

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

RAPPORT Final

Titre du projet : Jeu grandeur nature – Ce que le in situ fait au jeu
Auteur : Mathias Brossard
Institution : La Manufacture, Haute Ecole des Arts de la Scène, Lausanne

1 – Rappel des objectifs fixés dans la demande

Le projet de recherche **Jeu grandeur nature** visait à étudier l'impact de la création théâtrale en extérieur (*in situ*) sur le jeu d'acteur·ice. Notre volonté était d'explorer et de définir le style de jeu particulier qui découlait, selon nous, du fait de créer hors les murs. Ce jeu spécifique, nous proposons de l'appeler jeu « grandeur nature ».

Les objectifs fixés étaient les suivants :

- Sélectionner un groupe représentatif de praticien·nes du théâtre *in situ*, incluant les membres du collectif CCC et une douzaine d'autres comédien·nes issu·es de diverses compagnies francophones, en veillant à la diversité des profils et des expériences
- Élaborer un questionnaire d'une quinzaine de questions ayant trait à différents aspects spécifiques de ce jeu « grandeur nature » : rapport au public, rapport au lieu de représentations/répétitions, imprévus et conditions climatiques, dimension politique de cette pratique, expériences de tournées, différences ressenties par les interprètes par rapport à leur expérience en salle.
- Réaliser des entretiens auprès du panel sélectionné, les retranscrire, en faire une synthèse et les discuter au sein de l'équipe de recherche
- Dresser des catégories, faire des comparaisons, repérer les convergences et les divergences des différentes pratiques de l'*in situ* étudiées.
- Tenter de définir ce qui rend spécifique ce jeu « grandeur nature » pour les interprètes.

2 - Objectifs atteints

Dans le cadre de cette recherche, nous avons recueilli les réponses de 10 membres du collectif CCC via un formulaire écrit ainsi que de 3 autres membres que nous avons interrogés oralement. Au total 7 femmes et 8 hommes avec des expériences et une ancienneté au sein du collectif différentes ont été interrogé·es : 3 ont participé à l'ensemble des projets du collectif, 3 autres venaient d'intégrer le collectif à l'occasion du dernier projet de création, le reste se situant dans une moyenne de 2 ou 3 créations communes. Nous avons complété ce panel en interrogeant 3 étudiant·es actuel·les de La Manufacture qui avaient pris part à un stage d'interprétation encadré par Mathias Brossard et Mélina Martin, visant à partager avec elles-eux la méthode de travail du collectif CCC. Il nous paraissait judicieux de recueillir l'expérience de jeunes comédien·nes encore en formation qui se confrontaient pour la plupart d'entre elles-eux pour la première fois aux enjeux du jeu *in situ*.

Du côté du panel de comédien·nes issu·es d'autres compagnies, nous avons rencontré, de janvier à avril 2024, 14 artistes (7 femmes et 7 hommes) représentant une dizaine de compagnies différentes, actives sur les territoires français et suisses. Nous avons pu croiser les expériences de compagnies établies depuis des décennies dans le paysage culturel (Grand Magasin, Numéro23Prod) comme de plus récentes qui en sont à leur première ou seconde création (collectif La Nef, Pintozor Prod.), des compagnies actives dans le domaine des arts de

la rue (Cie Kumulus, Les Batteurs de Pavés) comme d'autres présentes dans la programmation de théâtres institutionnels plus classiques (Théâtre National Immatériel, collectif 49 701). Ce panel a été complété par une rencontre publique, organisée le 28 mai 2024 à La Manufacture à l'invitation de l'IRMAS et de son laboratoire « Musique, arts de la scène et société », sur la thématique « Jouer/Danser Grandeur Nature ». À cette occasion, nous avons mené un entretien avec un metteur en scène-auteur (Alexandre Koutchevsky) et un chorégraphe (Laurent Pichaud) actifs, eux aussi, dans le champ de l'*in situ* et qui ont permis de compléter et de mettre en perspective les propos précédemment recueillis. Au total, 32 personnes ont été interrogées dans le cadre de cette recherche.

Chacun de ces entretiens oraux a été retranscrits et partagés au sein de l'équipe de recherche. Une sélection d'extraits, parmi ceux que nous jugions les plus pertinents pour notre objet de recherche, a été réalisée. Chacun de ces extraits a ensuite été regroupé dans différentes grandes thématiques. Ce classement a servi de base à la rédaction de deux articles : « Jouer grandeur nature » pour le *Journal de la Recherche* n°6 de La Manufacture et « Jeu grandeur nature » pour le Dossier n°10 de la revue électronique *Agôn*, qui seront prochainement publiés.

