

Performance Studies: An Introduction de Richard Schechner¹

Résumé par SÉBASTIEN ROY (UQAM)

Le premier chapitre consiste en une présentation de l'auteur et du livre. Ce que nous propose Schechner est de faire état des valeurs, théories et pratiques d'un champ précis d'études, les études de performance, dans lequel l'auteur a participé tout au long de sa vie. Les éléments qui y sont inscrits couvrent à prime abord ce qui constitue l'expérience de Schechner. Ils sont aussi pondérés d'allusions à d'autres idées issues d'autres auteurs, contenues dans des encadrés, afin de stimuler la discussion.

Le second chapitre du livre est consacré principalement au portrait des études de performance. La méthode de recherche des études de performance est adaptée de l'anthropologie et consiste à prendre une distance critique de l'objet afin d'avoir la possibilité de réviser et de tester de nouvelles connaissances. Elle vise aussi à prendre conscience de la partialité et l'implication du chercheur en relation avec la position des autres.

Les études de la performance tentent de comprendre leur objet selon un continuum d'actions humaines. Ces dernières sont observées en tant que pratiques, événements et comportements, plutôt que comme objets ou choses. Il n'y a pas, selon Schechner, de théorie universelle de la performance puisque qu'il y a interaction continue entre les cultures.

L'émergence des études de la performance est une réponse théorique à un monde de plus en plus performatif. Schechner soutient que ce passage s'effectue grâce au déclin de la littérature au profit des nouveaux médias. Il existe des antécédents philosophiques liés aux études de la performance. Ces derniers couvrent un spectre spatio-temporel très large puisqu'il s'agit d'évaluer, à travers l'étude de la performance, la relation entre le quotidien, le théâtre et la réalité. Ainsi, Platon bannissait le théâtre de sa République alors qu'Aristote lui conférait un pouvoir cathartique. Les penseurs indiens concevaient l'Univers comme un jeu à grande échelle. Dans l'Europe renaissante, l'opinion générale était que le monde était un

¹Schechner, Richard. 2002. *Performance Studies: An Introduction*. New York : Routledge, 288 p.

grand théâtre. Les plus récentes versions de l'idée du *theatrum mundi* apparaissent dès l'après-guerre, notamment grâce au stade du miroir de Jacques Lacan, ainsi qu'aux approches pragmatiques de Gregory Bateson, Erving Goffman et J. L. Austin. Les propos se radicalisent avec l'intervention des Jean-François Lyotard, Gilles Deleuze, Michel Foucault, Jean Baudrillard, Jacques Derrida, Guy Debord et Félix Guattari.

Selon les dires de Schechner, la liaison entre la pratique et la théorie a été nourrie notamment grâce à la relation que Schechner lui-même a entretenue avec l'anthropologiste Victor Turner. Trois conférences internationales ont servi à définir le champ d'études. Notamment parce que les approches du *Northwestern University* et du *New York University* sont différentes, Schechner propose de voir les études de la performance en tant qu'ouverture, polysémie et fluidité, éléments considérés comme étant propres à répondre aux questions éthiques actuelles.

Dans sa réponse à la question « Qu'est-ce que la performance ? », Schechner débute par une définition relative au sens commun. Selon lui, performer c'est exceller, faire un spectacle ou aller aux extrêmes. Il propose de comprendre la performance comme 3^e et les études de la performance comme 4^e d'une série de quatre termes : être, faire, montrer que l'on fait, expliquer que l'on montre un faire.

Pour Schechner, toute action consiste en un comportement répété (*twice-behaved*), i.e. que l'action est construite en fonction de comportements précédents. Chaque acte reste singulier dans l'actualisation d'une variation possible à l'intérieur d'un contexte et d'un comportement de l'individu.

Un acte ou un événement peut être traité « comme » une performance lorsqu'il y a interaction avec les choses ainsi qu'une manière d'interagir. Schechner propose alors un continuum impliquant huit situations où la performance peut se manifester afin de montrer l'étalage, l'unité et la compréhension de la performance. Toutefois, il juge que cet éventail peut se schématiser aussi sous forme d'un réseau tridimensionnel complexe et surlinéaire de relation entre les situations ; l'acte de jouer et le rituel sont deux extrêmes du continuum, mais constituent ensemble le fondement des autres situations. En raison des contraintes typographiques, il nous suggère donc le schéma suivant :

Jeux – Sports – Divertissement populaire – Arts de performance – Vie quotidienne

Acte de jouer et rituel

Il y a une importante porosité des limites entre les situations. Leurs différences se reconnaissent par la fonction et les circonstances de l'acte.

