

11

Reconnaître, valoriser et transmettre : Les ateliers design et culture matérielle en territoire guarani (Brésil)—une pédagogie hybride entre art, artisanat et design pour le développement de vecteurs de transmission culturellement signifiants.

Élisabeth Kaine

Résumé

Le projet *Patrimoine, muséologie et design : une approche participative et communautaire d'échange d'expertises entre communautés autochtones canadiennes et brésiliennes* s'est déroulé du 26 avril au 11 juillet 2008. Il a pris place à Sapukai, une communauté guaranie de l'état de Rio de Janeiro, dans le cadre du programme des Partenariats entre peuples autochtones de l'agence canadienne de développement international (ACDI). Trois associations guaranies, qui ont regroupé leurs membres de cinq communautés, étaient partenaires, de même que la section de l'état de Rio de Janeiro de la fédération nationale de l'Indien (FUNAI) et le *Museu do Indio* de Rio de Janeiro. Les recherches menées dans le cadre du projet *Design et culture matérielle : développement communautaire et cultures autochtones* ont servi de cadre de référence pour la création de la programmation de la mission produite par *La Boîte Rouge vif*, un organisme sans but lucratif, dont la mission est mise en valeur de la culture autochtone. Par le biais d'un inventaire culturel communautaire, de formations en vidéo, et photographie numérique, entrevue, en design graphique et en design d'exposition, les treize participants guaranis ont travaillé à identifier, scénariser et transmettre des éléments culturels qu'ils considéraient importants à conserver et ce, dans une perspective d'empowerment des communautés impliquées.

Contexte

D'une population peu nombreuse, appartenant aux ethnies M'bya et Nhandeva de la famille linguistique tupi-guaranie, les communautés guaranies partenaires du

projet Patrimoine, muséologie et design : une approche participative et communautaire d'échange d'expertises entre communautés autochtones canadiennes et brésiliennes doivent lutter quotidiennement pour la préservation de leurs terres, la définition de leurs droits et la préservation de leur culture. Seulement deux des cinq communautés avec lesquelles nous avons collaboré ont des droits sur le petit territoire qu'elles occupent. Elles vivent principalement d'une maigre agriculture de subsistance et de la vente d'artisanat. Leurs conditions de vie sont très précaires et les sources de revenus peu nombreuses sur un territoire de plus en plus ravagé par les grands propriétaires terriens (maïs-soya-éthanol) qui grugent le maigre. 1% du territoire traditionnel restant, souvent en ayant recours à la violence (tous les leaders guaranis oeuvrant à la revendication territoriale ont été assassinés depuis dix ans (Eychenne 2008 ; Mindlin 2005).

Dans ce contexte où ces populations autochtones sont quotidiennement sujettes à diverses pressions, où leur langue est menacée de disparition et où les jeunes, souvent désintéressés de leur culture traditionnelle, quittent leurs villages pour les grands centres urbains. Le projet de mise en valeur de la culture guaranie, réalisé à l'été 2008, visait à jouer un rôle dans le développement futur de ces communautés en leur permettant de prendre conscience de la spécificité et de la valeur de leur culture. Et, en même temps, en leur fournissant les connaissances et technologies pour qu'elles puissent produire leurs propres éléments de transmission et de représentation culturelle. (run-on) Dans une perspective de développement durable, nous croyons que la reprise en main par les communautés autochtones de leurs ressources culturelles est une voie à l'amélioration de leurs conditions sociales et économiques.

En plus de La Boîte Rouge vif, la mission, principalement financée¹ par l'ACDI dans le cadre de son programme de Partenariat entre peuples autochtones (PPA), avait pour partenaires la fédération nationale de l'Indien (FUNAI), équivalent du Ministère des affaires indiennes et du Nord au Canada, le Museu do Indio de Rio de Janeiro dont la vocation est la conservation et la diffusion des cultures autochtones, de même que les cinq communautés guaranies : Sapukai (334 hab.) située dans la municipalité d'Angra dos Reis et les communautés de Paraty-mirim (142 hab.), d'Araponga (23 hab.), de Rio Pequeno (18 hab.) et de Mamangua (25 hab.) situées dans la municipalité de Parati, toutes localisées dans l'État de Rio de Janeiro.

