

Article

« Ressources graphiques pour performeurs en création »

Álvaro Terrones

Inter : *art actuel*, n° 118, 2014, p. 4-8.

Pour citer cet article, utiliser l'information suivante :

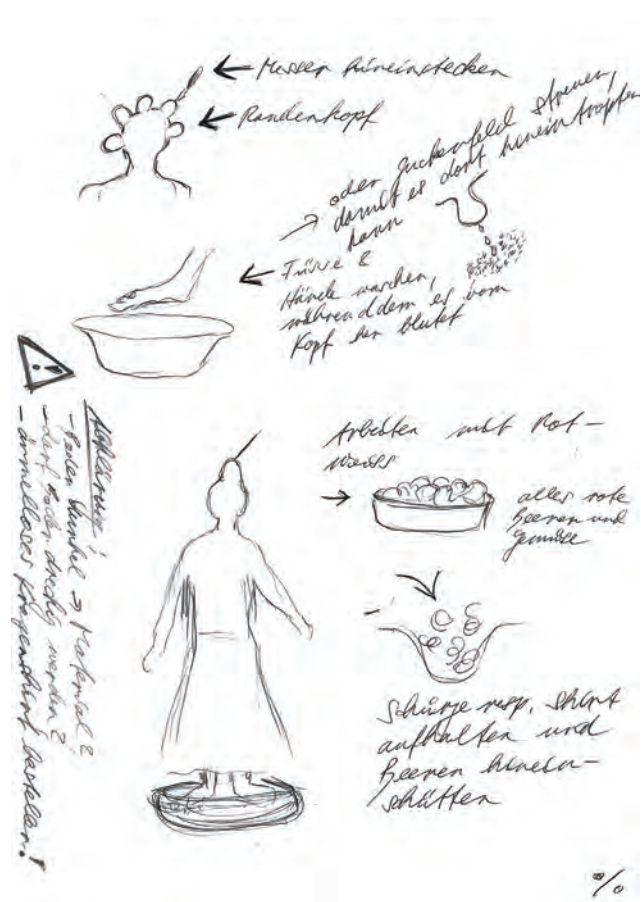
<http://id.erudit.org/iderudit/72580ac>

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI <http://www.erudit.org/apropos/utilisation.html>

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. Érudit offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : erudit@umontreal.ca



> Claudia Bucher. Ressources notationnelles pour une performance à Valence, 2012. Photo : Carlos Holguin.