Dans la performance, Schechner parle plutôt d'un comportement rétabli (*restored behavior*) qui est la condition du travail pouvant être fait par l'individu sur le comportement en question.

Il y a deux optiques à la performance. La première est restreinte et concerne « l'être » de la performance. Quelque chose *est* performance lorsque le contexte socio-historique, la convention, l'usage et la tradition le déterminent ainsi. La seconde perspective pose un regard sur un acte ou un événement « comme » une performance. Schechner considère que ce regard se préoccupe de voir le faire, l'agir et le montrer de l'objet, plutôt que l'objet lui-même.

Les performances de la vie quotidienne diffèrent de celles nommées « performance ». Les premières (*make belief*) fabriquent la réalité dans laquelle elles prennent part. Les secondes de l'ordre du faux-semblant (*make-believe*) car elles conservent la distinction entre la réalité et le discours énoncé. Depuis les avant-gardes et l'arrivée des médias de masse, la limite entre réalité et discours est considérée par Schechner comme étant de moins en moins présente. Par conséquent, l'auteur considère que la division entre « l'être » de la performance et la possibilité d'observer les actes « comme » une performance est devenue vétuste.

Dans le quatrième chapitre, Schechner stipule que le rituel est l'un des fondements de la performance parce que la performance consiste justement en des gestes et des sons ritualisés. Le rétablissement du comportement est généré par l'interaction entre le rituel et le l'acte de jouer, une copule qui amène le monde dans une seconde réalité. Toutefois, Schechner soutient que le rituel, contrairement au jeu, transforme les gens de façon permanente.

Les rituels sont habituellement divisés en deux groupes : séculaires et sacrés. Une division telle est indéfinie. D'une part, un rituel peut être à la fois l'un et l'autre. D'autre part, certaines cultures ne font pas de réelle séparation.

Pour les éthologues, les rituels sont le résultat d'une longue évolution de comportements qui facilite l'adaptation. Présents à la fois chez les primates et les humains, les rituels diffèrent chez ces derniers parce qu'ils ont une signification. La signification n'est pas dite, mais incarnée.

Il y a plusieurs qualités du rituel qui facilitent l'adaptation au réel. Les comportements ordinaires sont libérés de leur fonction première. Il y a exagération comportementale. Le rituel permet aussi la mutation corporelle des parties concernées, ou la transformation par le costume chez l'homme. Finalement, le comportement n'est plus une réponse à un stimulus ; il est performé.

L'intérêt principal du rituel, selon Schechner, est sa phase liminale. C'est à ce moment que l'individu concerné se situe entre deux identités ou catégories sociales. Le travail de la phase liminale est double : elle réduit le rituel vétuste à un état de vulnérabilité afin qu'il puisse changer et elle donne de nouveaux pouvoirs aux individus. Un théâtre vide est liminal ; il est ouvert à une panoplie de possibilités.

Selon Victor Turner, il existe une différence entre un rituel liminal et le caractère liminal des loisirs (*liminoid*). Le premier est une activité nécessaire et obligatoire alors que l'autre est une activité volontaire. Les rituels liminaux procèdent à une transformation de la individus. Dans le cas des loisirs à caractère liminal, ils transportent plus qu'ils ne transforment, *i.e.* qu'ils provoquent des transformations temporaires.

Lorsque Turner parle des rituels, il les décrit comme faisant parti des expériences les plus intenses de la vie. Il y constate une libération des contraintes de la vie, qu'il appelle « anti-structure », ainsi que l'expérience de la camaraderie en situation réelle. Les *communitas*, terme servant à décrire cet esprit de communion avec le groupe, peut aussi apparaître sous deux aspects. Il y a, d'un côté, les *communitas* normatives où l'acte est officiel et imposé, et de l'autre, les *communitas* spontanées, généralement incluses à l'intérieur des premières, qui décrivent une totale synergie entre les individus.

