

ÊTRE, JOUER ET PERFORMER : porosités et connectivité des pratiques de création de l'acteur et du performeur sur la scène contemporaine occidentale

Un projet de Laurent Berger

Résumé du projet

Le présent projet interroge les pratiques actorales dans les processus de création actuels qui manifestent de nombreuses porosités entre disciplines (théâtre, danse, performance) et qui redéfinissent les relations entre corps et imagination, ainsi que la distance entre l'interprète et l'acte.

Se situant dans le champ de la recherche-crédation il procède à des expérimentations artistiques à partir de protocoles scientifiques qui permettent leur comparaison et leur dialogue. Réalisées au plus près des conditions professionnelles de répétition, et centrées sur la pratique de l'acteur et du performeur, ces expériences se développent sous la forme de huit workshops de création dans différents pays d'Europe et des Amériques. Réunissant à chaque fois des artistes et chercheurs étroitement associés dans la conduite et l'étude des processus de création de l'acteur, le projet cherche à bâtir une théorie conjuguant la multiplicité de ces approches, en dépassant les clivages entre disciplines et entre art et science.

À travers cette démarche le projet se donne pour objectif de faire émerger un lexique collaboratif et des systèmes théoriques sur ces pratiques contemporaines et leurs hybridations. Il vise aussi ainsi à partager des expertises sur les processus de création et des méthodologies de travail en les rendant largement accessibles et applicables pour la communauté artistique, scientifique et pédagogique des arts de la scène.

1. Contexte du projet

Laurent Berger a mené en 2020 et 2021 avec le soutien du FNS un projet de recherche international « Être et jouer » qui a permis de faire un état des lieux des pratiques actorales contemporaines en croisant le travail de théoriciens et de praticiens dans le cadre de situations de créations réelles. Menées dans des pays de traditions théâtrales différentes elles ont permis de prendre en compte la diversité des pratiques actuelles et leurs hybridations. Cette recherche a permis également des avancées sensibles pour la formation de l'acteur aujourd'hui avec comme hypothèse la possibilité de construire des systèmes théorico-pratiques transversaux qui relient les pratiques au-delà des disciplines et de la singularité des méthodes. La présente demande de subside fait suite à ce projet pilote soutenu pour le FNS qui a permis de valider les protocoles de recherche, son approche transversale, et d'identifier les axes prioritaires qui permettent de structurer une théorie du jeu et de la performance fondées sur les pratiques actuelles.

À travers l'exploitation des données des expériences (captation des pratiques, entretiens avec les praticiens et les théoriciens, débats) l'équipe de recherche a progressivement établi un protocole rigoureux d'observation critique des processus de création, comprenant des captations, vidéos, des entretiens, des documentaires et une base de données collaborative pour croiser le travail de l'ensemble de l'équipe de recherche. À partir de cette base de données nous avons élaboré un lexique documenté de la pratique relevant et mettant en lien environ 900 termes et

concepts d'usage et d'importance significatifs dans le travail des artistes du projet. Le croisement de ces différentes données et un travail de synthèse entre chaque workshop a permis d'établir des *clusters* et des récurrences à l'intérieur du lexique pour créer une sorte de topologie connexes des pratiques mises en œuvre dans les workshops.

Le projet pilote nous a permis en outre d'observer un certain nombre de phénomènes structurant dans les différents processus qui nous permettent de dégager les axes de recherche sur lesquels nous concentrer dans cette deuxième phase et de définir précisément les objectifs de ce projet. Nous avons pu, entre autres, observer l'importance de l'analyse chronologique des processus de création et amener chaque artiste à reformuler sa propre démarche à un grand niveau de détail. Nous avons remarqué que ces questions concernant la chronologie des processus sont liées aux espaces et fonctions des artistes dans l'organisation du travail artistique et ont une influence significative sur l'esthétique du jeu et du spectacle.

Notre volonté de rendre compte de la diversité des pratiques actorales contemporaines nous a amené à être sensibles à des approches différentes dans leurs conduites et dans leurs formes et qui résultent, parfois de manière inconsciente, de mélanges de plusieurs disciplines et techniques artistiques. Cela a permis d'identifier des concepts connexes dans la construction des spectacles qui transcendent les spécificités disciplinaires (par exemple la manière dont les artistes construisent un substrat imaginaire collectif qu'ils déclinent ensuite individuellement).

À partir de cette observation des phénomènes de répétitions et de l'analyse du lexique nous avons commencé d'établir lors de la première phase des liens innovants entre théorie et pratique qui ont donné lieu à plusieurs publications et manifestations scientifiques, sur le spectacle comme système relationnel (Sofia 2021), l'investissement corporel dans la direction d'acteur (Reys 2021), l'apport des théories quantiques et des théories des systèmes complexes dans la compréhension du jeu (Berger 2022a), ou les analogies entre répétition théâtrale et entraînement sportif (Berger 2021a), entre autres. Un colloque de clôture du projet, en Juin 2021 nous a également permis de mettre en commun des retours d'expérience pour discuter en particulier des concepts communs ou connexes dans la construction des processus artistiques et de l'évolution des rapports de force entre interprètes et metteurs en scène ou chorégraphes. Enfin sur la question de la présence qui s'est révélée cruciale dans notre observation du jeu et en préparation de cette deuxième phase du projet, nous avons organisé en Octobre 2022 un **colloque sur** « Présences et présents de l'artiste dans la création ». Pour creuser la question de la conception et production artistiques des variétés de présence, nous avons émis l'hypothèse que cette complexité du point de vue de la perception se double d'une complexité technique, c'est-à-dire d'outils spécifiques, mais à l'heure actuelle peu identifiés, permettant de générer et de circuler entre ces états de présence.

C'est dans ce contexte que se situe le projet de recherche « Être, jouer et performer », qui souhaite interroger les techniques actorales dans les processus de création actuels qui regardent sous un jour nouveau la question du jeu et du non jeu, la présence réelle ou fictionnelle de l'acteur, la distance entre l'interprète et l'acte, l'incorporation de l'imagination et la place de la technique dans la création.

2. Objectifs

2.1 Questions de recherche

À partir des produits de recherche du projet pilote et de l'état de l'art actualisé nous avons pu observer que les mutations dans les pratiques contemporaines remettent en question le rapport entre le jeu et l'être, celui qui unit fictionnel et réel dans la représentation et l'évolution de la fonction de l'acteur dans la création scénique. On observe que ces questions ont principalement été observées du point de vue de la réception et de la forme, et relativement peu du point de vue de la construction du jeu et du travail de l'acteur. Les performeurs contemporains glissent souvent d'une forme à l'autre, du registre de la fiction à celui de la réalité, du jeu au *non-jeu*, du témoignage en son nom propre à la narration, en mettant en jeu des compétences artistiques et techniques qui élargissent considérablement la notion même d'interprétation et pour lesquelles les théories qui constituent encore la base des formations sont le plus souvent inopérantes. La rénovation de la théorie de l'acteur doit donc d'abord tenir compte de la dissolution relative de ce qui faisait, depuis longtemps, le support de son travail (personnage, imitation, conflit, fable, autorité du metteur en scène) et de l'apparition de supports nouveaux (performance, autofiction, effets de réels, récit fragmenté, présence virtuelle, nouveaux rapports à l'espace et au spectateur, interdisciplinarité et création collective) tout en reconnaissant les liens entre ces différents supports, leur dynamique instable et en reconstruisant les filiations possibles avec des théories antérieures.

Axe 1 : Auctorialité de l'acteur et processus de création comme système complexe : Cet axe vise à s'interroger sur l'organisation et l'agencement des étapes de travail chez différents praticiens tout en identifiant certains motifs récurrents, comme le déploiement d'opérations répétitives (échauffement, improvisation, exercice, partition,...), leur complémentarité et la manière dont elles se succèdent et interagissent. Partant de l'acteur comme co-auteur du spectacle cet axe explore la manière dont chaque pratique se développe à la fois sur le plan collectif et le plan individuel selon un système dynamique en perpétuel rééquilibrage dont on doit identifier les mécanismes. Nous devons procéder à une analyse critique et comparée des rapports hiérarchiques dans les équipes artistiques du projet, de la contribution plus ou moins centrale des acteurs ou performeurs à la conception et à l'écriture du spectacle et de la place des femmes dans le réagencement actuel des rapports de collaboration artistique pour élaborer des principes structurant mais variables dans l'organisation des spectacles qui dépassent les données circonstancielles.

Axe 2 : Relation entre principes esthétiques, éthiques et techniques du jeu et application à la pédagogie : Le regain d'intérêt pour les notions techniques et l'entraînement de l'acteur, souligné par l'état de l'art nous conduit à développer cet axe de recherche avec deux orientations principales. L'une concerne le rapport entre esthétique, éthique et technique actorales et nous amène à interroger la nature des principes techniques qui sous-tendent la démarche de création des artistes et comment elle s'articule aux enjeux esthétiques, politiques, ou éthiques. L'autre consiste à mesurer la place des techniques incorporées et des techniques circonstancielles dans la création pour identifier les priorités dans l'élaboration des programmes pédagogiques.

