

**Projets du domaine musique et arts de la scène
financés par le fonds de recherche et d'impulsions (FRI)**

RAPPORT Final

Titre du projet : Etre, Jouer et Performer (phase 1)
Nom et prénom du·de la requérant·e : Laurent Berger
Ecole et site du·de la requérant·e : La Manufacture, Haute Ecole des Arts de la Scène, Lausanne
Date : Janvier 2025

1. Rappel des objectifs fixés dans la demande

Les objectifs de notre projet s'articulaient autour de quatre axes de recherche :

- Axe 1 : Auctorialité de l'acteur et processus de création comme système complexe
- Axe 2 : Relation entre principes esthétiques, éthiques et techniques du jeu et application à la pédagogie
- Axe 3 : États de présence, performativité du jeu et cognition incarnée
- Axe 4 : Transferts, articulations et hybridations des pratiques actorales et des espaces imaginaires produits par les processus de création.

Ces axes nous ont amené à définir les objectifs suivants :

- Élaborer un lexique analogique, collaboratif et multilingue des pratiques actorales et performatives. En se basant sur la recherche lexicale du projet pilote qui a inventorié une trentaine de clusters lexicaux (suivant les méthodes de l'ontologie informatique), chaque chercheur de l'équipe (metteurs en scène, chorégraphes, acteurs, danseurs, performers, observateurs) va contribuer à enrichir et consolider ce lexique des pratiques actorales, en proposant sa définition des termes reliés à sa propre démarche à travers la rédaction d'entrées écrites ou d'entretiens audio et vidéo. L'équipe de recherche va parallèlement développer la version multilingue du lexique par les workshops menés dans les différentes langues du lexique (français, anglais, allemand, italien, espagnol et portugais) en faisant état des équivalences mais aussi des spécificités linguistiques et termes intraduisibles.
- Construire un système multiple pour la théorie du jeu. A partir de la diversité des pratiques mises en œuvre et observées cette recherche se donne pour objectif de concevoir un système du travail de l'acteur le plus transversal et complet possible et susceptible de refléter au mieux la variété des pratiques de la scène contemporaine.
- De la recherche fondamentale à l'application pédagogique. Le projet se donne pour objectif essentiel de proposer des résultats théoriques susceptibles de concerner un grand nombre de praticiens actuels et d'enrichir leur pratique mais également de poser des bases pédagogiques pour les formateurs ou les acteurs en formation. C'est pourquoi, dans cette première phase du projet, nous avons développé les collaborations à l'intérieur même des cursus de formation et en approfondissant la question des transferts artistiques.

2. Objectifs atteints

2.1 Concernant le lexique

La méthodologie de travail de l'ensemble du projet reposant sur la compléction progressive du lexique des termes pratiques employés dans les processus de création observés, les objectifs visés se divisent logiquement en étapes de progression.

Pour ce qui concerne cette phase 1, nous pouvons mettre au bilan des objectifs atteints une stabilisation de la structure en clusters qui apparaissait comme une perspective à développer suite à la phase pilote du projet. En se limitant, suite aux préconisations de la commission scientifique de l'IRMAS, à une trentaine de termes principaux (voir §3) susceptibles de constituer des *clusters*, ou des *attracteurs* pour l'ensemble du lexique, nous pouvons confirmer que les clusters identifiés se sont montrés efficaces pour cartographier les pratiques mises en œuvre dans les 9 processus de création observés lors de cette phase 1. Cette avancée se matérialise aussi par la production d'une trentaine de notices qui vont venir encadrer la présentation de chaque *cluster* dans le site web final. Cette structure permet d'entrevoir une théorie qui, refusant la synthèse ou la réduction, s'affirme dans ses connexions et ses multiplicités mais aussi ses indéterminations. L'acteur agit et évolue dans un équilibre dynamique entre ordre et désordre, entre cognition incarnée et impulsion intuitive, entre sa perception individuelle et son milieu.