RESSOURCES GRAPHIQUES POUR PERFORMEURS EN CRÉATION

► ÁLVARO TERRONES

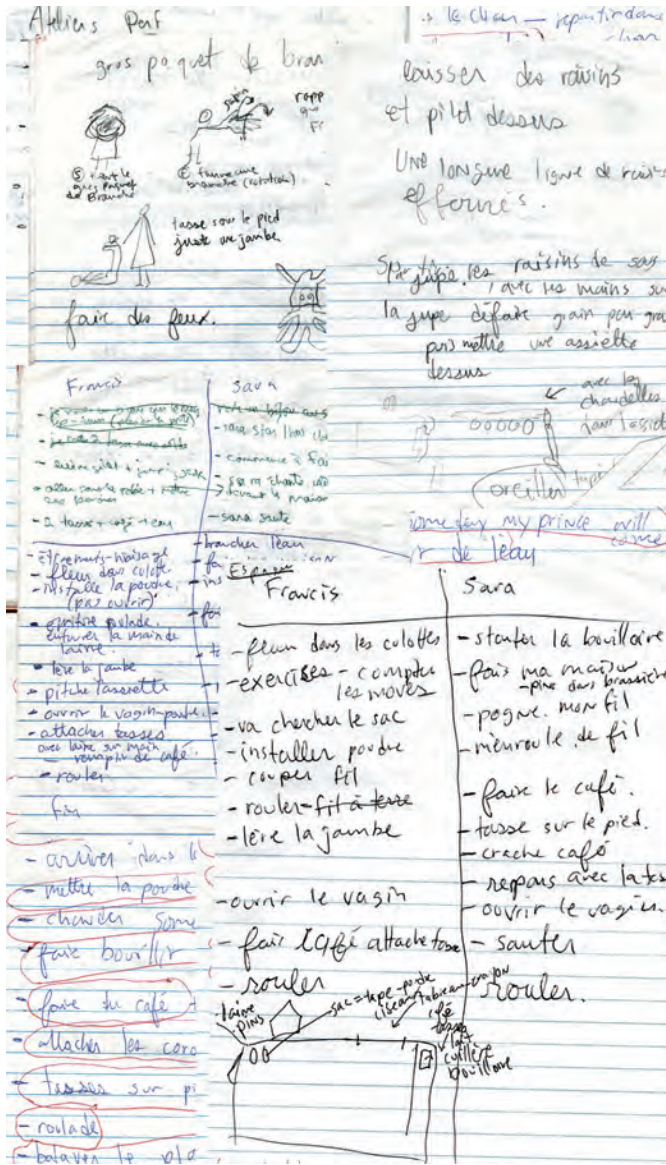
Pour se familiariser avec les ressources de visualisation graphique et sentir qu'elles font partie de l'art action, il faut d'abord de se mettre d'accord sur le sens du terme performance. La performance est un processus artistique complexe qui a lieu sur scène¹, un événement qui implique des éléments corporels, temporels et spatiaux. Le processus de création de la performance basé sur la planification diagrammatique est constitué de différentes phases qui interagissent et se rétroalimentent mutuellement : l'idéation, la projection et l'expérimentation. Dans ce texte, nous allons préciser ces phases dans cet ordre, mais cela ne signifie pas pour autant que des altérations dans leur disposition et intensité ne se produiront pas avant la culmination de l'action. Néanmoins, nous allons nous concentrer sur l'ordre préalablement établi – idéation-projection-expérimentation – pour faciliter la théorisation du processus de création et l'analyse des différentes ressources de visualisation graphique associées à chacune des phases : notationnelles dans la phase d'idéation, diagrammatiques dans la phase de projection et séquentielles (les *performance keyframes*²) dans la phase d'expérimentation. Nous voulons aussi mettre l'accent sur le fait que nous ne traitons pas avec des images mais des actions, même si elles sont décrites par des images. Le pragmatisme des processus créatifs de design nous apprend que « quand les choses sont visibles, elles tendent à être plus faciles que quand elles ne le sont pas »³.

La phase de l'idéation et les ressources visuelles notationnelles

C'est dans cette phase d'origine qu'a lieu la formation des idées. Pour le performeur, les idées partent d'un stimulant qui constituera progressivement un motif de performance. L'urgence de la situation fait que ces idées requièrent un système rapide de registre, des ressources notationnelles⁴. Nous faisons référence aux ressources notationnelles en tant que système urgent de codification symbolique qui fixe une signification facilement interprétable pour son exécuteur.

Donald A. Norman, dans son étude sur la psychologie des objets du quotidien (*The Psychology of everyday things*, Basic Books, 1988), parle d'*objectif* pour nommer ce que nous appelons idée et emploie le concept d'*intention* pour nommer la série d'actions qui essaient de résoudre cet objectif : « Les objectifs ne spécifient pas avec exactitude ce qui doit être fait : où et comment agir, quoi prendre. Pour les porter à l'action, les objectifs doivent se transformer en déclarations spécifiques de ce qui doit être fait, déclarations que je qualifie d'intentions. Un objectif est un but à atteindre, souvent formulé d'une façon assez vague. Une intention est un acte spécifique réalisé pour atteindre l'objectif⁵. »

Voici deux exemples de ressources visuelles notationnelles associées à l'idéation et à son ultérieure mise en acte. Le premier correspond à



> Sara Létourneau et Francis O'Shaughnessy. Ressources notationnelles pour une performance à Valence, 2013. Photo : Álvaro Terrones.

l'artiste québécoise Sara Létourneau⁶ et le deuxième, à l'artiste suisse Claudia Bucher⁷. Dans ces deux exemples, ce qui nous intéresse, c'est leur premier contact avec les objets grâce à leur symbolisation, même si les deux artistes mentionnent qu'elles n'ont pas encore expérimenté les objets qu'elles vont éventuellement employer.

Nous constatons que cette prise de conscience par rapport à l'objet a son origine dans une étape précédente, pendant la phase d'idéation et moyennant des ressources notationnelles où le symbole de l'objet se fixe pour modifier le rapport que nous avons avec lui, modification qui pourra être appréciée sur scène. En ce qui concerne notre rapport avec les objets utilisés dans les performances, Bartolomé Ferrando indique que « tout objet se transformera en une extension du corps et [que] ce même corps sera perçu comme une prolongation de l'objet »⁸.

