

Alexandre Montin

[montinalexandre@gmail.com](mailto:montinalexandre@gmail.com)

Pintozor Prod./Cie Maxtor&Aleko

Alexandre Montin pratique le théâtre, la vidéo, la performance et le son en autodidacte. De 2012 à 2023, il est membre du collectif transdisciplinaire Zooscope (Lausanne). Il y coréalise les projets collectifs et collabore avec les autres membres en tant que dramaturge, vidéaste ou auteur. En 2019, il rencontre Maxine Reys dans le milieu associatif et artistique de Lausanne. Depuis, ensemble, iels écrivent, dessinent, enregistrent, font du DJing et créent des performances qui sollicitent le public et le placent au cœur des dispositifs.

Maxine Reys

[maxine.reys@unil.ch](mailto:maxine.reys@unil.ch)

Pintozor Prod./Cie Maxtor&Aleko

Doctorante en études théâtrales, Centre d'Études Théâtrales, Université de Lausanne, avec le soutien scientifique et financier de La Manufacture - Haute école des arts de la scène et la HES·SO

Maxine Reys fait de la mise en scène, de la création sonore, du DJing, de la recherche académique. Elle écrit actuellement une thèse de doctorat sur les interactions entre acteur·trices et metteur·es en scène dans la direction d'acteur·trices (Université de Lausanne/La Manufacture, HES-SO). Elle fait partie du collectif Pintozor Prod. et de la Cie Maxtor&Aleko. En collaboration avec des artistes invité·es, elle réalise des performances, des créations sonores, des pièces de théâtre, et anime régulièrement des émissions de radio et des ateliers de médiation avec des publics jeunes.

## Amazing Journey, récit d'une création indisciplinée

### Résumé

Cet article présente une performance immersive, expérimentale et *in situ*, et propose une réflexion sur les conditions de création d'œuvres dites « émergentes ». Maxine Reys et Alexandre Montin, artistes pluridisciplinaires travaillant en Suisse, racontent la conception de *Amazing Journey*, présentée au Belluard Bollwerk International Festival de Fribourg en 2024. Dans cette performance, les spectateur·trices sont immergé·es dans une expérience sensorielle où ils et elles incarnent des « spectres » anonymes errant dans l'espace public, guidé·es par un casque audio diffusant des récits de mort·es en quête de visibilité. Leurs interactions avec l'environnement et les passant·es créent une œuvre mouvante et collective, floutant les frontières entre fiction et réalité. L'article revient sur les méthodes et les conditions de création de la performance. *Amazing Journey* explore des formes alternatives de création et de participation du public. La pratique du *DJing* est utilisée comme outil dramaturgique pour structurer le travail. L'approche pluridisciplinaire (écriture, création sonore, arts visuels) invite à penser d'autres façons d'organiser le travail de création, distinctes des pratiques traditionnelles de répétition théâtrale. La conception et l'écriture du projet sont fortement marquées par les périodes d'expérimentation dans des lieux non-conventionnels, ouvrant une réflexion sur les bénéfices et limites de créer à la marge des institutions. L'article aborde également aux questions de définitions de cette performance, tant sur le plan conceptuel que pratique. Enfin, l'article examine les difficultés financières liées à la création d'un premier projet dans le contexte hyper-compétitif des *mondes de l'art*.

**MOTS-CLÉS** : performance - expérimentation - *in situ* - émergence - conditions de création

### Abstract

This article presents an immersive, experimental, and site-specific performance, and offers a reflection on the conditions under which so-called “emergent” works are created. Maxine Reys and Alexandre Montin, multidisciplinary artists working in Switzerland, recount the conception of *Amazing Journey*, presented at the Belluard Bollwerk International Festival in Fribourg in 2024. In this performance, audience members are immersed in a sensory experience in which they embody anonymous “specters” wandering through public space, guided by headphones broadcasting the stories of the dead seeking visibility. Their interactions with the environment and with passersby create a collective and ever-shifting work that blurs the boundaries between