Les objectifs spécifiques² de la mission visaient à créer un lieu d'échange d'expertises et de rencontres entre l'équipe de La Boîte Rouge vif, des représentants des communautés abénaquises, atikameks, wendates et innues du Québec et des membres des communautés guaranies de Rio de Janeiro. Cette rencontre devait se faire autour de la mise en valeur du patrimoine culturel, matériel et immatériel, en vue de favoriser une plus grande autonomie dans les moyens d'expression et de représentation culturelle des communautés par et pour elles-mêmes. Nous devons donc, dans un premier temps, aider les participants à identifier et valoriser leur patrimoine pour ensuite contribuer à sa documentation et participer à sa trans-

mission par le développement d'approches de design participatives. L'ensemble de ces objectifs exigeaient des étapes de formation permettant l'identification et la formulation des contenus de même que leur transposition sur des supports de transmission (inventaire participatif, entrevues des porteurs de savoirs, photographie et vidéo, design graphique et design d'exposition). Ce travail devait également susciter l'intérêt des jeunes guaranis pour leur culture et les motiver à travailler à sa conservation et à sa transmission. Un des axes prioritaires de l'ACDI étant la valorisation des femmes, nous devions être plus particulièrement attentifs à l'encadrement des participantes et, dans le but de valoriser plus spécifiquement un savoir traditionnel féminin, nous avons inclus à la programmation un échange de savoir-faire entre vannières abénaquises et guaranies.³ L'ensemble de ces actions devait idéalement contribuer au renforcement des capacités organisationnelles des associations communautaires en augmentant les compétences des participants en gestion liés à la culture et au patrimoine et en favorisant un travail de concertation entre elles et avec les partenaires canadiens et brésiliens.

La nature de la programmation, impliquant à la fois des étapes de recherche et de production, nécessitait la formation d'une équipe multidisciplinaire⁴ constituée de formateurs en design et en vidéo, ayant tous une formation artistique et une expérience en animation d'atelier ou en suivi de projet en milieu autochtone; d'une anthropologue et d'un archiviste, de même que d'interprètes. À la suite de deux rencontres au Brésil, en juillet 2007 et février 2008, chacune des cinq communautés guaranies participantes a désigné ses représentants.⁵ Le groupe était composé de huit hommes et de cinq femmes dont quatre jeunes (quatorze à vingt ans), sept adultes (vingt-et-un à cinquante-cinq ans) et deux aînés, dont l'un âgé de quatre-vingt-quinze ans. Deux participants étaient chefs de leur village et se sont avérés d'extraordinaires porteurs de projet auprès des chefs des trois autres communautés partenaires et auprès des partenaires institutionnels brésiliens.

Les activités se sont déroulées à la boulangerie et à l'école primaire de Sapukai. La plupart des repas du midi furent préparés pour vingt-six personnes à la boulangerie de Sapukai par trois cuisinières de cette communauté, ceci afin de soutenir économiquement la communauté. Les huit participants en provenance des quatre autres communautés furent hébergés dans une maison près du lieu de résidence de l'équipe canadienne, située à vingt-cinq minutes à pied de la communauté de Sapukai. La famille de Démécio Martine, chef de Rio Pequeno, a vécu avec l'équipe canadienne tout au long du projet. Tous les déjeuners et quelques soupers regroupant l'ensemble des participants et des animateurs avaient eu lieu à la maison des Canadiens. Grâce à cette co-habitation, la relation de confiance s'est établie rapidement et s'est approfondie par ce que Catherine Dolto nomme « le vécu du bon partagé, de la réciprocité de l'être ensemble » (2003, 8).

Approches

La programmation du projet fut conçue en fonction de trois stratégies (formation, production et diffusion) visant à amener les participants à reconnaître, valoriser et transmettre leur culture. Chacune de ces stratégies implique le recours à des approches et méthodologies particulières. Ainsi, le volet formation puise aux méthodologies des conduites du projet (Boutinet 1990), stratégies émancipatrices s'inscrivant à l'intérieur d'une démarche identitaire, tendant à une reconnaissance de soi, simultanément par soi-même et par les autres, relevant d'un effort d'actualisation intégrant la conscience/mémoire du passé et la visée future dans son action. Les volets production et diffusion appliquent quant à eux les méthodologies collaboratives qui s'inscrivent dans un ensemble de pratiques de recherche à caractère participatif. Ce type de recherche « ... consiste à faire en sorte qu'une même activité réflexive aménagée autour d'un projet d'exploration négociée fasse que ces attentes respectives soient comblées à la satisfaction des deux parties » (Desgagné 2001, 39).