Notre rapport aux éléments de la performance se resserre grâce à l'emploi des ressources notationnelles puisqu'elles contribuent à ouvrir une nouvelle conception des intentions en démultipliant le signifié que les objets et leurs prestations avaient pour nous avant leur schématisation. Nous voulons citer l'analyse du sémiologue français Roland Barthes sur la logique du symbole et ses capacités associatives : « Cette logique-

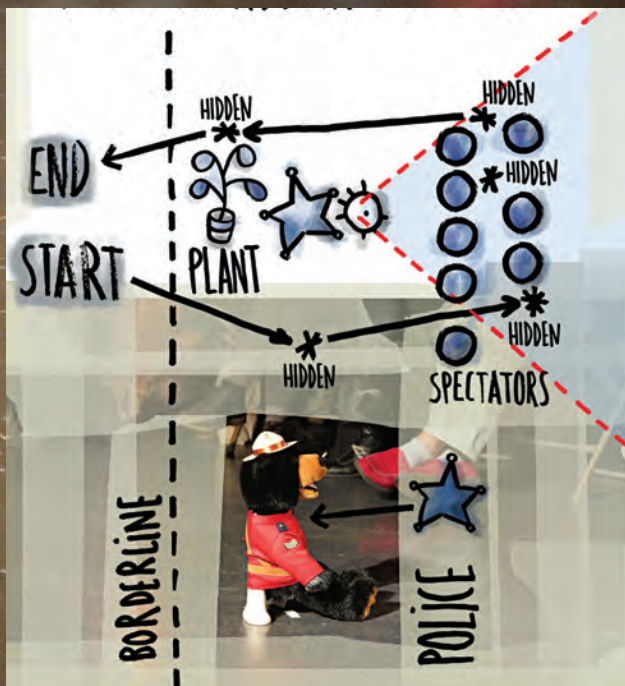
là n'est pas déductive mais associative, elle associe au texte matériel (à chacune de ses phrases) d'autres idées, d'autres images, d'autres significations. "Le texte, le texte seul", nous dit-on, mais le texte seul, ça n'existe pas. [...] Lire c'est faire travailler notre corps⁹. »

En ce qui concerne ce *feedback* des dynamiques perceptives, nous pouvons analyser le concept de résonance utilisé par le psychologue Rudolf Arnheim. La résonance est un phénomène psychologique qui dérive d'une dynamique perceptive. Quand nous regardons une image déterminée – à l'instar de l'analyse de Barthes par rapport au texte –, l'image nous transmet quelque chose de plus que de l'information. Arnheim décrit ce phénomène ainsi : « La dynamique qui transmet l'image résonne dans le système nerveux du récepteur. Le corps du spectateur reproduit les tensions du balancement, de l'ascension et de l'inclinaison. [...] [C]es actions ne sont pas une simple gymnastique mentale, elles sont les formes de l'être vivant, les formes de l'être humain¹⁰. »

Nous considérons que le phénomène de la résonance est un facteur évolutif de l'idée dans le processus de planification : d'un côté, elle nous aide à visualiser ce que nous avons imaginé ; de l'autre, quand l'objet est présent, elle contribue à évaluer ce qui a été dessiné ainsi qu'à approuver sa continuité. La résonance est au processus de planification ce que le *feedback* est à la scène : une joie pour le corps.



> Le consulat canadien de Bangkok a refusé de produire des visas pour les artistes birmans qui devaient participer à la RIAP de Québec en 2012. Pour cette raison, certains artistes de la RIAP ont élaboré une action le soir où les prestations des artistes birmans étaient prévues, afin de dénoncer l'action du consulat canadien, tout à la fois rigide et contre le bien commun de la diffusion et de la diversité de la culture.



La phase de projection et les ressources visuelles pragmatiques

Dans cette phase, le phénomène de la résonance sera à nouveau étudié, mais associé aux ressources graphiques diagrammatiques. Ici, la résonance constitue aussi un facteur de motivation qui permet de reconnaître la persistance nécessaire de notre objectif pour la performance.

Les symboles notés pendant la phase d'idéation – grâce aux ressources notationnelles – se transforment en intentions ou, ce qui revient au même, en actes spécifiques pour atteindre l'objectif. L'emploi du diagramme constitue un registre de ces actes, ce qui favorise la création de nouveaux concepts et augmente les possibilités d'atteindre notre objectif. Le diagramme, lié à la projection en tant que ressource graphique, devient le registre des différents éléments de la performance. Or, comment le diagramme peut-il représenter l'image à partir de laquelle nous anticipons une performance ?