Un deuxième objectif important du point de vue du lexique était de constituer et d'évaluer sa version anglophone lors du WS8-CA à l'Université CalArts. De ce point de vue avec à peine une vingtaine de nouveaux termes (nous ne prenons pas en compte les variantes de termes existants) ajoutés au lexique et une quarantaine de termes amendés (sur environ 1000) suite à ce workshop nous pouvons considérer que la version anglophone est d'ores et déjà assez avancée.

2.2 Concernant la théorie du jeu

Nous pouvons également mettre au bilan de cette phase 1 des avancées intéressantes du point de vue de la théorie du jeu que nous développons au paragraphe 3.

Premièrement la question de l'hétérogénéité dans la construction technique et poétique du jeu de l'acteur. Plutôt que de se construire un autour d'un tronc méthodologique dominant ou autour d'un ou deux concepts structurants (comme dans les systèmes historiques avec la notion de partition, par exemple), le travail des acteurs et performers semble plutôt se construire par couches provenant de diverses techniques actorales qui influent les unes sur les autres. En ce sens, à ce stade c'est seulement une hypothèse, nous pouvons y voir une analogie avec des pratiques en arts plastiques où l'oeuvre résulte d'une superposition de techniques et de matières souvent hétérogènes.

Deuxièmement la place des exercices que nous appelons *de création* dans le processus. Ces exercices n'ont pas des objectifs pédagogiques ou des objectifs de développement des compétences mais participent d'une construction progressive de règles pour faire émerger le jeu, ou qui permettent au jeu de se développer. Nous avons également observé l'effacement graduel de ces exercices au profit d'une direction plus axées sur une approche poétique ou

esthétique et des questions de contenus (politiques, philosophiques) qui vient prendre leur relais à mesure qu'on s'approche de la forme finale.

2.3 Concernant la pédagogie

Enfin du point de vue des objectifs directement liés à la pédagogie, qui seront véritablement au centre de la phase 3 du projet, les WS7-COL (Université Nationale de Colombie) et WS8-CA (California Institute of the Arts) menés dans des écoles d'arts, ont déjà apporté des résultats significatifs. Sur la question de l'interdisciplinarité, axe central de ce projet de recherche, nous avons pu observer l'intérêt que peut avoir une initiation à des pratiques externes au corpus de pratiques qui forme le tronc central d'une formation artistique. Dans le WS7-COL où les étudiants sont plutôt issus du champ de la performance, l'approche émotionnelle du travail de l'acteur et le rapport à la fiction a demandé une adaptation des exercices venu du champ du théâtre et un temps d'incorporation pour les étudiants. D'un autre côté dans le WS8-CA où les étudiants sont formés spécifiquement pour le répertoire théâtral, classique et contemporain, l'absence de référence à un texte comme structure imaginaire pour l'acteur a été la source d'incompréhension et de déstabilisation lors de la première semaine de travail. Néanmoins à l'issue du workshop, dans les deux cas, le processus de désapprentissage des réflexes acquis lors de la formation et de réagencement des techniques performatives dans ce nouvel environnement a été perçu par les étudiants avec satisfaction. Ils y ont trouvé très majoritairement un développement de leurs compétences (techniques alternatives, contradictoire, sortie de la zone de confort, vision élargie de leur rapport au texte, entre autres) et une amélioration de leur capacité d'adaptation qui peut s'avérer fructueuse pour leur vie professionnelle.

Sur ce plan il nous reste encore du travail pour élaborer à partir de ces observations une véritable méthodologie pour l'intégration dans une structure pédagogique donnée de cette approche interdisciplinaire. Elle devra prendre en compte l'identité technique et esthétique de la formation et le contexte culturel dans lequel se situe chaque formation.