Nos interventions s'inscrivent dans une approche de recherche-action puisque leur validité se mesure dans leur capacité de changement et de développement et qu'elles exigent, de la part des parties prenantes, une implication dans la passion du changement souhaité (Dionne 1998). Le projet mené à Sapukai ne visait toutefois pas directement l'atteinte d'objectifs de recherche, les missions du PPA devant plutôt résulter en l'atteinte d'objectifs de développement concrets. Cependant, le programme de la mission fut conçu à partir des expérimentations menées au sein du projet de recherche Design et culture matérielle : développement communautaire et cultures autochtone et participe à l'avancée de la réflexion menée au sein de ce projet.⁶ Une grande partie de cette recherche s'opère sur le terrain dans trois communautés autochtones du Québec, Mashteuiatsh, Odanak et Uashat mak Mani-Utenam, dans le but de développer des méthodologies participatives pour favoriser la transmission culturelle. Deux principaux volets constituent la programmation de la recherche, Les ateliers de création en design et Mémoires du territoire. Le volet des ateliers de création en design, sous la direction de Élisabeth Kaine, a été perfectionné à travers plusieurs applications en divers contextes depuis 1996 et, arrivés aujourd'hui à maturité, il peut participer au développement durable des communautés autochtones en adaptant aux pratiques et aux savoirs traditionnels les méthodes modernes du design et en développant la créativité des autochtones. Le volet Mémoires du territoire, sous la direction d'Élise Dubuc, repose sur l'inventaire participatif, une méthode empirique d'intervention développée par Hugues de Varine pour favoriser le développement local et communautaire (Varine 1991, 2002). Ce processus de consultation et d'échanges par l'organisation de différentes activités communautaires, l'écoute attentive et la médiation culturelle, permet à une communauté de définir ce qu'elle considère comme étant son patrimoine. Appliqué dans différentes communautés locales (France, Brésil, Portugal), ce processus n'avait jamais été utilisé dans le contexte précis de sociétés autochtones, une étape exploratoire

fut donc menée de 2004 à 2007 dans le cadre du projet Design et culture matérielle : développement communautaire et cultures autochtones. Les objectifs de la recherche exigèrent que ces deux volets soient menés en parallèle avec peu de points de rencontre. Par la suite, dans le cadre du projet Nouvelle Muséologie autochtone,⁷ un arrimage de ces deux activités fut tenté pour l'élaboration d'un nouveau concept d'exposition permanente pour le musée Shaputuan. Après une formation générale en muséologie, les artisans ayant préalablement participé aux ateliers de création en design devaient concevoir des dispositifs muséographiques qui transmettaient les résultats de la démarche de réflexion menée par les participants au volet Mémoires du territoire. Il s'agissait donc d'une démarche professionnelle type de design : concevoir des dispositifs répondant à une commande venant de l'extérieur sans avoir participé à la formulation des contenus. Il s'avéra difficile de favoriser l'intégration des contenus par l'équipe des artisans/designers et pour la mission à Sapukai. L'équipe d'animateurs a voulu mettre à profit les réflexions menées à l'issue de cette expérience en concevant un programme arrimant la réflexion sur la culture et la création de vecteurs tangibles de transmission, ce qui impliquait que les mêmes personnes participent à l'ensemble de la démarche.

Programmation

Les trois stratégies précédemment énoncées (formation, production et diffusion) regroupaient une série d'actions dont un inventaire participatif, des formations en photographie numérique, en vidéo, en enregistrement sonore, en technique d'entrevue, en classement de données, en design graphique et en design d'exposition. En adoptant une vision constructiviste de l'apprentissage nous avons fait que la dimension formative de la mission se déroule durant l'ensemble des activités. Au-delà des apprentissages techniques visant l'utilisation des appareils, ceux-ci plutôt concentrés dans les deux premières semaines, la structure du programme a favorisé l'acquisition de compétences transversales devant permettre de consolider les avancées du projet. Par exemple, l'utilisation de l'appareil photographique comme premier exercice a permis de lier les différentes activités entre elles et de garantir la qualité des productions visuelles utilisant ce médium, de l'inventaire participatif aux projets thématiques. Ainsi, autant nos activités de production que celles de diffusion ont été des terrains d'apprentissage.

Huit semaines de travail ont vu naître une quinzaine de courts et moyens-métrages portant sur la vie des hommes guaranis, la vie des femmes autour du feu, les constructions de maisons traditionnelles, la préparation des aliments et la confection d'artisanat. Furent également produits des prototypes de livres illustrés sur les plantes médicinales et nourricières, les histoires de vie, un calendrier où sont présentés les porteurs de savoirs de Sapukai, des affiches illustrant la vie des femmes et des montages sonores inspirés des éléments culturels ciblés. Une copie de tout le matériel produit durant le projet fut officiellement remise aux chefs des cinq communautés dans des paniers-valises réalisés par les vannières

abénaquises et guaranies au cours d'un échange coopératif. Deux copies supplémentaires seront conservées par la Fondation nationale de l'Indien et Le Musée de l'Indien de Rio de Janeiro, et demeureront accessibles aux communautés en tout temps.⁸

Dans les lignes qui suivent nous ferons un survol des principales actions arimées à la formation, la production et la diffusion, ainsi qu'un commentaire sur leur validité en regard des objectifs de la mission.

