des illustrations

5.1.1a - L'eau	42
5.1.1.1a - 36 façons de prendre un verre d'eau	44
5.1.1.1b - Le puits	45
5.1.1.1c - La fleur	47
5.1.1.2a - Les vacances à la mer	48
5.1.1.2b - Étoile de mer	49
5.1.1.2c - Éponge et Coquillages	51
5.1.2a - L'air	52
5.1.2.1.1a - Grand vent	54
5.1.2.1.2a - Bourrasque	55
5.1.2.2.2a - La cape sans souci	57
5.1.2.2.2b - La cape sans souci (détail)	57
5.1.2.2.3a - Cerf-volant	58
5.1.3a - Le feu	59
5.1.3.1a - Se Réchauffer	60
5.1.3.1b - Au coin du feu	61
5.1.3.1c - Écharpe	61
5.1.3.2a - Faire la lumière	62
5.1.3.2b - Luminou	64
5.1.3.2c - Un petit café	65
5.1.3.2d - Éclaire ma lanterne	65
5.1.4a - La terre	67
5.1.4.1a - Galerie-fourmi	68

5.1.4.1b - Pouf-foin	68
5.1.4.1c - Abri-épi	69
5.1.4.1d - Matière	69
5.1.4.2a - Retrouver ses racines	70
5.1.4.2b - Carrousel	71

CHAPITRE 1

LE SEUIL

Introduction

CHAPITRE 1

LE SEUIL

Introduction

1.1 Sujet de recherche

L'ensemble de ma production est basé sur un sujet de recherche qui se résume ainsi : « sensibiliser, par le biais d'objets fonctionnels, à l'importance de la vie ». Et de ce vaste sujet j'ai formulé une intention de recherche qui est de tenter de créer, dans un esprit ludique, des objets à partir des quatre éléments : eau, air, terre et feu ; éléments qui, selon la philosophie pré-socratique, sont les bases de la relation de l'homme à la vie. Et puisque les possibilités sont quasi-infinies j'ai ciblé un champ d'intervention : le quotidien ; et un modèle esthétique : la culture de masse. Mais revenons au point de départ : Comment suis-je arrivée à ce sujet ? Au seuil de cette porte qui clos le labyrinthe de la maîtrise, confiante et inquiète à la fois, perplexe également, je regarde derrière moi tout le chemin que j'ai parcouru et je peux y voir, ici et là, les portes que j'ai ouvertes et qui m'ont conduite jusqu'ici.

1.2 Génèse

C'est au cours du baccalauréat que j'ai, au hasard, ouvert des portes aujourd'hui significatives. La première est un projet intitulé *Chapelle résidentielle*. Le but de ce projet

était d'intégrer dans l'habitation familiale et le quotidien des moyens de mieux vivre un deuil. J'avais choisi ce travail parce que j'avais réalisé que de nos jours la vie est vécue en «prêt-à-jeter» et en «quatrième vitesse». La perte d'un être cher est un événement pénible et le deuil est un moment difficile à traverser. Pour moi, notre société moderne a dépersonnalisé cet événement et cherche à rapidement éliminer ce «petit inconvénient». Aujourd'hui, ce que l'on entend c'est : « Tu ne dois pas t'arrêter à ça », «la vie continue, ne te laisse pas abattre », «oublies tout ça et sors-toi vite de ce mauvais pas ». Avec ce travail, je tentais de favoriser une sacralisation personnelle de l'expérience en l'intégrant dans le milieu de vie de tous les jours. J'ai donc travaillé des objets qui accompagnent la personne affligée à chaque étape qu'elle traverse tout au long de son deuil.

C'est avec ce projet que sont apparus dans ma production deux éléments importants qui, dès lors, ne m'ont plus quittée : le rituel et le quotidien. Le quotidien est mon lieu d'intervention de prédilection. Je crois que l'essentiel de la vie d'un être humain se joue dans son quotidien et sa petite routine. Ce quotidien s'accompagne d'une multitude d'objets plus ou moins utilitaires qui maintiennent la cohésion de notre univers personnel. Le rituel, quant à lui, est un élément qui me fascine et que je ne cesse d'explorer parce qu'il est très révélateur de l'inconscient et de l'imaginaire. Le rituel, en tant que geste ou série de gestes répétés régulièrement et qui ont une signification particulière pour celui qui les pose, encadre et rythme la routine de tous les jours. Puisque je veux intervenir dans le quotidien des gens, le rituel est un outil à privilégier.

La seconde porte que j'ai traversée était mon projet de fin d'étude. L'œuvre résultante de ce projet fut un banc public. Mon intention était de créer un objet qui s'harmoniserait avec son environnement. Ma façon de procéder consista à choisir un lieu, ensuite à dresser la liste de tout ce que ce lieu inspirait à l'imagination populaire. À partir de cette liste, j'ai établi des critères de design auquel devait répondre l'objet. C'est dans ce travail qu'est apparu mon intérêt pour les quatre éléments : eau, air, terre et feu. L'effet qu'ils ont sur l'imagination populaire est une source inépuisable d'inspiration. La fascination de l'Homme pour ces éléments remonte à la nuit des temps et est la source d'une imagerie nourrissant la poésie, les mythes, les contes et les légendes.

La porte suivante se situe entre le baccalauréat et la maîtrise. Elle consiste en un objet qui a été réalisé dans le cadre d'un projet de recherche sur la culture matérielle.² La commande était de produire un objet à partir d'une fonction type, en s'inspirant de principes de design utilisés par les cultures autochtones. Le manteau de randonnée que j'ai conçu répond à la double fonction «se vêtir» et «contenir et transporter» et s'inspire du nomadisme des peuples inuits. Cette création se compose d'éléments que j'ai repris par la suite de plus en plus souvent dans ma production. La fonction «contenir et transporter» et les symboles sont deux aspects importants que j'ai conservés dans ma recherche actuelle et que je désigne par les termes de motifs et de techniques de l'art populaire telle la broderie.

² Design et culture matérielle, UQAC, 1994, sous la direction d'Elizabeth Kaine.

J'ai donc traversé la première porte de la maîtrise avec l'intention de créer des objets rituels et des rituels, basés sur les quatre éléments, que l'on pourrait intégrer dans le quotidien et qui auraient comme principale fonction de sensibiliser au caractère sacré de la vie. Au cours de cette première année de maîtrise, nombreuses sont les portes que j'ai ouvertes et refermées.

L'un des tous premiers travaux de cette période porte sur des persiennes. La fonction de ces persiennes n'est pas, contrairement aux persiennes offertes sur le marché, de couper la lumière de l'extérieur mais plutôt de mettre celle-ci en valeur par des couleurs translucides et par le jeu. Le geste de l'utilisateur, par une plus grande implication de sa part, devient rituel dans l'accomplissement de la fonction. En l'obligeant à répéter six fois l'opération de monter ou de descendre les persiennes, l'utilisateur s'attarde au geste qu'il est en train de poser.

C'est également pendant cette période, que j'ai effectué une recherche formelle pour produire des maquettes de bols à boire. L'objectif était de concevoir des objets rituels qui par la forme et le geste, amènent une prise de conscience de l'élément «eau» et du geste de boire. Pour répondre à cet objectif, j'ai découvert plusieurs principes : créer des objets imposants et plus difficiles à manipuler ce qui amène une plus grande implication du corps dans l'accomplissement du geste ; favoriser une mise en contact avec l'eau de façon

plus intime en ramenant au geste primaire de joindre les mains ; concevoir des objets qui exigent des gestes répétitifs qui rappellent le mantra ; et enfin, prolonger l'action dans un rapport au temps : temps d'acquisition de l'eau plus long ou temps de contemplation avant la consommation.

J'ai aussi fait un travail de conception portant sur le moyen moderne d'obtenir de l'eau, c'est-à-dire le robinet. Pour ce projet j'ai conçu six robinets dont un fut fabriqué. Tous ces robinets avaient en commun d'exiger une manipulation et une mise en opération plus difficile que le simple geste d'ouvrir les habituels robinets. Mon intention était de rappeler la rareté de l'eau et combien il est difficile dans certains pays du monde d'obtenir de l'eau. Je voulais ainsi conscientiser l'utilisateur sur l'importance de cette ressource.

Parmi tous les trous de serrure aux travers desquels j'ai regardé, deux lectures, celles sur le sacré et la culture populaire, ont retenu mon attention et ont surtout influencé mon discours. À travers toutes les lectures portant sur le sacré, particulièrement dans le domaine liturgique, j'ai retenu un terme important, soit «la célébration». À mon avis, la société occidentale est très axée sur la technologie, la science et la performance. À notre époque, il semble, plus souvent qu'autrement, que gagner sa vie prédomine sur le plaisir de vivre sa vie. Conséquemment la vie de tous les jours ressemble plus à une mécanique bien huilée ou à un agenda bien rempli qui règle tout à la minute près. Il n'y a plus de place

pour l'imprévu, l'inhabituel, l'amusant. Je crois que dans un tel cas, il faut réapprendre à vivre la vie quotidienne en y introduisant un brin de folie, apprendre à vivre la vie de tous les jours comme une fête. La célébration réinvente les rythmes de vie et redonne à celle-ci un nouveau souffle. En célébrant, l'Homme se consacre à l'essentiel, à la vie. Ainsi, selon Lévi-Strauss, "*C'est lorsque l'homme accepte de renoncer à toute perspective de rentabilité matérielle pour se livrer tout entier à la gratuité du cœur et de l'esprit, c'est alors qu'il a moins mais qu'il est plus*".³ La fête amène l'Homme pensant à devenir Homme vivant. En synchronisant son esprit et son âme ou ses pulsions enfantines, l'individu pourra atteindre un état d'émerveillement devant la vie et ainsi se laisser envahir par le goût de célébrer la vie. C'est à ce moment que mon discours glisse vers la fête, le jeu et le plaisir.

De la culture de masse, j'ai retenu un autre élément déclencheur : le kitsch. Le dernier travail que j'ai produit durant la première année de maîtrise était une œuvre devant faire partie d'une exposition dont le thème était le kitsch. De toutes les facettes du kitsch, c'est son affiliation au plaisir que j'ai retenue. Durant toute la première année de maîtrise, j'ai expérimenté, de multiples façons, ma relation à l'élément eau. Pour ce travail, j'ai donc associé l'eau à la dimension plaisir du kitsch. Cette combinaison a pour résultat les vacances à la mer. De l'idée de vacances découle la notion de voyage à laquelle on associe la valise ou tout objet répondant à la fonction « contenir et transporter ». J'ai donc produit une série d'objets pour contenir et transporter et inspirés de motifs associés à l'eau. Cette

³ LEVI-STRAUSS, Claude, Mythologique 1 - Le cru et le cuit, PLON, 1964, p. 23.

œuvre synthèse s'est révélée une œuvre charnière dans mon cheminement et est devenue le point de départ de ma production actuelle. À partir de ce travail, j'ai développé une nouvelle méthode de travail basée sur l'influence des quatre éléments sur l'imagerie populaire que l'on retrouve dans les produits de consommation de masse. De la série d'objets que j'ai exposée se dégageait un certain ludisme, un esprit enfantin. Conséquemment, ce point final à une année de recherche est devenu le point de départ à une année de production. J'ai alors laissé tomber le sacré et mes bols à boire, dont le discours me semblait lourd et hermétique.

À partir de ce moment, mon intention de recherche se définit autour du ludisme, de la célébration, de l'imagerie populaire et des objets du quotidien, et son objectif premier est de sensibiliser à la vie par l'entremise d'objets fonctionnels pouvant s'utiliser dans le quotidien. Pour ce faire j'ai développé une méthode de conception à partir de l'élément eau pour l'appliquer ensuite aux trois autres éléments qui sont l'air, la terre et le feu. Cette méthode se fonde principalement sur l'imagination populaire et les produits de consommation de masse.

En plus d'utiliser les quatre éléments comme trame de création, les objets conçus devaient s'inspirer de l'art populaire comme modèle esthétique et technique. Ces objets devaient également dégager un certain ludisme soit par la forme, la fonction, la matière ou

le motif. J'ai cherché également à développer des principes d'utilisation des objets qui suscitent chez l'utilisateur un certain intérêt qui le sensibilise à la vie. Concrètement, je m'attendais à créer quatre séries d'objets, une par élément. J'espérais créer des objets qui ont tous leur vie propre mais qui s'imbriquent tout de même dans un ensemble qui se veut harmonieux malgré la quantité et la diversité des objets qui le composent. Je supposais pouvoir monter avec mes créations une exposition sous une forme rappelant un kiosque d'exposition typique des divers salons tels le Salon du livre ou le Salon des artistes et artisans.

Le premier chapitre de ce mémoire s'attarde d'une part à définir la société du loisir et d'autre part, à voir comment mon travail s'inscrit dans ce paradigme. Le second chapitre définit les concepts opératoires de ma recherche-crédation, soit le quotidien, le rituel, le kitsch, la nature, la culture et l'art populaire, le motif et le jeu. Le troisième chapitre parle de ma méthode de conception et de la structure de mon travail, et enfin, le quatrième chapitre présente ma production, incluant le concept d'exposition. Pour terminer, la conclusion communique la réflexion qu'a suscité tout ce travail.

CHAPITRE 2

LA PORTE D'ENTRÉE
Positionnement

CHAPITRE 2

LA PORTE D'ENTRÉE

Positionnement

2.1 Modernisme et Postmodernisme

Dans le champ de la production d'objets, on retrouve trois systèmes. D'un côté, la production d'objets industriels, de l'autre la production artistique basée sur l'expression d'un contenu par un véhicule sensitif et intellectuel, et finalement, la production populaire. Dans la majorité des cas, l'œuvre artistique est un résultat qui fait appel à la raison comme aux sens. L'œuvre est contemplée, écoutée, déchiffrée, analysée mais l'implication du "regardeur" en rapport avec le regardé s'arrête généralement à ce stade. Le design ajoute à cela une dimension technique et implique une relation plus grande entre le corps et l'objet par son utilité. À cause de sa fonctionnalité, certaines personnes doutent que le design de création puisse être considéré comme un art majeur digne de ce nom. Il est considéré par plusieurs comme un art mineur. Pourtant, le design est un mariage entre l'art et la technologie. Cependant, au cours du 20^{ème} siècle son discours a eu plutôt tendance à adopter le modèle scientifique. Tout comme les arts, le design a suivi des courants, d'abord le modernisme puis le postmodernisme. Pour arriver à distinguer ces deux courants j'ai élaboré des définitions en me basant sur deux textes écrits par des auteurs différents : le

premier est tiré de l'encyclopédie Universalis, intitulé "modernisme et postmodernisme", écrit par Yve-Alain Bois ; le second porte le titre de "Polémiques postmodernes" dont l'auteur est Hal Foster. Le design moderniste et le design postmoderniste se distinguent à quatre niveaux : la conception du monde, la structure, le mode de connaissance et le type d'intervention.

Ainsi, le design moderniste conçoit le monde comme un élément inerte, matériel, qui lui fait face et dont il peut faire abstraction dans ses conceptions et ses interventions. Le moderniste porte son regard sur un objet qui, croit-il, lui est extérieur. En fait, sa pensée se base sur un principe d'exclusion. Il considère que le monde est un grand engin mécanique raisonné, donc prévisible.