3. Description de la démarche et synthèse des résultats

La phase 1 de ce projet a eu lieu de janvier 2024 à janvier 2025 permettant l'organisation de 3 workshops de recherche (en France, en Colombie et en Californie (USA)) et 5 journées d'études. Le WS6-BAT à Bataville a réuni 3 metteurs en scène, 12 jeunes artistes professionnels et 4 étudiants). Le WS7-COL à Bogotá a réuni 4 chorégraphes, un metteur en scène, 10 performers professionnels et 10 étudiants en Master dont la moitié a déjà une activité artistique professionnelle. Le WS8-CAL a réuni 2 metteurs en scène, 1 chorégraphe et 12 étudiants en Bachelor et Master. Au cours des workshops un ensemble de 9 créations scéniques entre 15 et 45 minutes ont vu le jour. Par ailleurs, chaque jour un temps de recherche a été consacré à des entretiens individuels et collectifs. Ceux-ci ont été menés alternativement par les observateurs des répétitions et par les artistes eux-même, ce qui permettait d'alterner les points de vue internes et externes à la création. Sur la durée de cette phase 1 environ 80 entretiens effectués par les artistes participant aux workshops, individuels et collectifs, sur leur perception de ces processus de création, ont été réalisés, ainsi qu'une dizaine d'entretiens auprès des observateurs. En parallèle du projet nous avons pu aussi éditer et mettre en ligne un ensemble de 150 entretiens provenant à la fois du projet pilote et de cette

phase 1 (voir liste et liens vidéos en annexe). Chacun de ces entretiens est référencé par rapport au lexique général que nous avons continué à développer.

Cette première phase a également permis de consolider, comme prévu, la structure du lexique en clusters thématiques ébauchée lors de la phase pilote. Cette structure permet de relier la plupart des concepts du lexique de l'acteur qui ont émergés des notes de répétitions, des entretiens et des débats. Elle s'articule autour des clusters suivants : Émotion, Action, Entrainement, Composition et partition, Rythme et musicalité, Corps, Écoute et Attention, Présence, Interdisciplinarité, Strates du jeu, Montage, Règles et contraintes, Fiction et réel, Technique, Transformation, Structure, Immersion, Imagination, Concentration, Réel, Mémoire, Foi et engagement, Auctorialité de l'acteur, Désapprendre, Objectifs, Incarnation et identification, Voix et respiration, Awareness et Readyness, Dépassement et limites, Blocages, Energie, Fragilité, Mouvement, Péripéties, Impulsion, Ordre et hasard, Transgression, Liberté, Sécurité, Jeu (rapport entre game et play).

Certains de ces concepts se sont révélés particulièrement importants dans la construction du jeu lors de cette phase. Au cours des trois workshops, nous avons observé la place déterminante qu'occupent les exercices dans certains processus. Même s'ils s'effacent petit à petit avec le développement de la forme finale, une moitié des créations observées reposent sur un montage complexe d'exercices qui se combinent les uns aux autres et structurent soit la partition, soit l'imaginaire de l'acteur.

Un deuxième élément remarquable et connexe avec le précédent c'est la construction du jeu par strates hétérogènes. Plutôt que de s'appuyer sur un axe fort et dominant (la psychologie, la partition physique, le point de vue politique, une approche technique spécifique,...) les processus observés révèlent plutôt une superposition d'outils ou d'images d'origines diverses qui vont permettre de construire un imaginaire hétérogène et des contraintes de jeu qui se complètent sans être articulées autour d'une vision synthétique.

Cette observation n'est pas étrangère avec la question interdisciplinaire qui est très présente dans les travaux observés sur ce projet bien qu'ils soient dirigés par des artistes aux techniques et esthétiques très différentes. Cette interdisciplinarité n'apparaît pas seulement dans la forme elle-même mais elle est présente dans l'usage que les acteurs et performers font de formations venant d'autres disciplines pour nourrir le jeu. On observe en effet que dans les jeunes artistes, aux formations pourtant très diverses, participant à cette phase existe la volonté de se former à des disciplines connexes à leur formation principale. Il y a une grande conscience des apports et des limites que supposent le fait d'avoir incorporé des techniques non-scéniques (venant d'autres disciplines artistiques mais aussi de disciplines sportives et même de pratiques d'autres métiers mettant en jeu le corps). Lors de cette phase 1 de la recherche, c'était particulièrement remarquable à Bogotá et à Los Angeles où la plupart des acteurs continuent à pratiquer plusieurs disciplines simultanément à leur métier d'acteur et les réfléchissent par rapport à leurs créations théâtrales. Ces tendances semblent alors remettre en question une approche du jeu centrée sur le personnage et déplacent, même dans le cas de matériaux dramatiques, la question du jeu du personnage vers l'acteur. Ceci explique peut-être en partie la grande importance accordée, dans les formes observées lors de cette phase, aux notions de musicalité et de rythme avec un usage développé de la musique dans les échauffements et les exercices préparatoires au travail de création scénique.