Reconnaître : identification des contenus

C'est d'abord par un inventaire culturel communautaire que nous avons amené les participants à identifier des éléments culturels importants dans le but de produire une prise de conscience de la spécificité de la culture guaranie. Chaque participant devait photographier, à l'aide d'un appareil jetable, trois séries d'éléments culturels qu'il considérait importants pour lui-même, pour sa communauté rapprochée et pour la grande communauté guaranie. Plus de trois cent photographies furent par la suite commentées puis organisées en catégories⁹ par les participants. Cette étape a permis le transfert de connaissances en regard de la culture et la comparaison (ce qui nous unit et ce qui nous différencie des autres communautés guaranies, et des Canadiens) permettant ainsi le renforcement identitaire et la prise de conscience de la valeur des vecteurs de cette identité (objets, personnes, savoirs, etc.). Cette étape fut cruciale non seulement parce qu'elle a permis l'identification des quinze catégories qui allaient se transposer en sept thèmes pour autant de projets de création et vecteurs culturels, mais aussi parce qu'elle aida grandement à consolider et à mobiliser l'équipe, participants, animateurs et traducteurs, autour de la transmission de la culture guaranie. Tous les participants ont pris part avec enthousiasme à cette étape. Les aînés ont été émus de la force de la méthode pour faire émerger les résultats et les jeunes motivés à en apprendre davantage. L'utilisation du médium photographique fut un choix judicieux puisqu'en plus de fournir un support concret à la discussion, il a permis l'expression artistique de chacun et le renforcement des apprentissages réalisés lors de la semaine de formation en photographie et vidéo. L'éventail d'images ramené par chaque participant devenait ainsi un indicateur de ses compétences et intérêts, une information précieuse que nous avons utilisée pour la constitution des équipes. Constatant que ce médium avait peut-être été limitatif au niveau de l'identification des sujets/éléments de l'inventaire (tout n'est pas photographiable), nous avons décidé de réaliser un inventaire participatif oral avec les aînés du groupe de manière à compenser la limite qu'avait imposé la photographie et de s'adresser directement aux porteurs de savoirs traditionnels. L'exercice consistant à mener des entrevues avec les principaux porteurs de savoirs de chaque communauté a, quant à lui, permis le renouvellement des liens de chaque participant avec des membres de sa communauté en valorisant le savoir de ces derniers. Il a également permis d'informer et d'intéresser l'ensemble des communautés au projet.

Transmettre : production de vecteurs

L'introduction aux technologies de captation numérique avait pour but de permettre aux participants de s'afficher (se transmettre, s'esthétiser, se diffuser) par le biais de supports contemporains. Au-delà du fonctionnement de l'outil, de l'enseignement d'une procédure à suivre ou d'un mode d'utilisation, l'alphabétisation technologique devait s'orienter vers des usages médiatiques, visant ultimement la communication et la représentation. Ainsi, par la création de vidéos, d'affiches, de livres et d'expositions, une diffusion plus large de la culture serait dorénavant possible.

Considérant la facilité d'utilisation des caméras numériques (photo et vidéo) par rapport à ce que les outils étaient quelques dix ans auparavant, il s'avère maintenant possible d'acquérir les compétences techniques nécessaires à l'utilisation fonctionnelle de l'outil en très peu de temps. La captation, dans une forme adéquate aux mémoires numériques, s'apprend rapidement; malgré les considérations techniques à prendre en compte (la netteté d'une image, le cadrage et le son pour n'en nommer que quelques-unes), ces ateliers de quelques jours sont d'un grand intérêt pour la plupart. Objet de motivation, l'instrument numérique agit en tant qu'instigateur et amène les participants à porter l'attention vers ce que l'un juge important de sauver. De façon conventionnelle, la séquence « démonstration, pratique et rétroaction » (Deaudelin 2005) fut utilisée afin de produire le plus rapidement possible les éléments devant relancer la réflexion. L'approche mettait ainsi l'accent sur le sentiment d'autoefficacité, valorisant les résultats par le biais d'un renforcement immédiat. Tel que le souligne François-Mathieu Hotte dans le rapport soumis à l'ACDI, « les participants guaranis ont démontré une compréhension innée de l'image et une grande capacité d'expression par l'image. Ainsi, la vidéo numérique, par sa souplesse, n'est pas seulement un moyen d'expression, mais pourrait également s'inscrire dans une démarche d'engagement et de communication. ».