À l'opposé, le design postmoderniste base sa pensée sur un principe d'inclusion. Il voit le monde comme une entité vivante et animée dont il fait partie. Le design postmoderniste utilise volontiers la métaphore d'un organisme vivant, complexe et imprévisible pour représenter le monde. Le regard qu'il porte est introspectif, tourné vers l'intérieur.

Il est évident que ces conceptions différentes du monde entraînent des structures, des modes de connaissances et des types d'interventions différents. Le design moderniste est structuré comme un langage, une combinaison de codes qu'il faut décoder pour en saisir

le sens. La structure postmoderniste ressemble beaucoup plus à une image qu'il faut ressentir dans sa globalité. De plus, le mode de connaissance moderniste, puisqu'il fragmente la réalité, en exclut l'observateur et croit que ce dernier n'est pas affecté par ses modèles. Au contraire, le mode de connaissance postmoderniste nécessite une transformation intime de l'observateur pour qu'il accède à la connaissance.

Comment se manifestent dans la création les conceptions modernistes et postmodernistes du design ? C'est à ce niveau que l'écart entre design moderniste et design postmoderniste est le plus perceptible. Le designer moderniste désire résoudre des problèmes. Par le fait même, il s'efforce de trouver des méthodes et des outils qui vont modifier les conditions extérieures à l'individu et qui risquent d'éliminer le problème. Cette intervention relève de la raison, de l'idéologie rationaliste et scientifique. De son côté, le designer post-moderniste ne cherche pas à résoudre le problème, il désire, à la place, répondre à des questions et ce, souvent, par mille autres questions. Il cherche assurément à apporter et provoquer une réflexion chez l'individu. Son intention première est de modifier l'attitude profonde de cet individu. Ce type d'intervention penche beaucoup plus vers le sentiment et l'intuition. Il est indéniable que chaque courant a eu son apogée à une époque ou à une autre, un courant succédant à l'autre. Ainsi se pointe à l'horizon un autre courant naissant d'un nouveau paradigme.

2.2 Ratio-vitalisme

Dans son livre intitulé Vous êtes tous des créateurs ou le mythe de l'art publié en mars 1998, Yves Robillard, professeur et critique d'art québécois, parle d'une nouvelle société à venir : la société de création. Cette société du prochain millénaire, motivée par le jeu et préconisant la culture populaire, s'oppose à la société actuelle forte d'une pensée rationnelle et avide de consommation. Notre culture actuelle est typique de la période postmodernisme qui succède à la période moderniste.

Dans son livre, Yves Roublard affirme que le prochain siècle verra naître une nouvelle société où la créativité de tous et chacun sera encouragée. En résumé, l'auteur prétend que cette nouvelle société sera différente de celle qui la précède sur plusieurs points. Une vision holistique de l'univers remplacera l'esprit rationnel réductionniste de l'ère industrielle. L'intuition et le subjectif reprendront leur juste place dans les valeurs sociales. Des habitudes de vie plus saines seront le résultat du choix volontaire d'un mode de vie plus simple. L'attitude ludique sera valorisée ; jeu et travail ne s'opposeront plus. L'ère nouvelle sera caractérisée par un retour en force de rituels collectifs. L'art descendra de son piédestal pour se rapprocher des gens ordinaires. Et l'artiste s'ouvrira et s'intégrera à d'autres champs d'activités. D'après Roublard les places publiques tels les parcs thématiques, les parcs d'amusement, les centres commerciaux seront des endroits privilégiés. Le mot d'ordre de cet art public sera : lieux de loisirs éducatifs. Il est certain que la société capitaliste est convaincue que l'attitude ludique est un bon moyen d'attirer la

clientèle. Le West Edmonton Mall en est un des exemples le plus spectaculaire. Au-delà de l'attrait monétaire, de tels lieux ont un effet sur les gens dont on ne peut réellement mesurer l'importance, pour l'instant. Cela nous mène à la dernière phase d'adaptation de l'art au prochain millénaire. Avec l'envahissement de l'art dans les lieux publics, on assistera de plus en plus à l'effacement de la frontière entre art et vie apportant une esthétisation grandissante du quotidien. Il est certain qu'un tel changement nécessite une ouverture de l'esprit mais aussi un renouement avec le côté émotif, intuitif de l'être ou ce que Michel Maffesoli appelle la raison sensible. Ce dernier mentionne d'ailleurs :

Il y a là une doctrine d'harmonie universelle se fondant sur le lien entre le monde intérieur de l'individu, et le monde extérieur de la nature. J'ai souvent rappeler l'étymologie du terme connaissance, « naître avec » (cum-nascere). Une telle connaissance mise en œuvre par les alchimistes, ou les occultistes de la Renaissance, rejoint, sans qu'il y ait filiation directe, le « holisme » que l'on retrouve chez Durkheim, et qui curieusement renaît dans les pratiques du New Âge postmoderne. Elle exprime bien une loi organisatrice du monde qui veut que le cours universel, le flux des changements et les mouvements naturels fassent interagir tous les éléments les uns sur les autres.⁴

Maffesoli mentionne aussi :

Il suffit donc d'être attentif aux signes du temps pour voir que nos sociétés sont animées, d'une manière organique, par le jeu des images, et que de diverses façons on peut les caractériser par un style accentuant à la fois l'esthétique, le quotidien et le communicationnel, ou si l'on n'aime point ce terme un peu barbare, le symbolique.⁵

⁴ MAFFESOLI, Michel, Éloge de la raison sensible, Bernard Grasset, Paris, 1996, p. 87.

⁵ MAFFESOLI, Michel, op. cit. p. 105.

Dans la nouvelle société de création, tous seront appelés à développer leur créativité. Tous feront appel à « ... *la raison interne parcourant ... les petits actes créatifs vécus au jour le jour* »⁶. L'art, tout comme la société, va subir ce que je pourrais appeler une mutation pour entrer dans une nouvelle ère. La première phase de cette mutation consiste en un métissage entre le grand art et la culture populaire, le "Pop Art" des années 60 en est un exemple. La seconde étape de la transformation, selon Maffesoli, sera un glissement de l'art des musées vers la vie courante : « ... *après avoir été cantonné, durant toute la modernité, en des lieux prévus à cet effet : musées, ateliers, conservatoires, l'art tend à se répandre dans l'ensemble de la vie sociale.* »⁷

En bref, l'art sautera les clôtures de son champ pour s'intégrer petit à petit dans toutes les sphères d'activités d'une structure sociale. Avec cette mutation de l'art et la nouvelle société de création, l'artiste verra son rôle social se modifier profondément. Selon Yves Roublard, quelques choix se proposent à lui pour réorienter sa pratique. Premièrement, l'artiste pourra s'allier avec les décorateurs d'intérieur et les designers pour travailler dans le domaine de l'aménagement de lieux publics, de commerces, de bars, de restaurants, de lieux de loisirs, de vieux ports et marchés, terrains de jeu, parcs, jardins. Ils pourront aussi participer aux divers festivals, travailler en scénographie, en muséologie et à la conception de centres d'interprétation. Ils pourront aussi s'orienter vers la production d'illustrations, d'affiches, de bijoux, de vêtements, de jouets, etc. Les créateurs pourront aussi se tourner

⁶ MAFFESOLI, Michel, op. cit. p. 149.

⁷ Ibidem, p. 258.

vers l'enseignement, les rituels de réconciliation ou les ateliers d'éveil de la conscience et même l'art thérapie. Finalement, les artistes pourront s'intégrer aux équipes de recherche sur les sciences cognitives. Peu importe l'orientation que prendra l'artiste, il devra être tourné vers les autres et surtout être polyvalent pour répondre aux besoins de sa communauté.

Avec cette nouvelle société apparaît un nouveau paradigme que Maffesoli appelle le « ratio-vitalisme ». Ratio pour rationnel et tout ce qui découle d'un mode de pensée régit par la raison. Vitalisme pour une vision globale de l'Homme et de la nature et une priorisation des sens et de l'instinct. À cet effet, l'auteur affirme que :

Peut-être faut-il laisser se dissoudre son moi, et naturellement son moi critique, pour mieux entendre la subtile musique qui est entrain de naître, pour mieux rendre compte du profond changement s'opérant sous nos yeux. En bref, mettre en œuvre un esprit contemplatif sachant saisir l'indéniable création sociétale caractérisant cette fin de siècle. Et cela en prenant au sérieux un monde imaginal dont on commence, à peine, à entrevoir les contours. En effet, c'est par l'intermédiaire des images que le microcosme humain est en train de correspondre au macrocosme naturel. On peut penser qu'ainsi pourra se réaliser une nouvelle harmonie trouvant son fondement sur la vie et, au-delà des diverses fragmentations, sur la puissance du tout. C'est cela que l'on peut appeler le « ratio-vitalisme.

C'est-à-dire ce qui introduit à une pensée caressante, se préoccupant peu de l'illusion de la vérité, ne proposant pas un sens définitif des choses et des gens, mais s'employant toujours à rester en chemin. En son sens strict, il s'agit là d'une « méthode » érotique, amoureuse de la vie. Et s'employant à montrer sa fécondité. Il y a, en général, à la base de la démarche intellectuelle, propre à la tradition occidentale, ce que Flaubert appelait la « rage de vouloir conclure ». Ce fut la force de la modernité. Mais maintenant que l'on a épuisé les charmes d'un tel pouvoir, il n'est pas inutile d'observer que le monde, sa

*rhétorique et son geste sont, essentiellement, pluriels, ils ne se prêtent pas à une conclusion mais à une ouverture. [...] Dans une telle perspective, le vitalisme est, avant tout, attentif aux phénomènes empiriques, à ce qui se donne à vivre. [...] ... une sagesse de vie reposant sur la prise en compte du sensible, de l'apparence, de ce qui se donne à voir.*⁸

Maffesoli explique que l'expérience vécue et le sens commun qui en est l'expression, ainsi que le sensible seront la marque de ce paradigme.

En fait, ce paradigme amènera une nouvelle société de création, annonçant une ère nouvelle pour cet art qu'est le design. La structure de ce paradigme holistique se base sur le sensible, sur ce qui se donne à vivre. Par conséquent, son mode de connaissance est celui du sens commun qui se retrouve dans l'art populaire et du vécu qui fait la trame du quotidien. Finalement, son type d'intervention penchera vers le jeu et le ludisme qui en sont les bases, l'éducation et surtout l'interaction qui permet une certaine prise de conscience.

Dans ma pratique personnelle, j'adhère en partie à la conception du monde post-moderniste. Je considère que l'Homme est une partie intégrée à l'ensemble ou univers qui nous entoure. Mes objets, comme les persiennes et le robinet-écluse, impliquent une plus grande participation de l'utilisateur et le temps d'exécution est prolongé. Ces objets vont à l'encontre du design industriel actuel, ils instaurent un geste révolutionnaire par rapport à la pensée du design moderne et ses modèles dont l'image véhiculée est la performance

⁸ MAFFESOLI, Michel, op. cit. p. 149, 150 et 152.

axée sur l'efficacité fonctionnelle c'est-à-dire l'économie de temps d'exécution pour l'utilisateur. À mon avis, ceci entraîne une aliénation en rapport à l'accomplissement de la fonction. Bien que je puisse appliquer les principes du design postmoderniste à ma production, cette dernière se détache pourtant de ce courant. En fait, par l'importance que j'accorde à la relation entre l'Homme et la nature, par mon intention d'intégrer mon design dans le quotidien et par l'appel à la raison sensible, je penche vers la nouvelle façon d'interagir avec le monde prônée par le ratio-vitalisme.

Pour terminer, je dirais que mes lectures sur la société à venir m'ont apporté un certain réconfort. J'ai retiré de ce travail une assurance en regard des choix que j'ai fait dans ma pratique artistique. Yves Robillard mentionne que les artistes de la nouvelle société de création devront s'allier avec les décorateurs d'intérieur et les designers. Je vois dans cette affirmation que l'apogée du design artistique est à venir. Un design respectueux de la nature qui tentera d'introduire l'art dans le quotidien à l'instar du kitsch et de l'art populaire, par le biais des rituels et du jeu.

CHAPITRE 3

LES CLÉS

Définitions des concepts opératoires

CHAPITRE 3

LES CLÉS

Définitions des concepts opératoires

3.1 Les concepts opératoire

Ma production en design procède du paradigme ratio-vitaliste principalement par six concepts : le quotidien, le rituel, le kitsch, la nature, la culture populaire et le jeu. Tous ces termes, bien qu'ils nous soient familiers peuvent avoir de multiples applications. Il est donc nécessaire que je cerne, de manière précise, les définitions de ces termes les plus représentatives de mon travail.

3.1.1 Quotidien

Dans La conquête du présent, Michel Maffesoli parle du quotidien comme : « ... *les minuscules situations de tous les jours...* »⁹ ou comme « ...*tous les actes et toutes les situations anodines qui constituent notre vie.* »¹⁰ Dans Éloge de la raison sensible, il mentionne que :

... les événements exceptionnels, les grands moments ponctuant la vie des individus, des groupes sociaux, des institutions, ou même des pays sont, somme toute, assez rares. On peut les célébrer régulièrement ou les ritualiser, ils peuvent avoir un retentissement en amont ou en aval de ces célébrations, mais ils restent de l'ordre de l'extraordinaire. Tout autre est la vie courante qui se structure à partir de ces « petits riens », de ces « je-ne-sais-quoi » dont les entrecroisements multiples font la vraie trame sociale. Comme l'indique Fernando Pessoa : « sage est celui qui monotonise la vie, car le plus petit incident acquiert alors la faculté d'émerveiller. » (Le livre de l'intranquilité). Au travers de cette notation, le poète souligne bien qu'il y a une sagesse de

⁹ MAFFESOLI, Michel, La conquête du présent, Presses universitaires de France, Paris, 1979, p.15.

¹⁰ Ibidem p. 17.

*l'ordinaire, sagesse qui est à la base de ce que l'on peut appeler le réenchantement du monde.*¹¹

Le champ d'action du designer est constitué des objets du quotidien, ceux que l'on utilise couramment. Le quotidien est mon lieu d'intervention de prédilection parce que, justement, il s'insère au cœur de la vie des individus. Avec l'avènement de l'ère nouvelle, la frontière entre le grand art et la culture populaire s'efface, la limite entre art et vie s'estompe et conséquemment la vie quotidienne s'esthétise de plus en plus. Dans mon travail, je cherche à insérer l'art dans le quotidien par le biais du design. Je m'inspire du vécu de tous les jours pour créer des objets que l'on utilise au quotidien. Par exemple, ma série de « bols à boire » est composée d'objets dont la fonction est de permettre de consommer de l'eau, un geste que l'on accomplit plusieurs fois par jour.

3.1.2 Rituel

Le terme rituel peut se définir de nombreuses façons, selon les disciplines. Selon Jean Cazeneuve dans Sociologie du rite, Le rite est :

*... un acte qui peut être individuel ou collectif mais qui, toujours lors même qu'il est assez souple pour comporter une marge d'improvisation, reste fidèle à certaines règles qui, précisément, constituent ce qu'il y a en lui de rituel.*¹²

Le rituel, comporte deux éléments importants, la répétition et la symbolique. Maffesoli mentionne :

En effet, la répétition peut être envisagée comme horizon de tout rituel social, dans ses aspects paroxystiques ou pathologiques, de même que dans ses

¹¹ MAFFESOLI, Michel, Éloge de la raison sensible, Bernard Grasset, Paris, 1996, p. 233.

modulations nuancées et quotidiennes elle accentue le présent et son vouloir vivre. [...] Répéter revient à nier le temps, c'est le signe d'un « non-temps » qui caractérise le concret de la vie quotidienne, l'instant vécu. [...] ... la répétition dont est pétri le rituel ou le mythe a une fonction essentiellement ordonnatrice...¹³

Le rituel est également une question d'images, de symboles : « *Les symboles que l'on peut définir comme des molécules de rituel, ont une grande richesse et une grande profondeur sémantique et possèdent une structure spécifique.* »¹⁴ Le rituel est une espèce de mise en scène. « *Ainsi le rite est le mode d'apparaître, de théâtralisation de l'être social et individuel...* »¹⁵ Dans le cadre de cette recherche, je considérerai le rituel comme une série de gestes, utilisant outils et images symboliques, accomplis dans l'intention de sécuriser ou de conscientiser celui ou ceux qui y participe.