Il a également servi de base à l'élaboration de *Grandeur nature*, une conférence-jouée par les membres de l'équipe de recherche et créée le 14 août 2024 au far° à Nyon. Cette conférence a été créée *in situ* et se réadapte à chacun des lieux qui l'accueille. Conçue de manière déambulatoire, elle permet d'explorer différents types de terrains et de situations de jeu qui correspondent, de manière non exhaustive, aux types de terrain dans lesquels les artistes que nous avons interviewés travaillent. Le contenu de cette conférence est un montage d'environ une heure des différents propos recueillis dans le cadre de notre enquête.

Ce travail a fait apparaître une série de particularités, de contraintes ou de défis partagés par la plupart des enquêté-es et que nous pourrions définir comme propre au jeu « grandeur nature » : proximité plus grande avec le public, médiation indispensable avec la population locale, vulnérabilité face aux éléments naturels et aléas de l'extérieur, exigences techniques décuplées par rapport au jeu en salle, etc.

3a - Description de la démarche

La première étape du travail a consisté à s'accorder sur un panel de personnes à interroger et à élaborer un questionnaire commun qui leur serait adressé. Les entrées possibles quant à la question de l'influence de la création *in situ* sur le jeu d'acteur-ice étant innombrables, nous avons voulu très tôt définir un questionnaire unique qui serait déployé auprès de chaque enquêté-es dans des entretiens semi-directifs. Cela avait pour nous le double avantage de nous assurer de traiter un large champ de questions similaires entre les différent-es enquêté-es (afin de pouvoir mieux comparer les propos recueillis) et de limiter la durée des entretiens (afin que leur retranscription et leur partage au sein de l'équipe soient facilités).

Après cette première étape, les différentes personnes choisies ont été contactées. Toutes ont accepté de nous rencontrer. Les entretiens ont été réalisés la plupart du temps par deux membres de l'équipe de recherche et en privilégiant une rencontre en présentiel.

L'ensemble des entretiens a été retranscrit avec l'aide du logiciel Happy Scribe. Ces retranscriptions ont été réalisées par les quatre membres de l'équipe de recherche ainsi que par deux assistant.es de recherche et d'enseignement de La Manufacture.

L'étape suivante a consisté à répartir ces retranscriptions entre les différent-es chercheur-euses. Chacun-e a réalisé une synthèse et l'a partagée avec le reste de l'équipe. Nous avons ensuite sélectionné des extraits à conserver parmi ceux qui nous paraissaient les plus pertinents, les plus clairs ou les plus singuliers. Nous avons ensuite dressé une première cartographie de nos réponses en réunissant ces extraits sélectionnés dans différentes catégories : rapport au public, vulnérabilité de l'interprète, lien à la population, repérages, normes de sécurité, etc. Cela a facilité le dialogue entre les différentes expériences recueillies et l'exercice de comparaison.

Ces catégories thématiques nous ont servi de colonne vertébrale pour construire le montage de textes qui est interprété dans la conférence-jouée *Grandeur nature*.

Cette cartographie des résultats a ensuite été reprise pour servir de base à l'écriture des deux articles précédemment cités. Le premier a été rédigé pour le *Journal de la Recherche* n°6 de La Manufacture (publication janvier 2025). Il est centré sur la rencontre publique déjà mentionnée entre Alexandre Koutchevsky et Laurent Pichaud. Le second a été écrit en réponse à un appel à contributions pour la revue universitaire en ligne *Agôn*, sur la thématique « Dehors ! ». Ce dossier est dirigé par Mathilde Delahaye, Quentin Rioual et Julie Sermon et entend « examiner les réflexions et pratiques théâtrales qui se situent « hors de » (les espaces intérieurs, l'institution, les habitudes de production, etc.) par choix ou par nécessité »¹. Ce second article synthétise les réponses obtenues lors de notre enquête autour de trois grands axes :

- a) le rapport à l'espace de jeu, à la géographie et au paysage
- b) le rapport aux habitant-es du lieu (population locale, utilisateur-ices) et à celles-ceux qui seront amené-es à l'habiter le temps de la représentation (le public)
- c) la vulnérabilité des interprètes en extérieur

