

Scott Edward



Mémoire v2.3



## Sommaire

Introduction	2
Préambule	3
Idéal	4
Fiction	17
Jouet	23
Projet	33
Bibliographie	37



## Introduction

Le design, c'est répondre aux besoins des gens, mais je trouve que le design se limite actuellement aux besoins physiques et matériels. 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'idéal peut remplacer le pain.»

-E. Evtouchenko

Mon objectif est de susciter le questionnement, je veux créer un outil pour la fiction.  
Je veux répondre au besoin d'idéal.

## Préambule

Le texte qui suit est, comme son nom l'indique, la mémoire de mes recherches. C'est la réunion des divers trains de pensée dont la rencontre a été la genèse de ce projet.

Il présente ma méthode que j'utilise lorsque je suis face à une problématique, c'est à dire que j'identifie les éléments et les concepts qui m'intriguent et je les extrapole pour trouver où leurs chemins se croisent. Certaines idées ont moins leur place au cœur du sujet que d'autres, mais je considère qu'elles sont néanmoins aussi importantes.

Le jeu prend une place importante dans l'élaboration de mes projets. Je joue avec les idées, c'est à dire que je cherche à les isoler et les abstraire. Ensuite je les associe et les combine pour trouver un résultat qui les unissent mais qui devienne une entité autonome, qui échappe aux éléments qui la définissent.



«**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 permet-  
tre 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 infinie sur l'avenir. Tout comme nous modifions légèrement chaque personne que nous rencontrons au cours de notre vie, qui 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 exponentiellement 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 éternelle, 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 créées.

Je trouve étrange que nous nous émerveillons 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 ne peut-on pas respirer sous l'eau?*

*Pourquoi ne peut-on pas voler?*

*Pourquoi peut-on être tué par des microbes?*

Cette frustration omniprésente, inhérente 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 des fins en soi, je considère ces valeurs plus propices pour un troupeau de cochons.»

-Albert Einstein (traduction de l'auteur)

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 autres : être boulanger, politicien, artiste... Notre vie se mesure par le succès.

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

-Vincent Foster (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 ne pouvons changer ce qui nous est arrivé 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 façonnée et sculptée par notre analyse de nos expériences.

*Comme modeler un pain de terre: d'abord faire les grands traits, ensuite 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 celle de l'âge, je préfère dire l'in-  
fantilité.

*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 elles qui définissent les éléments clés de notre idéal. Je pense que les convictions ont tout d'abord besoin d'être testées, vérifiées.

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 la 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. Dès 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 finalement 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.

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 humain peut imaginer est  
possible dans la réalité»

-Willy Karen (traduction de l'auteur)

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

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

Lorsque le premier laser 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 il n'était pas autant omniprésent 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 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...

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 7.62 mm 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 pour créer une fiction.

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

«en général, on cherche une nouvelle loi par le processus suivant : d'abord on l'énonce au hasard, ensuite on calcule les conséquences de notre estimation pour voir si c'est vrai, pour voir ses implications. Ensuite on compare ces résultats avec la réalité ou l'expérience, on les compare directement pour voir si ça marche.»

-Richard Feynman (traduction de l'auteur)

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 métajouet, 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 codée 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 celle 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

Tout comme un instrument de musique, un jouet peut-être un outil d'abstraction, Les jouets exécutifs sont un bon exemple. Ils absorbent la concentration et la focalisent.

*C'est extrêmement dur de jouer de la musique et tenir une conversation en même temps.*

Cette fascination est la clé du jeu, l'abstraction donne à notre esprit le marge de manœuvre dont il a besoin pour isoler le sujet de son environnement.

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

Ainsi, le métajouet devient aussi un outil d'introspection.

Le métajouet est un outil de construction : de construction d'idéal par le biais de la fiction et le jeu.

## 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 fondamentale-  
ment 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 renouve-  
ler. 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 le squelette et les muscles de ce projet, c'est le spectateur qui rajoute la peau.





## **Bibliographie**

«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

«Ilya Kabakov» 1998 Phaidon

«Panamarenko» 1989 Galerie Isy Brachot