Enfin en ce qui concerne l'organisation des processus et la place de la création individuelle dans le dispositif collectif, nous avons également pu observer que les relations acteur-metteur

en scène font une grande place à la singularité des interprètes. Quand bien même l'artiste dirigeant la création propose une méthodologie pour le groupe, celle-ci se décompose ensuite en variantes singulières et pour ainsi dire, sur mesure, pour chacun des acteurs. Chaque relation metteur en scène-acteur devient un espace de recherche unique qui nous amènera certainement à réorienter la méthodologie d'observation et d'entretien lors de la phase 2 pour observer les raisons et les méthodes qui permettent de développer ces relations singulières à l'intérieur d'une démarche collective.

4. Mesures de valorisation réalisées / prévues

A cette étape nous pouvons évaluer l'avancée des réalisations par rapport aux objectifs prévus selon plusieurs paramètres.

Du point de vue du lexique, sur un peu plus de deux cent entretiens réalisés lors des phases pilote et de cette phase 1 du projet, nous avons mené à bien un peu moins de la moitié du travail d'édition nécessaire à l'achèvement du lexique final, puisque ces entretiens vont permettre de créer près de quatre cent capsules vidéos thématiques.

Du point de vue des objectifs théoriques et pédagogiques les avancées sont difficiles à évaluer de manière aussi objective, mais chaque workshop a apporté des avancées satisfaisantes notamment en ce qu'elle offrent de nouvelles perspectives concrètes sur la théorie du jeu et la formation de l'acteur aux communautés impactées par ces workshops :

- directement : par la participation au workshops
- indirectement : par l'assistance aux journées d'études finales ou par le travail des pédagogues et professionnels participant aux workshops.

https://www.facebook.com/photo?fbid=922920299886996&set=pcb.922920313220328&locale=fr_FR

<https://www.instagram.com/reel/DbcrxPll1yF/?igsh=MXRzd2J1eDhkdXNkMg%3D%3D>

En attendant la publication d'un ouvrage collectif courant 2026 rassemblant des articles sur les expériences de la phase pilote et la phase 1, et celle du lexique web courant 2027 qui demandent des délais plus longs d'édition, nous avons également publié l'article « El actor y el juego, Aportes de las teorías lúdicas y deportivas para una perspectiva performativa del trabajo actoral », Dialectica escénica, Ene-Jun 2025, Monterrey, 2025, s'appuyant notamment sur le WS6 réalisé à Bataville.

5. Perspectives

Pour la phase 2, les perspectives sont les suivantes :

- Du point de vue de l'indexation de ces capsules vidéos, nous avons achevé la première couche d'indexation de l'ensemble des entretiens réalisés. Mais une fois le lexique définitivement stabilisé une deuxième couche d'indexation complémentaire est prévue pour pouvoir accéder à chaque capsule vidéo depuis les différentes entrées thématiques du lexique.
- Pour ce qui concerne la structure en *clusters* thématiques, nous pouvons considérer que celle-ci est consolidée à 80% et qu'au-delà du choix précis des termes définitifs seuls 6 ou 7 *clusters* sont encore à remettre en question lors des deux phases restantes.
- Il faut parachever la structure globale du lexique et continuer de traiter les données issues des phases pilote et 1 en termes d'édition des contenus et d'indexation des matériaux de recherche pour les organiser dans le site web final.

- Organiser un traitement plus direct des résultats de la phase 2 pour produire des matériaux publiables sur le site web.
- Produire les notices qui viennent compléter la présentation des différents clusters thématiques pour offrir une approche multiple de la théorie du jeu.
- Avancer sur les enjeux théoriques et pédagogiques du projet à travers des publications (des articles individuels, un ouvrage collectif réunissant des articles des chercheurs et un manuel pédagogique) qui permettent de préciser des approches méthodologiques explicites en rapport avec les avancées théoriques des phases précédentes.