fiction and reality. The article revisits the methods and conditions of the performance's creation. *Amazing Journey* explores alternative forms of artistic creation and public participation. The practice of *DJing* is employed as a dramaturgical tool to structure the work. The multidisciplinary approach—combining writing, sound creation, and visual arts—encourages a rethinking of how creative work is organized, diverging from traditional theatrical rehearsal practices. The project's conception and writing are deeply influenced by periods of experimentation in non-conventional spaces, prompting reflection on the benefits and limitations of creating on the margins of institutional frameworks. The article also addresses the challenges of defining this type of performance, both conceptually and practically. Finally, it examines the financial difficulties involved in producing a first project within the hyper-competitive context of the art world.

**KEYWORDS:** performance – experimentation – *in situ* – emergence – conditions of creations

Nous sommes deux artistes pluridisciplinaires français, Maxine Reys et Alexandre Montin. Nous oeuvrons en Suisse depuis plus de dix ans. Cet article se propose de retracer le processus de création de notre performance la plus récente, *Amazing Journey*, et d’y articuler une réflexion sur les conditions de productions d’œuvres dites « émergentes ». Cette création expérimentale et pluridisciplinaire nous a conduits à imaginer de nouveaux modes de conception et d’écriture, ainsi qu’à repenser l’organisation du processus de création. Elle nous a confronté·es à la question de l’accès aux ressources de production (financement, lieux de création) et aux implications de ces conditions sur l’œuvre et sur nos vies. L’espace réflexif de cet article nous permet de partager, dans une perspective subjective, un ensemble de questionnements qui ont émergé au fil de cette création.

À ce jour, nous avons créé plus d’une dizaine de pièces, mais seulement cinq d’entre elles ont été produites de façon professionnelle. À ce titre, nous correspondons en partie à ce que les politiques culturelles appellent l’émergence. Toutefois, nos âges et nos parcours rendent plus floue notre appartenance à cette catégorie : Maxine (31 ans) a terminé un Master en Mise en scène il y a neuf ans, et Alexandre (40 ans) n’a pas suivi de formation artistique diplômante ; nous dépassons ainsi les délais et conditions fixées par certaines structures qui soutiennent la relève. Aucun·e d’entre nous n’a été artiste associé·e d’une structure culturelle, nous n’avons pas gagné de prix. Quand cela est possible, nous sommes financé·es par projet, dans une discontinuité caractéristique de l’intermittence. Nous nous trouvons dans cette zone grise de l’émergence continue, période aux délimitations flottantes marquée par quelques fulgurances qui nous permettent de continuer à créer. Pour la Fédération des Pirates du Spectacle Vivant, cette émergence qui n’en finit pas peut donner la sensation d’être « immergé·e »<sup>1</sup>.

Nous mettons du temps à créer. Notre travail se caractérise par la recherche formelle et s’appuie sur plusieurs *mediums* artistiques : écriture, création sonore, performance. Le théâtre est le langage avec lequel nous abordons ces différentes pratiques artistiques. Nous cherchons à créer des pièces où le public est au centre. Parfois, il n’y a pas d’acteur·trices. Souvent, nous ne créons pas dans des théâtres ou pour des salles de spectacle, mais pour des places publiques, des écoles, des musées, des mares. Notre approche pluridisciplinaire et *in situ* rend parfois difficile de catégoriser notre travail.

Tous ces éléments, qui relèvent parfois du choix, parfois de l’état de fait, font que les institutions peuvent considérer notre pratique artistique à la marge. Pourtant, dans notre

---

<sup>1</sup> Fédération des Pirates du Spectacle Vivant, *Manifeste des immergé·e·s : un ensemble de constats dont il faut bien partir pour arriver quelque part*, Bordeaux, Kosmos, 2021.

quotidien, elle est au centre. D'une certaine manière, elle irrigue nos rapports sociaux, structure notre calendrier, façonne notre regard sur le monde. C'est notre travail, c'est ce que nous faisons.

Écrire et décrire ce que nous faisons nous aide à mieux le faire.