Axe 3 : États de présence, performativité du jeu et cognition incarnée : La notion d'état de présence est à la fois récurrente dans l'usage des artistes et problématique dans sa définition. Il nous faut analyser à la fois l'activité biologique des acteurs et les phénomènes de cognition incarnée mis en œuvre dans la fabrique du jeu pour préciser les outils de construction de la

présence actorale et comment ils se déploient dans des dimensions physiques, psychiques et imaginaires. En analysant les expériences confrontant l'acteur au partenaire, à l'espace, à la technologie et au public et en approfondissant cet axe par des approches interdisciplinaires (théories neuroscientifiques, théorie quantique, théorie du chaos) on avance l'hypothèse d'un modèle de l'acteur comme un système en équilibre instable. Cet axe doit nous permettre de mesurer la dissolution de la notion de personnage comme structure fondamentale du jeu, sa mutation ou son remplacement par d'autres instances ou figures à observer et à définir pour faire émerger une approche performative du jeu.

Axe 4 : Transferts, articulations et hybridations des pratiques actorales et des espaces imaginaires produits par les processus de création : Cette étape du projet se propose d'observer les interactions disciplinaires dans leurs différences, leurs articulations, leurs transferts et leurs hybridations. La confrontation d'expériences parallèles d'origines disciplinaires et culturelles contrastées doit être systématisée pour nous permettre de déterminer ce qui, dans les usages différents, tient de la différence des contextes de création, des traditions nationales, des approches spécifiques de chaque praticien ou des objectifs artistiques. Ces articulations de pratiques ont eu lieu occasionnellement lors du projet pilote entre les différentes formes et à l'intérieur des processus eux-mêmes, mais nous nous proposons maintenant d'établir des méthodologies pour ces transferts lors des workshops. Ceci afin d'observer si et comment des concepts et outils sont partageables entre les praticiens d'origines différentes pour déboucher le cas échéant sur des outils de formation.

2.2 Objectifs et buts visés

En croisant le travail de théoriciens et de praticiens dans le cadre de situations de créations réelles (répétitions de spectacles) le projet souhaite d'apporter des avancées sensibles pour la formation de l'acteur aujourd'hui avec comme hypothèse la possibilité de construire, à l'aide de théories provenant d'autres champs de recherche, des systèmes théorico-pratiques transversaux qui relient ces pratiques. Cet objectif se décline de la manière suivante :

- **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 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. Dans notre approche du jeu le lexique est conçu comme partie prenante de la technique et comme une interface d'échange entre les différentes expériences incarnées. 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 :** À 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. Les premières approches de la topologie du lexique, qui nous ont permis de repérer une trentaine de *clusters* thématiques, nous permettent 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.

- **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. En développant, dans cette seconde phase du projet, les collaborations à l'intérieur même des cursus de formation et en approfondissant la question des transferts artistiques, nous développerons des pratiques pédagogiques pour l'acteur à partir des systèmes théoriques élaborés au cours du projet.

3. État de l'art

3.1. Situation actuelle dans le domaine des travaux projetés avec mention des principales réalisations / publications

3.1.1 Origines et développements des théories du jeu et de la création

Depuis le tournant du XXème siècle et le développement de la mise en scène moderne, le théâtre occidental a subi des évolutions constantes, tant dans ses aspects textuels que scéniques, qui se sont nourries des productions théoriques des artistes et dont la diversité des formes spectaculaires contemporaines est le résultat. Les écrits des artistes majeurs du XXème siècle ont dessiné des filiations complexes et contradictoires (Stanislavski, Strasberg, Grotowski, Barba / Meyerhold, Brecht / Copeau, Lecoq, Mnouchkine), ils ont constitué un terrain fécond pour les créateurs des générations suivantes et continuent, parfois sans qu'on y fasse explicitement référence, à former le substrat de la formation de l'acteur occidental. Mais leurs conceptions du jeu reposent encore sur un certain nombre de dualités historiques, texte-représentation, conscient-inconscient, intention-action, cause-effet, acteur pensant et corps agissant ou opposition intérieur-extérieur dans le rapport aux émotions, que de nouvelles approches nous amènent à dépasser.

3.1.2 Évolution des formes et théorie actorale en puissance

Les évolutions qui se sont opérées ces trente dernières années et l'état actuel de la scène contemporaine relativisent en effet largement ces relations duales et intègrent une forme d'indétermination, de non-linéarité, dans l'approche actorale et un rapport plus complexe entre l'expérience vivante des acteurs et ses formes. Elles redéfinissent également les frontières entre les disciplines, la notion même de jeu, la place de l'interprète dans la création et sa présence au plateau. Entre l'entrée définitive du champ de la performance et de la danse dans la création théâtrale (entre autres La Ribot, Romeo Castellucci, Rodrigo García, Gisèle Vienne), l'irruption de formes liées au cinéma ou aux arts numériques (Katie Mitchell, Julie Duclos, Julien Gosselin) qui proposent une présence virtuelle de l'acteur, ou l'incursion du nouveau théâtre documentaire sur la scène contemporaine (Groupov, Milo Rau, le collectif GdRA), le performeur interagit avec le spectateur depuis un lieu incertain et en perpétuelle redéfinition. Il instaure un rapport ambigu entre réalité et fiction, génère des fluctuations permanentes entre récit et action, entre personnage et performeur (Jérôme Bel, Antonia Baehr, Latifa Laabissi), et occupe des fonctions plurielles (à la fois auteur, metteur en scène, producteur et performer) dans la construction des spectacles et dans le rapport au spectateur (chez Rimini Protocol, Forced Entertainment ou Gob

Squad). Pourtant, ces transformations profondes du jeu de la scène contemporaine et en particulier leur dimension performative n'ont pas donné lieu à une production de théorie actorale par ces artistes alors qu'elles proposent des objets qui permettent justement de l'actualiser.

Ils ouvrent en particulier des perspectives déterminantes pour une théorie actuelle du jeu, en particulier en contribuant à redéfinir la place de l'acteur et de sa subjectivité et celle du collectif artistique dans l'écriture scénique, en insistant sur la dimension performative du jeu en tant qu'acte immédiat et non reproductible.

En outre, pour ces artistes, le personnage devient également une notion fluctuante (Ryngaert, Sermon, 2006), qu'il soit formé d'une composition hétérogène de plusieurs figures, qu'il soit fabriqué avec du matériau documentaire ou personnel, ou qu'il soit tout simplement absent du texte théâtral. Cette décomposition de la notion de personnage fragilise toute méthode d'interprétation qui le prendrait pour fondement principal de la construction intérieure du jeu. Pour articuler ces évolutions esthétiques avec les questions actorales, il manque à la recherche sur le jeu un véritable questionnement sur les implications techniques pour l'acteur de ces évolutions et sur les éventuelles instances qui viennent supplanter la notion de personnage.

Car ces changements esthétiques recouvrent de fait des mutations techniques et méthodologiques qui n'ont pas encore été pensées sur le plan théorique. D'une part, parce qu'ils font l'objet d'observations *extérieures* qui se concentrent logiquement sur les dimensions poétiques, plastiques, politiques ou dramaturgiques de ces formes ; d'autre part, parce que nombre des artistes contemporains qui renouvellent les formes théâtrales ne mettent pas particulièrement en avant le travail des interprètes dans leur réflexion. Cependant, chacune de ces esthétiques scéniques propose en creux une approche du jeu qu'il convient de révéler pour faire émerger des concepts théoriques susceptibles de nourrir la théorie actorale.

3.1.3 Nouvelles perspectives offertes par la recherche - création et les sciences du vivant

En revanche et peut-être à cause de cela même, ces vingt dernières années ont vu l'apparition d'un nombre conséquent de recherches universitaires à la lisière entre théorie et pratique ou dans le champ de la recherche-crédation (Borgdorff 2009, Freeman 2010, Nelson 2013, Mc Auley 2012, Féral 2003 ; 2011, Proust 2006, Lupo 2006, Lutterbie 2011, Dusigne 2015, Sermon et Chapuis 2016), entre autres, qui analysent les processus de création et tentent de replacer au centre de la construction théorique du théâtre les artistes de la scène, soit en observant les processus soient en donnant la parole aux artistes. Ces recherches représentent un tournant épistémologique dans l'écriture de l'histoire du jeu (Losco-Léna 2017), et ont ouvert le champ d'étude vers un dialogue plus poussé entre théoriciens du théâtre et praticiens. Dans le paysage de la recherche-crédation en plein essor, notre projet se situe plus précisément dans le champ de la *practice led research* (Candy 2006), dont les objectifs visent à une production scientifique largement applicable au-delà des objets d'expérimentation et dans une optique de croisement de multiples pratiques artistiques que l'on retrouve dans des projets à large échelle comme l'ISTA (Barba 2008).

