

Edward Scott

Projet

Memoir v2.3

Introduction

Le design, c'est repondre aux besoins des gens, mais je trouve que le design se limite actuellement aux besoins physiques et materiels. qu'en est t'il des besoins de l'esprit?

"le pain ne saurait remplacer les idéaux pour celui qui n'en a pas, mais l'idéale peut remplacer le pain"

-E. Evtouchenko

Mon objectif est de susciter le questionnement, je veux créer un outil pour la fiction.

Préambule

Le texte qui suit est, comme son nom l'indique, la memoire de mes recherches.

C'est la réunion des divers trains de pensée dont la rencontre a été la gènèse de ce projet.

Il presente ma methode que j'utilise lorsque je suis face à un problematique, c'est à dire que j'identifie les éléments et les concepts qui m'interessent et je les éxtrapolent pour trouver où leurs chemins se croisent. Certains idées ont moins leur place au coeur du sujet que d'autres, mais je considère qu'ils sont néanmoins aussi importants.

"Idéal n. m. : perfection que l'esprit imagine sans pouvoir y atteindre complètement. Système de valeurs morales et intellectuels."

-Larousse

La perfection est inaccessible pour l'homme. Pourtant nous sommes aspirés par elle. C'est parce que je pense que l'idéal est le vecteur qui fait avancer l'humanité, un moteur, et pas un but en soi.

Un peu à l'image de l'âne et la carotte

Je pense que notre idéal est le monde tel qu'on voudrait qu'il soit.

Ainsi, nous luttons pour faire de notre idéal une réalité, futillement, mais c'est un élan qui pose les fondations pour permettre aux autres d'aller plus loin. Ce qui est dans le présent est défini par tout ce qui l'a précédé, il a été bâti par ceux qui se sont battus pour faire avancer leurs idéaux dans le passé.

Chacun à une influence infini sur l'avenir. Tout comme nous modifions légèrement chaque personne que nous rencontrons au cours de notre vie, qui lui à son tour propage cette "graine" vers chaque personne qu'il/elle rencontre, à ses enfants, ad infinitum. Chaque chose que nous faisons, chaque instant que nous vivons, a des répercussions

éxponanciellement croissants dans
l'avenir.

Pourtant, nous vivons dans cette
frustration fictive qui dit que nous
sommes impuissants face au destin. La
société m'a appris que la mort signifie la
fin, alors on a inventé le paradis, la vie
éternel, etc... Pour que ma vie ait un
sens.

Le plus grand ennemi de l'idéal est le
présent, le plus grand ennemi de l'idéal
personnel est la société. La société est
un idéal, en tant que tel, elle exclut
tout autre idéal, elle nous apprend des
valeurs et des systèmes de vie qui sont
incompatibles avec la nature même de
l'individu.

Cependant, il ne faut pas confondre la
société et la nature sociable de l'être
humain. Nous avons une cohérence
fondamentale qui va au-delà des structures
sociales que nous avons créés.

Je trouve étrange que nous nous
émerveillions devant les oeuvres faites par
ceux qui ont sacrifiés leurs idéaux pour
celui d'un autre : cathédrales, pyramides,
palais sont tous des symboles de ce
sacrifice, mais c'est un sacrifice imposé,
j'appelle cela un meurtre.

Je considère notre vie comme un sacrifice,
la question est : pour quoi ou pour qui
est-ce que nous nous sacrifions? C'est

dans cette phrase simple que se résume ce
que j'appelle l'idéal personnel.

L'idéal engendre de la frustration, tout
simplement par son irréalité, Mais je
pense que le moteur de la création est
cette frustration.

Pourquoi on ne peut pas respirer sous
l'eau?

Pourquoi on ne peut pas voler?

Pourquoi peut-on être tué par des
microbes?

Cette frustration omniprésent, inhérent à
notre être, dans son élan qui nous pousse
à la satisfaire nous mène souvent sur les
voies de la simplicité, "pourquoi faire
compliqué quand on peut faire simple?",
"moins, c'est plus", etc.

Ainsi, on cherche des rêves de plus en
plus accessibles, de plus en plus mondains
et immédiats.

Malheureusement, nous sommes très
ingénieux lorsqu'il s'agit d'inventer des
satisfactions éphémères à cette
frustration.

Face à la frustration de ne pas réussir à
être comblé, ou par pure paresse, on
préfère le placebo immédiat, mais
éphémère, de la consommation.

"Je n'ai jamais considéré le plaisir et le
bonheur comme une fin en soi et

j'abandonne ce type de jouissance aux
individus réduits à des instincts de
groupe"

-Albert Einstein

Je pense que la satisfaction ne devrait
pas être l'objectif dans notre vie, pour
avancer, il faut chercher à atteindre ce
qui est juste hors de portée.

