

Louis-Claude Paquin

Professeur [titulaire] à l'École des médias
Faculté de communication
UQAM



Méthodologie de la recherche-crédation

intentionnalité du projet



Méthodologie de la recherche création de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence
Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale – Pas de modification.

intentionnalité du projet

- temps 1 de la recherche-crédation :
 - laisser surgir pèle mèle et sans inhibition ou censure différents éléments qui appartiennent à l'une ou l'autre de ces aspects sous forme de mots clés et les consigner dans une carte heuristique
- objectifs pédagogiques :
 - identifier le noyau de son projet de création
 - réflexion sur son processus de conception
 - se familiariser avec la cartographie heuristique
 - communiquer le résultat oralement et par écrit
- aspects de la conception:
 - amorce du projet
 - activité de symbolisation
 - donner forme
 - matérialisation



concept d'intentionnalité

- généralités
 - toujours lié à l'action
 - traité ou utilisé par plusieurs disciplines dont la philosophie, le droit, la théologie, la critique littéraire et l'histoire de l'art, mais aussi les sciences cognitives.
- étymologie
 - du latin *intentio*, ajout du préfixe de lieu « *in* » au verbe « *tendere* » pour « action de diriger vers »
 - combine l'idée de mouvement et d'une orientation de celui-ci.
- ne pas confondre avec l'intentionnalisme
 - manifestation de la raison d'un sujet cartésien qui peut volontairement, librement, délibérément maîtriser son destin et déterminer son action.
 - écarte toute subjectivité de l'action humaine au profit d'un rapport entre des moyens et des fins, évalué dans la sphère économique en termes de gains et de coûts.
 - implique que l'artiste détermine consciemment à l'avance les actes mentaux, plastiques ou techniques nécessaires ainsi que leur enchaînement pour faire l'oeuvre projetée



inspiration phénoménologique

- pour Husserl l'intentionnalité
 - désigne le caractère fondamentalement orienté de la conscience vis-à-vis d'un objet, quel qu'il soit
 - c'est le fait d'« être conscient de »
- dans le contexte de la recherche-crédation
 - **ce vers quoi** tend son action créatrice
 - **ce vers quoi** tend son engagement
- on s'achemine vers un « projet » littéralement « se jeter vers l'avant »



intentionnalité du projet

- double dimension de l'exercice :
 - l'oeuvre rêvée, la quête qui nous anime : ce vers quoi nous tendons
 - ce qui oriente nos actions posées dans le présent et le sens que celles-ci révèlent de nous-mêmes
- trajectoire :
 - conduite esthétique : faire le passage de l'expression symbolique de l'intériorité de la psyché à une hypothèse de matérialisation de cette expression
 - marquée par la spontanéité et l'imprédictibilité
 - accompagnée par une prise de conscience de la transformation de soi et de notre monde.
- en résumé
 - l'intentionnalité est à la fois une orientation de l'action et la source d'énergie pour son accomplissement



aspects

- amorce du projet
- activité de symbolisation
- donner forme
- matérialisation



amorce du projet

- l'amorce doit indiquer clairement la direction et être suffisamment impliquante, près de soi pour procurer l'énergie nécessaire à son développement.
- l'émergence advient suite à une errance, une étape où tout est possible, où rien n'est joué
- ne pas identifier qu'une idée, la bonne, celle qui sera à la base de l'oeuvre
 - cette quête génère une grande anxiété, est à la base de blocages voire de malaises graves,
- privilégier la pluralité
- formuler en termes de mots-clés
- plusieurs façons de procéder
 - selon la conception particulière de la création, du rôle du créateur et de la nature de l'oeuvre



stratégie (1)

- auto-questionnement conscient et rationnel :
 - qu'est-ce que je veux faire comme oeuvre ?
 - qu'est-ce que je veux exprimer ?
 - quelles émotions je veux faire ressentir ?
- présupposés :
 - la conception de l'oeuvre dépend essentiellement de la volonté du créateur
 - par l'oeuvre le créateur s'exprime ou encore exprime un message
 - il est possible de déterminer comment l'oeuvre sera reçue



stratégie (2a)