Le rituel s'insère dans toutes les sphères de la vie : quotidien, religion, travail, etc. Les rituels sont nombreux dans les cérémonies religieuses. Ils rythment tout autant notre routine quotidienne. Le monde du travail n'y échappe pas non plus. Particulièrement dans les travaux manuels, les actes de conception ou de création, chaque geste a un sens, l'acte

¹² CAZENEUVE, Jean, Sociologie du rite, Presses universitaires de France, Paris, 1971.

¹³ MAFFESOLI, Michel, La conquête du présent, Presses universitaires de France, Paris, 1979, p.96-97.

¹⁴ Sous la direction de HUXLEY, Julian, Le comportement rituel chez l'homme et l'animal, Bibliothèque des sciences humaines, Gallimard, 1971, Article de TURNER, V.W., Syntaxe du symbolisme d'une religion africaine.

¹⁵ MAFFESOLI, Michel, op. cit. p. 155.

technique est très symbolique. Tous ces rituels nous rassurent, nous sécurisent. Yves Roublard ajoute que :

Le rituel est un acte de renforcement individuel de notre propre pouvoir sur nous-mêmes et sur notre environnement physique et social, mais aussi un acte d'échange, de rétablissement de l'unité avec cet environnement. Car l'environnement n'est pas menaçant pour celui qui a fait la paix avec ses démons intérieurs.¹⁶

Étrangement dans notre époque, où règne un climat rationaliste, perdurent des gestes rituels relevant beaucoup plus de la superstition et de l'irrationnel; comme par exemple, les rassemblements sportifs ou la traditionnelle soirée entre gars pour écouter les séries éliminatoires; le rituel du café matinal; les traditions familiales telle la visite du dimanche; ou finalement les protocoles dans les événements officiels. Ce sont tous des rituels dans leur forme, puisqu'ils impliquent répétition et symbolique même si le sens, qui à l'origine découlait du sacré, a évolué à travers les âges. Dans ce monde rationnel qu'est le notre, ces rituels semblent les symptômes d'un attachement illogique à des choses du passé. Selon Maffesoli, cette espèce de nostalgie du « bon vieux temps », ce que Carl Gustav Jung appelle la mémoire collective ou les archétypes, est incontournable :

... car les petit rituels quotidiens confortent le sentiment d'appartenance, l'impression de faire partie d'une communauté.¹⁷

Tous ces rituels quotidiens, auxquels on ne prête pas attention, qui sont plus vécus que conscientisés, que l'on verbalise rarement, ce sont eux, qui constituent la vraie densité de l'existence individuelle et sociale.¹⁸

¹⁶ Yves Robillard, ouvrage cité p. 171.

¹⁷ MAFFESOLI, Michel, op. cit. p. 234.

¹⁸ MAFFESOLI, Michel, op. cit. p. 233.

Dans ma production, j'utilise les rituels quotidiens comme inspirants pour créer des objets qui favorisent la conscience du rituel et même qui instaurent de nouveaux petits rituels. Un rituel qui m'a beaucoup inspiré est l'habitude courante de discuter entre amis autour d'une tasse de café. Nous verrons, dans un chapitre ultérieur, comment ce rituel c'est concrétiser dans la conception d'un objet.

3.1.3 Kitsch

Selon Eva LeGrand¹⁹ le terme « kitsch » désigne au départ la production artistique et industrielle d'objets à prix modique. Le terme « kitsch » qualifie, dans le langage courant, des objets de mauvais goût, de pacotille, dotés d'une surcharge décorative qui peut être perçue comme inutile et superflue, évoquant un certain exotisme factice ou encore le monde merveilleux des contes de fées. Elle cite Broch, pour qui le kitsch ne constitue rien de moins qu'une dimension universellement présente dans l'humain et inhérente à sa vision du monde : il y a une « goutte de kitsch » dans chaque individu et dans chaque œuvre d'art, et le kitsch ne pourrait exister sans une attitude kitsch. Selon Milan Kundera dans L'insoutenable légèreté de l'être²⁰ le kitsch est le royaume du beau, où règne le cœur et sa sensibilité. La conception du monde, à travers la lunette kitsch, ignore la raison et tout ce qui est inacceptable ou laid. Le kitsch est universel, il fait donc appel à des sentiments

¹⁹ LE GRAND, Eva, Séduction du kitsch – roman, art et culture, XYZ éditeur, Montréal, 1996.

²⁰ KUNDERA, Milan, L'insoutenable légèreté de l'être, 1984.

partagés par le plus grand nombre, il fait appel à des images clés enfouies dans la mémoire des individus telle la pitié devant un enfant abandonné.

Cette attitude kitsch se perçoit plus particulièrement dans les concepts que la société véhicule. Le phénomène de consommation de masse a engendré la production d'une profusion d'images cultes adorées par l'Homme contemporain, et toutes ces images cultes, fétiches, clichés ou kitsch selon l'opinion de chacun, sont le reflet de notre société et ce à quoi qu'elle aspire. Le véhicule de cette attitude kitsch et des images qu'elle engendre sont principalement les objets.

Qu'est-ce que l'objet kitsch? Dans un écrit intitulé Kitsch et objet diffusé sur le site internet « Archivue », Abraham A. Moles et Eberhard Walh indiquent que : « *Le kitsch est une dimension de l'objet dans ses rapports avec l'être, qui se surajoute aux fonctionnalités traditionnelles* ». ²¹ Au-delà de son utilité fonctionnelle, l'objet dans ses rapports avec l'être possède une dimension symbolique, émotive, psychologique, sociale et culturelle. « *Comme tout devient concret dans le monde d'une âme quand un objet, quand une simple porte vient donner les images de l'hésitation, de la tentation, du désir, de la sécurité, du libre accueil, du respect!* ». ²²

²¹ Site internet Archivue, http://archivue.net/LECTURES/MOLES/MOLES_KITSCH.html.

²² BACHELARD, Gaston, La poétique de l'espace, Quadrige / Presses universitaires de France, Paris, 1994, p.214.

En plus de sa fonction utile, l'objet kitsch est surenchéri par une fonction que l'on pourrait qualifier d'inutile dans le sens que cette fonction n'aide en rien à l'accomplissement de l'utilité première de l'objet, par exemple, la fonction décorative d'une théière. Il y a également le regroupement dans un seul objet d'une série de fonctions techniques visant un but unique telle le lave-vaisselle. À l'inverse, il y a la division des fonctions, un objet pour chaque étape de l'accomplissement d'une action, par exemple, moulin à café, infuser le café et servir le café. Il y a aussi le regroupement de plusieurs fonctions différentes accomplies par le même objet de base tel le robot culinaire qui hache, réduit en purée ou fouette. Il y a finalement le raffinement des fonctions qui a fait naître la génération des gadgets comme la brosse à dents électrique. Cet art du gadget amène à un nouveau type de relation entre l'objet et son usager, une relation basée sur le jeu dans la vie quotidienne.

Cet aspect ludique de l'objet kitsch est l'un des moteurs de ma création. Mais au-delà du jeu, c'est dans son affiliation au plaisir que le kitsch m'intéresse. Moles et Wahl mentionnent : « *Le kitsch est une réconciliation de l'être humain conservateur avec l'art subversif, régie par la notion de confort ou de bien vivre.* »²³ C'est ce désir de bien vivre que je veux exprimer dans mes œuvres.

²³ Site internet Archivue, op. cit.

Les objets de consommation kitsch et l'image qu'ils véhiculent sont donc ma matière première, le point de départ de mes concepts. Les fêtes annuelles telles Noël, l'Halloween ou Pâques sont des occasions marquées par l'abondance d'images popularisées.

3.1.4 Nature

Le mot « nature » est un terme vague qui peut endosser plusieurs définitions. Dans le paradigme ratio-vitaliste le terme nature est plutôt utilisé dans le sens du monde physique considéré en dehors de l'homme mais avec lequel ce dernier est inévitablement en continuelle interaction. Maffesoli explique ainsi :

...la marginalisation du sensible, la perte du sens esthétique a été une erreur épistémologique. Erreur compréhensible en un moment, la modernité, où il s'agissait de dominer la nature, mais qui ne l'est plus quand le rapport à la nature, que ce soit celle du corps individuel ou de l'environnement proprement dit, tend à devenir plus « partenarial ». À l'écologisation du monde doit correspondre une écologie de l'esprit.²⁴

La relation entre la nature et l'art est complexe, multiple et a évolué au fil du temps. Dès les balbutiements de l'art la nature fut matière, support et médium. Dès cette époque la nature était le sujet privilégié des artistes. À la fin du 19^{ème} siècle, avec les impressionnistes, la nature-paysage atteint un paroxysme. Avec l'Art symboliste, l'Art nouveau et les Arts déco, la nature devient un modèle que l'on applique autant dans la forme que dans le motif.

²⁴ MAFFESOLI, Michel, Éloge de la raison sensible, Bernard Grasset, Paris, 1996, p. 260-261.

Au début du 20^{ème} siècle, en opposition aux courants Futurisme italien et Constructivisme russe, qui font l'apologie de la machine, certains courants visent «... à une relecture des processus à l'œuvre dans la nature ».²⁵ L'Organicisme russe comme certains artistes de l'art abstrait lyrique portent un intérêt particulier au cycle de la nature. « *Les modèles du fonctionnement de l'œuvre sont ceux-là même du vivant : floraison, germination, circulation de la sève ou du sang, et cette incessante déformation qui perturbe les structures existantes* ».²⁶ Les surréalistes, quant à eux, feront de la nature une source de matières ou d'objets qu'ils insèrent dans leurs œuvres.

Puis la nature devient participante de la création de l'œuvre même. L'action des éléments, eau, air, terre et feu et les aléas du cycle naturel deviennent partie intégrante du processus de création de l'œuvre. Les « Cosmogonies » d'Yves Klein en sont un exemple. L'Arte povera italien avec Penone prise l'utilisation de végétaux dans les œuvres.

*Soucieux de travailler à l'intérieur d'une zone intermédiaire entre l'art et la vie, les artistes de la fin des années 60 élargissent considérablement le champ de leurs matériaux. Tout désormais est susceptible d'être traité par l'artiste, y compris la nature – mer, terre, ciel, montagnes et vastes étendues désertiques, icebergs, volcans, côtes rocheuses.*²⁷

Le Land Art des années 70 est le point culminant de cet envahissement de la nature par l'art. En relation avec d'autres courants comme l'art minimal, l'art conceptuel et l'art

²⁵ DE MÉRÉDIEU, Florence, Histoire matérielle & immatérielle de l'art moderne, Bordas, p.254.

²⁶ Ibidem.

sociologique, le Land Art a comme objectifs de « *Traiter la nature entière et le paysage comme un matériau, intervenir dans le processus même de la nature et laisser ensuite celle-ci modifier, puis effacer les traces de l'action humaine... »*²⁸

Dans mon travail, la nature n'est pas un thème mais un inspirant. Elle n'est pas matériau, support ou médium, elle est motif. La nature ne participe pas à la construction des mes objets. Cependant la conception de ceux-ci tente d'éveiller le souvenir de la nature. En fait, je vise par des matériaux modernes, par l'artificiel plutôt que le naturel, dans les activités quotidiennes, à remettre les gens en contact avec la nature et l'essence de la vie. L'équation que je fais s'exprime ainsi: le naturel est représenté par les quatre éléments: l'eau, la terre, l'air et le feu; et l'essence de la vie, par la joie de vivre que dégagent mes créations.

3.1.5 Culture et art populaire

Culture et art populaire sont sûrement les termes les plus difficiles à définir. Comme le définit Raymond Humbert, dans son livre intitulé Le symbolisme dans l'art populaire, :

*En se référant aux définitions qui sont les explications d'une pensée reconnue, nous établissons une hiérarchie entre les beaux-arts, arts savants réservés au bon goût et à l'intelligence sensible, et les arts décoratifs et appliqués qui dépendent de l'exécution et de la dextérité manuelle, d'où l'opposition de l'art aux techniques, des beaux-arts aux arts appliqués.*²⁹

²⁷ DE MÈREDIEU, Florence, op. cit. p.255.

²⁸ Ibidem.

Si on ajoute le qualificatif « populaire », les choses se compliquent encore plus.

Selon le même auteur :

Le mot populaire a un sens très précis, mais des emplois variés. L'une de ses définitions est « ce qui a rapport au peuple » de par ses origines et qui lui est propre, par exemple les expressions populaires. Mais le mot populaire englobe aussi tout ce qui est mis à sa portée, comme l'éducation populaire, ainsi que ce qui lui est destiné, la soupe populaire. Le mot populaire a également le sens de popularité à l'exemple d'un roi populaire. Le terme populariser signifie vulgariser, s'appliquant à une idée, à une histoire. Populaire est proche de « populace » et « populo », termes péjoratifs servant à désigner le peuple. Faire peuple n'est pas s'élever mais s'abaisser; ce qui est populaire est commun, trivial, banal venant de la masse, du commun des hommes. [...] L'art – ce que l'on appelle le grand art ou les beaux-arts – et le peuple n'ont, par définition pas de points communs ...³⁰

Bien qu'il paraisse être une expression en soi contradictoire, l'art populaire est un phénomène de civilisation inéluctable. Il peut donc être plus aisé de parler de culture populaire. Comme l'exprime Maffesoli :

... les rituels, multiples et divers, ponctuant la vie courante, le jeu des apparences, les techniques corporelles, les modes langagières, vestimentaires, sexuelles, en bref la culture dans ces diverses manifestations, sont, en leur sens le plus strict, l'expression d'un groupe, d'une société, d'une époque.³¹

Ce phénomène justifie les matériaux que j'utilise pour créer des objets. Je puise la matière de mes productions dans la culture populaire et dans les produits de consommation de masse. Si le "Pop Art" utilisait les produits de consommation ou

²⁹ HUMBERT, Raymond, Le symbolisme dans l'art populaire, Dessain & Tolra, Paris, 1988, p. 12.

³⁰ HUMBERT, Raymond, op. cit. p. 15.

³¹ MAFFESOLI, Michel, op. cit. p. 163.

de la culture populaire pour en faire des tableaux ou des sculptures, moi j'utilise ces mêmes produits et la même culture pour créer des objets utilitaires. Je conçois des objets dont la forme s'inspire de l'esthétique populaire parce qu'elle est un langage reconnaissable par tous, un lieu commun, utilisant des archétypes universels; ces symboles devenus signes parce qu'employés depuis des siècles et à sens universels. La production populaire est, pour moi, émouvante, sensible et sincère. D'autres gens sont touchés et se sentent interpellés par ce genre d'objets. Aussi, les créations populaires peuvent revêtir plusieurs formes. Il y a les objets drôles et colorés, ceux qui expriment tristesse et misère, ceux qui nous fascinent par leurs aspects fantastiques, ceux qui font preuve d'une grande habilité technique, tels les miniatures et les inventions des «patenteux»³². L'esthétique populaire se caractérise généralement par ses couleurs et son abondance de motifs qui l'associe souvent au kitsch. C'est cette abondance que je retiens pour ma production, abondance qui se manifeste à prime abord par la quantité d'objets que je produis. Je pourrais presque qualifier ma production de « fiesta d'objets, de motifs et de couleurs ».