## 1. Présentation et premières définitions

### 1.1. « Vous êtes plutôt lisière ou forêt ? »

En juillet 2024, nous présentons *Amazing Journey* au Belluard International Festival de Fribourg, festival suisse d'arts vivants contemporains. Cette 41<sup>ème</sup> édition, sous la direction curatoriale de Laurence Wagner, se décline sous l'angle d'une thématique : « VIVRE/LEBEN ». Dans le programme du festival, nous qualifions notre projet de « performance participative qui invoque les mort-es pour prendre soin des vivant-es ». En voici le déroulement.

Les membres du public sont d'abord accueillis individuellement dans un couloir obscur, où ils sont invités à retirer leur veste. Ce sas opère une transition de leur statut de spectateur·trice à celui de participant·es. Ils sont alors conduits dans une salle où une trentaine de formes spectrales et colorées flottent dans l'espace. Chaque participant·e est pris·e en charge par une performeuse, dans un geste d'accueil à la fois personnalisé et intimiste. Celle-ci lui murmure une question : « Êtes-vous plutôt convexe ou concave ? », « Lisière ou forêt ? », « Matin ou soir ? ». Selon la réponse donnée, un lien symbolique est établi et chaque personne se voit attribuer une forme spécifique. Une fois toutes les personnes arrivées, nous leur partageons quelques indications sur le déroulement de l'expérience : « Vous allez vous équiper puis sortir. Vous êtes libre d'explorer le quartier à votre rythme. En cas de difficulté, revenez vers nous. » Chaque participant·e revêt alors la forme spectrale qui lui a été attribuée, ainsi qu'un masque couvrant son visage, un casque audio et un lecteur MP3.

Parée de cet attirail de voyage anonymisant, chaque personne quitte la salle. L'exploration commence : orientées par la piste audio diffusée dans les casques, les participant·es sont invité·es à déambuler librement dans le quartier du festival, autour de la forteresse du Belluard, sur les places de jeu et dans les rues commerçantes. Dans le quartier, d'immenses peintures sont accrochées, elles ont les mêmes couleurs que les formes spectrales portées par le public. Ces repères visuels marquent un territoire à arpenter ou à dépasser.

Au casque, une nappe sonore musicale est entrecoupée de voix qui s'adressent directement au public. Ce sont des mort-es, en errance dans la ville, qui cherchent à s'incarner dans un nouveau corps.

« *Je te visite pour la première fois, mais ce n'est pas la première fois que je me retrouve coincée dans un corps qui ne veut pas de moi* »<sup>2</sup>.

Les « fantômes » viennent témoigner de leur existence post-mortem. Coincés dans une réalité superposée à la nôtre, ils communiquent avec nous *via* les appareils électroniques et les ondes hertziennes. Ils donnent à entendre cette dimension parallèle et partagent leurs expériences sous forme de récits oniriques, traumatiques et biographiques, marqués par les stigmates de leur vie passée.

Le voyage sonore dure 45 minutes, pendant lesquelles les récits fictifs de ces mort-es s'entremêlent aux sons de synthétiseurs modulaires, laissant des plages de contemplation ou de respiration. À la manière d'une guide, une voix s'enquiert régulièrement de l'état des participant-es, ponctuant le voyage onirique de retour au réel, aux sensations du corps. Peu à peu, la demande des mort-es se clarifie : qu'on les rende visibles. Les habitant-es du quartier, témoins de ces êtres sans visage à la démarche erratique, les observent avec curiosité, parfois méfiance. Des interactions silencieuses naissent de ces rencontres. Des danses collectives surgissent. Un fantôme rose apparaît, initiant de nouveaux contacts entre les dimensions.

Lorsque la horde nouvellement constituée est invitée à redéposer les formes spectrales, une impression étrange persiste dans l'espace public déserté.