- travail de l'inconscient cognitif
 - lieu où se fait la phase d'incubation,
 - consiste en une mémoire latente remplie
 - d'impressions, de croyances,
 - d'images, de valeurs,
 - de sons, de sensations
 - de formes, d'affects,
 - d'histoires vécues ou mythiques, etc.
 - certains éléments sont l'objet d'un travail
 - de sélection,
 - d'association
 - d'agrégation



stratégie (2b)

- travail de l'inconscient psychanalytique
 - désaisissement de son contrôle par le sujet pour laisser advenir une « dissociation ou une régression du Moi, partielles, brusques et profondes vers des affects refoulés ». (Anzieu p. 95)
 - saisissement : « les fonctions du Moi conscient restent actives et assurent le maintien de l'attention, de la perception et de la notation ». (Anzieu p. 95)
 - régression :
 - accès à des représentations issues de l'inconscient
 - phénomène qui fait surgir « fantasmes inattendus, accès d'angoisse, autres affects intenses, approche d'un vide où se perd la substance de l'être, instauration d'une immobilité posturale mortifère ou déclenchement d'une agitation motrice effrénée » (Anzieu p. 98)
 - dissociation :
 - phénomène causé par« [u]n fort surinvestissement narcissique et une porosité ou un élargissement des frontières du Soi qui donne accès à des réalités psychiques au statut incertain entre le mien et le non-mien ». (Anzieu p. 96)
 - permet, entre autres, de créer des personnages qui nous ressemblent mais qui pourtant sont différents de nous et qui nous échappent plus ou moins
 - reprennent certains traits de notre personnalité ou en dévoilent d'autres méconnus de nous-même



stratégie (3)

- transgression systématique de la pensée rationnelle
 - se détourner des préoccupations trop utilitaires ou rationnelles au profit du jeu et de la divagation
 - rendre familier ce qui est insolite, rendre le familier insolite
 - bouleverser l'ordre établi, la chaîne des causes et de leurs effets
 - refuser le monde tel qu'il est, recomposer ce qui est déjà là
 - colmater les fissures de la réalité par l'imagination
 - déconstruire l'autorité des prédécesseurs par le rejet, la variation, le travestissement, la parodie



stratégie (4)

- recourir à un principe totalement extérieur à nous
 - les médiums et les esprits
 - les arts divinatoires
 - l'automatisme
 - le tirage au sort



stratégie (5)

- par un rapport direct au « faire »
 - a) le rapport direct avec la matière : manipuler un matériau brut sans but précis, laisser apparaître l'oeuvre
 - b) par la performance : l'improvisation à partir de consignes minimales
 - exige un état de disponibilité de la conscience à l'instant présent
 - être prêt à capter tout événement et à y réagir créativement sur le vif
 - le dynamisme énergétique induit par l'urgence permet de révéler
 - ce qui déborde la conscience réfléchie
 - le savoir et la mémoire
 - ce qui surgit avant le filtre de la pensée logique, les habitudes et les inhibitions ne s'en emparent
 - différents éléments, préalablement intériorisés ou incorporés dans une mémoire latente
 - surgissent et se trouvent réinvestis, en cours d'improvisation, sans planification,
 - ce qui peut mener à des manières inédites d'agencements et de combinaison



activité de symbolisation

- à partir de l'amorce du projet, faire jaillir une certaine quantité de mots-clés reliés à des symboles
- le mot « symbole » dérive du verbe grec « sunbalein » composé du préfixe d'accompagnement « syn » et du verbe « ballein » signifiant jeter,
- symboliser
 - c'est littéralement « mettre ensemble », « joindre », « approcher »
 - mais aussi par extension « comparer », « échanger », « se rencontrer », « expliquer ».
- dans l'antiquité un symbole
 - était un tesson de poterie cassé en deux morceaux et partagé entre deux alliés ou contractants
 - leur qualité pouvait être établie par le parfait emboîtement des deux morceaux qui avaient été transmis séparément