Malheureusement, notre société nous
présente des objectifs et des rêves prêt-
à-porter, d'ores et déjà testés et vécus
par d'innombrables d'autres : être
boulangier, politicien, artiste... Notre
vie se mesure par le succès

"No one was ever heard to say on a death
bed: I wish I'd spent more time at the
office"

-Vincent Foster

Personne n'a été entendu dire sur un lit
de mort : J'aurais voulu passer plus de
temps au bureau.

(Traduction de l'auteur)

Je trouve que c'est un paradoxe très
dangereux, car dans notre impatience
d'accomplir notre vie, dans notre course
contre la montre, on se laisse souvent
avoir par des activités frivoles qui
ironiquement nous dérobent du temps et la
capacité d'adresser le problème essentiel.

Plus le temps passe, plus la réalité et le
présent s'imprègnent dans nos objectifs;

notre lassitude nous éloigne de l'idéal.

Qui donc est le plus proche de l'idéal?
Logiquement ce serait l'enfant.

Notre personnalité se solidifie et s'affirme par expérimentation. Nous ne pouvons pas changer notre personnalité, pas plus que nous pouvons changer ce qui nous êtes arrivés dans notre passé, mais on peut la modifier, on peut choisir de quelle façon on veut la développer.

Mais à l'origine, patrimoine génétique mis à part, notre esprit est malléable. Notre personnalité, notre identité, à besoin d'être façonné et sculpté par notre analyse de nos expériences.

Comme modeler un pain de terre: d'abord faire les grands traits, ensuite quand c'est un peu plus sec, on peut rajouter les détails.

Notre personnalité est définie par nos opinions, notre point de vue, c'est notre système de valeurs morales et intellectuelles (cf. début de ce texte).

*Notre personnalité est le résidu entre
notre idéal est la réalité.*

Mais pour dissocier la notion de l'enfance
avec celui de l'âge, je préfère dire
l'infantilité.

Ce mélange de curiosité et d'ignorance.

Qui est plus de l'ordre de l'état d'esprit
qu'une étape transitoire dans notre vie,
c'est "l'ouverture d'esprit".

Comment construire un idéal.

Tout comme il faut pioches, marteaux et
burins pour créer les briques qui
permettent de construire sa maison, il
faut des outils pour construire son idéal.
Malheureusement, aujourd'hui, pour avoir
une maison, on préfère laisser les autres
la construire à notre place, et on choisi
celui qui nous correspond le mieux
après...

"Je suis végétarien, est ce que j'ai le
droit de manger du poisson?"

On change de maison en moyenne tous les
sept ans.

Nos convictions sont les pierres
fondatrices de notre maison. Ce sont eux
qui définissent les éléments clés de notre
idéal. Je pense que les convictions ont
tout d'abord besoin d'être testés,
vérifiés.

Les convictions sont du domaine du vécu,
c'est la certitude de nos idées par leur
confrontation avec le réel, je les vois
purement empiriques. Conviction vient de
convaincre, on se convainc soi-même, et
pour convaincre, il faut prouver, d'où le
primordialité de l'expérience. Les
convictions sont scientifiques.

Je pense également que les convictions
sont le résultat du jeu

La construction d'un idéal est analogue à
jouer de la musique : la musique est un
idéal. À la recherche de cet idéal, on
expérimente, on analyse, et on synthétise
en des règles et des structures les
trouvailles.

"Fiction n. f. : création de
l'imagination."

Je considère que la fiction est le
compromis entre l'idéal et la réalité.

C'est un laboratoire où l'on peut tester et expérimenter à la fois les possibilités de l'information empirique de notre expérience, et les applications éventuelles de notre idéal. En termes graphiques, c'est la paroi où l'idéal devient tactile et la réalité devient malléable.

Réalité-----fiction----->idéal
Réalité<-----fiction-----idéal

Si l'idéal est le vecteur de la construction humaine, alors la fiction serait son application.

Mais plus encore, la subliminalité de l'idéal au sein de la fiction génère une brume dans laquelle on peut divaguer, les images qui nous sont fournies peuvent nous paraître familières.

*Confondre un inconnu éclairé d'un
lampadaire avec une connaissance*

C'est ce mélange d'obscurité et de détail qui nourrit l'imagination avec des fragments, et à partir de ces fragments, on peut rajouter nos propres fragments. Dés lors, la fiction cesse d'être statique et devient dynamique, pouvant servir d'outil de réflexion. C'est la genèse du jeu.

Linguistiquement, on rapproche les notions de jouer et de récréation. Je pense que c'est ici que se trouve l'essence de l'importance de la fiction et du jeu dans le développement et l'élaboration de sa personnalité et ultimement de son idéal.

Je trouve fascinant que l'étymologie et la définition de la récréation puissent être aussi contradictoires, je ne trouve rien de divertissant dans l'acte de se détruire pour renaître.