> *Illustrations : voir figures 1 à 4 dans l'Annexe*

## 1.2. Une expérience immersive à degrés variables

À l'origine de la création d'*Amazing Journey* se trouve notre volonté de créer un dispositif qui soit comme un terrain de jeu pour le public. Dans le sillage de certaines pratiques artistiques, en théâtre, performance et arts visuels<sup>3</sup>, nous avons travaillé sur le brouillage des frontières entre acteur-trices, spectateur-trices et espace public. En effet, depuis l'extérieur, notre public costumé est perçu comme des *performers*. Mais depuis l'intérieur, le public alterne entre position d'acteur-trices et de spectateur-trices : ils et elles écoutent les récits des mort-es, observent les autres participant-es et les passant-es déambuler dans l'espace public, provoquent

---

<sup>2</sup> Montin Alexandre et Reys Maxine, *Amazing Journey*, création 2024.

<sup>3</sup> Nous pensons par exemple au travail du collectif Rimini Protokoll, de Yan Duyvendak ou encore de Tino Seghal.

ou subissent des interactions. Extrêmement visibles dans l'espace public, ils et elles ont conscience de générer un trouble dans la « normalité » du quartier, et peuvent s'en amuser. Leur statut anonyme (on ne voit pas leur visage) leur permet de dépasser la peur de la participation. Les consignes très ouvertes que nous leur donnons rendent également caduque la volonté de « bien faire ». La proposition fait donc se superposer plusieurs degrés de réalité, de fiction et de jeu.

Avec *Amazing Journey*, nous étions mu·es par la volonté de *faire vivre* plutôt que de donner à voir. S'est alors posée pour nous la question de la qualification de cette proposition pluridisciplinaire : est-ce une pièce de théâtre participatif, une performance dans l'espace public, une balade sonore ? Dans quelle « case » de programmation s'inscrit-elle ? À nos yeux et du point de vue formel, *Amazing Journey* pourrait se définir comme une expérience immersive, rejoignant ainsi une catégorie présente davantage dans les arts visuels que dans les arts vivants. En effet, la dimension sensorielle est au cœur de l'expérience : les casques audios opèrent une coupure auditive avec l'espace public au profit d'une plongée dans la création sonore, les enregistrements au micro binaural altèrent les sens de la spatialisation et de la proprioception, les costumes flottants et aériens transforment le rapport au corps, le masque facial modifie les couleurs et les lumières perçues. Ce dérèglement des sens, pouvant s'apparenter à une expérience psychédélique, plonge les participant·es dans une autre dimension. La séparation physique avec le monde « réel » et l'impossibilité de communiquer par le langage avec les passant·es renforcent l'expérience de l'incarnation spectrale.

L'expérience immersive relève également de la performance participative in situ. Elle est participative, non pas au sens des mouvements artistiques des années 1960-1970 qui impliquaient le public dans le processus de création, mais plutôt en ce que le public en devient l'activateur : c'est par sa présence et son interaction que l'œuvre prend vie.

Elle est aussi in situ, dans la mesure où l'espace public ne se réduit pas à un simple décor ou à un paysage : il constitue le véritable environnement de l'œuvre, le contexte vivant dans lequel elle s'inscrit et auquel elle répond. Ainsi, plusieurs éléments contextuels viennent perturber ou orienter la performance : l'heure à laquelle elle est jouée, la présence élevée ou non de passant·es ou de festivalier·ères, les conditions météorologiques... Dans un échange dynamique, le contexte façonne l'expérience du public, qui, à son tour, génère une perturbation dans l'espace public. En effet, chaque groupe de participant·es vient « hanter » le quartier à sa manière, sans orientation précise, de manière *indisciplinée*. Ils et elles inventent et construisent sur le moment leur présence dans l'espace public. Dans ce qu'on pourrait appeler une « mise à