Par ailleurs, dans le développement des relations entre recherche académique et artistique on constate également une impulsion récente et décisive vers la réflexion sur les techniques, l'entraînement de l'acteur et ses liens avec les sciences du vivant, à travers des essais (Van Den Dries 2015, Matthews 2015, Mc Caw 2018, Chapuis et Mata 2022). Ces recherches offrent des approches à la fois méthodologiques et formelles inspirantes, même si elles restent généralement concentrées sur des pratiques particulières. Enfin, le croisement de la théorie du jeu avec des théories récentes venues d'autres champs de recherche comme la phénoménologie (Berthoz 2010, Zarrilli 2020) ou les neurosciences cognitives (Lutterbie 2011, Calvert 2016, Mc Caw 2020) offrent des perspectives proches de nos axes de recherche et sont stimulantes par la volonté de produire des systèmes théoriques généralistes pour l'acteur.

Pourtant, même si les horizons scientifiques de ces projets sont connexes aux nôtres, leur champ d'étude pratique se réduit souvent à un ou deux artistes à partir desquelles est extrapolée la formulation théorique, ou alors se réfèrent à une théorie dominante particulière (neuroscientifique, phénoménologique, etc...). Dans ce contexte, l'originalité du présent projet de recherche est d'associer au même niveau un grand nombre de théoriciens et praticiens à *une échelle multiple et internationale* en travaillant au développement d'un système théorique-pratique pluriel pour l'acteur qui puissent refléter la variété des pratiques explorées durant le projet.

3.2 État des principales lectures / réflexions / expériences / réalisations / publications

3.2.1 État de la recherche de Laurent Berger

Chercheur, pédagogue, metteur en scène et dramaturge, Laurent Berger a mené un travail important (Berger 2011) dans le champ de la théorie de la mise en scène en proposant un système théorico-pratique de la mise en scène shakespearienne au XX^e siècle et un lexique analogique de plus de 1000 entrées sur la pratique de la mise en scène et du jeu au XX^e siècle. Sa double formation en théorie de la pratique théâtrale et en mathématiques et physique théoriques permet de confronter méthodologies artistiques et scientifiques dans l'organisation et l'évaluation des expérimentations pratiques et dans la production des données issues de la recherche.

Sur la question de la recherche-crédation il a organisé au CDN de Montpellier une journée d'étude internationale en 2015 pour proposer de nouvelles formes de collaborations institutionnelles et répertorier les pratiques de laboratoires existantes à même de développer la recherche en création. En préparation du projet pilote précédent, il a organisé en Mars 2019 un colloque international sur « Être en scène, être en jeu » qui a rassemblé des artistes et des théoriciens de théâtre, danse, performance, cirque, pour établir certains principes théorico-pratiques pour une approche pluridisciplinaire du jeu actoral.

Il a dirigé de 2013 à 2015 le Master mise en scène de La Manufacture et est depuis enseignant-chercheur associé de l'École. Il a aussi créé en 2016 un Master en Création en Spectacle Vivant à Montpellier, qui, en accord avec les principes de ce projet, offre une large part à l'expérimentation et s'appuie sur une démarche interdisciplinaire. Dans ces deux formations il a dirigé une demi-douzaine de workshops tournés sur l'écriture de plateau, la performance, la création scénique multi-média et la recherche en création.

Dans le domaine de la recherche-crédation, Laurent Berger a dirigé entre 2014 et 2018 au CDN de Montpellier, le hTh Lab, un laboratoire de recherche et d'expérimentation sur les écritures contemporaines, scéniques et textuelles. Il a, dans ce cadre, proposé un programme de recherche sur les formes scéniques contemporaines et dirigé une demi-douzaine de workshops expérimentaux. Enfin il a réalisé en 2017 un vaste projet de recherche-crédation, pendant pratique de ses recherches théoriques en dramaturgie et mise en scène, en mettant en scène *3 8 S M (Shakespeare Material)* au Teatro Nacional Cervantes, pour explorer les tendances esthétiques actuelles en mettant à profit les recherches formelles menées au hTh Lab.

En 2020 et 2021 il a dirigé pour La Manufacture le projet de recherche internationale « Être et jouer, systèmes et techniques de création de l'acteur et du performeur sur la scène contemporaine occidentale », réunissant une centaine d'artistes et de chercheurs, une douzaine d'institutions de création, de formation et de recherche dans 5 pays d'Europe et des Amériques. Ce projet a été soutenu par le FNS comme projet pilote de la présente recherche. Les résultats de ce projet de recherche pilote ont conduit à la rédaction d'une Habilitation à diriger des recherches soutenue en Avril 2022.

Enfin il a remporté la bourse de recherche Asgard de l'institut français de Norvège en 2021 pour établir un partenariat avec la Norwegian Theatre Academy pour le présent projet. Il a piloté ensuite un Workshop de recherche-crédation et une journée d'étude à l'Université Justus Liebig de Giessen en 2022 sur la question de la transversalité des pratiques entre danse, performance et jeu, qui ont permis d'analyser des principes transposables entre construction du jeu et du geste dansé. Il a également organisé en Octobre 2022 à Montpellier un colloque international « Présences et présents de l'artiste dans la création » pour approfondir l'état de l'art sur une des questions de recherche prioritaires du présent projet, en mettant en valeur le rapport entre présence scénique et mobilisation émotionnelle et physique de l'acteur et l'importance des plans d'imaginaires dans la circulation entre différents états de présence.

Ce parcours de chercheur, de pédagogue et d'artiste lui offre une expertise sur les problématiques à la fois théoriques et pratiques indispensables à la conduite de ce projet. Sa direction de plusieurs projets pluriannuels de recherche-crédation lui donne une maîtrise dans l'organisation logistique et scientifique des laboratoires d'expérimentation du présent projet. Son parcours professionnel dans plusieurs pays lui permet également de construire le projet dans sa dimension internationale pour constituer le réseau des différentes institutions associées à celui-ci et pour mettre en œuvre une méthodologie comparative à grande échelle dans le temps imparti pour la présente requête.

3.2.2 Avancées scientifiques de Laurent Berger lors du projet pilote

Laurent Berger a bénéficié d'un subside du FNS pour un projet pilote du présent projet qui s'est déroulé de Janvier 2020 à Juin 2021 et au cours duquel ont été mis en œuvre, malgré la situation sanitaire, six workshops de deux à trois semaines en Suisse, France, Uruguay, Costa Rica et Canada, six journées d'études et un colloque international. L'ensemble de ces activités a mis à contribution près de quatre-vingt chercheur-e-s.

Du point de vue des résultats du projet pilote nous pouvons en premier lieu évoquer la consolidation et amélioration de la méthodologie de recherche que nous avons proposée, aussi bien dans l'organisation des workshops, le choix des œuvres créées, que pour la distribution des artistes dans les différentes formes et la mise en place des dispositifs d'observation non intrusifs. Un autre résultat important a été la production d'un lexique de la pratique de 900 entrées et d'une base de données collaborative indexée sur ce lexique (<https://workshop.manufacture.ch//fr/Invite>)¹. Par ailleurs un centre de ressources scientifiques de plus de 200 documents comprenant vidéos, extraits sonores, mini-documentaires, débats collectifs et retours de répétitions sur les questions de recherche (<https://vimeo.com/showcase/8704518>)², vient compléter ce faisceau de réflexions et de témoignages de première main sur le travail de création de l'acteur. Cette documentation, elle aussi indexée sur le lexique, intégrera le site web dont nous avons réalisé un modèle (<http://www.e-k.fr/etreetjouer/circulation.mp4>)³ où cette réflexion sur le lexique de la pratique sera diffusée. Ce lexique élaboré dans le projet pilote nous a également permis d'identifier les termes issus de la pratique et leurs connexions autour d'une trentaine de *clusters* thématiques qui forment une architecture cohérente sur laquelle bâtir des systèmes de jeu intégrant la diversité des pratiques artistiques.

¹ Cette base de données est une base de *production* donc utilisée simplement par les chercheurs mais on peut avoir un aperçu de son fonctionnement et du type de documentation sur les processus qu'elle réunit en cliquant sur la touche « search » puis la touche « show » pour avoir accès aux notes. Ces notes une fois triées puis éditées viendront documenter le lexique sur le site web.

² Les pistes vidéo et audio de cette page sont consultables par les chercheurs et seront à la fin du présent projet intégrées au site web et indexées sur les termes du lexique qu'elles documentent.

³ Ce site web n'est pas encore en exploitation, nous avons à ce jour créé l'architecture, le visuel et l'ergonomie ainsi qu'intégré l'ensemble du lexique rassemblé. La vidéo donne un aperçu de la navigation dans le site.