3.1.6 Le motif

Le motif est une image plus ou moins schématique qui symbolise un concept. Le motif découle du besoin de se représenter le monde. Selon Humbert, « *l'esprit a deux*

³² Terme populaire pour désigner quelqu'un d'ingénieur, habile à trouver des choses nouvelles, à inventer. LAPOINTE, Raoul, Des mots pittoresques et savoureux, Dictionnaire du parler populaire, Archiv-Histo, Montréal.

*possibilités de se représenter le monde. La première vient de la perception et de la sensation, elle est directe. La seconde est basée sur la sensibilité et l'imagination ».*³³

C'est de cette dernière possibilité que naît le motif. À l'époque où les paysans étaient tous analphabètes, le motif était un véhicule poétique. D'abord reliés aux dieux et à la religion, les motifs devinrent une manière d'enjoliver les objets de tous les jours. Le motif reste d'abord et avant tout très lié au vécu quotidien des gens. Le motif est symbole, il est image, il évoque, il rappelle. Le motif égaye, il embellit. Il y a des motifs particuliers à certaines occasions. Ils varient selon la saison. Certains motifs sont discrets d'autres plus voyants. Mais ils sont tous les images témoins d'une société. Le motif est l'un des matériaux de base de mon travail. Il est souvent le point de départ de ma création puisque plusieurs de mes objets sont conçus à partir d'un motif. C'est le cas plus particulièrement dans ma série de sacs pour aller à la mer. Les motifs de poissons, de coquillages, d'étoiles de mer et de bateaux ont été les éléments générateurs de la majeure partie des objets de cette série.

3.1.7 Le jeu

À mon avis le jeu est le véhicule par excellence du ratio-vitalisme. Le jeu fait appel autant à la raison abstraite qu'à la raison sensible. Il fait appel à l'imaginaire, à l'illusion, il est le lieu du plaisir. Notre système capitaliste a mis sur un piédestal le travail. Pourtant, le jeu, le ludisme fait partie intégrante du caractère de l'être humain.

³³ HUMBERT, Raymond, *op. cit.* p. 6.

*Durant les années soixante, on opposait loisir et travail. On ne le fait plus, depuis la redécouverte du jeu comme outil indispensable d'apprentissage. à Silicon Valley, on paie les employés pour qu'ils jouent afin de donner un meilleur rendement. L'attitude ludique est le moteur de la prochaine civilisation.*³⁴

Le jeu comporte plusieurs facettes.

*Richard Schechner énumère trois sortes d'attitudes ludiques : la maya-lila, le jeu noir et le jeu de performance. Dans le premier cas, il se réfère à l'attitude philosophique des Hindous, pour qui la vie est un grand jeu d'illusions (maya : illusion, lila: jeu) avec lesquelles il ne faut pas avoir peur de jouer. Le vivant ne peut être détruit ; il renaît sous de multiples formes. Le jeu noir est celui des névrosés et des délinquants, le jeu avec la mort, jeux de bravade, comme les courses de démolition d'autos, ou inconscients, l'état compulsif du drogué. Le jeu de performance, qui est en tout et toujours une forme d'expression esthétique, est le jeu conscient durant lequel on crée de nouveaux rapports avec ce qui nous entoure.*³⁵

Il peut aussi avoir dans le jeu une notion de performance, de compétition avec un gagnant et un perdant. Pour le contexte de mon travail, le jeu est un mode d'apprentissage, un moyen de « faire passer son stress », un moyen de communiquer et de se faire des amis ou le moment de réinventer le monde. Je crois qu'une attitude ludique nous permet de prendre la vie un peu moins au sérieux, de mettre de la couleur dans la grisaille du quotidien. Toute ma production revêt un aspect ludique soit par la fonction de l'objet soit tout simplement par sa forme et ses couleurs. Des objets qui font sourire ou qui surprennent, des objets qu'on manipule pour leur donner des formes différentes au gré de

³⁴ ROBILLARD, Yves, ouvrage cité, p. 126.

³⁵ ROBILLARD, Yves, ouvrage cité, p. 142.

notre humeur; les trompe-l'œil ou des objets qui en dissimulent d'autres; les objets qui présentent une large gamme de couleurs et/ou de motifs expressifs et reconnaissables.

CHAPITRE 4

LA PORTE DE SERVICE

La méthode

CHAPITRE 4

LA PORTE DE SERVICE

La méthode

4.1 La méthode

Théoriquement, mon travail s'inscrit dans la pensée ratio-vitaliste. Comme dans tout paradigme, le contenu est vaste et les possibilités d'intervention, de création ou de production quasi infinies. Il est tout aussi important de cerner le côté pratique de ma production que d'inclure celle-ci dans un ordre de pensée. Je conçois des objets selon une méthode qui m'est propre et en respectant une structure que j'ai établie. Cette structure découle d'une dualité ou d'une complémentarité entre le corps et l'esprit.

Cette division est apparue dans ma production en cours de réalisation. Après avoir produit deux ateliers et pris du recul face au travail accompli, je me suis aperçue que mes objets s'inséraient dans deux catégories. D'un côté, des objets dont la fonction tente de satisfaire des besoins reliés au bien-être du corps comme les besoins vitaux d'air et d'eau; comme les besoins de sécurité, de confort et de repos. De l'autre côté, des objets dont la fonction satisfait des besoins d'ordre plus intellectuel et émotionnel comme s'instruire, voyager. Je conçois des objets pour satisfaire certains besoins, en m'inspirant de la symbolique populaire des éléments, celle que l'on retrouve dans tous les objets du

quotidien. Pour l'eau, j'ai conçu des bols à boire pour répondre au besoin vital de se désaltérer. Et pour le même élément, toute la série de sacs pour aller à la mer s'inspirait des effets bénéfiques sur le moral de la proximité de l'eau. Pour l'air, le même principe se répète : respirer pour remplir ses poumons d'air frais et s'aérer l'esprit. Ainsi de suite pour les deux autres éléments : le feu permet de se réchauffer et par la lumière qu'il dégage, s'associe à la connaissance. Finalement, la terre invite au repos et ramène aux racines, appelle aux souvenirs.

La série est une part importante de ma production. Je ne conçois pas un objet mais une série d'objets. Au départ, il y a quatre groupes, un pour chaque élément. Plusieurs séries peuvent se développer à partir de chacun des éléments. Et même à partir d'une fonction générale se dessine d'autres petites séries. La série rappelle l'abondance que l'on retrouve aussi bien dans les fabrications des artisans et des « patentoux »³⁶ que dans les biens de consommation.

À travers le parcours que j'ai accompli pour réaliser la série « Des vacances à la mer », j'ai pu identifier une méthode de conception que j'ai utilisée par la suite avec les autres éléments. Celle-ci se déroule en cinq étapes : premièrement, je choisis l'élément, par exemple l'eau. Ensuite, je détermine un besoin généré ou satisfait par cet élément : la soif. L'eau désaltère. À partir de ce besoin, j'établis une fonction générale : boire. Les

³⁶ Voir page 27.

objets que je vais produire devront répondre à cette fonction. Ainsi, la fonction étant de boire, les objets conçus permettront de consommer un liquide, en l'occurrence de l'eau.

Par la suite, débute la chasse aux trésors. Je parcours les commerces pour trouver toutes choses qui s'inspirent, représentent ou rappellent l'élément avec lequel je travaille. Je recherche tout objet ou matériau dont la matière, la fonction, la forme ou le motif s'inspire ou se rattache à l'eau. Une fois ma cueillette terminée, je conçois des objets avec et à partir de ce que j'ai rassemblé.

Les possibilités sont multiples, en voici un exemple : Une assiette perforée fera partie d'un ensemble dont la fonction est de permettre à l'utilisateur de consommer de l'eau. Après un certain temps de contemplation de l'eau s'égouttant par les trous de l'assiette, l'utilisateur recueille l'eau dans un compartiment lui permettant de porter le contenu à ses lèvres. Cet ensemble pourrait s'appeler « pluie d'été », puisque l'eau qui s'écoule en gouttelettes rappelle les précipitations au cours de la belle saison. Je crée ainsi une série d'articles ayant tous une fonction symbolique – contemplation de l'eau - découlant de la fonction générale de départ – permettre de consommer de l'eau. Je pourrais appuyer cette méthode par le bricolage intellectuel défini par Claude Lévi-Strauss dans son livre La pensée sauvage. Il définit le bricolage comme une activité combinatoire associant des éléments entre eux. La composition de ces éléments disparates forme des ensembles qui

eux deviennent la mise en scène de relations, d'associations et même des débris d'événements. Le bricoleur intellectuel réunit des matériaux d'une façon intuitive, spontanée et y ajoute quelque chose de lui, quelque chose de personnel. Le processus se fait en deux étapes : L'étape d'observation des éléments amène une réflexion, un dialogue entre le bricoleur et son trésor. C'est une réflexion sur des objets qui renvoient à des idées, des idées à des compositions. Il y a aussi un jeu d'interprétation des signes, un mouvement vers la signification symbolique. C'est également à cette étape que le bricoleur prend conscience des limites des objets. L'étape de création est l'activité combinatoire qui consiste à réunir les éléments entre eux. Créer de nouvelles structures, de nouvelles compositions. C'est un travail à partir des signes.

Nous verrons dans les pages qui suivent comment ma méthode fut appliquée spécifiquement à la conception d'objets à partir des quatre éléments.

CHAPITRE 5

LA GRANDE PORTE
Les objets créés et l'exposition

CHAPITRE 5

LA GRANDE PORTE Les objets créés et l'exposition

5.1 Les objets

5.1.1 L'EAU

L'eau est un élément vital qui possède une énorme charge poétique. Cet élément est nécessaire à notre survie, autant qu'il excite l'imagination.

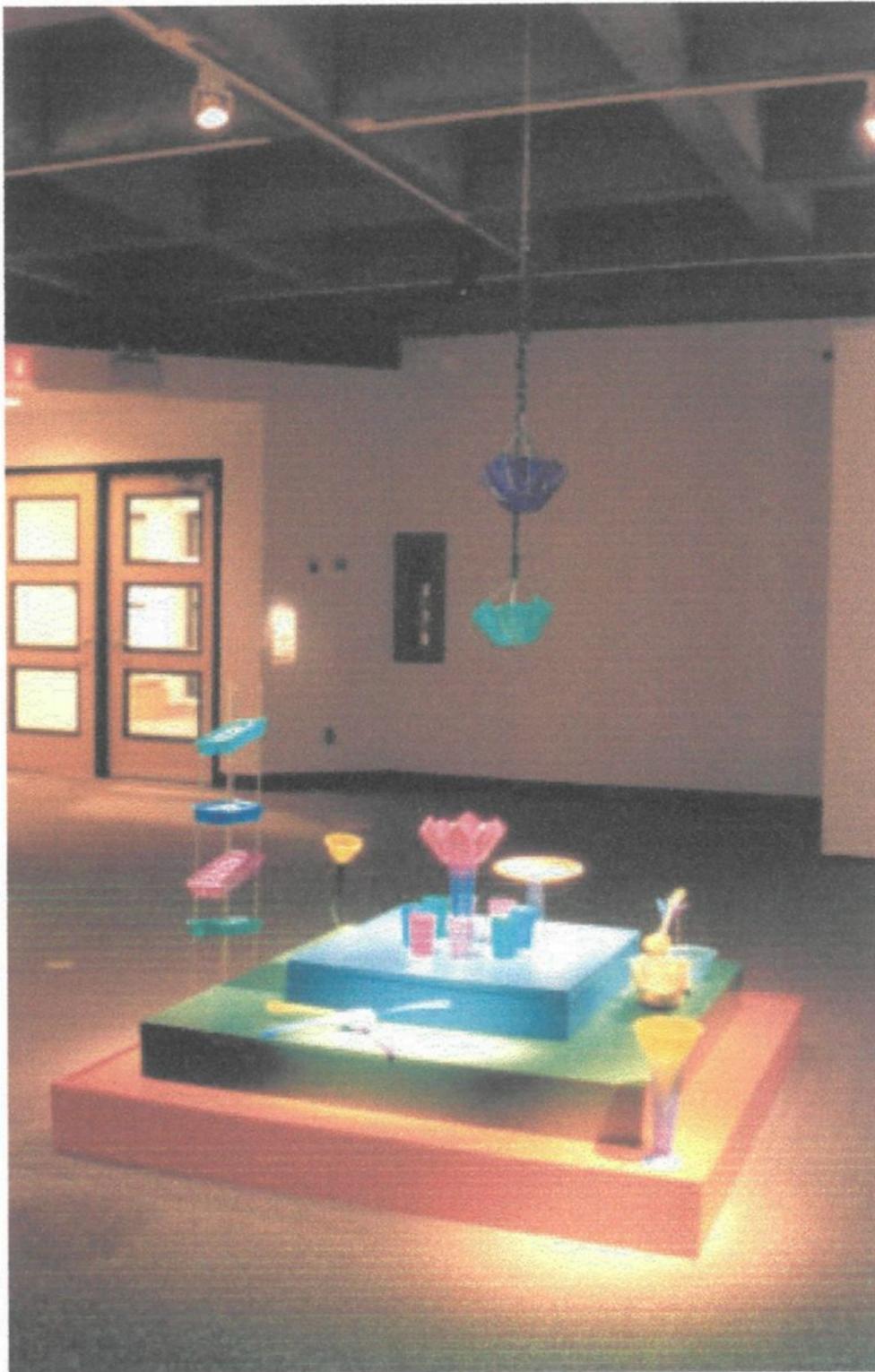
5.1.1a



5.1.1.1 « TRENTE-SIX FAÇONS DE PENDRE UN VERRE D'EAU »

L'eau nous est essentielle. Il est recommandé de consommer au moins un litre d'eau par jour. Pourtant, dans nos contrées, un besoin aussi vital est satisfait par un geste si banal. Il n'y a rien de bien spectaculaire à prendre un verre dans l'armoire, à ouvrir le robinet, à remplir le verre et ensuite à engloutir son contenu. Les commodités modernes ont rendu le geste de boire si anodin que l'on en oublie l'importance. Les objets à boire que j'ai conçus tentent de redonner à l'eau et au geste de boire une certaine importance soit en impliquant la répétition d'un geste, soit en intégrant un temps de contemplation de l'eau, soit en imposant une position inhabituelle pour boire. Pour cette série, je me suis imposée des critères un peu plus limités. D'une part, les matériaux de base devaient être des choses que l'on retrouve dans une cuisine. D'autre part, les objets fabriqués devaient autant que possible reprendre les formes des maquettes de bols à boire que j'avais élaborées au cours de la première année de la maîtrise. Je me suis donc retrouvée devant des objets dont je ne pouvais pas ou peu modifier la forme comme je le faisais avec les objets de tissu. Les objets de cette série sont donc beaucoup plus des assemblages ou des constructions que des objets fabriqués.