vue », l'anonymat permet aux participant·es de se sentir autorisé·es à agir autrement, à dépasser leur usage habituel de l'espace public. Nous avons vu des participant·es s'extraire du groupe pour vivre une expérience plus intime, d'autres s'approcher au plus près des passant·es et danser avec, d'autres former des grappes de spectres, d'autres s'allonger au sol pour observer le ciel, d'autres grimper sur les structures ludiques pour enfants ou s'aventurer dans les passerelles de la forteresse médiévale. Chaque performance était donc l'occasion d'une nouvelle perturbation de l'espace public, un « évènement »<sup>4</sup> venant rompre l'usage habituel de l'espace public. Beaucoup de passant·es cherchaient à entrer en contact avec les fantômes, jouaient avec, les suivaient ou les fuyaient. À certains égards, cette perturbation peut rendre visibles des dynamiques représentatives des interactions dans l'espace public : rencontres, exposition, échanges, exclusion, indifférence, solitude. L'espace public est observé activement, sous des angles renouvelés. Dans cette superposition des degrés de fiction et de réalité, on peut alors se demander : qui regarde qui ? Qui joue pour qui ?

> *Illustrations : Voir figures 5 à 10 dans l'Annexe*

## 2. Processus et méthodes de création

### 2.1. Le DJing comme support dramaturgique

Bien que nous venions tous·tes les deux de pratiques artistiques plutôt théâtrales, nous sommes rencontré·es derrière les *controllers* de DJing, à *faire danser* des publics dans des lieux alternatifs. Si le DJing peut encore être considéré comme une pratique artistique à la marge des savoir-faire légitimés par les institutions en art vivant, elle trouve une reconnaissance certaine dans le domaine de la musique électronique, de la culture populaire et de la culture *underground* dont elle est issue. Pour nous, la pratique du DJing est à l'origine des expériences scéniques que nous menons. Elle nous invite à penser comment agir sur les corps et les imaginaires par le son. Ainsi, la construction dramaturgique de l'audio d'*Amazing Journey* s'appuie sur une interrogation similaire à celle qui sous-tend la composition d'un set en club :

---

<sup>4</sup> Le terme d'évènement est notamment utilisé par John Cage en 1952 avec sa performance *Untitled event*, classiquement considérée comme le premier happening.



comment maintenir un corps en mouvement ? Et comment moduler, varier ou graduer, cette mise en mouvement ?

Cela a entraîné des conséquences directes sur la démarche d'écriture. Nous pensions originellement écrire le récit de personnes décédées dont on suivrait l'évolution dans cette nouvelle condition post-mortem : exposer les origines de leur mort, leur rapport aux vivants, leurs douleurs, leurs regrets, leur acceptation, etc. Mais le principe musical s'est rapidement imposé comme vecteur principal de la dramaturgie. Concrètement, nous avons commencé par établir une playlist de morceaux que nous nous faisons écouter réciproquement et que nous enrichissions au fil de la création. Cette playlist est devenue notre trame secrète, déterminant les différents mouvements, leur durée, les ruptures de rythmes, etc. C'est depuis cette structure sonore hétérogène que nous avons fini par écrire ce qui s'est avéré relever davantage du collage polyphonique que du récit unifiant, la musique opérant comme vecteur d'unité. Nous avons dans un deuxième temps pris la structure de la playlist pour créer nos propres sons, via des enregistrements (*fieldrecording*) et en collaboration avec un musicien, Vincent Tille. Le récit fragmenté et non linéaire venait ainsi compléter l'expérience sonore et guider la construction d'un sens par les participant·es.

Maintenir un corps en mouvement, c'est aussi chercher à étendre le champ d'action et d'expérimentation des participant·es. À travers le discours musical, nous souhaitons engendrer des façons de se mouvoir dans l'espace public, sans que cela soit perçu comme une injonction directe. Au lieu de dire « et maintenant, pose-toi quelque part » ou « et maintenant, danse », nous avons utilisé un langage musical suggérant la contemplation ou appelant à la dépense physique. Nous avons donc mobilisé notre pratique du DJing pour élaborer une partition souterraine d'actions, jouant ainsi avec différents niveaux de conscience des participant·es. Dans la salle d'accueil, où le public revêt le costume et les accessoires sonores, nous diffusons une boucle sonore qui agit comme une première mise en transe. La transe est à nouveau suggérée juste avant la fin de la performance, où nous diffusons dans les casques un morceau de musique électronique qui s'appuie sur des instruments et sonorités de carnaval. La plupart des participant·es s'engagent alors, de façon improvisée et désorganisée, dans une parade mortuaire suggérée par la musique.