activité de symbolisation

- extensions et dérivations du terme symbole :
 - utilisé pour la représentation visible de l'invisible, pour l'expression des mystères par les religions, et, en même temps, par la suite par les croyances qualifiées d'ésotériques dont l'alchimie
 - utilisé pour traiter de cas particuliers de la liaison sémiotique qui est à la base de la représentation et du langage
 - désigne l'ensemble qui lie deux représentations de la même signification
 - objet sensible destiné à représenter une réalité abstraite ou surnaturelle
 - élément imagé ou audible qui tiendra lieu d'un objet concret ou abstrait



en lien avec la création

- mise en relation d'un objet à des signes d'un type particulier
- l'objet d'origine c'est l'amorce de l'oeuvre
 - une trace mnésique (met en jeu la mémoire)
 - lié à la corporéité, plus particulièrement à des expériences sensorielles primitives, puissantes et marquantes que la psychanalyse relie à des pulsions sexuelles ou agressives qui ont été refoulées
- la mise en relation implique un transfert des propriétés, des qualités, de la charge émotionnelle de l'objet primaire à un autre qui le représente ou lui est substitué
 - faire sortir l'objet primaire de son état psychique pour le communiquer
- les symboles sont rarement inventés
 - objet d'une reviviscence spontanée lors de l'élaboration
 - proviennent de productions culturelles contemporaines ou historiques
 - desquelles la personne a fait l'expérience sensible et qui ont intégrés avec l'affect qu'ils ont suscité
 - selon la thèse de Jung, il peut également s'agir d'archétypes de qui font partie notre inconscient collectif



en lien avec la création

- la création intervient dans la distance ou l'écart ainsi que la nature du lien qui est établi entre l'objet primaire et les symboles avec lesquels il est mis en relation
 - l'analogie, la métaphore voire l'allégorie sont des processus de liaison typiquement créatifs qui ont été répertoriés par la rhétorique
- dans une opération de condensation
 - soit dans celle de regroupement pour former des combinaisons nouvelles ou inédites
 - pour conférer une surcharge d'émotion ou de sens à des signes iconiques ou langagiers
- requiert la levée du contrôle qui consiste en l'application d'un code conventionnel
 - au profit d'une régression dans un stade infantile, ludique ou fantaisiste où la liberté d'association est permise



donner forme

- le choix et l'attribution de forme a lieu soit à la suite ou simultanément à l'activité de symbolisation
- phase d'action productive qui entraîne un resserrement de l'ouverture initiale du projet
- même si elle a été l'objet de contestations radicales, il n'en demeure pas moins que l'attribution de forme demeure un passage obligé du faire oeuvre
- définitions
 - depuis la philosophie antique la forme est associée à la question de l'être
 - désigne chez Aristote l'aspect qui en marque l'identité et lui assure spécificité et stabilité
 - ensemble des caractères apparents des choses et des êtres, leurs contours, l'aspect sous lequel nous les percevons, l'apparence extérieure qui leur donne leur spécificité (CRNTL)
 - désigne « le moule » ou plus généralement ce qui est utilisé pour fabriquer un objet, et, par extension, la manière d'être et d'agir, de se conduire, de procéder, conforme à certains usages, à certaines règles établies (CRNTL)
 - désigne une « figure » ou une « image », que celle-ci relève de la géométrie ou du domaine artistique
 - utilisé de façon générique comme synonyme de « type » pour désigner une sorte d'art ou de combat
 - s'oppose à l'informe, au substrat, à la matière brute en attente d'actualisation



donner forme

- rapport avec la matière
 - la matière ne peut exister sans forme
 - la forme peut être conçue sans qu'on lui attribue de réalité physique mais elle est alors idée de forme
 - ne peut être perçue sans qu'elle n'ait été donnée à la matière, mais une fois donnée à la matière, celle-ci vient influencer, déterminer, cette forme.
- dualité entre la forme et le fond ou encore le contenu
 - basé sur la croyance que l'essentiel de la création c'est l'expression d'une pensée, l'attribution d'une signification
 - la forme a été objet d'un surinvestissement par différents mouvements littéraires et artistiques
 - subsumée dans une conception de la création comme relation ou expérience



