

# Élaboration d'une méthode

## d'enseignement du design graphique adaptée aux besoins d'artisans autochtones

### Offrir un nouveau médium de création en design

Les ateliers de création *Design et culture matérielle* offrent une ambiance particulière de formation basée sur le partage de connaissances. L'expérience des ateliers dans la communauté de Uashat mak Mani-utenam a été pour moi très enrichissante pour l'élaboration d'une méthode d'enseignement du design graphique. Une méthode qui s'est construite à même l'énergie créatrice de l'équipe des artisans et des assistants de recherche. Mon objectif de recherche dans l'atelier graphique au sein du projet *Design et culture matérielle*, est de développer une méthode de création d'outils de communication rendant le design graphique accessible à tous.

### Une expérience de partage en design graphique

L'exercice de création de l'affiche de l'exposition *Eshk<sup>o</sup> pashteu innu-aitun / La flamme de la culture innue est toujours vivante*, s'est avéré l'amorce d'un questionnement concernant l'approche du designer graphique en tant que formateur et créateur. Pour cette création collective il était important pour moi de ne pas m'imposer dans le processus de création, de laisser les participants mettre en place leurs idées. Les objectifs de l'atelier étaient de créer une affiche représentative de la culture et de la conception des participantes face à celle-ci, afin de faire comprendre aux autres l'importance de sa transmission. Nous avons développé, à partir de l'idée établie lors des ateliers précédents<sup>1</sup>, un concept exprimant la transmission vue dans l'optique du savoir de l'aîné transmis aux jeunes, de l'héritage culturel et de la passion pour celui-ci.

<sup>1</sup>Participants : Jeanne-Mance Ambroise, Laurette Grégoire, Camillienn Pinette et Anouk St-Onge.

<sup>2</sup>Prenant la relève, après deux ateliers d'initiation donnés par Jean-François, je devais guider les artisans pour concevoir l'affiche signal de leur exposition. Les deux ateliers précédents ont servi de base à la création de l'affiche. Ceux-ci portaient sur la recherche d'images ou de concepts pour la représentation de la production des artisans et pour l'identification des valeurs culturelles importantes pour eux.

### Partage d'impressions et ajustement de l'expérience

Cette expérience, ainsi qu'un retour sur celle-ci lors du *Colloque : Rencontre sous la tente / Natshikatunanu nete shapuanit* tenu en février 2006 à l'Université du Québec à Chicoutimi, m'ont permis de faire des constats sur l'approche pédagogique adaptée et sur sa réception de la part des artisans et de leur communauté. Ainsi, je crois que le processus intégrant l'ordinateur a créé une distance entre les créateurs et le résultat final. L'appropriation du produit par les artisans ainsi que la reconnaissance de leur langage visuel dans le produit final se sont faites difficilement, car l'infographie n'est pas un de leur médium habituel. J'ai aussi remarqué, de la part des membres de la communauté, le même phénomène : eux aussi ont de la difficulté à se reconnaître dans les médiums infographiques. L'affiche infographique telle que présentée a été vue comme une affiche parmi tant d'autres, présente dans la culture visuelle universelle et ne touchait pas nécessairement la sensibilité culturelle des autochtones. Pour pallier à ce problème, j'ai constaté qu'il serait préférable de rendre moins abstrait le processus de création graphique pour ces créateurs dont leurs forces sont le savoir-faire et l'habileté manuelle. C'est donc en abordant la conception graphique de façon plus artisanale, par des matériaux et des outils malléables, de même qu'en invitant l'application des savoir-faire, que j'ai abordé les prochains exercices.

C'est grâce à tous ces échanges que la méthode pédagogique de l'atelier graphique fut revue, excluant autant que possible l'aspect informatique. Cette approche a rendu les productions en deux dimensions expressives, sans intermédiaire, d'un message culturel sensible en utilisant des images à la fois personnelles et communautaires. C'était ainsi une expérience d'autant plus profitable pour les participants. La méthode fut appliquée lors de la formation des participants au projet « Nouvelle muséologie autochtone » dans la communauté de Uashat mak Mani-utenam, qui a pour but le renouvellement de l'exposition permanente du Musée Shapuanan par les membres de la communauté avec l'aide du groupe *Design et culture matérielle*.

### Équilibrer partage et expérience

Après cette première expérimentation, ma question de recherche s'est précisée : rendre le design graphique accessible à tous, par la proposition de moyens simples et déjà maîtrisés, pour ainsi rendre les participants autonomes pour la fabrication d'éléments promotionnels pour les projets personnels à venir et ceci, en réduisant la manipulation technologique au minimum pour qu'ainsi il leur soit possible de répéter l'expérience par eux-mêmes.

### Viser l'accomplissement de l'expression

Me référant aux problèmes rencontrés précédemment, je voulais que les participants puissent créer un outil de communication utilisant leurs médiums habituels. J'ai cru ainsi que le résultat serait directement lié à leur expression personnelle de même qu'il pourrait engendrer une reconnaissance culturelle chez les membres de la communauté.