La vision de Turner à l'égard du rituel doit être comprise comme étant à l'intérieur de sa théorie plus globale du drame social, plus précisément au moment où il y a action de redressement dans le règlement d'une crise. Schechner a des réserves quant à cette approche, puisqu'il considère que la métaphore du drame réduit la complexité du monde actuel. Ce

dernier stipule que la modélisation du monde passe mieux à travers des pièces absurdes ou contre-dramatiques.

Dans son rapport à la performance, le rituel ne s'oppose pas à l'acte de jouer. Ces deux éléments sont rapportés à des principes plus globaux qui constituent les extrêmes d'un continuum. Pour Schechner, chaque performance se situe à un niveau de tension précis entre efficacité et divertissement.

Après avoir décrit le rituel, Schechner insiste sur l'acte de jouer dans le cinquième chapitre. Nous appellerons ici l'acte de jouer « le jouer » (*play*) afin de faciliter la lecture. L'auteur considère que cette action est aussi un fondement important de la performance. Pour Schechner, le jouer est éthologiquement près du rituel au niveau de sa fonction liminale. Il est un acte transitionnel vers un autre état. Selon lui, le jouer est toutefois beaucoup plus flexible et conditionnel que le rituel. Il subvertit le pouvoir. Il appartient à la performance parce que c'est lui qui crée et accomplit le faux-semblant (*make-believe*).

Schechner propose sept différentes approches afin de faciliter le questionnement sur le jouer.

1. La structure en fonction des relations entre les événements pour constituer un acte de jeu.
2. Le processus en tant que recherche diachronique des phases de développement.
3. L'observation de l'expérience selon l'état et les sentiments des personnes impliquées.
4. La fonction de l'acte de jouer.
5. Les développements et l'aspect évolutif de l'individu à l'intérieur de l'acte de jeu.
6. L'idéologie qui traverse l'acte de jouer sous forme de valeurs, politiques, sociales et personnelles.
7. La construction qui permet les conditions d'existence du jeu.

Un autre outil d'analyse du jouer avancée par Schechner est soutenue par le sociologue Roger Caillois. Ce dernier propose quatre catégories du jouer (*play*) et du jeu (*games*). Ils peuvent être des jeux de compétition, de hasard, d'imitation ou de simulation, et

finalément de vertige. Caillois affirme qu'il existe une réciprocité entre les types de jeu et la situation de la société qui les permet.

Une troisième division est proposée, cette fois, par James P. Carse et concerne plus précisément la temporalité du jeu. D'un côté, il y a le jeu fini qui va vers une résolution. De l'autre, il y a le jeu infini qui a comme but ultime de perpétuer le jeu. Carse en arrive à la conclusion que l'ultime jeu est celui qui soutient l'existence.

En lien avec l'existence, l'expérience du jouer a été développée sous le concept de flux (*flow*) par Mihaly Csikszentmihaly. Ce concept désigne le sentiment de perte du joueur dans l'action au détriment de tout ce qui pourrait être extérieur à la performance.

Aux dires de Schechner, la majorité de la pensée occidentale considère le jouer à l'intérieur d'une réglementation. Les fondements de cette pensée ont mis le jeu libre sous la gouverne de règles. Schechner propose plutôt une vision nietzschéenne du jouer qui correspond à un retour des thèmes pré-socratiques. Cette vision identifie le monde au jeu. Elle est notamment alimentée par la théorie des probabilités de Heisenberg, la déconstruction derridienne et peut trouver aussi des sources dans la philosophie indienne. Dans le maya-lila indien, l'expérience et la réalité sont multiples, les mondes performés, modifiables et non exclusifs. Cette dernière optique du jeu donne la possibilité à Schechner d'identifier des performances de *deep play*, qui consistent en une absorption complète dans un jeu où le risque est plus grand que les bénéfices. Le *deep play* ressemble au *dark play*. Cependant, le *dark play* a la particularité de mettre en jeu des participants qui ne savent pas qu'ils jouent.