Ainsi, la fiction est le champ de bataille entre le réel et notre perception du réel

Je pense que la fiction est composée des différents fruits du jeu, lorsqu'on parle d'un jeu de cartes ou d'un jeu d'échecs, on parle d'une composition de multiples jeux en une entité cohérente et complète. Ceci est la notion de base d'une fiction.

Si l'on considère que notre esprit ne puisse traiter que des informations que nous recevons, tout ce que nous pouvons concevoir dans l'imaginaire et la fiction est constitué d'éléments pillés dans la réalité, ainsi, tout ce qu'on peut imaginer est possible dans la réalité.

La fiction, c'est les possibilités.

"tout ce que l'être humaine puisse imaginer est possible dans la réalité"

-Willy Karen

Le jeu engendre la fiction : c'est
l'assemblage des différentes pièces pour
sculpter la géographie et le relief du
champ de bataille.

Est ce qu'on peut créer une fiction sans
l'outil du jeu?

Mais également, nous pouvons jouer dans la
fiction, c'est le questionnement d'elle
même.

Et si la fiction était le royaume du jeu?

La fiction étant des idées non testées

Observons le cas du laser dans la société
moderne: lorsque le premier fut inventé en
1960 par Théodore Maiman, on disait de son
invention qu'elle était

"Une solution qui cherche un problème"

Aujourd'hui, on trouve des lasers dans les
lecteurs de codes barres jusqu'aux
communications fibre optiques...

"Star Wars"
"Goldfinger"

...

Le laser fait fantasmer la science fiction
depuis sa création.

Est ce que le laser aurait autant
d'importance aujourd'hui si elle n'était

pas autant omniprésente dans la fiction?

Est ce que la bible est une fiction?

Si on croit à la possibilité que ce soit vrai, la fiction cesse d'exister, et devient réalité.

"Jouet n.m. : objet dont les enfants servent pour jouer"

-Le petit Robert

Ce n'est pas très développé comme définition, malheureusement c'est significatif de la place que le jouet occupe dans la société actuelle. Depuis la croissance du marché des jeux vidéo, le jouet est en déclin. Ceci est dû au fait qu'il reste, comme l'indique le petit Robert, très attaché à la notion de l'enfance.

Pour moi, le champ d'application du jouet est immense, et ses nombreux revêtements sont sujets à autant d'explications :

"Les jouets sont des moyens intermédiaires d'expérience entre la grande réalité de la vie et la faiblesse de l'enfant"

-

"Cette imagination est nécessaire à leur besoin de domination. Ils se sentent faibles, d'où leur colère, quand quelque

chose leur résiste. Ils voudraient être les rois de la vie réelle; comme ils ne le peuvent pas, il leur faut un monde réduit qu'ils peuvent gouverner..."

"L'enfant doit être pris au sérieux, voilà pourquoi il cherche à imiter le monde des adultes"

- divers citations de "le jouet français"
1930 à 1932

Effectivement, si on dresse une liste de ce qu'on définit comme "jouet", on peut constater qu'il y n'y a aucun dénominateur commun qui les rapproche autrement que le terme "jouet" :

Voitures miniatures, maisons de poupées... qu'on pourrait qualifier de reproduction du monde à petite échelle, où on contrôle tout, on est dieu.

Barbie, Action man... ou autrement une incarnation de valeurs dans une idole.

Lego, meccano... les jeux de construction standardisés, d'association

Peluches, poupées... les objets d'affection

Toupie, yo-yo... jouets anciens

A l'origine, la toupie était un objet utilisé lors des rites religieux. Un beau

jour, on a décidé qu'on n'en avait plus besoin... et l'adulte l'a donné à l'enfant. Elle a perdu sa fonction comme outil religieux. Qu'est ce qui explique son existence aujourd'hui, alors qu'elle n'a pas de fonction? Elle n'a même plus une valeur nostalgique, car pour la plupart, on ne sait pas à quoi elle servait. Pourtant elle fascine les enfants tout comme elle fascinait leurs ancêtres, mais aujourd'hui, seul son écho perdure, en tant que simple jouet pour enfant.

Egalement, le yo-yo, comme le boomerang, était une arme à la base : un caillou qui revient après avoir été lancé, mais un calibre 7.62mm Kalachnikov "AK 47" est plus efficace. Maintenant c'est un jouet respectable dans une société qui retire des produits du marché parce qu'ils sont estimés dangereux.

Aucun de ces domaines ne permet de comprendre les autres, on doit admettre que la définition du jouet est ailleurs.

J'avance donc que les jouets sont issus d'une seule origine abstraite, un méta-jouet, et que tous les jouets actuels sont la rencontre entre le monde réel et ses rayonnements.