3b - Synthèse des résultats

À la lecture de tous ces entretiens, nous avons pu confirmer que l'extérieur modifie effectivement la praxis de l'acteur-ice : la profondeur de champ est décuplée, la proximité avec le public renforcée, le travail de répétition souvent réinventé (le simple fait d'être toujours à vue modifie les habitudes), la maîtrise du jeu qui peut se ressentir en salle est constamment

¹ Extrait de l'appel à contribution du Dossier n°10 d'*Agôn*

perturbée (parce qu'à l'extérieur « il y a de l'incottrôlé »²). Plus que nulle part ailleurs, il s'agit de faire avec le réel, de l'appréhender, de s'en saisir et, au choix et selon les acteur-ices, de le révéler, le façonner ou le transcender. Le paysage dans lequel s'inscrit un spectacle *in situ* préexiste, dans beaucoup de cas il est d'autant plus central dans l'œuvre qu'il est immense, impressionnant (un aéroport en Bretagne, une usine désaffectée à Strasbourg, un blockhaus au bord de la mer, une forêt profonde, etc.). Il marque d'emblée le regard, l'imaginaire des spectateur-ices. Les acteur-ices doivent composer avec lui, iels ne peuvent en faire abstraction. Il a été stimulant d'observer que cette manière de composer avec, diffère chez chacun-e des artistes interrogé-es, même si on peut y retrouver des parentés, des manières proches de s'en saisir. Pour certain-es le paysage remet les interprètes à leur juste place d'humain-e, non plus au centre mais comme un des multiples éléments qui composent le vivant. Il va alors s'agir d'« être avec ce qui existe, tout simplement »³. Pour d'autres ces espaces vont au contraire appeler une dépense d'énergie assez grisante, pouvant toucher à ce qu'on appellerait en salle du surjeu, mais qui n'en est plus ici, dans l'immensité de l'espace investit. Deux manières différentes de venir « se mettre à la hauteur du paysage, de tout ce qu'il offre »⁴.

Une autre des caractéristiques centrales, et relevée par tous-tes nos interrogé-es, est l'imprévisibilité de cette scène-paysage : qu'elle soit d'ordre climatique (pluie, vent), en termes de lumière (soleil), de présence humaine (promeneur-euses, habitant-es) ou animale (chien, bétail), ou encore en termes d'arrivée inopinée de son (sirène, musique extérieure au spectacle) ou de situation (personne qui ne comprend pas que c'est du théâtre et qui intervient). Cette imprévisibilité fait pour beaucoup le sel de ce jeu « grandeur nature ». Elle amène l'acteur-ice à atteindre un état positif d'éveil à l'autre, à l'environnement, à l'alentour, une réceptivité et une inventivité davantage active par rapport à ce qu'iels peuvent connaître en salle : l'acteur-ice devient « déconcentré-e »⁵ (on ne peut plus être concentré seulement en soi), « et en démaîtrise »⁶ (« contraire complètement à l'impression de maîtrise que l'on peut avoir dans une salle de théâtre »⁷).

Autre caractéristique, l'implication des interprètes dans le rapport qui se tisse avec le lieu de représentation et/ou avec la population qui l'habite. Les interprètes sont souvent amené-es soit à partager la partie repérage avec les porteur-euses de projet, soit à la compléter une fois sur place. Leur expérience étant précieuse pour déterminer un cadrage, trouver une entrée, révéler un élément du paysage qui pourrait paraître anodin. Pour elles-eux, il s'agit avant tout de soigner la rencontre avec le site et aussi et surtout avec la population locale, pour permettre le bon déroulé de la création. Ce lien à la population peut varier d'un-e artiste à un-e autre, ne serait-ce qu'en fonction du site de jeu choisi (plus ou moins habité). Cela va d'un rapport avec les simples promeneur-euses qui assistent de manière inopinée à un instant de répétition,

² Extrait de l'entretien réalisé avec François Hiffler et Pascale Murtin (Cie Grand Magasin)

³ Extrait de la rencontre avec Alexandre Koutchevsky (Cie Lumière d'août) et Laurent Pichaud (x-sud ^{art/site})

⁴ *Idem*

⁵ Extrait de l'entretien réalisé avec Marina Keltchewsky et Elios Noël (Cie Lumière d'août)

⁶ *Idem*

⁷ *Idem*

jusqu'à une relation affective qui se crée avec l'agricultrice qui accueille la troupe sur ses terrains et dans sa ferme. À plusieurs reprises, il nous a été fait mention d'une « hospitalité réciproque »⁸ à construire ou à susciter au fil de la création. Les habitant-es accueillent les artistes dans leur paysage quotidien et les artistes accueillent les habitant-es pour un bout de répétition ou de représentation dans leur monde artistique. Se mettent aussi parfois en place des échanges où la population s'approprie un spectacle en train de se faire en prêtant du matériel, en partageant des récits, en hébergeant des membres de l'équipe. Cette porosité entre le travail des interprètes et une certaine population, souvent non coutumière des lieux théâtraux, est apparu de manière récurrente au cours de notre enquête.