De la même façon que le théâtre ou le rituel, le jouer est généralement une séquence d'actions ordonnées à l'intérieur d'un espace temps lui aussi ordonné. Fondamentalement performatif, le jouer peut être à la fois conçu comme une base de la culture humaine et comme une activité influente socialement.

Dans le sixième chapitre de son livre, Schechner s'attarde plus particulièrement à la performativité. Pour lui, la performativité définit une panoplie de possibilités qui peuvent prendre les qualités de la performance. Pour l'explicitier, il fait appel à différentes théories poststructuralistes.

Les performatifs ont été expliqués par J. L. Austin. Selon Schechner, la théorie de Austin n'était pas inclusive puisque ce dernier considérait les acteurs comme des parasites du

langage. La théorie des actes de parole de Searle conserverait, quant à elle, la limite entre réalité et fiction. Pour l'auteur, la performativité pose justement la question de la frontière entre les deux mondes ce qui serait en relation intime avec la pensée postmoderne.

Alors que la postmodernité est une pratique, le poststructuralisme est une réponse académique au premier. Pour les poststructuralistes, tout acte est performatif, ce qui s'oppose à la modélisation réductrice et aux oppositions binaires. Chez les poststructuralistes, l'écriture, en tant que production culturelle générale, performe l'autorité. L'expérience et l'histoire deviennent alors le sol d'une bataille de pouvoirs. Dans cette logique, le savoir devient manufacturé, performé et écrit.

Selon l'auteur, la volonté révolutionnaire d'un tel édifice théorique s'est transformée en une tradition académique. Les radicaux de campus font dès lors parti d'un jeu performatif.

Schechner considère tout de même que la question de la performativité peut questionner la problématique de l'identité sexuelle (le genre). Pour Schechner, le genre ne serait pas donné dès la naissance. L'appartenance à un genre se détermine à travers la façon dont il est performé. Sa construction soutient à son tour le statut de la race comme construction culturelle.

Schechner postule que les arts de performance appliquent les théories poststructuralistes, cela précisément en activant l'assertion consistant à dire que le personnel est politique. Selon lui, il y a un important lien entre le « comme si » du théâtre et le « comme si » que soutient la performativité. Dans la performativité, ce ne sont pas uniquement des personnages, des places ou des actions représentées par le théâtre qui provoquent le « comme si », mais aussi des constructions sociales qui apparaissent seulement lorsqu'elles sont performées.

Dans la partie concernant l'acte de performer, l'auteur tente de marquer la différence entre les performances qui font qu'un individu est considéré comme un autre et la performance dans la vie quotidienne.

Selon Michael Kirby, il y a cinq points distinctifs du jeu allant de la performance non codifiée au jeu complexe. Ce que propose Schechner est une division différente. Il construit un continuum en caractérisant les types de jeu sous les appellations réaliste, brechtien, codifié, transe et les objets performants.

Le jeu réaliste consiste à imiter la vraie vie. Le jeu brechtien place l'acteur dans une situation dialectique avec son rôle. Il conserve alors une distance critique. Le jeu codifié est quant à lui un système sémiotique de références perpétué par l'enseignement de maître à élève. Schechner met en garde l'assimilation du rituel au jeu codifié. Le jeu codifié nécessite une personnification de l'autre, ce qui n'est pas permis dans le rituel. Quant à la transe, elle est un type de jeu extrême, puisqu'elle fait intervenir des entités inhumaines. Les objets et masques performants servent, d'une part, à cacher l'identité des manipulateurs, et d'autre part, à créer de nouvelles entités vivantes.

D'un autre côté, Erving Goffman attestait que la performance devenait de plus en plus importante dans la vie quotidienne. Le jeu social répond à des règles établies et peu cachées dans lesquelles chaque personne doit jouer un nombre croissant de rôles. Schechner souligne que, chez Goffman, la justesse d'un jeu social dépend de la croyance qu'on donne à ce rôle. L'auteur voit donc deux dimensions à l'acte de performer, celui de jouer un autre et celui de jouer soi-même. Ces deux dimensions tenteraient de plus en plus à se recouper, car les comportements ordinaires et esthétiques apparaissent de plus en plus comme des comportements codifiés.