Pour des raisons techniques et de capacité matérielle, la jauge d'*Amazing Journey* est limitée à 30 participant·es par « présentation ». Nous voulions toutefois permettre à toutes les personnes qui auraient vu les spectres dans l'espace public de pouvoir aussi participer d'une certaine façon : ainsi, après les neuf « présentations » réparties sur trois jours, nous avons

proposé un DJ set « transfunéraire », public et gratuit. C'est pour nous l'occasion de prolonger l'expérience intime dans un rapport plus collectif, et de partager des *tracks* techno, *acid* et *trance*, suggérant une fête des mort·es réinventée. Ce DJ set est contaminé par l'imaginaire d'*Amazing Journey* : des extraits de textes sont projetés derrière nous et le public est invité à s'appropriier à nouveau les costumes. En investissant l'espace festif, notre intention était également de favoriser une déhiérarchisation des référents culturels, de jouer avec la barrière entre art institutionnel et art populaire.

> *Illustrations : Voir figures 11 et 12 dans l'Annexe*

## 2.2. Des espaces de création à la marge : la phase d'idéation

La phase d'idéation d'un projet comprend sa conception, les premières expérimentations et la préproduction. Dans notre cas, cette phase s'est étendue sur deux ans et demi. Lors de cette phase, nous avons bénéficié d'un dispositif de résidences de recherches (*Un Lieu Commun*, Lausanne) et d'une bourse d'idéation (Migros). Les lieux de résidence dans lesquels nous avons eu l'occasion de travailler ont profondément marqué la conceptualisation et l'écriture du projet.

Le dispositif *Un Lieu Commun*, porté par un groupe d'artistes, propose deux semaines de recherche dans un espace, et une semaine commune de travail avec les autres artistes accompagné·es. Notre première résidence de recherche s'est déroulée à la Maison-Kammer, immense maison de maître vouée à la démolition et dont les héritier·ières facilitent l'accès à des projets artistiques. À ce moment-là, la seule chose que l'on savait de notre projet, c'est que nous voulions *faire faire des choses au public*. Au contact de cette maison, et avec la vive sensation de côtoyer des présences spectrales, le discours s'est imposé à nous et a rejoint des préoccupations existentielles qui se retrouvent dans nos précédentes créations : ce seront des mort·es qui viendront *faire faire des choses au public*. Comme souvent dans les créations *in situ*, c'est de l'espace que naît la fiction<sup>5</sup>. À la fin de cette première semaine de recherche, nous avons invité des ami·es à participer à une sorte de première sortie de résidence dans la maison : chaque participant·e était muni·e d'un drap et d'un casque audio, dans lequel le ou la mort·e donnait des instructions à suivre. Dépossédé·es de leur corps, les mort·es profitaient de la présence de vivant·es pour réparer ce qui devait l'être. Les participant·es arpentaient ainsi le

---

<sup>5</sup> Les artistes Alexandre Koutchevsky et Laurent Pichaud en témoignent dans l'entretien qui leur est consacré, « Ce que l'*in situ* fait au jeu », paru dans le *Journal de la Recherche, La Manufacture, Haute école des arts de la scène*, N°6, janvier 2025, pp. 3-6.

domaine, depuis la rue, à travers le jardin, les différentes pièces, les étages, etc. Dans ce cadre peu conventionnel, nous avons ainsi pu tester un dispositif expérimental et non spectaculaire, loin des traditionnels codes du théâtre.

Une deuxième résidence de recherche s'est déroulée au Vortex, un immense bâtiment regroupant des logements universitaires à Lausanne. La particularité de cet espace réside dans sa forme circulaire, constituant une sorte de couronne ceignant une cour centrale. Nous avons ici aussi proposé aux participant·es de porter des costumes et un casque audio, mais cette fois-ci les consignes étaient plus lâches : ils et elles pouvaient circuler dans et autour du bâtiment à leur guise. Le Vortex s'est alors apparenté à une sorte d'arène romaine, les participant·es déambulant de façon très visible devant un éphémère public d'étudiant·es. Ce procédé de contamination de l'espace public par la fiction nous est alors apparu convaincant et a considérablement orienté la suite du projet. Jusqu'alors, nous n'avions en effet pas envisagé de créer une oeuvre dans l'espace public, s'appuyant sur la réalité matérielle et contextuelle du terrain dans lequel a lieu la « présentation ».