Sur un plan plus conceptuel, un certain nombre des questions posées par le projet ont été défrichées au cours de ce projet pilote à travers des publications (Reys 2021, Berger 2021a, b et c, 2022a et b et 2023, Sofia 2022) pour redéfinir les axes de recherche. De nombreuses formes nous ont amenés à mettre au cœur de la recherche une identification des fonctions de l'acteur dans le processus de création. Le niveau d'expertise requis pour assumer ces fonctions ne lui est pas toujours donné par la formation qu'il a reçue et doit nous amener à nous interroger sur la place des compétences acquises mais aussi la possibilité de construire ces compétences lors du processus, ou encore sur l'intérêt de travailler en dehors de son champ de maîtrise technique.

Une autre problématique importante, sur laquelle le projet pilote a permis des avancées significatives et qui mérite une attention prioritaire dans le présent projet, est la question de l'interdisciplinarité. Que des formes issues de disciplines différentes (théâtre, danse, performance) se soient côtoyées au cours des workshops ou que certaines formes soient d'emblée posées sous cet angle interdisciplinaire, la pluralité des chercheurs a permis d'identifier à la fois des clivages, souvent tacites mais encore profonds, entre les disciplines, mais aussi des points de jonction qui méritent d'être conceptualisés et mis en pratique dans une théorie contemporaine du jeu.

D'un point de vue plus technique, un certain nombre de procédés récurrents dans le cours des répétitions ont été relevés et constituent un faisceau d'outils dont il importe de comprendre les variétés et les rapports pour permettre des appropriations d'un praticien à un autre à même d'enrichir les pratiques et la pédagogie. Que ce soit les procédés d'imitation, de répétition (au sens littéral), d'improvisation, de recyclage, de transfert, d'expression de la subjectivité de l'acteur, les pratiques spécifiques mise en œuvre par les artistes du projet ont permis des avancées dans leur théorisation (Berger 2021a, 2021b). Nous avons également commencé d'établir des liens innovants entre théorie et pratique, sur le spectacle comme système relationnel (Sofia 2021), l'investissement corporel dans la direction d'acteur (Reys 2021), l'apport des théories quantiques et des théories des systèmes complexes dans la compréhension du jeu (Berger 2021c et 2022b), ou les analogies entre répétition théâtrale et entraînement sportif (Berger 2021a).

De ce point de vue, un des aspects les plus fructueux du projet, mis en avant par les artistes a été la confrontation simultanée des pratiques sur le plan international et interdisciplinaire. Ces *chocs* à la fois culturels et disciplinaires ont permis à chacun de percevoir mieux ses spécificités mais aussi des manques ou des angles-morts susceptibles d'être comblés par ces collaborations.

Nos débats ont montré que la diffusion internationale des spectacles n'influe que de manière assez limitée avec les pratiques au niveau local du point de vue des processus, alors que l'on constate à la fois un désir, en particulier dans les pays d'Amérique (Uruguay, Canada, Costa Rica), mais également en Suisse, de contribuer à l'émergence d'une identité artistique locale sans pour autant renoncer aux contacts extérieurs qui apportent parfois justement des outils pour développer ces identités. La possibilité de rendre accessible notre production scientifique sous des formats multiples, accessibles et applicables (écrits théoriques, témoignages, vidéos contextualisées de pratiques artistiques) et à travers une version multilingue du site web se précise donc comme une priorité du projet vu l'intérêt suscité par ces transferts de pratiques.

Les résultats théoriques les plus aboutis du projet pilote ont été synthétisés dans un essai d'habilitation à diriger des recherches (Berger 2022b) en particulier en développant des analogies éclairantes à partir de la théorie quantique, la mécanique relativiste et la théorie du chaos (ou théorie des systèmes complexes), qui ont bouleversé notre approche du réel y intégrant de manière radicale et décisive le hasard, l'indétermination, la discontinuité et la relativité.

3. Présentation succincte de l'équipe impliquée dans le projet

Notre équipe de recherche est composée de chercheurs très proches de la pratique artistique et d'artistes-chercheurs ayant une expérience longue et continue dans la pédagogie artistique et dans l'expérimentation, mais dont le travail se développe principalement en dehors du champ académique. Formée de spécialistes en esthétique et dramaturgie contemporaine et en théoriciens de la pratique, l'équipe de chercheurs de ce projet possède également des expertises dans d'autres champs que nous mettrons à profit, l'anthropologie (De Sanctis, Burgholzer), l'histoire du corps (Philippe-Meden), les relations entre arts et sciences avec des compétences pointues en neurosciences (Sofia, McCaw), en physique et mathématiques théoriques (Berger), entre autres. Le projet réunit également une équipe d'artistes-chercheurs polyvalente et de renommée internationale dont les œuvres couvrent un champ très large dans les esthétiques contemporaines, allant du théâtre dramatique classique et contemporain (Geoffroy-Schlittler, Sanguinetti, Lippi, Berger) à la performance (Karmenlara, Sacchi, Navarro), en passant par le théâtre documentaire (Vanhaesebrouck, Abderhalden), les arts numériques (Guimbretière) et la chorégraphie (Le Roy, Garat).

Cette singularité va permettre de consolider les aspects scientifiques lors de la constitution des protocoles de recherche et va également permettre de développer les aspects numériques nécessaires aux traitements des données et à leur diffusion. Elle permettra enfin de donner aux productions scientifiques une dimension interdisciplinaire qui reflète la diversité des champs en jeu dans le travail de l'acteur et du performeur.

Rafael Barrantes (CalArts University, California) : Metteur en scène et enseignant chercheur, formé au Roy Hart Théâtre, ses recherches se concentrent sur le travail vocal chez l'acteur et le performer.

Arianna De Sanctis (Université de Nice) : Enseignante-Chercheuse, A. De Sanctis est spécialiste d'ethnoscénologie et des relations entre théâtre et science.

Vera Garat (UDELAR, Uruguay) : Enseignante-chercheuse, danseuse et chorégraphe, elle appartient au groupe de recherche sur les pratiques artistiques contemporaines et les énoncés esthétiques (GIPACEE).

Christian Geoffroy Schlittler (Manufacture) : Artiste-chercheur, Christian Geoffroy Schlittler travaille régulièrement au sein de La Manufacture sur la théorie du jeu en lien avec les traditions artistiques.

Jitka Goriaux Pelechova (Académie des Arts de la Scène, Prague) : Vice-Directrice du Département Théâtre de l'Académie des Arts de la Scène à Prague et spécialiste de la mise en scène allemande.

Ely Karmenala (Norwegian Theatre Academy) : Directrice artistique de la Norwegian Theatre Academy, spécialiste des relations entre corps, espaces et performance.

Xavier Le Roy (IAT, U. de Giessen) : Docteur en biologie moléculaire, chorégraphe et pédagogue, il dirige le master de théâtre appliqué de Giessen.

Daria Lippi (FAA, Fabrique Autonome des acteurs, France) : Actrice et metteuse en scène, D. Lippi a créé et dirige la FAA, centre de recherche consacré à l'art de l'acteur,.

Dick McCaw (Royal Holloway London, Royaume-Uni) : Enseignant chercheur, Dick McCaw est spécialiste de la technique Laban, et des rapports entre neurosciences et jeu de l'acteur. Il est fondateur de la revue *Theatre, Danse and Performance Training*.

Juan Navarro : Acteur, metteur en scène et pédagogue, J. Navarro a participé en tant qu'acteur à de nombreuses tournées internationales avec le collectif La Fura del Baus et avec La Carniceria Teatro de Rodrigo Garcia.

Pierre Philippe-Meden (Université Montpellier 3) : Enseignant-chercheur, spécialiste de l'histoire du corps et des relations arts-sport,.

Annalisa Sacchi (IUAV, Norvège) : Directrice du Master en Théâtre et Arts Performatifs de l'IUAV, elle est spécialiste des rapports entre politique et performance contemporaine.

Santiago Sanguinetti (EMAD, Uruguay) : Auteur, acteur, metteur en scène et pédagogue, Santiago Sanguinetti a dirigé l'EMAD, Uruguay. Ses œuvres dramatiques et ses spectacles ont reçu de nombreux prix internationaux.

Gabriele Sofia (Université de Rome III) : Enseignant-chercheur, G. Sofia est un spécialiste des rapports entre théâtre et neurosciences, et de l'histoire de la pratique du jeu.

Karel Vanhaesebrouck (Université Libre de Bruxelles) : Enseignant-Chercheur et dramaturge, K. Vanhaesebrouck est directeur du centre de recherche CiASp | Centre de recherche en Cinéma et Arts du Spectacle.