Dans le huitième chapitre, Schechner fait une étude du processus de la performance. Cette démarche lui permet d'exposer le travail dynamique de l'avant, du pendant et de l'après de la performance. Sa théorisation provient de ses observations au sujet du théâtre.

Pour lui, le processus de performance est une séquence espace-temps allant de la protoperformance, à la performance pour terminer à la réception.

La protoperformance est travaillée par une forme de sous-texte qui existe derrière les mots et les gestes visibles. Elle débute par l'acquisition d'aptitudes lors de l'entraînement, qu'il soit formel ou informel. L'atelier est la phase de recherche active du processus de performance. C'est le moment où les outils sont trouvés et mis en pratique. Schechner propose une théorie de l'atelier qui a été développée par Halprin et Burns. Appelée le cycle RSVP pour ressources, buts (*scores*), valeur de l'action (*valuation*) et performance, ce cycle peut être répété plusieurs fois dans le travail en atelier. Finalement, la mise en scène est la phase de la protoperformance qui façonne les détails de la performance afin de la rendre publique.

La protoperformance est suivie de la performance proprement dite. Cette dernière débute par le réchauffement qui marque le début. La clôture de la performance se fait à travers le *cooldown*, partie du processus qui fait passer les participants de la performance à la vie quotidienne.

La réception est la dernière phase du processus de la performance. Elle est aussi divisée en trois parties. La première suit de près la performance. C'est la réponse critique. Vient ensuite l'archivage et l'entrée dans la mémoire. La réception peut s'échelonner sur une longue période et consiste en des réponses formelles ou informelles.

L'auteur signale que ces parties de la théorie du processus de la performance ne sont pas nécessairement toutes présentes dans la pratique. Ce dernier considère que c'est justement l'identification de ce qui est omis ou mis de l'avant qui peut devenir un outil important dans la compréhension de la performance.

La question interculturelle constitue le dernier point développé par Schechner dans son livre. L'auteur insiste sur la situation problématique des artistes occidentaux qui font des emprunts à d'autres cultures afin de se constituer une signature.

Pour en arriver à observer la possibilité d'un équilibre dans les échanges culturels entre les artistes, Schechner interroge la situation culturelle globale. Ce dernier soulève la question de la mondialisation. Ce phénomène encourage l'intégration de tous les systèmes à l'intérieur d'une haute performance. Certains commentateurs dénoncent la mondialisation comme étant une histoire de la montée de l'américanisation, un phénomène qui faciliterait la concentration des pouvoirs et de la richesse. Schechner admet partiellement ces propos en soulignant la possibilité d'une imitation de la culture du colonisateur par les cultures dominées. Toutefois, l'auteur met de l'avant l'existence de l'effet inverse à l'américanisation, notamment grâce à l'exemple de Gandhi qui, en réaction à la culture anglo-saxonne, insistait sur les traits distinctifs de la culture indienne. De plus, Schechner explique que la facilité d'exportation de la culture américaine provient du fait qu'elle soit déjà interculturelle et, par conséquent, inexistante.

L'auteur propose donc quatre types de recherches sur les performances interculturelles afin de faciliter la compréhension. La première fait l'étude du processus artistique de façon verticale, i.e. de trouver la présence d'une histoire des performances dans

le passé, ou horizontale en comparant la production actuelle afin de trouver des lignes directrices. Le second type de recherche observe la mercantilisation d'autres cultures en produit de consommation. Ce phénomène est très répandu dans les performances touristiques. La troisième possibilité consiste à produire des performances hybrides ou fusionnelles. Finalement, la dernière catégorie de recherche consiste à établir les défis locaux dans le cadre de la mondialisation.

Schechner considère le travail des artistes interculturels comme étant en dehors de la logique de marchandisation de la culture. Il y voit plutôt un échange et une réciprocité entre les cultures pour finalement former un réseau global artistique qui soit inclusif à l'égard des productions artistiques non-occidentales. L'auteur part de l'assertion disant qu'il n'y a pas de pureté culturelle. Par conséquent, il considère toutes les pratiques culturelles comme hybrides, provoquant alors une diversité constamment changeante. Pour Schechner, le rôle des études de la performance est de les comprendre et de les apprécier.