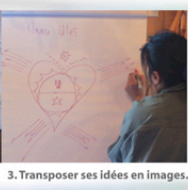
Affiche conçue et réalisée par Jeanne-Mance Ambroise et Laurette Grégoire, la présentation du projet « Nouvelle muséologie communautaire » aux Galeries Montagnaises de Uashat, Octobre 2006.



1. S'inspirer...



2. Mettre ses idées sur papier...



3. Transposer ses idées en images...



4. Mettre des couleurs sur ses idées...



5. Choisir des éléments, des matériaux, un médium...



6. Harmoniser textes et images...



7. Photographier son montage...



8. Imprimer sa photo...



7. Photographier son montage...



8. Imprimer sa photo...

Affiche de l'exposition *Eshk<sup>o</sup> pashteu innu-aitun / La flamme de la culture innue est toujours vivante*, production du groupe des artisans de Uashat mak Mani-utenam, Atelier graphique dans le cadre des ateliers de création DCM : DCCA, septembre 2005



Claudia Néron, colloque *Natshikatunanu nete shapuanit* / *Rencontre sous la tente*, février 2006, Université du Québec à Chicoutimi

### ABC d'une expérience nouvelle

Dans cet atelier, pour favoriser l'expression personnelle et culturelle dans l'image graphique, j'ai proposé des matériaux de base comme des crayons de couleur, peinture, cartons, la possibilité de créer diverses formes avec des vinyles de couleur, ainsi qu'en expliquant que d'autres matériaux pouvaient être intégrés selon la créativité et le langage de chacun. La différence entre la création artistique en deux dimensions et le design graphique est l'intégration de texte, sa fonction de communication. J'ai donc expliqué les bases de l'information, hiérarchisation et lisibilité, ainsi que des moyens possibles d'intégration par des lettrages autocollants, l'écriture à la main, les découpages et collages de revues ou journaux.



Atelier de conception graphique, Sylvana Michel et Pauline St-Onge. Formation en design graphique dans le cadre du projet « Nouvelle muséologie autochtone » dans la communauté de Uashat mak Mani-utenam, printemps 2006.

### Constats

Les participants ont été très créatifs, ils ont travaillé avec des matériaux faisant partie de leur langage personnel et on les reconnaît dans le résultat, cependant l'intégration du texte a été difficile. La commande initiale était d'informer sur le projet « Nouvelle muséologie autochtone », ce qui impliquait un texte descriptif. Ils ont tous eu beaucoup de difficultés, soit pour des raisons d'habileté manuelle, de problème avec le français écrit (le français étant leur deuxième langue), ou d'un manque d'implication face à la difficulté. Certains ont découpé la feuille du texte imprimé et l'ont intégrée telle quelle dans leur composition créant un déséquilibre formel. Laurette a développé une méthode par l'impression du texte sur acétate pour ensuite le superposer sur l'affiche avant de la photographier, ce qui donne un résultat très esthétique et professionnel.

### Vers de nouvelles expérimentations...

À la suite de cet atelier, les participants ont eu à réaliser, de leur propre chef, une affiche signal pour leur exposition. Cette affiche est, quant à moi, une grande réussite. Cette réalisation a confirmé l'appropriation et la compréhension du processus de création du design graphique par les artisans. Cependant, celle-ci confirme aussi mon questionnement en regard de l'intégration de l'écrit et l'apport d'un minimum d'informatique. Le processus utilisé dans celle-ci a été l'impression d'un texte dactylographié, transposé sur un acétate suivi d'une photocopie couleur d'un montage avec l'image de fond et le texte sur acétate. Ce qui implique nécessairement un travail dans un logiciel de traitement de textes, donc des connaissances de base en informatique. C'est pourquoi je m'interroge sur la nécessité de l'intégration d'une formation de base informatique dans l'atelier graphique, ce qui complexifierait la création graphique pour certains participants et pourrait donc créer une distance qui avait été l'objet de la transformation méthodologique de départ. Cependant, elle enrichirait l'esthétique générale en améliorant la composition visuelle renforçant ainsi l'objectif de communication.

Merci beaucoup à tous les artisans de Uashat mak Mani-utenam qui ont participé à la conception de cette méthode de création, qui a été pour moi mémorable.

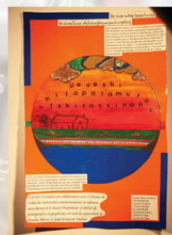
Exercice de conception graphique résultant de la formation en design graphique dans le cadre du projet « Nouvelle muséologie autochtone » dans la communauté de Uashat mak Mani-utenam, printemps 2006.



Sylvana Michel



Laurette Grégoire



Pauline St-Onge



Caroline Michel



Jeanne-Mance Ambroise



Camillienn Pinette

Néron claudia