Si l'expérimentation technologique à travers des projets intégrateurs a su démontrer de façon générale la pertinence des choix pédagogiques, une limite a malgré tout été perçue dans le cadre des projets de production des maquettes de livres faisant appel au design graphique. Tel que l'a constaté Claudia Néron lors de la mission, la difficulté de ce travail, autant pour le participant que pour l'animateur, était de rendre concret et de structurer un grand nombre d'images numériques. L'intégration des contenus dans un projet d'édition (livre) impliquait une sélection et une organisation de l'information devant s'inscrire dans une logique séquentielle. Or, la transposition médiatique,¹⁰ consistant à faire passer l'objet de savoir à transmettre dans une forme propre à sa diffusion, nécessite une méthodologie s'apparentant au design et demande au créateur une capacité de projection et d'abstraction. Parce que cette mission avait se dérouler pendant une période très courte dans un contexte culturel spécifique et avec un groupe hétérogène, il était essentiel d'adapter nos approches pédagogiques. Par des moyens simples empruntés à leur façon traditionnelle de créer des compositions, les photos

furent d'abord imprimées permettant à l'auteur de décider de l'arrangement et d'ajouter textes et dessins avant la numérisation. Les productions graphiques sont donc le résultat de l'usage des gestes traditionnels et de l'ordre du connu, mais aussi d'un processus de co-design renvoyant à la question d'une autonomie réelle quant à sa propre représentation.

Diffusion : être vu

Plusieurs activités de diffusion ont été élaborées tout au long de la mission dont des expositions présentées au coeur du village d'accueil. Les membres des familles des participants originaires des communautés autres que Sapukai furent invités à se joindre à nous pour la tenue de ces événements. Le matériel exposé, utilisant un fort contenu visuel, fut produit quotidiennement pour rendre compte à la population de la teneur et des avancées du projet. La première exposition présentait l'équipe de travail, animateurs, traducteurs et participants guaranis, situait sur la carte les pays d'origine des membres de cette équipe et expliquait par une bande dessinée, les grandes lignes et les objectifs du plan de travail. Les textes étaient traduits en portugais et en guarani. Si ce sont les animateurs qui ont produit la première exposition, la seconde impliqua les participants au niveau de l'installation et de l'animation et la troisième fut en grande partie conçue et réalisée par eux. Cette étape de mise à vue, située au coeur des ateliers *Design et culture matérielle*, est nécessaire car rendant le travail tangible, elle crée une occasion de valorisation pour les exposants et une synergie de discussion au sein de la communauté. C'est aussi par ces expositions que différents intervenants oeuvrant en relation avec la communauté guaranie ont eu l'occasion de changer leur perception. Par exemple, Cristino Machado, fonctionnaire de la FUNAI, dira des films visionnés lors de l'exposition : « Ce sont des révélateurs performants et avant de voir ce film (*Le feu*) de Lucia, je n'avais jamais réalisé l'importance du feu pour les guaranis malgré que je travaille avec eux depuis près de dix ans ». De voir les résultats tangibles de la mission a aussi permis aux chefs de prendre conscience de l'importance du travail réalisé et de sa valeur politique. Ainsi, lors des discours des cinq chefs en introduction de la cérémonie de remise des attestations d'étude, Demécio, chef de Rio Pequeno dira, « nous on ne nous a jamais écouté, c'est la première fois qu'a lieu un projet en culture » et Augustinho, chef d'Arapongua demandera « comment se fait-il que ce sont des Canadiens qui viennent nous aider avec notre culture? Il s'est fait plus de travail ici en un mois qu'en plusieurs années (avec la FUNAI) ».

Discussion

La décision d'impliquer le même groupe de participants pour les étapes de détermination des contenus et de conception des vecteurs de transmission s'avéra judicieuse dans le contexte de cette mission de courte durée. Passer directement de la réflexion à la production sans avoir opéré un transfert de l'information d'une équipe à l'autre a grandement participé à la performance de l'étape de production.