4. Méthode(s) de travail prévue(s), étapes du projet

1. Méthode(s) de travail prévue(s), étapes du projet

4.1 La méthode

Pour permettre l'articulation entre théorie et pratique artistique au cœur de ce projet, les expérimentations reposeront sur la mise en œuvre et l'analyse rigoureuse de répétitions de spectacles de formats courts à partir de protocoles précis et reproductibles, en termes d'organisation des équipes artistiques, de planning séparant temps de création, d'entretien et d'échanges, avec des dispositifs d'observation les moins intrusifs possibles dans le développement des répétitions. Ces protocoles, qui ont été élaborés lors du projet pilote, facilitent les interactions entre les chercheurs, l'expression orale et écrite de leur expérience incarnée et de leur production théorique. Le principe est d'utiliser le lexique comme une interface de partage et d'articulation d'une multiplicité d'expériences singulières qui s'agrègent autour de constellations (ou *clusters*) de notions connectées entre elles et liées à des pratiques vivantes. Elle permet ainsi à un grand nombre d'artistes de situer leur pratique par rapport à ces notions clefs et de contribuer ainsi à la construction d'un système qui se structure à partir de cette multiplicité. D'où la nécessité d'un échantillon le plus large possible de performeurs et d'expériences qui permet cette agrégation plutôt que de travailler à une extrapolation théorique à partir de quelques pratiques, ce qui explique l'ampleur et la diversité de l'équipe de recherche.

Alors que pour le projet pilote nous avons travaillé principalement avec des acteurs professionnels pour avoir un premier terrain de recherche et une première version du lexique reflétant la pratique professionnelle, dans cette phase du projet nous accordons plus de place à des répétitions dans les écoles d'art pour mettre à l'épreuve la portée pédagogique des résultats de la recherche et la précision dans la description des pratiques pour permettre leur réappropriation future. Du point de vue de la théorisation nous avons repéré un certain nombre de concepts théorico-pratiques qui s'articulent sous forme de *clusters* autour d'une trentaine de notions clefs dont nous avons mesuré l'importance dans les différentes pratiques et dont nous allons sonder le fonctionnement chez chaque artiste avec un soin plus particulier. Enfin, les ambitions du projet actuel visant une production conceptuelle aboutie à travers un site web, un ouvrage collectif théorique et un manuel pédagogique, nous consacrerons un temps plus important à la production d'entretiens individuels et collectifs, la réalisation de capsules vidéos pour le transfert des pratiques.

4.2 Identification des priorités

Une **première rencontre préparatoire** de réflexion autour des problématiques énoncées en 2.1 et des objectifs scientifiques présentés en 2.2 prendra la forme de deux journées d'étude réunissant l'équipe de recherche principale pour clarifier l'évolution des protocoles de travail lors des workshops (selon les principes énoncés au paragraphe précédent) et pour confronter les réflexions sur la forme globale que peut prendre le lexique des pratiques et sur les termes représentant les *clusters* de pratiques qui requièrent une attention et un développement particulier dans la perspective de la construction de systèmes théoriques transversaux.

4.3 Expérimentations critiques et développements théoriques

La **deuxième période d'expérimentation et de réflexion** constitue le cœur expérimental de la recherche. Elle se compose pour la première phase (objet de la présente demande de subside) de **trois workshops** menés dans trois pays différents, chacun étant clôturé par une journée d'étude. Les phases deux et trois poursuivront ces expérimentations au cours de cinq autres workshops.

Un protocole commun posé lors des journées d'études préparatoires se répète ensuite dans chaque workshop qui associe un centre de recherche et un centre consacré à la pratique artistique (parfois au sein de la même institution) pour une résidence de création de deux ou trois semaines débouchant sur une présentation publique des formes artistiques. Ces formes sont dirigées indépendamment par trois à quatre artistes ou collectif d'artistes, l'un au moins appartenant à l'institution où a lieu le workshop, en collaboration avec un groupe d'acteurs et/ou d'acteurs en formation. Ce travail de deux à trois semaines sera simultanément accompagné par deux chercheurs qui se consacreront à produire une documentation critique des processus mis en œuvre.

- Les plans d'observation

A la lumière des axes de recherche nous porterons une attention particulière sur les plans d'observation suivants :

- **Lexique des pratiques artistiques** : on continuera à répertorier le lexique utilisé par les praticiens en mettant l'accent sur les *clusters* lexicaux identifiés lors de la journée d'étude inaugurale et sur les différentes acceptions d'un même terme révélées par leur usage singulier. On accordera un soin particulier aux nuances culturelles ou linguistiques liées aux pratiques d'un pays à un autre, aux termes intraduisibles, et on réfléchira systématiquement aux liens logiques et analogiques qui permettent de situer les termes utilisés dans la topographie lexicale déjà existante.

- **L'organisation globale du processus** : on prêtera une attention particulière au déroulé dans le temps des différentes phases de la création, temps consacré aux échauffements et aux exercices, à l'exploration artistique et à l'improvisation, à la place et à la durée des échanges autour des concepts artistiques, observations qui étaient déjà au cœur du projet pilote.

- **Les parcours individuels, intimes, physiques et la construction des imaginaires de l'acteur** : à travers des entretiens individuels réalisés en marge des répétitions avec les artistes on tâchera de mettre en évidence les éléments subjectifs qui appartiennent à l'expérience sensible des performeurs et qui échappent à l'analyse des phénomènes observables (intention des artistes, verbalisation des actes inconscients, engagement psycho-physique et émotionnel, vocabulaire et démarche intérieure).

- **Transferts et hybridation des pratiques et des imaginaires actoraux** : d'un point de vue conceptuel et poétique on regardera de près comment se constitue et se développe l'imaginaire collectif lié à une forme et quels sont les mécanismes de traduction de cet imaginaire et des concepts structurant un spectacle vers les imaginaires individuels des acteurs et réciproquement. Sur le plan des pratiques on prêter une attention particulière à la circulation, aux transferts et aux hybridations de ces pratiques à travers des phénomènes d'imitation, de contamination et d'échanges, entre autres.

- Un panorama raisonné et approfondi des esthétiques et des disciplines

Alors que le projet pilote proposait une exploration ouverte des formes, lors de cette phase principale du projet nous avons ciblé les différents partenaires institutionnels en raison de leur orientation esthétique et disciplinaire pour pouvoir profiter d'expertises artistiques et théoriques plus poussées artistiquement sur des champs déjà investis dans le projet pilote.

Au cours de cette première phase, le workshop à la Norwegian Theatre Academy à Fredrikstad (Norvège) permettra de se concentrer sur le rapport de l'acteur à l'espace de représentation sur les formes théâtrales non-textuelles. Le workshop réalisé avec le Mapa Teatro (Colombie) nous permettra d'investir les formes du théâtre documentaire. Enfin le workshop à la Fabrique Autonome des Acteurs nous permettra de mettre l'accent sur le rapport entre entraînement et construction du jeu et à la question du transfert des résultats de recherche vers la formation et permettra de produire des capsules vidéos pour la mise en application des exercices répertoriés durant le projet.

Au cours des phases suivantes, le workshop à l'UNIRIO (Brésil) développera en priorité des formes interdisciplinaires. Le workshop à l'IUAV, Venise (Italie) permettra de développer des propositions plus performatives et dans des contextes non théâtraux. Trois workshops se concentreront sur des formes plus conventionnelles de théâtre dramatique, avec un accent porté plus particulièrement sur l'improvisation créative à Liège (ESACT), un travail orienté sur le travail du corps et de la voix à CalArts (USA) et un workshop qui portera sur la dramaturgie appliquée au jeu à la DAMU (Prague).

- Principe de déroulement du workshop

Le déroulé des workshops d'expérimentation est, aux adaptations indispensables près, le suivant :

Jour 1 : Rencontre des participants / Présentation des objectifs de la recherche et rappel des termes du lexique que le workshop entend approfondir / Présentations des 4 ou 5 propositions artistiques qui devront être menées à bien.

Jours 2 à 9 - Matin : échauffement et répétitions des spectacles / **Après-midi** : Debriefings, entretiens individuels ou collectifs sur le travail de chaque proposition et sur les termes clés du lexique ayant eu une importance particulière dans le déroulé de la répétition. Compilation des données théoriques apportées par la journée de travail.

Lors des journées 4 et 8 - un débat collectif est organisé sur une question émergeant des préoccupations artistiques proposées par les artistes du lieu de création.

Lors de la journée 6 - une demi-journée est consacrée à la réflexion collective portant sur les objectifs majeurs du projet, en particulier les avancées que l'on peut proposer pour la conception des systèmes théoriques pour le travail de l'acteur.

Jour 10 - journée d'étude publique avec restitution des propositions artistiques, communications individuelles de chercheurs sur les questions prioritaires établies en 2.3.1 et discussions sur les avancées théoriques apportées par le workshop avec un temps consacré spécifiquement à l'élaboration des liens théoriques et pratiques possibles entre les différents processus de création.

Au cours de chaque séance les chercheurs documentent, dans la base de données, leurs notes de répétition et un relevé du lexique et des techniques utilisées par les praticiens ainsi que de questions qui sont soulevées par la séance et qui doivent être traitées à chaud. Lors du débriefing, ils interrogent les artistes sur les modalités de mise en œuvre des pratiques, l'emploi et la définition de tel ou tel terme technique, théorique ou poétique utilisé et ils débattent ensemble des implications théoriques des processus observés. Tous ces échanges sont également enregistrés pour être exploités ultérieurement dans la phase de synthèse.