questionnement

1. générique : à quelle(s) discipline(s) ou genre(s) générique(s) et particulier(s) appartiendra l'oeuvre, la forme d'expression artistique qui implique un ensemble de règles propres aux réalisations de chaque type de même qu'un horizon d'attente particulier ;
 2. représentationnelle : le cas échéant, quelle(s) figure(s), quelle(s) image(s) ou, de façon plus générique, quel(s) type(s) de figure ou d'image seront convoqués par l'oeuvre;
 3. processuelle : ce qui sera utilisé pour façonner l'oeuvre ou, par extension, la technique employée, la manière d'être et d'agir, gestes et attitudes, de se conduire, de procéder ;
 4. aspectuelle : l'esthétique, les caractéristiques apparentes, audibles et/ou tactiles qui donnent sa spécificité à l'oeuvre.
- en vrac :
 - est-ce qu'il s'agit de donner forme ou de mettre en forme ?
 - est-ce que la forme sera géométrique ou organique ?
 - est-ce que la forme sera mimétique, abstraite ou narrative ?
 - est-ce qu'il s'agit d'inventer une forme ou d'en choisir une parmi les formes existantes pour éventuellement la revisiter, la transformer, se l'approprier ou la transgresser, la déconstruire ?
 - est-ce qu'il s'agit de déployer un processus qui provoque le passage d'une forme à l'autre ou l'émergence de formes ? est-ce l'épuration de la forme, son instabilité ou encore son hybridation qui est visée ?



matérialisation

- définition
 - le terme « matériau » vient du mot latin « materia » tout comme le terme « matière »
 - le mot latin proviendrait du sanscrit « mâtram », qui signifiait à la fois mesure et matière dont la racine « mâ » signifiait faire avec la main, construire, mesurer. (Littré 1876)
 - initialement la fabrication et l'évaluation étaient dans le même champ sémantique
 - le mot latin « materia » désignait
 - originalement le bois utilisé dans la construction de maison ou de navire, la partie solide ligneuse, la partie génératrice
 - par extension, les différents éléments qui entrent dans la construction d'un bâtiment
 - par généralisation, la substance constituant les corps
 - aussi appliqué aux oeuvres pour en désigner le sujet ou le thème



matérialisation

- distinction entre matière et matériau
 - « matériau »
 - désigne plus spécifiquement la matière que l'humain collecte puis façonne ou fabrique pour en faire des objets, des meubles et des immeubles et,
 - par extension, la matière permettant une réaction chimique ou l'élaboration d'une substance
 - un matériau est une matière de base sélectionnée en raison de propriétés particulières et mise en œuvre en vue d'un usage spécifique
 - un matériau est une matière finalisée
 - nécessairement associé à une pratique qui est caractérisée
 - par un but, dans ce cas-ci la création artistique
 - par un programme d'action précis pour atteindre celui-ci



matériau et création

- toute pratique de création s'effectue sur des matériaux qui, souvent, lui sont propres, à l'aide d'outils adaptés
- pratiques de création dont les matériaux ne sont pas matériels ou ne le sont pas principalement
 - la création musicale sonore
 - le plus immatériel de tous les arts
 - mais musique concrète
 - le spectacle vivant : danse, théâtre, cirque, performance
 - matériau principal, mais souvent non exhaustif, est le corps
- médias
 - apparition de nouveaux matériaux : supports
 - mise au point de machines appropriées : enregistrement et diffusion
 - technologies numériques
 - impact sur la conception du matériau
- dissociation de la création et de la matérialité
 - déplacement vers l'idée, le geste, la relation interpersonnelle, le flux, etc.
- dématérialisation
- détournement de matériau du quotidien, organiques, déchets



questionnement

- quels matériaux seront utilisés pour matérialiser les aspects formels précédemment identifiés ?
- à partir de quels matériaux surgira la forme de l'oeuvre à venir ?
- en vrac :
 - votre pratique repose du quelle(s) catégorie(s) de matériau(x) ? matériel, vivant, sonore, médiatique, etc.
 - quelle est la provenance de ce(s) matériaux (x) ? nature, brut, déjà-là, de synthèse, recyclé, etc.
 - quelles sont les actions, les manipulations, les manoeuvres, les techniques privilégiées ?
 - quels traitements seront privilégiés ? génération, transformation, détournement, etc. ;
 - avec quel outil, instrument, technique, technologies, etc. ?
 - quels sont les propriétés, les paramètres, dimensions qui seront particulièrement travaillés ?
 - quels sont les résultats escomptés ?