S'inspirant davantage du processus que sous-tend le geste de création artistique, basé sur l'expression d'une expérience impliquant directement le sujet, que du processus de design standard qui consiste à répondre à une commande externe, ce processus intégré s'avéra être plus valorisant pour les participants et assura une meilleure cohérence contenu/médium. Un aspect important de cette réussite réside dans le choix des médiums numériques qui, par la relative facilité avec laquelle ils peuvent être utilisés et la visualisation instantanée qu'ils permettent, ont rendu le processus de conception accessible à un éventail plus large de personnes, alors que dans le cadre du projet *Nouvelle muséologie autochtone*, seul les artisans avaient été invités à concevoir les dispositifs de transmission muséologique sur la base de leur savoir-faire artisanal. Cette approche a permis le développement de l'identité personnelle (le produit comme expression de l'individu) et de l'identité culturelle (le produit comme référent de ce qui est partagé avec la communauté). Le cheminement qu'a exigé ce travail de création fut générateur de transformations pour chaque participant qui est conscient d'avoir créé une véritable oeuvre personnelle, mais aussi un produit dans lequel ses semblables se reconnaissent. Par la conception d'approches et de méthodologies arrimées aux valeurs, pratiques et langages visuels des participants, nous avons réussi à stimuler la réflexion sur la culture et la création de vecteurs de transmission contemporains de cette dernière et ce, en suscitant des dynamiques inter-générationnelles pour une transmission active aux jeunes.

Si les contraintes telles que la disparité des groupes d'âge, les divers niveaux d'alphabétisation, l'éloignement des communautés, le fait que leurs représentants n'avaient jamais travaillé ensemble, la barrière de la langue (deux participantes parlant uniquement guarani) et le court délai de production nous apparaissaient problématiques au départ; aucune de ces contraintes ne s'avéra insurmontable et la plupart générèrent des retombées positives. Ainsi, la présence simultanée de jeunes, d'adultes et d'aînés permit un véritable échange intergénérationnel autour du projet de transmission de la culture. Le fait que les aînés n'écrivent pas ou avec beaucoup de difficulté valorisa les jeunes qui assumèrent cette tâche avec eux. De même, la présence de représentants de différentes communautés favorisa l'échange et le désir de connaître les autres et de travailler ensemble dans l'avenir, une première selon différents observateurs.

La formation de sept équipes de travail dans le but de réaliser autant de projets de transmission culturelle fut génératrice de plusieurs rencontres porteuses de changements. En constituant ces équipes par affinités thématiques identifiées lors de l'inventaire participatif, par exemple, Katia et Marcia ramènent presque uniquement des photographes de plantes alors que Demécio et Miguel démontrent un intérêt pour les constructions; et par compétences observées par les animateurs tout au long des formations, nous avons évité que les équipes se forment par affinité naturelle. Aînés, jeunes, hommes et femmes de différentes communautés ont donc travaillé ensemble autour d'un projet commun et c'est la force motivatrice de ce dernier qui a rallié les membres de l'équipe qui ont

facilement approuvé nos choix. Le regard des hommes envers les femmes, et des femmes envers elles-mêmes, s'est positivement modifié et cette stratégie a permis l'instauration de relations intercommunautés et intergénérationnelles rarement expérimentées auparavant.

Les médiums technologiques utilisés s'avèrent de puissants attracteurs pour les jeunes et des transmetteurs performants de la culture par le langage visuel, un lieu d'échanges d'informations important pour les peuples à tradition orale. Les aînés ont été amenés à démystifier ces médiums, à en apprécier le potentiel de transmission et ont valorisé les jeunes dans leur capacité à les utiliser, créant ainsi une motivation nouvelle pour ces derniers envers la culture traditionnelle. Nous connaissons l'intérêt des jeunes pour ces médiums, signifié lors d'une rencontre au Brésil avec les représentants des associations guaranies. Ce qui nous a surpris c'est plutôt que les aînés s'y intéressent également. La facilité d'utilisation des appareils numériques, l'instantanéité du résultat permettant un échange immédiat entre les participants sur les images produites, mais surtout le fait que leur utilisation s'arrimaient à un projet d'expression personnelle et de transmission culturelle ont contribué à cet intérêt. Ainsi, le potentiel de cette alliance entre connaissance culturelle et connaissance technologique est souligné par Démécio Martine lorsqu'il soutient, lors de la rencontre des cinq chefs, que « les aînés ont la connaissance, les jeunes, la technologie, ils doivent allier leurs forces, c'est clair que c'est ce qu'il faut faire ».