- La documentation sur les workshops

Lors des différents workshops la production d'une documentation sur les processus artistiques est systématiquement mise en œuvre. Elle comprend les formats suivants :

- Un entretien individuel présentant chaque chercheur à travers ses orientations artistiques et/ou scientifiques.
- Les entretiens individuels ou collectifs quotidiens sur le lexique.
- Les entretiens individuels ou collectifs quotidiens faisant un *focus* sur un moment particulièrement important de la répétition du jour, pour l'explicitier et en comprendre les enjeux.
- Les photographies et les vidéos documentant systématiquement les processus et les pratiques pour permettre la production postérieure du documentaire sur le projet et pour accompagner le lexique.
- Les notes de répétition et les réflexions personnelles sur le processus de création et les enjeux théoriques du projet indexées sur le lexique dans la base de données.

- Exploitation des données entre deux workshops

Après chaque workshop, Laurent Berger organise la documentation produite lors du workshop et effectue une compilation de l'enrichissement du lexique pratique ; il réalise une synthèse des apports du workshop précédent par rapport aux différents plans d'observation ; il propose des avancées dans la théorisation des pratiques pour préparer la rédaction des essais théoriques finaux.

Dans ce même but les chercheurs se consacrent à l'écriture d'articles théoriques sur des avancées spécifiques dans la connaissance des pratiques apportées par les workshops, en vue de publications dans des revues scientifiques, ou pour la publication de l'ouvrage collectif, ou d'un numéro de revue consacré au projet comme cela a été fait lors du projet pilote.

Des échanges sont menés au sein de l'équipe principale de recherche à propos des avancées théoriques sur les objectifs centraux du projet avec une attention particulière accordée à leur insertion dans le système théorique général.

4.4 Production des résultats du projet

La troisième période du projet est consacrée à l'exploitation finale des données collectées et à la production des différents supports pour diffuser les résultats de la recherche : rédaction et publication des supports écrits et numériques par l'équipe de recherche principale, mise à jour du lexique sur la pratique de l'acteur et transfert sur le site web dédié, montage du film documentaire sur les expériences pratiques de cette phase du projet.

Au cours de la deuxième phase du projet (2025) des publications produites au cours des deux premières phases feront l'objet de la publication d'un ouvrage collectif sur la théorie du jeu. Au cours de la troisième phase (2026) le lexique sur la pratique de l'acteur sera mis en ligne sur le site web dédié et le manuel dirigé aux artistes en formation sera présenté lors d'un colloque de clôture du projet sera organisé à la Manufacture pour permettre à la communauté étudiante de partager les résultats scientifiques de l'ensemble du projet.

4.4.1 Calendrier et étapes

Le projet se déroulera sur trois ans et dans huit pays : Suisse, Etats-Unis, Norvège, Colombie, France, Belgique, Brésil, Tchèque et Italie.

Calendrier des événements et laboratoires du projet Etre, jouer et performer			
JE : Journée d'étude ; WS : Workshop			
Lieu	Etape	Période/durée	Participants
PHASE 1 (OBJET DE LA PRÉSENTE DEMANDE)			
La Manufacture, Lausanne	JE Inaugurale	Janvier 2024 2 jours	Equipe de recherche (présentiel 10 et distanciel 10) 4 doctorants
Fabrique autonome des acteurs	WS1+JE	Avril 2024 10 jours	Praticiens : Daria Lippi, Dick McCaw, 12 jeunes artistes professionnels Observateurs : Pierre Philippe Meden, Gabriele Sofia
UNC, Bogota	WS2+JE	Juin 2024 10 jours	Praticiens : Rolf Abderhalden, Juan Navarro, Laurent Berger 12 jeunes artistes professionnels Observateurs : Pierre Philippe Meden, 1 à confirmer
NTA, Fredrikstad, Norvège	WS3+JE	Août 2024 10 jours	Praticiens : Xavier Le Roy, 1 intervenant NTA à confirmer 12 acteurs en formation Observateurs : Karmenlara Ely, Laurent Berger
PHASE 2			
CalArts, CA, USA	WS4+JE	Janvier 2025 10 jours	Praticiens : Laurent Berger, Julie Bour, Rafael Lopez-Barrantes, Juan Navarro 6 étudiants Master en performance et 6 jeunes artistes Observateurs : Laurent Berger, Rafael Lopez-Barrantes,
ESACT, Liège	WS5+JE	Mars 2025 10 jours	Praticiens : Christian Geoffroy Schittler, Santiago Sanguinetti 16 acteurs en formation Observateurs : Karel Vanhaesebrouck, Laurent Berger
IUAV, Venise	WS6+JE	Juin 2025 10 jours	Praticiens : Daria Lippi, Xavier Le Roy, Juan Navarro 8 étudiants, 8 jeunes artistes Observateurs : Livia Piazza, Annalisa Sacchi
PHASE 3			
UNIRio, Rio de Janeiro	WS7+JE	Février. 2026 10 Jours	Praticiens : Vera Garat, Laurent Berger 8 étudiants master, 8 jeunes artistes

			Observateurs : Laurent Berger, Arianna de Sanctis
DAMU, Prague	WS8+JE	Mars 2026 10 jours	Praticiens : Daria Lippi, Juan Navarro, Laurent Berger 16 étudiants Observateurs : Jitka Goriaux
La Manufacture, Lausanne	Développement Site web	Décembre 2025 Août 2026	Montage des entretiens et documentaires, traduction du lexiques et alimentation du site web.
La Manufacture, Lausanne	Colloque de clôture Mise en ligne du site web Présentation du documentaire	Octobre 2026 3 jours	Equipe de recherche (10 présentiel, 10 distanciel) 5 Collaborateurs des workshops 10 Contributeurs sur appel à communication (présentiel)

2. Répartition des tâches entre collaborateurs du projet, partenaire(s) de terrain et institution(s) partenaire(s)

L'équipe de recherche se compose d'une *équipe de recherche principale* qui conduit l'ensemble du projet et participe aux journées d'études transversales et des *équipes de recherches locales*, animées par des membres de l'équipe principale et qui se constitue autour de chaque workshop, en intégrant en particulier des interprètes (étudiants ou professionnels) des directeurs artistiques et des observateurs de chaque institution.

L'équipe de recherche principale a en charge la mise en place des protocoles de recherche et la compilation des résultats de la recherche tirée des workshops. Elle est aussi responsable de l'alimentation du site web par la rédaction des entrées du lexique de l'acteur et du performeur.

Les équipes de recherche locales ont en charge l'organisation logistique des workshops, la réalisation des matériaux produits lors des workshops pour alimenter la base de données et la rédaction d'articles scientifiques tirés des périodes d'expérimentation.

3. Intérêt du projet pour l'école, pour les partenaires extérieurs, pour la création ou pour la pédagogie

3.1 Développements théoriques

Il s'agit de produire une étude critique des pratiques de l'acteur à la lumière des esthétiques contemporaines de la scène pour nourrir la connaissance et le développement du travail de l'acteur et de sa formation. La recherche propose des avancées tant dans le champ de la théorie de l'acteur, de l'esthétique scénique contemporaine que dans celui des *performance studies*, des *rehearsal-studies* et également dans le champ de la pédagogie artistique. La mise en place du projet à une échelle internationale, très rare dans ce domaine, le nombre et la diversité des expérimentations artistiques du point de vue esthétique, technique et linguistique, et la mobilisation de théories scientifiques actuelles hors du champ des arts de la scène permettent d'offrir une portée théorique et pratique étendue et innovante à cette recherche. Les résultats de la recherche concerneront ainsi aussi bien les chercheurs en esthétique théâtrale, en sciences humaines que les praticiens et les pédagogues des arts de la scène avec des retombées en Europe et dans les Amériques.

3.2 Impact sur les pratiques artistiques et pédagogiques

La confrontation entre différentes cultures artistiques et méthodes de jeu, en Europe et en Amérique et la production d'outils théoriques et pratiques permet aux artistes, acteurs et étudiants de développer leur champ artistique et de recherche. Le projet permet également à des artistes ayant une pratique approfondie d'en proposer un développement théorique qu'ils n'ont, en général, pas eu l'occasion de formuler jusqu'ici et de le diffuser dans le champ artistique et pédagogique. Les workshops réalisés dans les écoles d'arts permettent en outre de produire des supports pédagogiques applicables dans les institutions de formations membres du projet et au-delà.

3.3 Développement institutionnel

Le projet de recherche propose une collaboration étroite d'une dizaine d'institutions n'ayant dans le meilleur des cas que des rapports indirects au travers d'expériences individuelles. Cette collaboration va renforcer fortement les rapports entre ces institutions de recherche, de formation et de création qui sont indispensables au développement de la recherche dans le champ de la création scénique contemporaine. Ce réseau permettra sans aucun doute des développements futurs tant du point de vue de la recherche que des échanges institutionnels.