Lors de la phase d'idéation, travailler dans des lieux non-conventionnels qui ne sont initialement pas destinés à accueillir des performances ou du public a été un facteur de créativité et de potentielle prise de risque. Nous avons la sensation d'avoir davantage osé expérimenter qu'en créant *via* les structures traditionnelles de résidence<sup>6</sup>. Nous trouvons une forme de liberté dans le fait de concevoir le projet en dehors d'une logique de programmation, cette dernière pouvant en effet déterminer ou orienter un certain nombre de choix artistiques, que cela soit perçu comme un frein à la création ou non. Cette expérience nous a montré tout l'intérêt et les bénéfices qu'il y a d'avoir des moyens, du temps et des espaces « à la marge » pour créer en dehors des institutions : cela nous a semblé permettre d'échapper, un temps, aux marchés de la culture. Il nous apparaît donc essentiel de développer ces conditions d'expérimentation (financements des étapes de recherche et espaces d'accueil), afin de limiter notre dépendance vis-à-vis des programmeur·trices, qui, selon la sociologue Carole Christe, « déterminent en grande partie les possibilités matérielles d'existence [des artistes] »<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Évidemment, certain·es artistes peuvent trouver dans les dispositifs institutionnels de résidence des espaces propices à l'invention. Cela dépend certainement du type de création envisagée. De plus, ces résidences contribuent à accroître la visibilité des artistes et de leurs projets, un aspect auquel nous avons peut-être eu moins accès.

<sup>7</sup> Christe Carole, *Programmer, « se faire » programmer. Enquête sur les coulisses de consécration dans les arts vivants contemporains lémaniques*, thèse de doctorat, Université de Lausanne, 2023

## **2.3. De l'expérimentation à la réalisation : enjeux d'une approche pluridisciplinaire**

Les processus de création auxquels nous étions jusque-là habitué·es, de l'ordre de l'écriture de plateau, se structurent autour du travail avec les acteur·trices. Schématiquement, nous pouvons identifier différentes phases, plus ou moins poreuses et successives : les répétitions commencent par une phase d'expérimentations et d'improvisations ; y succèdent une phase d'écriture ou de montage, puis une phase d'articulation avec les autres éléments scéniques (son, scénographie, costumes...), et enfin une phase de consolidation et stabilisation en vue des premières représentations.

Influencé·es par cette habitude de travail, nous avons donc débuté par des improvisations avec les acteur·trices, qui ont servi de matériau de base à l'écriture des récits des mort·es. Nous avons ensuite confié leur mise en voix à des acteur·trices dans un studio d'enregistrement semi-professionnel. Ce procédé aurait idéalement permis de laisser du temps de montage et de création sonore, en parallèle de l'avancement des autres éléments (costumes et scénographie). Mais nous nous sommes vite rendu compte que l'enregistrement des voix des acteur·trices tendait à fixer une narration qui devait, au contraire, rester fluide et en constante interaction avec les autres médiums artistiques : musique, costumes et peinture. La plupart des enregistrements réalisés en début de création n'ont pas été gardés dans le travail final. Notre projet étant une expérience pour le public, *par* le public, il fallait en effet comprendre et vivre de l'intérieur l'état dans lequel nous mettions le public. C'est lorsque nous avons fini les prototypes des costumes (réalisés par Audrey Bersier et peints par Benjamin Fanni), et construit la trame sonore à la manière d'un set de DJing que nous avons pris pleinement conscience de l'effet de notre proposition : soustraction et intensification sensorielle sont au cœur de l'expérience. C'est alors que nous avons saisi comment réécrire le récit des morts et comment faire résonner leurs voix. Quelques jours avant la première, nous avons réenregistré les voix destinées à être partagées au public, dans des conditions matérielles moins professionnelles, mais avec la sensation d'avoir trouvé la juste approche. La dimension profondément pluridisciplinaire et expérimentale du projet a donc nécessité d'ajuster notre façon d'organiser le travail créatif.