Si, dans l'ensemble, l'évaluation de l'expérience par les participants, les animateurs et les partenaires est plus que positive, il convient ici de soulever quelques questions qui pourront être objets de réflexion, desquelles se profileront les prochaines actions qui seront pensées en concertation avec tous les partenaires: 1) La conservation des données recueillies lors de l'inventaire culturel communautaire, des vidéos et des maquettes de livres, entreposés sur support numérique, pose problème dans ces communautés sédentarisées depuis à peine vingt ans, ne possédant aucune infrastructure stable permettant l'entreposage. Comment conserver ce matériel de transmission au sein de la communauté et en assurer l'appropriation par ses membres? 2) Face au problème soulevé par la complexité d'utilisation des logiciels, dans le cadre des projets exigeant le recours au design graphique et au montage vidéo, nous avons développé des méthodes de mise en forme ayant recours à des étapes de bricolage qui ont bien servi la production de maquettes préliminaires. Mais qu'en sera-t-il dans l'éventualité d'un travail visant l'élaboration de scénarios plus complexes, objets possibles d'une prochaine mission? 3) Certaines étapes des ateliers de-mandent de travailler en équipe de co-conception regroupant animateurs et par-ticipants. Dans ce contexte, comment ne pas imposer nos façons de faire, quels sont les facteurs déterminant pour une plus grande objectivité (neutralité) dans l'apport technique que nous contrôlons à la place des participants? 4) La production de projets concrets et leur présentation en communauté a motivé la discussion autour de questions cruciales pour l'avenir du patrimoine culturel guarani : Que faut-il transmettre? et ne pas transmettre? à

qui? et comment? Comment pourrions-nous faire en sorte que ces discussions se poursuivent et participent au développement des communautés partenaires car si nos actions ont grandement participé au mieux-être des individus, il sera maintenant pertinent d'explorer dans quelle mesure et comment peut-on transposer ces acquis de l'individu vers la communauté dans une perspective de développement communautaire durable et viable?

Conclusion

Un des énoncés à la base du développement des ateliers *Design et culture matérielle* est que nous croyons que les nouveaux produits, s'ils sont conçus avec une approche sensible, sont des vecteurs valables, au même titre que les manifestations culturelles traditionnelles, pour la transmission de la culture. Nous avons travaillé à soutenir les participants pour qu'ils puissent créer de nouveaux éléments de culture qui soient porteurs des savoirs et savoir-faire, contemporains et traditionnels. Ces nouveaux éléments sont de trois natures : des contenus issus de l'inventaire participatif, des produits de design (expositions et design graphique) et des vidéos. Notre travail consista à développer les approches et les moyens qui permettraient aux participants de créer et de produire eux-mêmes ces vecteurs de transmission de leur culture dans une optique d'affirmation identitaire des participants et de leur communauté.

Cette pédagogie puise à la fois à la recherche fondamentale, (qui sommes-nous? quelles sont nos valeurs? en quoi consistent nos savoirs et qui en sont les porteurs?) et à la recherche-action (le projet de transmission des savoirs à travers des pratiques créatives). C'est pourquoi il conviendra de mettre en place, à partir de l'expérience brésilienne, une structure interdisciplinaire, interculturelle et internationale permettant d'assurer la continuité des actions entreprises et d'en définir les modalités de façon systémique et participative, impliquant toutes les parties prenantes. Avant de passer à un autre type de recherche-action, nous poserons un regard critique et évaluatif sur les actions menées en 2008 et ce par des regards et méthodologies croisés entre chercheurs universitaires, intervenants institutionnels oeuvrant auprès des guaranis, membres des communautés autochtones partenaires et experts terrain externes au projet; pour ensuite concevoir de nouvelles initiatives de recherche-action de façon collaborative, par la concertation. Cette mission d'évaluation, sera financée par le programme Fonds d'Initiatives internationales.