5.1.1.1a



« Au creux de la main » et « Le Puits » sont deux instruments pour boire qui utilisent le principe du geste répétitif. « Au creux de la main » est fabriqué avec quatre fourchettes à salade en plastique assemblées en leur centre par un écrou et un boulon sur la tête duquel est collée une fausse pierre précieuse. Le réceptacle de cet objet n'est pas étanche et l'eau s'écoule entre les dents croisées des fourchettes comme l'eau s'écoule entre les doigts de deux mains jointes. La quantité d'eau qui est portée à la bouche, est petite. Par conséquent, cela oblige de répéter le geste plusieurs fois pour arriver à étancher sa soif.

« Le Puits » est un objet qui s'inspire de l'acte de puiser et du principe mécanique du levier. Trois bols de plastique, trois cuillères à salade en plastique, de la laine tressée et des pierres composent cet objet. Le principe, simple, consiste à déposer de l'eau dans un bol suspendu à une cuillère en équilibre sur les deux autres cuillères attachées ensemble et tenues à la verticale dans un bol rempli de pierres. Il faut verser jusqu'à ce que le contrepoids, attaché à l'autre extrémité de la



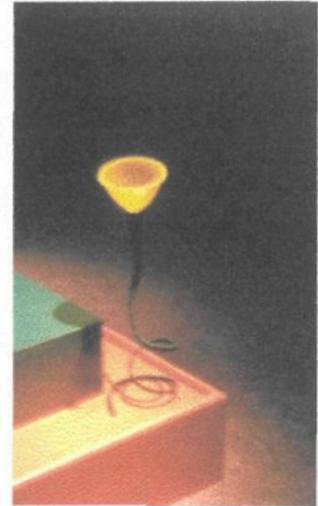
5.1.1.1b

cuillère, se soulève légèrement. Puis il faut transvider le contenu dans un autre bol. En plus de nécessiter une suite de gestes, il faut répéter l'opération pour obtenir une quantité suffisante d'eau pour se désaltérer.

Les quatre objets suivants, quant à eux, en se basant sur le principe d'écoulement de l'eau, intègrent un temps de contemplation de cette dernière avant qu'elle ne remplisse les contenants servant à boire. « Cascade » est constitué de trois bols de plastique, d'un grand verre et de petits verres. Le grand verre, entouré des petits verres, supporte l'un des bols, au-dessus duquel sont suspendus les deux autres bols. L'eau versée dans le bol supérieur s'écoule dans le suivant qui, à son tour, se déverse dans le troisième bol qui débordera dans les verres disposés en cercle autour du grand verre. « Courant froid » est une construction de huit contenants à glaçons percés montés en étage sur quatre tiges de métal filetées. L'eau versée dans le contenant supérieur se répand dans les compartiments et s'écoule dans le contenant suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un contenant, placé sous la dernière ouverture, soit rempli. « Pluie d'été » se compose d'un bol de plastique octogonal au centre duquel est placé un verre de plastique. Une assiette de plastique perforée repose sur ce verre. L'eau s'écoule de l'assiette dans le bol sous forme de gouttelettes. « La source » reprend, elle aussi, le principe d'écoulement mais de façon plus discrète. Cet objet est une petite tour de quatre verres et de deux couvercles de plastique superposés. L'eau traverse les pièces trouées de cette tour pour aboutir dans le verre inférieur.

Les deux derniers objets de cette série imposent, par leur forme ou leur construction, une position inhabituelle du corps pour porter l'eau à la bouche. « Le Graal » est composé d'un verre de plastique surmonté d'un entonnoir de plastique. Un trou

pratiqué dans le fond du verre oblige l'utilisateur à se servir de son pouce pour obstruer l'ouverture et empêcher l'eau de couler lors du remplissage par l'entonnoir. Pour boire l'eau contenue dans le verre il doit lever l'objet au-dessus de sa tête penchée vers l'arrière. « La fleur » impose une position similaire à celle imposée par « le Graal ». L'objet est fabriqué avec un entonnoir de plastique, que l'on tient dans la main élevée au-dessus de la tête. Un tuyau de cuivre, recouvert d'un ruban de tissu et fixé à l'extrémité de l'entonnoir, s'enroule autour du bras et amène l'eau jusqu'aux lèvres.



5.1.1.1c

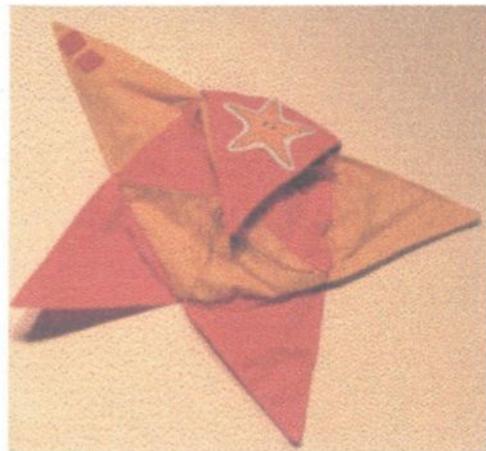
5.1.1.2 « LES VACANCES À LA MER »

Qu'est-ce que l'eau inspire à l'imagination populaire? Plusieurs choses évidemment toutefois j'ai retenu l'idée de voyage en mer, de vacances à la mer. Je parle donc de déplacement et j'ai identifié que l'accessoire indispensable au voyage et aux vacances à la mer est le sac. J'ai donc produit une douzaine de sacs dont la fonction se relie, de près ou de loin, à l'action « aller à la mer ».

5.1.1.2a



Je classe les objets de cette série en quatre groupes. Le premier groupe est constitué d'objets dont la forme reproduit son inspirant. La fonction de ces sacs est de transporter des objets, de taille petite à moyenne, lors d'excursions en bateau ou de promenade à la plage. Ainsi, Le « Octopus» est un sac de textile violet. Quand il est ouvert, ce baluchon a la forme d'une étoile à huit bras. Pour le fermer, il suffit de nouer les bras deux par deux. Le sac « Pieuvre. est fabriqué de textile vert pour le compartiment supérieur et de textile bleu pour les compartiments inférieurs. Des tresses de laine multicolore relie la partie supérieure aux huit parties inférieures. La forme globale de cet objet reproduit le corps et les huit membres de la pieuvre. Le sac « Baleine » a été taillé dans un textile à carreaux bleus et blancs agrémenté d'un motif de baleine. Le sac lui-même a la forme d'un poisson auquel sont attachées des bretelles élastiques. La forme du sac « Bateau » représente schématiquement un paquebot avec une coque de textile bleu et une cabine de textile orange. Les courroies du sac sont faites avec de la corde de nylon blanc. L'accès au contenu du sac se fait par deux ouvertures ovales qui rappellent les hublots. Le brassard « Étoile de mer » est un petit sac en textile orange et jaune dont la forme à cinq pointes représente une étoile. Ce sac s'attache autour du bras.



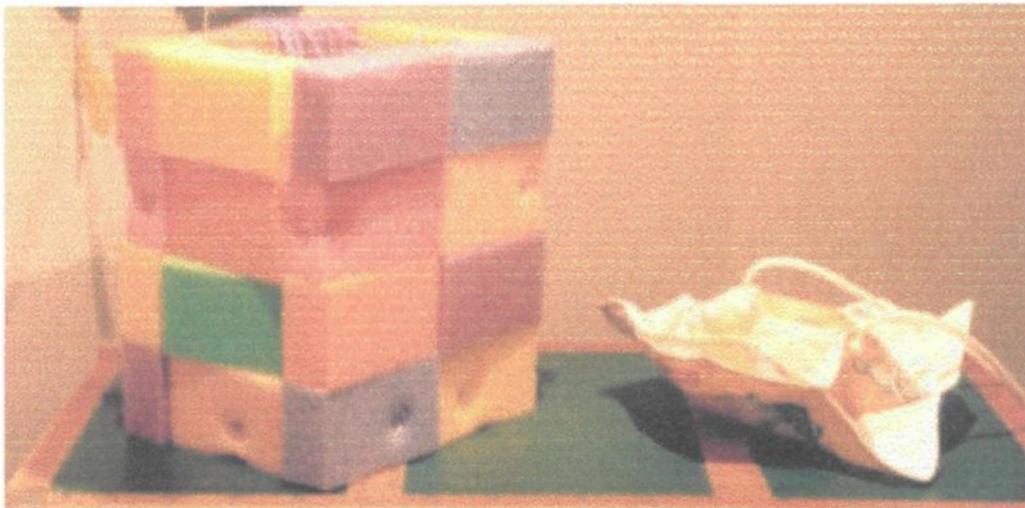
5.1.1.2b

Le second groupe rassemble des objets dont un ou des éléments de leur composition sont reliés à l'inspirant. Le sac « Homard », servant à aller faire son marché, est constitué de textile rouge, couleur du homard cuit. Le sac est également renforcé par des cordes de nylon assemblées en mailles de filet, élément servant à pêcher le homard. Le sac « Panier à pêche » est tressé avec des bandes de textile de couleurs variées, inspiré du tressage des paniers utilisés pour rapporter les poissons pêchés. Le panier « Voilier » est un panier à pique-nique pour les excursions en mer. Le goujon de bois placé au centre de la base rappelle un mât. Les bords du panier constitués de petits goujons de bois et de cordes de nylon s'inspirent des cordages des voiliers d'autrefois. La structure de bois est recouverte par un élément de textile rouge, blanc et bleu aux motifs de bateaux, cousu en forme de croix qui, en plus de servir d'enveloppe au panier, sert aussi de nappe pour le pique-nique.

Le troisième groupe englobe les objets dont la fonction spécifique est de transporter des objets à la plage. Les sacs « Matelot », taillés dans un rideau de douche blanc aux motifs de coquillages verts, ont une forme cylindrique et se nouent à l'aide d'une corde de nylon blanc. Ces sacs permettent de transporter une couverture, une serviette et de la crème solaire. Les sacs à lunch « Faune marine » ont aussi une forme cylindrique fabriquée dans un textile bleu aux motifs d'animaux marins. Les deux extrémités de ces sacs sont nouées avec des cordelettes de nylon blanc. La courroie est faite avec une corde de nylon blanc. Ces sacs servent à transporter de la nourriture à la plage. Les sacs « Fond des

mers » sont de petites pochettes en textile de couleur rouge, orange et bleu. Ces pochettes permettent de transporter des effets personnels tels les clés, le portefeuille, les lunettes, etc. À chaque pochette sont fixés un crochet et un anneau en demi-cercle. Les pochettes peuvent donc être attachées individuellement ou ensemble, un peu n'importe où.

Le dernier groupe couvre les objets dont la fonction est de transporter des objets délicats. Le sac à coquillages de forme hexagonale est fabriqué avec du textile beige aux motifs de coquillage. Ce sac est constitué de plusieurs petits compartiments dans lesquels on peut glisser des coquillages ou de petites pierres ramassées sur la plage. Le sac "Éponge" est une boîte fabriquée avec des éponges de différentes couleurs retenues entre elles par de la laine et des boutons de plastique transparent. La courroie de ce sac est également faite avec de la laine tressée. Ce sac permet de transporter des objets fragiles comme une bouteille de verre. Les éponges protègent des chocs le contenu du sac.



5.1.1.2c

5.1.2 L'AIR

Qu'inspire l'air à l'imagination collective ? D'abord, l'air c'est la vie, c'est respirer. L'air c'est prendre l'air, le plein-air, faire de l'air, un bon bol d'air frais, l'air pur des montagnes, l'air de la mer. L'air s'associe à la santé, au bon fonctionnement du corps donc à l'exercice. Cependant, la santé n'est pas que physique, elle est également la santé mentale; un esprit sain dans un corps sain. Quand on a esprit tranquille, on se sent léger et libre comme l'air.



5.1.2a

5.1.2.1 « UNE BONNE OCCASION POUR PRENDRE L’AIR »

L’air c’est d’abord la vie, c’est respirer. Et pour respirer, il faut aller à l’extérieur entre autres pour pratiquer des activités sportives. La randonnée est de loin l’activité sportive la plus accessible à tous et chacun. Cela regroupe toutes les randonnées pratiquées été comme hiver. En plus de la course à pied, il y a la marche de santé après le souper en couple ou entre amis, la promenade du chien, la promenade matinale des retraités, la sortie au parc ou celle à la campagne, la promenade en forêt ou sur la plage. De cette profusion ressort une idée de déplacement, une forte dose de nomadisme. Les nomades vivent continuellement avec deux réalités, d’une part les rigueurs du climat et d’autre part, les déplacements constants. C’est ainsi que s’est profilé deux fonctions principales : se vêtir pour se protéger contre les conditions climatiques et pouvoir contenir et transporter du matériel lors du déplacement. Cette série se compose d’une part de vêtements extérieurs et d’autre part, de sacs utiles pour les randonnées sportives hivernales.

5.1.2.1.1 Les vêtements

Les quatre premiers vêtements forment un groupe que j’appelle « Un air quatre saisons » puisqu’il y a un vêtement pour chacune des saisons. D’abord « Le printemps », se constitue d’un ensemble deux pièces fabriqué avec du coton molletonné bleu et du coton aux motifs de fleurs, d’oiseaux et de girouettes. Sur le chandail, tout comme sur le pantalon, sont cousues des pièces en nylon violet faisant office de pardessus imperméables

et escamotables. L'ensemble est adapté aux fraîcheurs et aux pluies printanières. Pour « L'été », j'ai conçu un ensemble coupe-vent en nylon jaune et bleu inspiré des voiliers que l'on voit en mer à la belle saison. Ce vêtement se compose de deux pièces rectangulaires pour couvrir les jambes ; d'un poncho, sur lequel est cousu un appliqué représentant un voilier, pour couvrir le corps et d'une grande pièce triangulaire pour couvrir la tête et le cou. « L'automne » est représenté par un ensemble une pièce en nylon jaune et rouge. Ce vêtement est composé d'une salopette à laquelle a été ajoutée une cape brodée de motifs de feuilles. Avec des pièces qui recouvrent également les mains et les pieds, cet ensemble protège entièrement celui ou celle qui le porte des averses fréquentes de cette saison. Finalement, le vêtement « L'hiver » est plutôt une combinaison deux pièces, pantalon et gilet, auxquels s'ajoutent des bas, des mitaines et un chapeau en polar blanc avec des motifs d'ours polaire.

« Grand vent » est un objet qui combine vêtement et sac. Un anorak en nylon bleu, dont la poche ventrale est faite d'un tissu sur lequel est représenté du linge séchant sur la corde à linge, s'enroule autour d'un sac cylindrique en nylon bleu. L'anorak est retenu sur le sac par des cordes passées dans des boucles cousues sur le sac.



5.1.2.1.1a

5.1.2.1.2 Les sacs

Les deux autres objets sont des sacs qui s'utilisent lors de randonnées d'hiver en raquettes ou à ski de fond. Le sac « Flocon de neige » a une forme rectangulaire taillée dans du tissu bleu aux motifs de flocons de neige. Sur ce sac à dos peut se boutonner une partie supplémentaire faite dans du tissu troué blanc. Le sac « Bourrasque » se



5.1.2.1.2a

compose d'un cylindre de tissu noir autour duquel sont passés des cordons. Ce sac possède aussi une poignée en tissu. Des bandes rectangulaires en tissu de diverses couleurs sont attachées à l'un des bouts du cylindre. Sur ces bandes sont placées des pochettes servant à transporter les tubes de fart à ski et les instruments nécessaires à leur application. En plus de contenir le matériel de fartage, ce sac permet aussi de transporter les skis et les bâtons que l'on insère dans le cylindre et que l'on referme à l'aide des cordons.