Mais le jeu « grandeur nature », peut aussi être « dangereux », ou du moins particulièrement engageant. Les espaces de jeu exigent souvent une condition physique particulière, les répétitions en plein air, en plein vent, fatiguent d'avantage, les corps sont soumis à plus d'épreuves (piqûres d'insectes ou de plantes, coups de soleil, froid, etc.). Cette pratique demande une vigilance physique, un entraînement et un échauffement particulier. Et cet investissement physique décuplé, s'il est vécu parfois comme un défi, est régulièrement cité comme une des plus-values de ce jeu « grandeur nature », un des plaisirs certains qu'éprouvent les interprètes en s'investissant dans ces projets.

Tous ces éléments, et d'autres que je n'ai pas la place de développer ici, nous permettent donc de confirmer notre postulat sur l'existence d'un jeu – ou peut-être plus exactement de plusieurs typologies de jeu – spécifiquement « grandeur nature ». La pluralité des gestes, des esthétiques et des réponses apportées aux défis du *in situ* témoignent de la richesse de cette pratique et de sa perpétuelle réinvention au contact des environnements choisis.

4 - Mesures de valorisation réalisées / prévues

- **28 mai 2024** : « Jouer / Danser Grandeur Nature », Laboratoire IRMAS « Musique, arts de la scène et société », La Manufacture. Rencontre publique organisée et animée par l'équipe de recherche avec Alexandre Koutchevsky (metteur en scène et auteur de théâtre-paysage) et Laurent Pichaud (chorégraphe *in situ* et chercheur)
- **14 août 2024** : *Grandeur Nature*, conférence-jouée, au Far° à Nyon
- **9 et 13 octobre 2024** : *Grandeur Nature*, conférence-jouée, Fête du théâtre à Genève
- **Janvier 2025** : parution de « Jouer grandeur nature » dans le *Journal de la Recherche* de La Manufacture n°6
- **20 – 21 janvier et 3 – 7 février 2025** : enseignement à La Manufacture. Semaine de travail interfilières autour de la question : quelles formes inventer pour un théâtre *in situ* par gros temps ?
- **Février 2025** : *Grandeur Nature*, conférence-jouée pour l'ensemble des étudiant.es des trois filières de La Manufacture, dans le cadre de notre enseignement

8 Extrait de la rencontre avec Alexandre Koutchevsky (Cie Lumière d'août) et Laurent Pichaud (x-sud^{art/site})

- **Printemps/été 2025** : parution de « Jeu grandeur nature » dans le dossier n°10 « Dehors ! » d'*Agôn* – revue électronique des arts de la scène –, dirigé par Mathilde Delahaye, Quentin Rioual et Julie Sermon

- **20 Mai 2025** : « Le théâtre *in situ* », cours conjoint HEP Vaud et La Manufacture, donné par Mathias Brossard, avec la participation de Lara Khattabi

5 – Perspectives

Grandeur nature, la conférence-jouée élaborée à l'occasion de cette recherche restera au répertoire du collectif CCC et sera peut-être amenée à être performée de nouveau. Elle nous paraît être un outil précieux pour partager avec un public plus large les problématiques liées à la pratique du théâtre *in situ*. Cette recherche a aussi permis de tisser des liens avec d'autres artistes avec qui nous partageons la même pratique. Cela permet une mise en réseau des connaissances et une meilleure circulation des activités de chacun·e. Ce réseau viendra nourrir et renforcer les activités du collectif CCC.

Alexandre Koutchevsky de la compagnie Lumière d'août et Mathilde Delahaye du Théâtre National Immatériel, nous ont fait part de leur désir d'organiser une sorte d'assises du théâtre-paysage / *in situ* qui réunirait différentes compagnies et nous ont d'ores et déjà convié aux échanges préparatoires à cet événement.