4. Valorisation du projet

A travers la publication d'articles scientifiques (courant 2024) reflétant les expérimentations de chaque workshop nous participons à la diffusion de cette recherche et à son application dans le cadre pédagogique des écoles participant au projet.

A travers l'organisation d'un colloque international et de onze journées d'études (voir calendrier ci-dessus) nous participons à la diffusion de la recherche et nous plaçons ce projet au centre des relations entre recherche et création.

A travers la publication d'un ouvrage collectif de référence fin 2025 consacré au jeu de l'acteur et du performeur nous permettrons aux artistes de mieux comprendre les enjeux de la scène actuelle dans un langage produit par les praticiens eux-mêmes.

A travers la publication d'un manuel du travail de l'acteur fin 2026 le projet de recherche propose un outil nouveau qui permettra aux institutions de formations des acteurs d'élargir leurs outils pédagogiques en intégrant des techniques de jeu contemporaines parfois lointaines.

A travers la production d'un site web multilingue compilant un lexique de la pratique fin 2026, un répertoire d'exercices et de pratique, les captations de ces pratiques et les témoignages des chercheurs et des artistes, le projet peut diffuser les résultats de la recherche au-delà du monde de la recherche et participe ainsi au développement de l'intérêt pour la recherche en art. Il prépare aussi le terrain à des développements ultérieurs qui seront d'autant plus importants que cette plate-forme aura une interface collaborative pour la contribution d'autres artistes et chercheurs.

A travers la création d'un film documentaire fin 2024 sur la question du jeu de l'acteur nous offrons un outil de diffusion large et accessible pour faire de cette recherche spécialisée et scientifique un vecteur de progrès dans la connaissance du travail de l'acteur aujourd'hui et un appui pour le développement de l'art scénique.

5. Bibliographie et références

- ADLER (S.), *The technique of acting*, Toronto : Bantam Books, 1988.
- ALBERA (F.) (Ed.), *Vers une théorie de l'acteur – Colloque Lev Koulechov, L'Age d'Homme*, Lausanne, 1994.
- ALLAIN (P.), CAMILLERI (P.) (Dir.), *Physical Actor Training: an online A-Z*, https://www.dramaonlinelibrary.com/search-results?se=series_physicalActorTrainingAnOnlineAZ, 2018.
- ARLANDER (A.) et al., *Performance As Research : Knowledge, Methods, Impact*. Abingdon, Oxon: Routledge, 2018.
- BANU (G.), (éd.), *Les répétitions de Stanislavski à aujourd'hui*. Arles : Actes Sud, coll. Le Temps du Théâtre, 1997.
- BARBA (E.) et Savarese (N.), *L'Energie qui danse. L'art secret de l'acteur, un dictionnaire d'anthropologie théâtrale* [1985], Montpellier : L'Entretemps, coll. « Les voies de l'acteur », 2008.
- BARBÉRIS (I.), *L'Archive dans les arts vivants, Performance, danse, théâtre*, Presses Universitaires de Rennes, 2015.
- BAUCHARD (F.), « Les nouvelles orientations du Centre national des écritures du spectacle de la Chartreuse », in *La Lettre de la Chartreuse* n°65, avril-juillet 2007.
- BEL (J.), jeromebel.fr, consulté le 20/08/2021.
- BEL (J.), *Les délices de Jérôme Bel*, entretien par Irène Filiberti, *Mouvement* n°5, juin-septembre 1999, p. 27.
- BESSON (J.-L.), (Ed.) « L'acteur, entre personnage et performance », *Etudes théâtrales*, 23, 2003.
- BERGER (L.), *L'Atelier du metteur en scène shakespearien*, Thèse de Doctorat, Université Paris X, 2011.
- BERGER (L.), « La mise en scène de Shakespeare au XXe siècle, aspects quantiques », in *Être ou ne pas être... quantique*, dir. Agnès Surbezy, Carnières-Morlanwelz, Lansman Editeur, Hispania n° 18, 2015.
- BERGER (L.) (Ed.), *Rodrigo Garcia, Théâtre/Public* n°220, Avril 2016.
- BERGER (L.), GAMERRO (C.), PRIVIDERA (N.), *Shakespeare Material*, TNA, Buenos-Aires, Septembre 2017.
- BERGER (L.), HENNAUT (B.) (Ed.), *Noticias argentinas, Alternatives Théâtrales*, Avril 2019.
- BERGER (L.), « Répétition vs Entraînement » in *L'ethnographie*, 5-6 | 2021a.
- BERGER (L.), « El idioma del actor y la traducción infinita », in *Telondefondo, Revista de teoría y crítica teatral*, Universidad de Buenos Aires, 33 | 2021b.
- BERGER (L.), « Cuantos y flow: geología de la performatividad escénica », in *Arte, Cultura y Sociedad*, Universidad Nacional de Costa Rica, 1 | 2021c.
- BERGER (L.), « Le personnage du fantôme et le fantôme du personnage dans Hamlet, acte I, scène 5 », *Arrêt sur scène / Scene Focus* [Online], 11 | 2022, Online since 31 December 2022a.
- BERGER (L.), *Nos actes singuliers, pour une approche performative du jeu*, Habilitation à diriger des recherches, Université Montpellier 3, 2022b.
- BERGER (L.), *La Création scénique contemporaine à l'heure de la mondialisation*, Actes du colloques, Komodo 21 [En ligne], à paraître courant 2023a.
- BERTHOZ (A.), ANDRIEU (B.) (Ed.), *Le Corps en acte, centenaire Maurice Merleau-Ponty*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, coll.Épistémologie du corps, 2010.
- BINNERTS (P.), *Acting in real time*, The University of Michigan Press, 2012.
- BITBOL (M.) (dir.), *Théorie quantique et sciences humaines*, CNRS Editions, 2009.
- BOGART (A.), *A director prepares: seven essays on art and theatre*. London, New York, Routledge, 2001.
- BOGART (A.), LANDAU (T.), *The viewpoints book. The communication group*, New York, 2005.
- BORGDORFF (H.), *Artistic Research within the Fields of Science. Sensuous Knowledge 6*. Bergen: Bergen National Academy of the Arts, 2009.
- BOURASSA (R.), « De la présence aux effets de présence : entre l'apparaître et l'apparence », *Le réel à l'épreuve des technologies*, PUR, 2013.
- BOURASSA (R.), POISSANT (L.) (dir.), *Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence*, Presses de l'Université du Québec, 2013.
- BRAYSHAW (T.), CRADDOCK (K.) McCRAW (D.), *Training grounds* editorial, *Theatre, Dance and Performance Training*, 1:1, 2010.