5.1.2.2 « S'AÉRER L'ESPRIT »

Pour les rêveurs, le nomade est libre, il voyage et voit du pays, au gré de son humeur il quitte l'endroit où il se trouve pour aller voir ailleurs, histoire de changer d'air. Les objets de cette série s'utilisent lors de petites escapades pour se changer les idées et s'aérer l'esprit. Les créations de cette série se classent sous trois types de fonction principale soit contenir et transporter, se vêtir et se reposer.

5.1.2.2.1 Contenir et transporter

Les trois objets qui répondent, en premier lieu, à la fonction contenir et transporter ont chacun une fonction spécifique différente : recueillir des souvenirs, pour la cueillette et pour les pique-niques. Le sac « Abeille » est utile au voyageur. Reprenant la forme de la fleur, ce sac se compose d'un centre circulaire, en tissu jaune, autour duquel sont disposées plusieurs pétales et feuilles. Les pétales sont des pochettes en tissu et vinyle qui servent à recueillir et à exposer divers souvenirs ramassés en voyage. Les feuilles se referment sur la fleur pour former un baluchon. Le second objet sert pour la cueillette des fleurs. Ce panier a la forme d'un papillon. Il est fabriqué dans un rideau de douche jaune, est bordé d'un ruban bleu et possède des poignées en ruban orange. Il est décoré de fleurs et de papillon en plastique. Ce panier est conçu pour la cueillette de fleurs lors de promenade dans les champs. Le dernier objet de ce groupe est un panier à pique-nique. Ce panier « Montgolfière » est seulement composé d'un rectangle de tissu bleu aux motifs de montgolfières et d'avions, de cordes de nylon et d'anneaux de plastique. Les cordes de nylon retenues par les anneaux enserrant les victuailles enveloppées dans le rectangle de tissu.

5.1.2.2.2 Se vêtir

Sous la catégorie vêtement, se retrouve qu'un seul objet que j'appelle « La cape sans souci ». Cette cape en nylon noir est recouverte de plusieurs étages de tules de couleurs variées. Des plumes colorées font office de bouton et chaque boutonnière est marquée par un motif brodé représentant les soucis les plus courants que l'on souhaite oublier le temps d'une promenade au grand air.



5.1.2.2.2a



5.1.2.2.2b

5.1.2.2.3 Se reposer

Finalement, l'appui-tête « Cerf-volant » est un objet simple qui se compose d'un losange de tissu, agrémenté de motifs de cerfs-volants, de quatre bâtons de bois et d'une corde de nylon. Cet objet compact se transporte facilement lors de randonnées et permet à son utilisateur d'y appuyer sa tête pour se reposer et, par la même occasion, de prendre le temps d'observer le ciel.



5.1.2.2.3a

5.1.3 LE FEU

Le feu est un élément qui nourrit bien des rêveries. Avec ses flammes dansantes le feu est mouvement, il est changement. Il est le passage entre l'obscurité et la clarté, entre le froid et la chaleur, entre le cru et le cuit. De ces passages j'ai retenu l'idée de chaleur et de lumière.

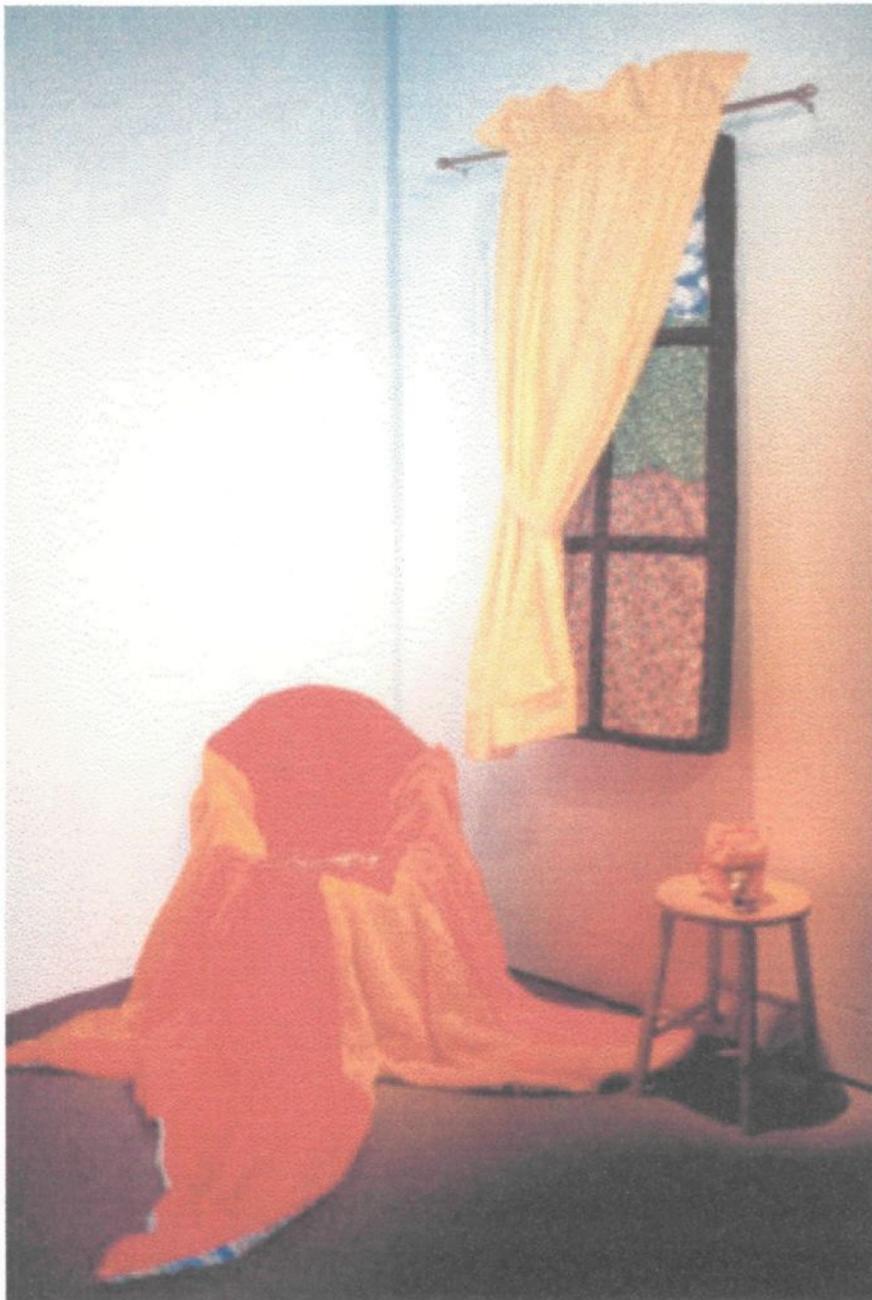
5.1.3a



5.1.3.1 « SE RÉCHAUFFER »

Rien n'est plus agréable que de se blottir au chaud quand le froid s'installe. Pour cette première série sur le thème du feu j'ai opté pour des objets dont la fonction principale est de réchauffer.

5.1.3.1a



Cette série comprend trois créations. La première est une jetée pour se blottir « Au coin du feu ». Cette couverture en peluche jaune, rouge et orange présente une forme type en étoile. En son centre, est cousu un rectangle de tissu dont le motif est une scène représentant le Père-Noël se réchauffant devant un foyer. Le second objet est une



5.1.3.1b

écharpe également fabriquée avec de la peluche jaune et du coton orange. Cette pièce rectangulaire est bordée de pochettes dans lesquelles s'insèrent des gâteries si abondantes à l'époque des fêtes. Une fois, les pochettes bien remplies, on roule l'écharpe et on noue un cordon pour retenir l'ensemble décoré d'un ornement de Noël représentant deux lutins



5.1.3.1c

préparant des pains d'épices. Cet objet sert donc à offrir des sucreries et à réchauffer le cou.

Le troisième objet possède lui aussi deux fonctions. Cette création peut être désignée sous le terme de coussin. Ce coussin se compose d'un rectangle de styromousse recouvert de tissu dont l'agencement symbolise les carreaux d'une fenêtre et un paysage. La tringle, qui retient la fenêtre et son rideau, permet d'accrocher l'ensemble au mur. Mais la fonction principale de ce coussin est de permettre de s'allonger sur le sol pour se réchauffer sous les rayons de soleil qui filtrent par une fenêtre.

5.1.3.2 « FAIRE LA LUMIÈRE »

L'être humain entretient un contact tactile ou thermique avec la chaleur du feu mais aussi un contact visuel avec sa lumière. Sans lumière c'est l'obscurité, on n'y voit rien. Au sens figuré, ne rien voir c'est comme de ne rien comprendre. Faire la lumière, éclaircir c'est comprendre, c'est savoir. Et il existe plusieurs connaissances. La fonction principale des objets de cette série est donc de faire la lumière sur... sur soi d'abord parce que l'adage dit bien : « Connais-toi toi-même ». Faire la lumière sur les gens que l'on fréquente car « Dis-moi qui tu fréquentes et je te dirai qui tu es ». Faire la lumière sur le monde parce que le savoir ouvre l'esprit.

5.1.3.2a

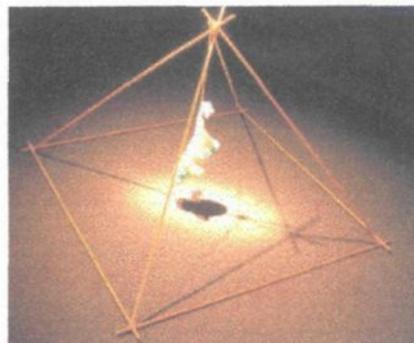


Naître dans une société industrialisée et relativement prospère ne nous assure pas le bonheur automatiquement. Tout au long de notre vie, nous aurons à traverser des périodes plus ou moins difficiles où une introspection sera nécessaire. Pour aider celui qui retourne au plus profond de son être j'ai conçu quatre objets. Le premier, intitulé « Bonne étoile » est utile à celui qui se retrouve devant un choix à faire et qui décide de s'en remettre au hasard ou à sa bonne étoile. Cette boîte présente des arêtes en bois et des faces latérales en papier sur lesquelles sont collées des images d'étoiles. À l'intérieur, un cylindre de papier opaque dans lequel est taillée une étoile, tourne autour d'une source de lumière. Entraînée par une légère poussée, le cylindre qui tourne fait circuler un rayon de lumière sur les parois du cube. À la fin de sa course le rayon s'immobilise sur une des quatre images à chacune desquelles l'utilisateur aura attribué des solutions possibles à son problème.

Parfois il est préférable de ne pas s'en tenir au hasard mais plutôt à de mûres réflexions. La lampe « Lampions » sera utile à celui qui veut peser le pour et le contre. Cet objet est composé d'un grand bol de plastique dans lequel est inséré un autre bol à rebords, décoré d'un motif de chandelles. Sur les rebords du bol sont installés des chandelles dans lesquelles sont insérés des socles de lumière de Noël. Les ampoules sont déposées dans le bol. Lorsque l'utilisateur a un choix à faire, il dresse la liste des « pour » et des « contre » en plaçant une ampoule pour chaque élément énoncé. Les pour d'un côté et les contre de l'autre jusqu'à ce qu'un des côtés atteigne la chandelle qui se trouve au centre. Ce qui

5.1.3.2b

tranche alors la question. Une troisième lampe, nommée « Luminou » sert à celui qui tente de vaincre ses peurs. Cette construction est bâtie avec des baguettes de bois peintes et nouées avec de la laine pour former une



pyramide au centre de laquelle est suspendu un jouet représentant un ver luisant et qui s'illumine sous une certaine pression. L'utilisateur s'assoit dans la pyramide et serre le jouet. Dans cette zone de sécurité imaginaire, on peut se blottir et affronter ses peurs ou bien chercher l'origine de celles-ci. La dernière création n'est pas une lampe qui éclaire mais un groupe d'objets que l'on suspend devant la fenêtre pour capter la sagesse divine ou les bontés de dame Nature. L'ensemble se compose, au centre, d'un ovale de plastique aux couleurs transparentes qui, en imitant le vitrail, représente un ange avec une chandelle. De chaque côté peuvent s'accrocher des verres de plastique auxquels sont suspendus de petits animaux de plastique translucide qui imite le cristal. Chaque animal sera investi, par l'utilisateur, d'un principe de vie ou d'une valeur morale qu'il désire intégrer à sa façon de vivre et de voir le monde.

Un petit être qui naît est nécessairement le fruit d'une relation entre deux personnes. Cet enfant aura des parents qui devront l'aider à se développer sur plusieurs aspects dont l'une est la sociabilité. L'Homme est un être social qui doit mais qui a aussi besoin d'être en relation avec d'autres individus. Cependant les relations interpersonnelles

ne sont pas toujours faciles et limpides. Il est parfois utile, pour deux personnes ou plus, de mettre les choses au clair. Pour se parler dans le blanc des yeux, un café est souvent de mise. L'ensemble « Un petit café » a été conçu pour agrémenter et noter la progression de ce genre de discussion. Composé d'un sucrier en verre dans lequel est plantée une tige recouverte de laine et autour de laquelle est monté un ensemble de petites lumières bleues. Autour des socles de ces lumières sont installés des gobelets de lait pour café, qui ont été taillés de manière à imiter des fleurs. Ce centre de table est accompagné d'une tasse remplie d'ampoules multicolores. Lorsque les personnes qui discutent ensemble ont réglé un point en litige, elles remplacent une ampoule bleue par une ampoule d'une autre couleur.



5.1.3.2c

Si certaines personnes ont de la difficulté à verbaliser leurs émotions ou leurs pensées, d'autres en sont bien incapables. « Éclaire ma lanterne » est un outil pour ces gens qui trouvent plus facile d'écrire que de parler. Cet objet s'accroche sous une lampe, un lustre ou sur le mur près de l'interrupteur. Cette composition comprend deux anneaux à serviettes reliés par une serviette à main brodée d'un motif de lanterne de rue. Au centre des anneaux sont accrochés des anneaux pour serviettes de table. Dans ces anneaux, peuvent être glissés des messages écrits sur un



5.1.3.2d

papier que l'on roule pour insérer dans les anneaux, les questions dans l'anneau supérieur et les réponses dans l'anneau inférieur.

Le dernier objet de cette série de lampe se retrouve seul dans sa catégorie. Inspirée par le dragon, être fantastique sorti tout droit de l'imagination humaine, cette lampe de lecture permet de diffuser une lumière colorée pour mettre un peu d'ambiance lorsque l'on se plonge dans le monde sans limite des livres. Quatre livres empilés forment la base de cette lampe dans laquelle est inséré le socle d'une ampoule. Une lanterne de jardin inversée sert d'abat-jour. Cette lanterne possède une insertion amovible qui permet de changer la couleur de la lumière diffusée.

5.1.4 LA TERRE

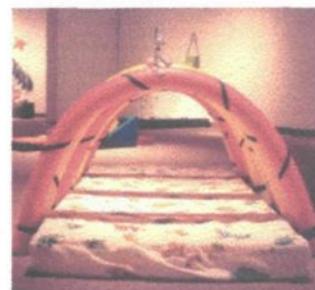
Dernier élément mais non le moindre, la terre s'oppose à la volatilité de l'air par sa matière, à la fluidité de l'eau par sa consistance et à la mouvance du feu par sa stabilité. La terre, c'est la terre qui produit, nourrit. La terre suggère aussi les racines, les origines.