Imaginons-nous assis sur une chaise de couleur rouge face à une table. Au centre de la table, une cuillère ; à côté d'elle, un délicieux gâteau. Un stimulant : l'appétence de friandise. Un objectif : savourer le gâteau. Selon les modèles mentaux quotidiens, après une évaluation initiale de nos intentions, nous opterions pour un acte psychomoteur pouvant atteindre l'objectif de façon efficace : nous pencher, couper une petite portion avec la cuillère, nous redresser, introduire la portion dans notre bouche et savourer le gâteau. Contrairement à ce qui arrive dans les modèles mentaux quotidiens, dans la planification d'une performance où nous voudrions atteindre le même objectif, le processus serait très différent.

Parfois, l'absence d'éléments concrets dans une performance fait que la seule connexion possible du performeur avec l'objet soit dans sa symbolisation. Avec les objets présents, la représentation symbolique au moyen du système notationnel transforme la reconnaissance en attention focalisée : la cuillère et ses prestations, l'aliment comme matière de travail, le rapport entre la chaise et la table, la reconnaissance de l'espace d'action. Ce genre d'attention facilite la création de nombreuses intentions insolites en comparaison avec les modèles mentaux quotidiens.

C'est pendant la phase de projection que les intentions choisies seront projetées moyennant la « séquence d'action »¹¹. Dans cette phase, nous projetons des concepts, et la ressource associée la plus adéquate est le diagramme. Avec les symboles et les signaux, les séquences d'action sont présentées comme un script dessiné de la performance. Les séquences d'action sont la projection graphique de toutes les intentions résultant de notre processus imaginatif pour atteindre notre objectif.

Les séquences d'action ne sont pas une illustration précise de ce qui arrivera pendant la performance, mais bien une reconstruction des intentions notées pendant la phase d'idéation. L'urgence précédente des ressources notationnelles liées aux idées acquiert avec le diagramme une cadence plus réflexive. De cette façon, nous transformons un acte conventionnel en un événement insolite et, en conséquence, artistique : combien de formes insolites pourrions-nous proposer pour savourer un gâteau¹² ?

Précisons ensuite les fonctions du diagramme :

- Il est un instrument d'orientation qui permet d'élaborer un schéma de reconnaissance de notre objectif, de notre idée. Sur la base de cette orientation, nous pouvons générer une vision générale des intentions qui vont nous permettre d'atteindre cet objectif.

- Il est une mémoire externe à long terme, avec des messages explicatifs et développés sur les signaux notés dans les ressources notationnelles. La mémoire externe nous permet de projeter de nouvelles intentions ainsi que de générer des transformations : « [L]e projet constituera une nouvelle dimension de l'esprit [...]. Le projet excède la théorie et la praxis, en signalant non seulement une nouvelle réalité, mais aussi de nouveaux raisonnements¹³. » Le graphiste allemand Otl Aicher signale ici une relation entre l'art et la vie : dans le projet, en plus de stimuler la progression de son œuvre, le performeur voit comment motiver sa capacité d'autoréalisation.

Le projet de la performance donne lieu à la représentation d'une série de séquences d'action qui construisent un script dessiné de la performance. Ce script nous sert à détecter les *performance keyframes* pendant la phase d'expérimentation.

> Alvaro Terrones. Diagramme pour une performance à Québec, RIAP 2012. Photo : Patrick Altman.

La phase d'expérimentation et les performance keyframes

Les PK sont des actes précis extraits de séquences d'action. Ils constituent un processus de synthèse de notre performance. Quand ces ressources graphiques se matérialisent, nous évaluons le développement de l'idée, nous écartons les erreurs ou nous en profitons pour générer de nouvelles possibilités et de nouveaux concepts de création.



> Monika Günter et Ruedi Schill. Illustration pour une performance à Québec, RIAP 2012. Photo : Francis O'Shaughnessy.

Par exemple, lors d'une performance se déroulant dans une séquence de douze mouvements, les PK nous serviraient à réduire à l'essentiel cette même performance, précisant quatre mouvements clés sans que l'idée ni la thématique ne perdent leur sens. Ce serait comme choisir dans toute la documentation photographique d'une performance quatre images prises sur scène représentant les moments les plus importants de l'action pour que la performance, même si elle n'a pas été vue, puisse être comprise. Cependant, dans le cas des PK, nous parlons d'information qui précède la performance et non pas de sa documentation ultérieure.