- BRECHT (B.), *L'art du comédien : écrits sur le théâtre*, Jean-Louis Besson (éd.), L'Arche, Paris, 1999.
- BROOK (P.), *L'espace vide*, Seuil, 1977.
- BUTLER (J.), *Trouble dans le genre*, La Découverte., 2005.
- BUTLER (J.), *Le récit de soi*, P.U.F., 2007.
- CALLERY (D.), *Through the body: a practical guide to physical theatre*. Routledge : N. Hern, London, New-York, 2001.
- CAILLOIS (R.), *Les jeux et les hommes* [1958], Gallimard, 1992.
- CANTRELL (T.), *Acting in Documentary Theatre*, New York, Palgrave MacMillan, 2013.
- CANDY (L.), *Practice based research, a guide*, CCS Report, University of Technology, Sidney, 2006.
- CALVERT (D.), *Théâtre et neuroscience des émotions*, L'Harmattan, coll. L'univers Théâtral, 2016.
- CHAPUIS (Y.), GÓMEZ MATA (O.), *Penser l'action, un système d'entraînement de l'acteur·rice*. Editions B42, coll. Pratiques n°1, 2022.
- CHEKHOV (M.), *On the Technique of Acting*, Harper Perennial, New York, 1991.
- DIDDI-HUBERMAN (G.), *Brouillards de peines et de désirs. Faits d'affects*, 1, Minuit, 2023
- DONNELLAN (D.), *L'Acteur et la cible*, L'Entretemps, 2004.
- DUSIGNE (J-F.), *La direction d'acteurs peut-elle s'apprendre ?*, Les solitaires intempestifs, 2015.
- FAMOSE (J-P.), *Cognition et performance* [en ligne]. Paris : INSEP-Éditions, 1993. <http://books.openedition.org/insep/1399>.
- FARCY (G.-D.), PREDAL (R.)(dir.), *Brûler les planches, crever l'écran. La présence de l'acteur*, L'Entretemps, 2001.
- FREIXE (G.), *La Filiation Copeau, Lecoq, Mnouchkine : Une lignée théâtrale du jeu de l'acteur*, , l'Entretemps, coll. Champ Théâtral, 2015.
- EEG-TVERBAKK (C.), ELY (K.), *Responsive listening, theater training for contemporary spaces*, Brooklyn Art Press, New-York, 2015.
- ETCHELLES (T.), *Entretiens*, <https://timetchells.com/resources/>, © 2015, consulté le 20/06/2021.
- FERAL (J.) (Dir.), *L'école du jeu*, L'Entretemps, 2003.
- FERAL (J.), *Théories et pratique du théâtre*, L'Entretemps, 2011.
- FERAL (J.), *Pratiques performatives : Body Remix*, PUR, 2012.
- FISCHER-LICHTE (E.), *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp, 2004.
- FREEMAN (J.) *Blood Sweat and Theory: Research Through Practice in Performance*. Libri Publishing, 2010.
- GLEICK (J.), *La Théorie du Chaos*, Trad. Christian Jeanmougin, Flammarion, coll. Champs-Sciences, 2021.
- GOB SQUAD, *Gob Squad and the Impossible Attempt To Make Sense of It All*, Gob Squad Ed., 2013.
- GROTOWSKI (J.), *Vers un théâtre pauvre*, L'Age d'Homme, 1968.
- HAMAYON (R.), *Jouer, Une étude anthropologique*, Paris, La découverte, 2012.
- HAARMANN (AA.), *Artistic Research, Eine epistemologische Ästhetik*, Transcrit Verlag, 2019.
- KEMPF L. ET MOGUILEVSKAIA T. Dir., *Le théâtre néo-documentaire*, Presses Universitaires de Nancy, 2014.
- KLEIN (E.), *Le facteur temps sonne toujours deux fois*, Paris, Flammarion, coll. Champs-Sciences, 2009.
- LUSSAC (O.), *Happening et fluxus. Polyexpressivité et pratique concrète des arts*, Paris : L'Harmattan, coll. « Arts et Sciences de l'art, 2004.
- LUTTERBIE (J.), *Toward a General Theory of Acting, Cognitive Science and Performance*, New York, Palgrave MacMillan, 2011.
- LEHMAN (H-T.), *Postdramatisches Theater*. Verlag der Autoren, Frankfurt am Main 1999.
- LOSCO-LÉNA (M.), *Faire théâtre sous le signe de la recherche*, postface de Michel Corvin, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2017.
- LUPO (S.), *Anatoli Vassiliev*, L'Entretemps, 2006.
- MALZACHER (F.), DREYSSE (M.) (Ed.), *Rimini Protokoll, Experts of the everyday*, Alexander Verlag, 2008.
- MALZACHER (F.), HELMER (J.) (Ed.), "Not Even a Game Anymore", *The Theatre of Forced Entertainment*, Alexander Verlag, 2008.
- MALZACHER (F.), (Ed.), *The Life and Work of Nature Theater of Oklahoma*. Alexander Verlag. Berlin. 2019
- MANNING (E.), MASSUMI (B.), *Pensée en acte. Vingt propositions pour la recherche-crédation*, trad. Armelle Chrétien, Les presses du réel, coll. « ArTeC », 2018
- MARGEL (S.) (dir.), *Pratiques de l'improvisation*, BSN Press, Lausanne, 2016.
- MATTHEWS (J.) *Anatomy of Performance Training*. London: Bloomsbury, 2015.

- McAULEY (G.), *Not magic, but work. An ethnographic account of a rehearsal process*, Manchester University Press, 2012.
- McCRAW (D.), *Training the Actor's Body: A guide, Dialogue with Neurosciences*, Londres, Methuen, coll. Drama, 2018.
- McCRAW (D.), *Rethinking the Actor's Body, Dialogue with Neurosciences*, Londres, Methuen, coll. Drama, 2020.
- MEDEROS SYSSOYEVA (K.), *Collective Creation in Contemporary Performance*, Palgrave MacMillan, 2013.
- MINGUE (P.), *Gilles Deleuze ou le système du multiple*, Editions Kimé, 1994.
- MEYERHOLD (V.), *Ecrits sur le théâtre (Tome 1-4), La cité, 1973-1992*.
- MNOUCHKINE (A.), *L'Art du présent, entretiens de Fabienne Pascaud*, Paris, Plon, 2005.
- MORIN (E.), *Introduction à la pensée complexe*, Seuil, 2014.
- NELSON (R.), *Practice as Research in the Arts. Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, Palgrave Macmillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, 2013.
- OIDA (Y.), *L'Acteur Flottant*. Trad. Martine Million, Arles : Actes Sud / Académie Expérimentale des Théâtres, 1992.
- OIDA (Y.), *L'Acteur Invisible*. Trad. Isabelle Fanchon, Arles : Actes Sud, coll. Académie Expérimentale des Théâtres, 1998.
- OSTERMEIER (T.), *Le théâtre et la peur*, Actes Sud, 2016.
- PAVIS (P.), « Partition et sous-partition de l'acteur » in *L'Analyse des spectacles [1996]*, A. Colin, 2008, p. 90-97.
- PELLOIS (A.), GONZALEZ (T.), « Apprendre en copiant : l'acteur / actrice et ses modèles dans les pratiques de copie, d'imitation et de réactivation », in *Methodos [En ligne]*, 21 | 2021, mis en ligne le 02 février 2021, consulté le 19 septembre 2021. URL : <http://journals.openedition.org/methodos/7787>.
- PELLOIS (A.), « L'espace du jeu », Dossier « Jouer » in *Théâtre / Public n°238*, janvier-mars 2021.
- POLIAKOV (S.), *Anatoli Vassiliev : l'art de la composition*, Actes Sud Papiers, Arles, coédition CNSAD, 2006.
- PROUST (S.), *La direction d'acteurs*, L'Entretemps, 2006.
- RAU (M.), *Das geschichtliche Gefühl*, Alexander Verlag, Berlin, 2019.
- REYS (M.), « Diriger avec le corps », in *Journal de la Recherche*, La Manufacture, janvier 2021
- RICHARDS (T.), *Travailler avec Grotowski sur les actions physiques*, Arles : Actes Sud ; Paris : Académie expérimentale des théâtres, 1995
- ROY (B.), « Pour un dépassement des théories du *game* et du *play* », *Sciences du jeu [En ligne]*, 11 | 2019, <http://journals.openedition.org/sdj/1709>.
- RYNGAERT (J-P.), SERMON (J.), *Le Personnage théâtral contemporain : décomposition, recomposition*, Éditions Théâtrales, 2006.
- SARRAZAC (J-P.), *Poétique du drame moderne*, Seuil, 2012.
- SCHECHNER (R.), *Performance : Expérimentation et théorie du théâtre aux USA*, Paris, Editions Théâtrales, 2008 *Performance Theory*, New York, Routledge, 1988.
- SCHWAB (M.) (ed.), *Experimental Systems, Future Knowledge in Artistic Research*, Orpheus Institute, Leuven, Belgique : Leuven University Press, 2013.
- SEAGO (K.), "Embodying unpredictability" in *Theatre, Dance and Performance Training*, 12:1, 2021.
- SERMON (J.), Les « sondes » du Centre National des Écritures du Spectacle (2007-2012), Boîtes de pétri pour la recherche-crédation ? in *Ligeia* 2015/1 (N° 137-140), p. 116-127.
- SERMON (J.), CHAPUIS (Y.), *PARTITION(S) - Objet et concept des pratiques scéniques (20e-21e siècles)*, Les Presses du réel- Collection Nouvelles scènes/Manufacture, Dijon – 2016.
- SHE SHE POP, *Sich fremd werden*, Alexander Verlag, Berlin, 2018.
- SOFIA (G.), « Studiare l'attore e l'attrice. Alcune considerazioni a partire dal progetto 'Etre et Jouer' », in *Merdre! Supplemento online della rivista 'Teatro e Storia'*, n. 5, anno 2021.
- SPATZ (B.), *What a Body Can Do: Technique as Knowledge, Practice as Research*. London: Routledge, 2015.
- SPATZ (B.), Editorial. *Journal of Embodied Research*, 1(1), 2018.
- STANISLAVSKI (C.), *La construction du personnage*, Paris, Pygmalion, 1984.
- STANISLAVSKI (C.), *La formation de l'acteur*, Paris, Payot, 1963.
- STEGEMANN, B.: *Schauspielen. Theorie*. Berlin, Theater der Zeit, 2010.
- STRASBERG (L.), *Le travail à l'Actors Studio*, Paris, Gallimard, 1969.

- STREHLER (G.), *Un théâtre pour la vie*, Fayard, 1980.
- SZONDI (P.), *Theorie des modernen Dramas*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1956.
- TACKELS (B.), *Les écritures de plateau, Les solitaires intempestifs*, 2015.
- VAN DEN DRIES (L.) et al., *Physiological performing exercises by Jan Fabre*, Theatre, Dance and Performance Training, 6:3, 2015.
- VASSILIEV (A.), *Sept ou huit leçons de théâtre*, P.O.L., 1999.
- WHANG (S.), *An acrobat of the heart*, New York, Vintage Books, 2000.
- ZARRILLI (P.), *(Toward) A Phenomenology of Acting*, New York, Routledge, 2020