5.1.4a



5.1.4.1 « UN REPOS BIEN MÉRITÉ »

Bien que la terre évoque plus souvent les durs labeurs de celui qui cultive les champs, de celui qui bûche dans la forêt, de celui qui creuse les mines ou de celui qui taille la pierre ; elle évoque aussi la satisfaction du travail accompli, la joie de revenir chez-soi après une journée éreintante pour un repos bien mérité. La stabilité du sol appelle au repos du corps et de l'esprit. Les trois objets de cette série sont tous des sièges offrant un type différent de détente. La « Galerie-Fourmi » inspirée par cet insecte, reconnu comme un travailleur infatigable, permet au corps de se



5.1.4.1a

reposer. Un coussin rectangle de styromousses recouvert d'un tissu aux motifs de feuilles d'automne est retenu dans une position de demi-cercle par des tiges de styromousse et des rubans de tissu. L'ensemble forme une espèce de tunnel dans lequel on peut se glisser pour se reposer. Le « Pouf-foin » est un simple cylindre de tissu sur lequel sont représentées des images évoquant les moissons automnales. Les extrémités de ce cylindre sont nouées à l'aide d'une corde. Ce « Pouf-foin » peut être rempli avec des feuilles mortes, du



5.1.4.1b

foin, ou tout autre chose pouvant offrir un certain confort lorsque l'on s'assoit sur ce siège. « Abri-Épi » offre, quant à lui, un endroit pour s'isoler du stress. Cette pièce est fabriquée avec un abat-jour autour duquel sont assemblés de grands morceaux de jute. Suspendu au plafond, cet ensemble rappelle vaguement la forme de l'épi de maïs qui a inspiré cette

conception. La personne qui veut se détendre n'a qu'à se glisser sous les pièces de jute et qu'à s'asseoir sur le sol pour tenter de reprendre contact avec la terre et la nature.



5.1.4.1c

La dernière création de cette série se nomme « Matière ». Cet ensemble se compose de douze coussins aux couleurs et aux formes variées. Inspiré du seau et de la pelle que l'enfant utilise pour jouer dans un carré de sable, ces coussins peuvent être placés de façons différentes au gré de l'humeur de l'utilisateur. Bâtir son siège comme l'enfant se bâtit un monde en jouant.

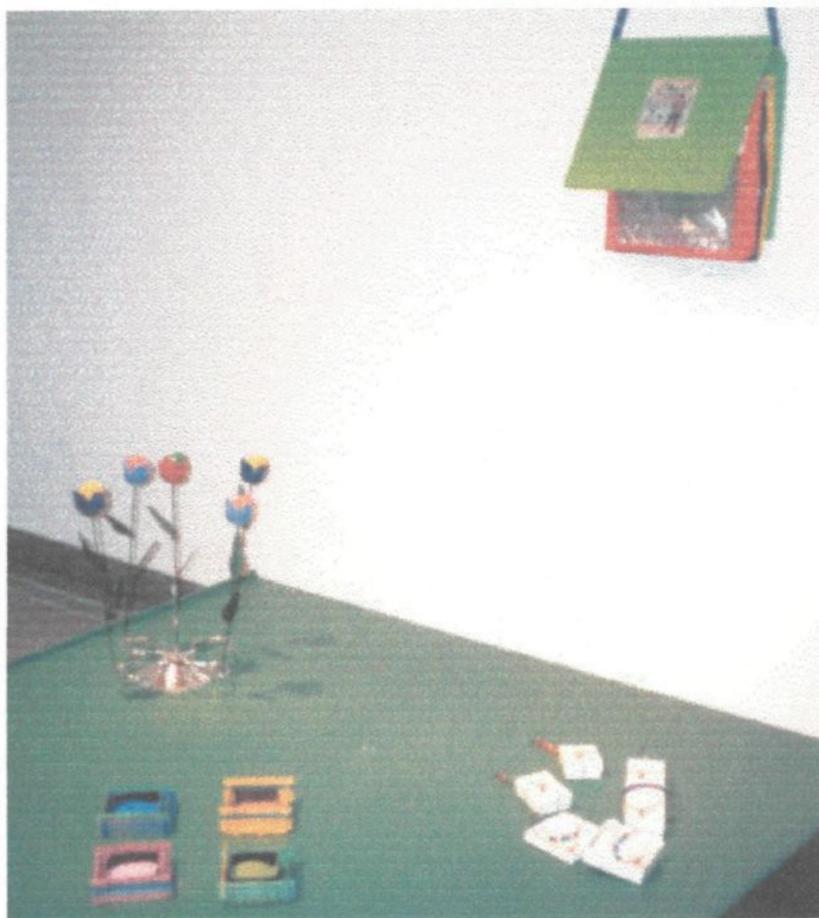
5.1.4.1d



5.1.4.2 « RETROUVER SES RACINES »

Si l'on pense à la terre, l'on s'imagine souvent les racines d'un arbre qui s'enfoncent dans le sol. Ces racines qui évoquent le passé, le vécu, amènent aux souvenirs. Cette série de quatre objets a été pensée comme un ensemble de présentoirs ou de réceptacles à souvenirs que l'on ne veut pas oublier ou que l'on veut transmettre à notre descendance.

5.1.4.2a



La pierre tombale est un bel exemple de cette volonté de se souvenir pour que l'être disparu ne sombre pas dans l'oubli. Mais une visite au cimetière fait rarement partie de nos activités quotidiennes. Pour se souvenir à tous les jours, j'ai fabriqué des boîtes à souvenirs. De petites boîtes à bijoux en carton dans lesquelles on insère une image, un mot, quelque chose qui nous rappelle le défunt. Ces boîtes sont tenues fermées par une corde sur laquelle sont passées des perles de plastique et une petite figurine dont le visage est représenté par une fausse pierre précieuse. L'ensemble ainsi monté peut être accroché au mur ou déposé sur une surface plane, un peu comme une photo dans un cadre. Beaucoup moins sombre, le principe du « Carrousel » est lui aussi nourri par cette idée de continuité au-delà de l'existence. Cet objet comprend un socle pivotant en métal sur lequel sont fixées des tulipes en métal. Dans ces tulipes sont déposés des œufs en plastique dans lesquels on insère des bouts de papier sur lesquels ont été inscrites des leçons de vie que l'usager a vécues et qu'il désire transmettre à ses enfants et petits-enfants.

5.1.4.2b



« L'Herbier » et « Les jardins de sables » sont des objets qui permettent d'entreposer et d'exposer des souvenirs recueillis lors de promenades ou de voyages. « L'Herbier » se compose d'un cartable vert sur lequel est collé un appliqué représentant un paysage. Dans ce cartable sont insérés des sacs de plastiques perforés dans lequel le promeneur peut déposer des spécimens de plantes, des pierres, des bouts de bois ou n'importe quoi d'autres qui lui rappellera sa promenade.

« Les jardins de sable » composent un ensemble de quatre boîtes fabriquées avec des bâtons à café en bois. Dans ces boîtes sont placés des fonds de boîtes de carton peints en noir qui contiennent du sable coloré. Ces objets servent de présentoirs pour de menus objets que l'on ramène souvent de voyage tel de la monnaie de devises étrangères, des cartons d'allumettes de restaurants et hôtels, billets de métro ou d'autobus, etc.

5.2 L'EXPOSITION

Concevoir des objets est une chose, les exposer en est une autre. Selon le sens général, exposer signifie, entre autre, présenter, montrer. Mais il ne suffit pas seulement de montrer des objets, il faut les présenter. Les expliquer. L'exposition n'a pas seulement une dimension visuelle, elle a également une fonction de communication, elle peut être éducative ou seulement donner des pistes sur l'intention de l'artiste.

L'obligation de monter une exposition pour mes objets a suscité une certaine réflexion sur le choix du lieu d'exposition. Je me retrouvais devant un dilemme. Puisque ces objets avaient été créés en s'inspirant de l'art populaire devais-je chercher un cadre d'exposition plus proche de la culture de masse comme les salons, par exemple, Le salon des artistes et artisans? Ou au contraire, puisque ces objets avaient été conçus dans le cadre d'une maîtrise en art, devais-je rechercher un contexte plus conventionnel tels les musées et galeries d'art? J'ai opté pour un centre d'exposition, dont la mission étant plus éducative, avait une programmation variée touchant tous les types d'expositions, autant artistique qu'historique.

La grande quantité d'objets à exposer m'amenait devant un questionnement: comment organiser autant d'objets dans un espace? Il était évident que les objets devaient être regroupés d'abord selon l'élément inspirant : eau, air, terre et feu, ensuite selon la

fonction générale. Je me retrouvais donc avec huit séries regroupées deux par deux pour donner quatre groupes. Mais le défi était de créer une certaine unité malgré la multitude d'objets. J'ai choisi le modèle de la courtepointe qui, malgré l'utilisation de plusieurs motifs, demeure un ensemble équilibré. La solution qui m'est venue à l'idée fut de créer avec mes objets des organisations picturales, des tableaux en quelque sorte. Cette idée est, certes, applicable pour les objets pouvant s'installer à plat tels des sacs et des vêtements. Cela devient beaucoup plus difficile avec des objets occupant un espace en trois dimensions. L'idée globale est donc de créer des ensembles, des tableaux ou des espèces de mises en scène avec les objets. L'avantage de ce type de disposition est qu'il permet de disposer beaucoup d'objets dans un endroit restreint et qu'il permet au visiteur de voir l'ensemble des objets d'une série d'un seul coup d'œil.

Le désavantage de ce même type de disposition est que l'individualité de l'objet perd de sa valeur, ce dernier étant en quelque sorte noyé dans le groupe. Puisque cette première exposition est le compte-rendu de ma recherche de maîtrise, je me dois de montrer à peu près l'intégrité de ma production. Et pour cette raison, je fais malgré tout le choix d'exposer mes objets en groupes plutôt qu'individuellement. Un autre désavantage est le fait que d'organiser les objets de cette manière fait en sorte que les visiteurs de l'exposition ne peuvent pas manipuler les objets. En ne pouvant pas les manipuler, les gens ont plus de difficulté à saisir le fonctionnement de certains objets. Pour une deuxième

exposition, je devrai insérer un élément de communication qui démontre le fonctionnement des objets. J'ai alors plusieurs choix : des photos ou des bandes vidéos montrant les objets dans leurs diverses phases de fonctionnement ou des textes explicatifs.

Avant l'exposition, je n'ai pas réussi à trouver une idée qui me convenait, j'ai donc installé des petits textes explicatifs avec des schémas identifiant les objets. Ce n'est qu'après l'exposition que j'ai trouvé une idée. Pour expliquer le fonctionnement des objets, je pourrais créer une bande dessinée dans laquelle le personnage utilise mes objets. La bande dessinée est un véhicule de la culture de masse, c'est pourquoi elle convient parfaitement à ma recherche et à ma production.

CHAPITRE 6

LA PORTE DE SORTIE

Conclusion

CHAPITRE 6

LA PORTE DE SORTIE

Conclusion

6.1 Résumé

En premier lieu, dans l'introduction de cet écrit, j'ai présenté mon intention de recherche qui se résume ainsi : Faire prendre conscience de l'importance de la vie en intervenant dans le quotidien par le biais d'objets fonctionnels créés dans un esprit ludique à partir de la représentation, dans la culture de masse, des quatre éléments : eau, air, terre et feu.

Ensuite, j'ai fait la genèse de mon parcours qui m'a conduite à cette intention de recherche. Ce parcours est l'addition d'éléments clés que j'ai découverts à travers mes travaux et productions. En bref, ces éléments sont le rituel et le quotidien, les quatre éléments et l'imagination populaire, le motif et les techniques de l'art populaire, le kitsch et le jeu. Mon intention de recherche est donc une combinaison de ces concepts. Ce parcours m'a aussi permis de développer certains principes pour conscientiser l'utilisateur par une plus grande implication de sa part dans l'accomplissement de la fonction.

Puis, dans le premier chapitre, j'ai tenté de faire ressortir l'imminence de deux prédictions qui se résument ainsi : La société à venir sera basée sur la créativité de tous et

chacun, motivée par l'attitude ludique. Dans cette structure sociale, l'artiste devra se rapprocher de la culture populaire et y participer activement. Ces deux prévisions sont annoncées et documentées par des auteurs rattachés au ratio-vitalisme, qui se base sur l'équilibre entre le rationnel d'un côté et, les sens et l'instinct de l'autre côté. De ce paradigme découlent six concepts qui régissent ma production.

Le chapitre suivant se compose des définitions de ces concepts opératoires qui sont les termes clés de mon discours. Le quotidien, trame du vécu, est le canal par lequel je cherche à insérer la création dans la vie des gens, par le biais des objets fonctionnels. Le rituel, qui se retrouve dans toutes les sphères de la vie, rythme la plupart de nos actions quotidiennes. Dans mon travail, le rituel est autant un inspirant qu'un moyen. Pour fabriquer certains objets, je m'inspire de certains rituels quotidiens. Avec certains autres objets, j'instaure de petits rituels. Le kitsch, avec sa vision du monde qui annihile la laideur et avec sa propension au plaisir en plus de son universalité, est le véhicule parfait pour mon intention de rendre la vie quotidienne plus amusante. J'associe vie et nature et je représente la nature par les quatre éléments : eau, air, terre et feu. Les objets de la culture de masse et l'art populaire sont l'un ma matière et l'autre un modèle technique. J'utilise les objets de la culture de masse comme matière première et je mets en forme mes objets en utilisant des techniques de bricolage. Le motif qui se retrouve sur les objets de la culture de masse est un véhicule poétique et le reflet de la société qui le produit. Il nourrit ma création. Et finalement, le jeu est le moyen que j'utilise pour sensibiliser les gens à

l'importance de la vie. Car il fait appel à la raison sensible comme à la raison abstraite et implique l'être humain entièrement.

Le chapitre qui suit cerne la structure de mon travail et décrit la méthode que j'utilise. Cette structure, découlant d'une dualité ou d'une complémentarité entre l'utile et le moins utile, entraîne l'apparition de deux catégories de fonctions : l'une pour satisfaire des besoins d'ordre physique et l'autre pour satisfaire des besoins d'ordre intellectuel ou émotionnel. Chaque objet que je conçois s'insère soit dans l'une des catégories soit dans l'autre.

La méthode que j'utilise se déroule en cinq étapes. D'abord choisir l'élément thème. Ensuite déterminer un besoin généré ou satisfait par cet élément. Puis établir une fonction générale à partir du besoin déterminé. Par la suite, trouver des matériaux dont le motif, la forme ou la fonction possède un lien avec le thème. Finalement, avec les matériaux recueillis, concevoir des objets dont la fonction spécifique relève de la fonction générale établie.

Avec cette méthode j'ai conçu huit séries d'objets. Le dernier chapitre fait la description de tous ces objets. Le premier élément avec lequel j'ai travaillé fut l'eau. L'imagerie sur l'eau est très abondante et variée. La série « 36 façons de prendre un verre

d'eau » découle du besoin vital de boire de l'eau. Avec cette série j'ai développé des principes d'implication de l'utilisateur dans l'accomplissement de la fonction de l'objet. Ces principes sont donc la nécessité de répéter le geste, l'incorporation d'un temps de contemplation et l'imposition d'une position inhabituelle qui entraîne une plus grande implication du corps.