Après avoir matérialisé les mouvements les plus significatifs pendant la phase d'expérimentation, nous avons la possibilité de les documenter photographiquement. Puisque nous croyons que l'expérimentation est une phase importante pour le processus de planification de la performance, nous pensons que la capture de ces actions de laboratoire est précieuse parce qu'elle constitue une source de représentation utile aussi pour la diffusion de la performance – comme pour l'art postal – et qu'elle contribue à extraire l'argument de notre thématique. Documenter le processus de création n'enlèvera pas d'authenticité à notre performance ; elle continuera à être unique et extraordinaire sur scène.

En résumé, la planification est un processus d'orientation qui offre une série de propositions pour que nous puissions obtenir une idée précise, un objectif, même un objectif basé sur l'improvisation. Indépendamment du langage de l'action, les ressources notationnelles, la planification diagrammatique et l'emploi des PK contribuent à maintenir notre idée comme source principale de motivation pendant tout le processus. La gestion de ces ressources graphiques pendant la création d'une performance ne la transforme pas en quelque chose d'artificial ou de calculé. À notre avis, dans le milieu de la performance, il y a une tendance à repousser ces ressources à cause du préjugé selon lequel elles enlèvent de la fraîcheur et du naturel à l'action.

Il est évident que la finalité des ressources graphiques que nous envisageons ne consiste pas en l'élaboration de quelques instructions à suivre au pied de la lettre. Elles sont des outils qui nous servent de support pour la projection de notre thématique et de nos idées de performance. L'expérimentation se veut un essai pour que nous puissions réfléchir aux multiples variations en considérant positivement le hasard. L'acte de planifier est aussi authentique que la performance en soi. ◀

Notes

- 1 Nous appelons scène l'espace dans lequel l'artiste produit un événement à la vue du public.
- 2 Cf. Álvaro Terrones, « Use in Case of Performance Art : The Creative Process in Performance Art », *Revista Efímera*, n° 5, vol. IV. *Performance keyframes* sera dorénavant appelé PK. Nous avons employé dans d'autres articles le terme *mouvements communicatifs clés* (MCC). Pour pouvoir l'identifier correctement dans plusieurs langues, nous avons décidé de choisir un autre terme pendant le processus de recherche : *performance keyframes*.
- 3 Notre traduction. Donald A. Norman, *La psicología de los objetos cotidianos*, Nerea, 1990, p. 43.
- 4 Cf. Nelson Goodman, *Los lenguajes del arte : aproximación a la teoría de los símbolos*, Seix Barral, 1976, 279 p.
- 5 Notre traduction. D. A. Norman, *op. cit.*, p. 67.
- 6 En collaboration avec Francis O'Shaughnessy, à la Faculté des beaux-arts de San Carlos de l'Université polytechnique de Valence en 2013.
- 7 Lors de la rencontre internationale Performance, teoría y práctica, à l'Université polytechnique de Valence en 2012.
- 8 Notre traduction. Bartolomé Ferrando, *El arte de la performance : elementos de creación*, Mahali, 2009, p. 38.
- 9 Roland Barthes, « Écrire la lecture » (1970), *Œuvres complètes*, Seuil, 2002, vol. III, p. 603.
- 10 Notre traduction. Rudolf Arnheim, *Consideraciones sobre la educación artística*, Paidós Ibérica, 1993, p. 47-48.
- 11 Cf. George Miller, Eugene Galanter et Karl Pibram, *Planes y estructuras de la conducta*, Debate, 1983, 227 p.
- 12 Cf. Collectif, *RIAP 2012*, Les Éditions Intervention, 2013, 187 p.
- 13 Notre traduction. Otl Aicher, *El mundo como proyecto*, Gustavo Gili, 1994, p. 180.

Álvaro Terrones fait présentement son doctorat à l'Université polytechnique de Valence où il travaille comme chercheur au Laboratoire de créations intermédia de la Faculté des beaux-arts. Le sujet de sa thèse est la planification diagrammatique de la performance en lien avec le développement des processus créatifs et des stratégies d'idéation dans l'art d'action. Il complète ses études par une pratique artistique, participant à de nombreuses rencontres internationales d'art action, entre autres l'édition 2012 de la RIAP dans la ville de Québec. www.alvaroterrones.com