Notes

- 1 Nous remercions sincèrement les organismes suivants qui ont également contribué au financement de la mission : le ministère des Relations internationales, les conseils de bande de Uashat mak Mani-Utenam, Odanak et Wôlinak, l'Université du Québec à Chicoutimi (VRER, DECSR, département des arts et lettres), l'Office Québec-Amérique pour la jeunesse, le ministre Dorion de Nicolet-Yamaska et Omer DeSerres.
- 2 Ces objectifs spécifiques s'arriment à quatre objectifs généraux : 1) le partage d'expériences et l'établissement de liens internationaux entre des organisations canadiennes et brésiliennes et entre des représentants des groupes autochtones abénaquis, atikameks, wendats, innus et guaranis; 2) la valorisation individuelle et communautaire des diverses caractéristiques de la culture des Guaranis de Rio de Janeiro auprès des individus, des communautés guaranies, canadiennes et brésiliennes; 3) la création d'outils de mise en valeur et de diffusion de la culture guaranie par les communautés selon leurs besoins et priorités (expositions itinérantes, journaux, vidéos, livres, affiches, etc.); 4) le développement d'approches participatives performantes par le biais d'expériences et de réflexions communes.
- 3 Ont participé à cet échange : les abénaquises Lise Bibeau et Joanne Lachapelle; et les guaranies Ambroisa Benite, Teófila Mandonza, Lúcia dos Santos et Marta da Silva.
- 4 Ont participé à la mission : Sarah-Emmanuelle Brassard, Lise Bibeau, Débora Bolsanello, Joana Carreli, Rémi Castonguay, Pablo Ferreira, Michele Sodré Gonçalves, François-Mathieu Hotte, Élisabeth Kaine, Johanne Lachapelle, Lika Maciel, Claudia Néron, Manon Ruel, Jean St-Onge et Jean-François Vachon.
- 5 Katia Benite, Jorge Silva Eusébio, Luciano Fernandes, Demécio Martine*, Neusa Mendonça Martine, Marcos Peralta, Geferson Quadros, Lucia dos Santos, João da Silva*, Marcia da Silva, Mauricio da Silva, Aldina de Souza et Miguel Rogério Vera.
- 6 Les objectifs généraux sont (1) le développement créatif visant l'expression artistique et culturelle des individus et des communautés et ce dans différentes pratiques des arts; (2) la prise en charge communautaire du développement local par le développement de stratégies visant la création d'une dynamique socio-économique au sein des communautés; et (3) la valorisation des cultures autochtones auprès des allochtones et ce en favorisant une meilleure compréhension de ces cultures, notamment par l'entremise d'un important dispositif de diffusion.
- 7 Le projet NMA (2005–2008), financé par le programme Réalités autochtones du Conseil de recherche en sciences humaines du Canada.
- 8 Il est à noter qu'un effort considérable fut porté à l'archivage professionnel de l'ensemble des données produites. Ainsi les photos, vidéos, enregistrements sonores et documents informatiques furent codés et un index fut produit à des fins de repérage selon les catégories identifiées dans l'inventaire participatif de manière à ce que les membres des communautés puissent facilement retrouver le matériel.
- 9 Quinze catégories furent identifiées et validées par les participants;
 - (1) lieu d'éducation; (2) artisanat et vannerie; (3) aliments; (4) lieu de plantation; (5) exemples de la vie guaranie; (6) culture vivante; (7) eau (en nature); (8) réserves d'eau; (9) environnement; (10) famille; (11) plantes (nourricières et médicinales); (12) maisons (architecture et fonction); (13) les personnes; (14) les non-autochtones; (15) la religion guaranie.
- 10 « Processus de construction et d'élaboration d'un média » (Guichard et Martinand, 2000) tel que cité dans (ALAVA, 2004 p. 40)

Bibliographie

- Aïn, J. 2008. (sous la direction de). *Transmissions, liens et filiations, secrets et répétitions*, France, Érès, 2008.
- Alava, S. 2004. Les pratiques médiatiques de l'enseignant au coeur des situations de formation in : Desbiens, J.-F., J.-F. Cardin, et al. *Intégrer les TIC dans l'activité enseignante : quelle formation ? quels savoirs ? quelle pédagogie ?* Sainte-Foy, Québec, Presses de l'université Laval, 33–58, 2004.
- Deaudelin, C. [et al.] 2005. Évolution des pratiques et des conceptions de l'enseignement, de l'apprentissage et des TIC chez des enseignants du primaire en contexte de développement professionnel. *Revue des sciences de l'éducation* 31(1) : 79–110, 2005.
- Desgagné, S. [et al.] 2001. L'approche collaborative de recherche en éducation: un rapport nouveau à établir entre recherche et formation, *Revue des sciences de l'éducation* 27(1) : 33–64, 2001.
- Dionne, H. 1998. *Le développement par la recherche-action*, coll. Outils de recherche, Montréal, Harmattan, 1998.
- Eychenne, S. fian-guarani-fr.blogspot.com, compte-rendu d'une mission journalistique en territoire guarani en avril 2008.
- Mindlin, B. 2005. La femme qui murmurait à l'oreille des Indiens, interview <http://www.courrierinternational.com/article.asp?odj_id=53318>, 2005.
- Varine, H. 2002. *Les racines du futur : Développement local et patrimoine*, Châlon-sur-Saône, ASDIC, 2002.
- . 1991. *L'initiative communautaire: recherche et expérimentation*, Mâcon, Éditions W, MNES.
- . 1976. *La Culture des Autres*, Paris, Seuil.