« Les vacances à la mer » est une série de sacs qui répondent au besoin symbolique d'aller à la mer. Comme principes d'implication de l'utilisateur, j'ai réutilisé le geste répétitif mais j'ai également utilisé des moyens comme des gestes plus évocateurs comme nouer, envelopper. Certains objets se moulent au corps. J'ai également subdivisé les fonctions. Un sac pour chaque chose que l'on veut transporter.

L'air est le deuxième élément que j'ai exploré. L'air avec son absence de consistance est difficile à mettre en image. On ne voit pas l'air, on ne peut le prendre dans nos mains. On perçoit l'air par l'odeur ou bien par son déplacement qui occasionne des courants d'air et le vent. Le besoin vital généré par l'air est de respirer. Aller prendre de l'air, respirer un bon coup signifie aller dehors et se promener. Le grand air et déplacement rappellent le nomadisme, concept duquel je me suis inspirée pour créer la série « Une bonne occasion pour prendre l'air ». Les objets de cette série répondent aux deux fonctions de se protéger contre les rigueurs du climat et de transporter des objets. Les principes

d'implication de ces objets sont encore le geste répétitif et la subdivision de la fonction avec plusieurs compartiments plutôt qu'un seul. À ces principes s'ajoute la manipulation développée, c'est-à-dire imposer une série de gestes dans un ordre déterminé et d'une manière précise; comme détacher, dérouler, enfiler, nouer.

L'expression « Avoir l'esprit tranquille » a donné naissance à la série « S'aérer l'esprit ». Cette série comprend des objets utiles lors de promenade. Comme principes d'implication, on retrouve encore le geste répétitif, les gestes symboliques, la subdivision de la fonction. Montrer et exposer le contenu est un nouveau principe qui s'ajoute à la liste.

Le feu est un élément à la fois perceptible mais inaccessible. On ne peut toucher le feu mais on ressent sa chaleur et on voit sa lumière. « Réchauffer le cœur » est une série d'objets qui s'inspirent du besoin vital de se garder au chaud. Donc ces objets pour se réchauffer proposent, comme principes d'implications, le geste de s'envelopper et l'utilisation de textures.

L'aspiration à la connaissance a inspiré la série « Faire la lumière sur... ». Cette série de lampes vise à accompagner l'utilisateur dans un cheminement vers la connaissance. Les principes d'implication que j'ai de nouveau appliqués sont le temps de contemplation,

la plus grande implication corporelle. J'ai aussi utilisé de nouveaux principes. L'un de ces principes est la prise de conscience de l'action accomplie par des gestes imposés. La ponctuation du déroulement de l'action, par des gestes précis, est un autre principe. Il y a aussi la concrétisation d'une intention ou d'une réflexion par un geste significatif, ou marquer le geste par un choix à faire.

Le dernier élément que j'ai travaillé est la terre. Cet élément se démarque des trois autres par sa consistance, sa matérialité. Pour le besoin vital d'« Un repos bien mérité » j'ai conçu des sièges. Pour ces objets j'ai appliqué les principes d'implication de gestes comme empiler, remplir; et une plus grande implication corporelle.

Finalement, la dernière série d'objets répond au besoin de se souvenir. Dans la série « Retrouver ses racines » se retrouvent des objets pour conserver ou exposer des souvenirs. Les principes d'implication sont encore les gestes symboliques de nouer, d'enfermer ou d'exposer.

Et pour exposer tous ces objets, j'ai choisi un concept d'exposition simple basé sur le principe de la courtepointe : créer des organisations picturales et sculpturales équilibrées à partir d'éléments variés.

6.2 Réflexion

Après quelques années à produire, l'heure de prendre du recul et de faire le point a sonné. Si je regarde le chemin parcouru, il est certain que j'ai emprunté plusieurs voies, j'ai parfois été obligée de rebrousser chemin. Finalement j'ai trouvé une route, parmi tant d'autres, qui m'a menée à bon port.

Les difficultés majeures que j'ai rencontrées furent d'abord générées par les éléments. Si avec l'eau il était facile de trouver des matériaux pouvant symboliser cet élément, il en allait autrement avec les autres éléments. Ce fut plus difficile avec l'air. Avec cet élément, j'ai dû faire quelques transpositions comme par exemple représenter le vent par les objets qu'il fait bouger. J'ai fait aussi des associations comme avec l'état de légèreté, avec les êtres ou les objets ayant la capacité de voler ou encore avec tout ce qui rappelle le ciel. Avec le feu le problème n'était pas que je manquais d'images représentatives de cet élément. Le problème était que la plupart de ces images dérivait de l'imagerie de Noël. Je devais tenter de concevoir des objets qui arriveraient à se détacher de cette symbolique de Noël. Ce qui n'est pas chose facile puisque cette fête est la plus importante de nos traditions. Avec la terre c'était le manque d'image qui me causait quelques problèmes. J'ai donc regroupé sous le thème de la terre, les minéraux, les métaux, mais aussi les végétaux. Finalement, j'ai tout de même réussi à concevoir des

objets satisfaisants. Certains de ces objets répondent bien, et d'autres moins, aux objectifs que je m'étais fixés.

L'autre difficulté rencontrée est d'ordre technique. Il m'est souvent arrivé de concevoir un objet mais de ne pas arriver à trouver les matériaux ou des techniques à ma portée qui me permettraient de les réaliser. J'ai dû quelques fois renoncer à certaines idées et en élaborer d'autres pour les substituer aux premières. Il m'est aussi arrivé de ne pas trouver de concept satisfaisant à réaliser avec certains matériaux que j'avais trouvés. Malgré tout cela, j'ai réussi à réaliser un nombre respectable d'objets.

Si je regarde le travail accompli, je suis relativement satisfaite du résultat en général. Cependant, je me dois d'analyser mon travail en profondeur. Si je compare le travail réalisé par rapport à mon intention de départ, je peux dresser la liste des points forts et des points faibles de ma production. Mon intention était de « sensibiliser, par le biais d'objets fonctionnels, à l'importance de la vie ». Pour ce qui est des objets fonctionnels, mon travail est réussi si l'on considère que tous les objets créés possèdent une fonction. Une fonction qui ne s'avère pas toujours réellement utile ou efficace dans le sens que l'emploi le moderniste. Il faut dire que favoriser l'aspect symbolique d'un objet peut souvent se faire au détriment de l'aspect fonctionnel. De plus, le rituel, que j'utilise

beaucoup avec mes objets, est, par définition, à l'antithèse du fonctionnel qui va dans le sens de rapidité et d'efficacité d'exécution.

Pour ce qui est de sensibiliser à l'importance de la vie, je crois que c'est assez bien réussi. Il est indéniable que certains objets sont plus efficaces que d'autres à ce niveau mais, en général, tous mes objets incitent à une certaine réflexion.

Je devais également créer, dans un esprit ludique, des objets à partir des quatre éléments : eau, air, terre et feu. Je crois bien avoir atteint cet objectif. J'ai créé des objets à partir de chacun des éléments. Il faut reconnaître que parfois on ne reconnaît pas, au premier regard, le lien entre l'objet et l'élément, mais l'association finit tout de même par se faire avec un peu d'aide comme le titre de l'œuvre. Je crois bien que chaque objet conçu possède, à divers niveaux, un certain ludisme, que ce soit par les couleurs vives, les formes insolites ou par l'idée de jeu qu'il instaure. Du moins, de l'ensemble de ma production se dégage bien le plaisir que j'ai eu à fabriquer ces objets.

J'avais aussi ciblé un champ d'intervention : le quotidien et un modèle esthétique : la culture populaire. Pour ce qui est d'intervenir dans le quotidien ce n'est pas moi qui a réellement le dernier mot. Le test ultime serait que les gens puissent utiliser mes objets dans leur véritable quotidien. Ce n'est que là que je pourrais savoir si ces objets s'intègrent

bien à la vie quotidienne. Même si je crois que la majorité de mes objets s'inséreraient bien dans la vie de tous les jours, je ne peux l'affirmer.

Le rapport à la culture populaire est l'élément qui suscite un questionnement plus sérieux. Je voulais m'inspirer de l'art populaire parce qu'il emploie un langage reconnaissable par tous, il est un lieu commun utilisant des archétypes universels. L'art populaire répond à un besoin du beau mais d'une manière spontanée, sensible. C'est ce qui différencie ma production de la production de l'art populaire. Si je m'inspire de l'art populaire pour sa sensibilité, sa joie de vivre et parce qu'il est à la portée des masses; je cherche beaucoup plus à susciter une réflexion chez l'utilisateur qu'à satisfaire sa soif de beauté. On s'aperçoit facilement, en regardant mes objets, que j'ai utilisé des techniques de l'art populaire pour les fabriquer. On reconnaît aussi très bien que les matériaux utilisés sont des produits de la culture de masse. Cependant, bien que la majorité des gens reconnaîtront les matériaux et les techniques, il n'est pas certain qu'ils saisiront immédiatement le sens, l'utilité ou la finalité de certains objets. Pour d'autres objets, c'est un peu plus réussi comme pour les sacs et les vêtements qui sont plus facilement identifiables. En fait, ma plus grande crainte était la réaction du public. À la fin de ma production, je suis arrivée à la conclusion que concentrée sur ma production, cherchant à faire entrer mes objets dans les limites du système que je m'étais imposé, j'en avais oublié un de mes objectifs principaux : rendre mes objets accessibles à la majorité. À ce moment

je croyais avoir échoué. Cependant, les commentaires des visiteurs que le centre d'exposition m'a rapportés m'ont soulagée. Si je peux me permettre de citer un article dont le sujet était mon exposition, la journaliste dit : « Bref, c'est une exposition à la fois intéressante, chaleureuse et accessible, qui s'attache davantage aux significations possibles des objets qu'à leurs qualités esthétiques. »³⁷ Accessible, voilà à quoi se résume une bonne partie du but de mon travail. Je crois bien que les gens trouvent mes objets accessibles parce qu'ils peuvent y reconnaître des objets familiers tels sacs, vêtements, tissus, ustentiles de cuisine, tasses, bols, etc.

Le constat négatif que je peux faire est que la rigidité de mon système a peut-être nuit à ma créativité. Ce système s'appliquait bien à un élément mais n'est pas nécessairement efficace avec les autres éléments. Cependant, un de mes objectifs était d'appliquer ce système, initié avec l'élément eau, aux autres éléments : air, feu et terre. C'est ce que j'ai fait. Les résultats sont plus ou moins satisfaisants. Certains objets ne respirent pas la joie de vivre et le ludisme que je voulais leur donner. Certains objets s'insèrent plus ou moins bien dans le quotidien comme je le souhaitais. D'autres objets impliquent bien l'utilisateur dans l'accomplissement de la fonction mais ce n'est pas le cas de tous. À ce niveau les résultats sont variables. En bref, mes objets ne sont pas tous réussis. Il me faudrait les trier et ne garder que les plus intéressants pour une exposition ultérieure ou une certaine commercialisation. Car mettre en marché mes objets pour que

³⁷ PELLETIER, Denise, « Objets rituels pour mieux vivre le quotidien » Geneviève Gauthier prend le parti

les gens les utilisent vraiment dans leur quotidien serait l'aboutissement complet de mon travail.

Mon concept d'exposition a des lacunes. Je n'ai pas, je le reconnais, assez consacré de temps à cet aspect. Au départ, j'aurais aimé une exposition interactive. Comme d'avoir une machine à eau pour que les gens puissent boire avec mes objets. Pour les vêtements, j'aurais aimé pouvoir installer un semblant de salle d'essayage avec un miroir, et ainsi de suite. Cependant, ce genre d'exposition demande beaucoup d'organisation et de moyens. Le manque de temps, la distance et les problèmes de déplacement et les coûts de transport du matériel ne m'ont pas permis de monter une telle exposition. De plus, cela aurait demandé aux responsables du lieu d'exposition beaucoup de travail de surveillance du matériel et nécessitait que quelqu'un replace régulièrement les objets en ordre. Pour ce genre d'exposition, il aurait fallu que tous mes objets soient fonctionnels. Ce qui n'est pas le cas puisque plusieurs d'entre-eux ne sont qu'à l'état de prototype ou de maquette à l'échelle réelle.

L'idée d'essayer de suggérer les éléments inspirants lors de l'exposition aurait pu apporter un plus à mon exposition. Mais l'idée de faire du vent avec un ventilateur, de faire entendre le bruit de l'eau etc., ne me plait pas. À mon avis, cela est trop conceptuel, typique d'exposition artistique, ce qui ne va pas dans le sens de mon travail que je veux près de la culture de masse. De plus, cela aurait exigé que chaque groupe d'objets soit

assez isolé des autres pour qu'il n'y ait pas d'interférence. J'ai choisi d'exposer mais objets en groupes. Ces groupes créent des mondes, des tableaux qui, selon moi, se suffisent à eux-mêmes. Je n'ai pas encore trouvé la meilleure manière d'exposer mes objets. Je vais devoir faire des essais.

Pour mettre un point final à ce travail, je terminerai en exposant mes projets pour l'avenir, en ce qui concerne ma production de designer. J'entrevois deux projets, l'un au niveau de la production, l'autre vise davantage un but de transmission. J'aimerais poursuivre ma production en appliquant à d'autres thèmes ma méthode de conception. Avec l'autre projet, j'aimerais tenter une autre manière d'intégrer l'art dans la vie des gens. Je pencherais pour la transmission de mes concepts plutôt que la diffusion de mes objets. Je projette donc de monter une série de cours offerts à la population en général. Ces cours pourraient s'intituler : « Découvrir sa créativité », « Développer sa créativité » et « Créativité au quotidien »; et comprennent plusieurs volets tels « Créativité culinaire », « Récupération et recyclage », « Créativité et textile » ou encore « Créativité et décoration intérieure ». Plutôt que d'imposer mes créations aux gens, ces cours me permettraient de les inciter à créer leurs propres objets. Ce projet de cours va littéralement dans le sens de la nouvelle société à venir décrite par Yves Robillard. L'avènement de cette nouvelle société est peut-être plus proche que l'on ne le croit. C'est du moins mon souhait.

Bibliographie

BACHELARD, Gaston, La poétique de l'espace, Quadrige/Presses universitaires de France, Paris, 1994,

CAZENEUVE, Jean, Sociologie du rite, Presses universitaires de France, Paris, 1971

DE MÈREDIEU, Florence, Histoire matérielle & immatérielle de l'art moderne, Bordas

Sous la direction de GELINEAU, Joseph, Dans vos assemblées, Manuel de pastorale liturgique, volume 1 & 2, Desclée, Belgique, 1989,

HUMBERT, Raymond, Le symbolisme dans l'art populaire, Dessain & Tolra, Paris, 1988

Sous la direction de HUXLEY, Julian, Le comportement rituel chez l'homme et l'animal,

Bibliothèque des sciences humaines, Gallimard, 1971, Article de TURNER, V.W., Syntaxe du symbolisme d'une religion africaine.

KUNDERA, Milan, L'insoutenable légèreté de l'être, 1984

LE GRAND, Eva, Séduction du kitsch – roman, art et culture, XYZ éditeur, Montréal, 1996.

LEVI-STRAUSS, Claude, Mythologique 1 - Le cru et le cuit, PLON, 1964

MAFFESOLI, Michel, La conquête du présent, Presses universitaires de France, Paris, 1979

MAFFESOLI, Michel, Éloge de la raison sensible, Bernard Grasset, Paris, 1996