Je pense que jouer est un processus d'interrogation, que c'est l'acte d'association de connaissances et/ou de concepts.

Jouer avec un objet, c'est lui demander ce qu'il est capable de faire, ou capable d'être. Ensuite, on peut essayer de comparer ses qualités avec les autres choses de notre connaissance, et les associer et les combiner.

Le jeu et la science sont deux noms pour une seule et même chose, seulement les conséquences sont interprétés différemments.

"in general we look for a new law by the following process : first we guess it, then we compute the consequences of the guess to see if it is right, to see if this law that we get is right, we see what it would imply, and then we compare those computation results to nature, or if they compare to experiment or experience, compare it directly with observation to see if it works."

-Richard Feynman

Prenez un stylo. Il est plus facile d'imaginer que c'est une épée plutôt que d'imaginer que c'est un cheval, car il a plus de points en commun. Mais un objet qui ne ressemble à rien en particulier est plus difficile à comparer à notre expérience. Ainsi nos interprétations sont plus personnels.

Jouer avec un stylo, c'est faire tout sauf écrire avec : jouer c'est utiliser un objet dans un but autre que sa fonction, c'est lui associer d'autres concepts,

d'autres utilités, d'autres objets, etc...

Alors le jouet absolu, le metajouet, devrait en avoir aucun, L'utiliser revient obligatoirement à jouer avec.

Donner un jouet à un enfant équivaut à lui imposer une vision du monde simplifiée et codé par son concepteur. C'est une barrière, et non un outil, entre l'enfant et le monde.

Ainsi, tout objet est un jouet... sauf les jouets eux-mêmes.

La notion de jouer que je veux évoquer est plus proche de celui de jouer un instrument de musique, plutôt que de jouer avec un jouet. Jouer de la guitare, c'est chercher à faire de la musique.

"On n'"utilise" pas un jouet, ni un instrument de musique, on utilise des variations, des possibilités."

-Juliette Grange

Grâce à cette définition, on peut voir l'importance du metajouet dans l'histoire de l'homme : les haches ne poussent pas dans la nature, c'est en jouant avec un bout de bois, un caillou et un peu de liane que l'homme l'a inventé.

Le metajouet serait à l'origine de tout création humaine, car c'est elle qui nous sert pour construire notre idéal.

Le métajouet est un outil de construction : de construction d'idéal. Il permet de partir de l'abstraction, c'est à dire faire abstraction des problèmes de la réalité, ce qui libère des références mondaines.

Projet

Mon projet est un projet de recherche. Cependant, ses applications se trouvent à la fois dans le secteur commercial, dans le cinéma, le multimédia, la littérature...

Car je veux susciter la fiction, qui à son tour développe l'idéal personnel.

Par le biais d'objets qui invitent le questionnement, je cherche à inciter au jeu. Pas seulement dans l'idée de retrouver un sentiment d'enfance, mais pour créer un état de questionnement.

Je pense que c'est un projet fondamentalement social, car ma philosophie veut que la remise en cause de ce qui existe, que ce soit d'origine naturelle ou humaine, soit le moteur du progrès et de l'évolution humaine.

Je suis contre tout "à priori" et tout tabou car je trouve que ce sont des boulets qui nous empêchent d'avancer.

Ceci dit, il est évident qu'on ne doit pas systématiquement et bêtement tout renouveler. Je voudrais juste vérifier que nos acquis soient justifiés et non qu'on se contente de les ingurgiter.

Donc,

Vu qu'il serait aberrant de dire "réfléchis par toi-même!", car c'est justement contre le fait qu'on nous impose des idées que je veux lutter.

Alors je cherche une notion de passivité et de ludique, pour que le projet reste une invitation, tout en ayant une revendication. Je voudrais créer une page blanche.

Il était nécessaire que dans le cadre de ce diplôme j'expose toute la réflexion et mes trains de pensée qui ont mené ce projet, mais la première chose que je voudrais faire serait de le supprimer. Pour permettre toute interrogation, on ne doit pas avoir la réponse sous les yeux, et pour moi, le fait d'écrire ce texte interdit l'appropriation de l'objet par le spectateur.

Néanmoins, ce texte est la squelette et les muscles de ce projet, c'est le spectateur qui rajoute la peau.

Bibliographie v1.1

"Design pour un monde réel"
écrit par Victor Papanek
1974 éditions mercure

"ainsi parlait Zarathoustra"
écrit par Friedrich Nietzsche
1983 édition de poche

"jeux et jouets"
textes réunis par Robert Jaulin
1979 éditions Aubier Montaigne

"comment je vois le monde"
écrit par Albert Einstein
1979 éditions Flammarion

"désign...graphique" ERBA Valence 2002

"Ilya Kabakov" 1998 Phaidon

"Panamarenko" 1989 Galerie Isy Brachot