pour les projets de recherche

- Quoi
 - l'objet, le phénomène de l'étude
- Où ?
 - les ancrages dans l'espace, du phénomène objet de recherche, de l'effectuation de la recherche, se trouvent les données
- Quand ?
 - les ancrages dans le temps, du phénomène, de la recherche, de la capture des données, de leur analyse
- Combien ?
 - les dénombrements
- Qui ? À qui ? Pour qui ? Avec qui ? Contre qui ?
 - les acteurs, les destinataires, les bénéficiaires, les adjuvants, les adversaires



pour les projets de recherche

- Comment ?
 - explication
 - les processus, les mécanismes,
 - le fonctionnement, les moyens, la manière
 - y accéder, s'y prendre
- Pourquoi ?
 - les causes, la source
 - les objectifs, les motivations, les raisons, les justifications



carte heuristique

- définition
 - graphe organisé selon la logique de périphérie centre
 - proposées et popularisées par Tony Buzan (1942 -) à partir des années 1970 (Buzan et Buzan, 2003 [1993]) sous le nom anglais « mind maps »
 - basé sur la conception que le cerveau fonctionne selon la « pensée irradiante » c'est à dire par associations autour d'une idée principale
 - la confection d'une carte heuristique (« mind mapping ») favorise le déploiement des idées dans toutes les directions par sa forme même à partir d'un noyau central
 - utilisées à des fins d'exploration et de découverte, pour stimuler et appuyer l'imagination et la créativité, notamment lors de séances de « remue méninges » brainstorming.
 - différence avec les cartes conceptuelles
 - utilisées dans un contexte pédagogique à partir des années 1980 par Joseph Novak (1932 -) qui se fonde sur les théories constructivistes de l'apprentissage
 - utilisées pour représenter des domaines de connaissance ou pour comprendre une question ou une situation (Novak et Gowin, 1984)



carte heuristique

- fonctionnement cognitif
 - disposition de mots clés sur une carte
 - avantages sur une disposition en liste ou en tableau, et encore plus sur une explicitation à l'aide du langage
 - saisie de la globalité d'un seul coup
 - mobilisation de notre capacité d'effectuer du calcul visuel que nous avons développée dès l'enfance
 - pour percevoir le monde qui nous entoure, agir sur celui-ci et nous mouvoir
 - parmi les opérations, il y a
 - l'appréciation de la spécificité des éléments en termes de grosseur, de forme, de couleur
 - la détermination de la distance entre ceux-ci, leur proximité ou leur éloignement
 - la reconnaissance de formes qu'ils constituent (gestalt)
 - la focalisation sur une région particulière de la surface, la vue d'ensemble
 - pas nécessaire d'établir des relations logiques entre les éléments



consignes

- parmi l'ensemble des mots clés provenant des 4 aspects
 - de l'amorce
 - de l'activité de symbolisation
 - de la forme
 - de la matérialisation
- découverte de celui ou ceux qui constituera qui constitueront le principe organisateur de l'oeuvre
- disposer dans les différents quadrants les termes de chacun des 4 aspects en les ordonnant par rapport au centre selon l'importance qui leur est accordée
- effectuer des séances de manipulation successives
 - regroupements
 - par affinité par contraste
 - par importance etc.
 - se laisser surprendre
 - photographier et archiver chacun des états
 - plus tard objet d'un regard distancié
- réordonner les autres mots-clés par rapport au nouveau centre mis à jour



références

- Buzan, Tony, et Barry Buzan. (2003 [1993]). Mind map : dessine-moi l'intelligence. Paris: Éditions d'Organisation.
- Novak, Joseph , et Donald D. B. Gowin. (1984). Learning how to learn. Cambridge [Cambridgeshire]; New York: Cambridge University Press.