### 3. Au nom de l'art, sacrifices et reconnaissance éphémère

De manière générale, la création de ce projet nous a interrogé·es sur l'écart entre nos ambitions artistiques — nécessitant des temps de recherche, d'expérimentation, des ressources matérielles et techniques — et les moyens à disposition pour les réaliser. La bourse d'idéation nous a permis de conceptualiser un projet ambitieux nous ouvrant les portes d'un festival exigeant, reconnu et mettant en valeur des formes artistiques peu conventionnelles. Toutefois, nous n'avons pas réussi à le financer suffisamment et sommes aujourd'hui en train d'en éprouver les conséquences directes : remboursement de dettes, retour à des postes salariés extra-artistiques<sup>8</sup>. Si le travail gratuit est une pratique plus que courante dans la création artistique et théâtrale, reposant sur une double croyance en la « beauté du geste » et/ou en l'espoir de passer un palier de reconnaissance et d'être mieux rémunéré·e au prochain projet (cycle sans fin?), il n'en reste pas moins questionnable. Le travail extra-artistique a également un impact sur la gestion des projets de la compagnie : le temps passé à travailler dans la restauration est un temps que l'on ne consacre pas à repérer des appels à projets, à diffuser notre travail ou à rencontrer des programmeur·trices. Cela peut avoir pour conséquence de nous maintenir dans une certaine marginalité au regard des institutions. De plus, les « mondes de l'art » (Becker : 1982) favorisent un contexte hyper-compétitif dans lequel le retour à un travail extra-artistique peut être perçu comme un marqueur de non-réussite.

En Suisse, dans le domaine des arts vivants, l'obtention d'une coproduction par un théâtre ou un festival est à la base du déclenchement du processus de réalisation du projet. Cette coproduction permet de déposer ensuite des demandes de subventions à d'autres structures, privées ou publiques, mais n'assure pas la faisabilité financière du projet. Chaque projet nécessite pour les compagnies de s'aligner à une sorte de crédo néo-libéral : se précipiter dans « le désordre des marchés, l'incertitude des contextes, la flexibilité totale<sup>9</sup> » (Gaulejac : 2011). N'est-ce pas là en profonde contradiction avec notre besoin de défendre une autre manière de travailler, qui ne reproduise pas les mêmes exploitations que le marché du travail capitaliste ? Alors que nous n'avons que la certitude d'être coproduits par le festival Belluard — coproduction représentant un cinquième du budget de création — nous nous sommes lancé·es dans le projet, « coûte que coûte ». Faire sa place dans les « mondes de l'art » revient ici à se soumettre à l'injonction « s'adapter ou disparaître<sup>10</sup> ». Considérant qu'il est impensable de faire

<sup>8</sup> Menger Pierre-Michel, « Sociologie du travail créateur, résumé de cours 2018-2019 », *Annuaire du Collège de France*, p.624  
<sup>9</sup> de Gaulejac Vincent, *Travail, les raisons de la colère*, Paris, Seuil, 2011, p.230.

<sup>10</sup> *ibid*, p.232.

reposer la précarité du financement du projet sur nos collaborateur·trices, nous avons choisi d'assumer la majorité du travail nous-même et d'assumer le coût de la prise de risque. Et si d'autres artistes de la scène peuvent s'accommoder de ne pas être totalement rémunéré·es pour leur travail, parce qu'ils ou elles perçoivent le processus de création comme une aventure existentielle, une communauté de partage dont la rétribution est bien plus que financière, nous persistons à penser, en tant qu'employeur·es, que nous ne pouvons pas nous appuyer sur la bénévolence de nos employé·es. Cette précarité financière et la superposition de nos casquettes (entre production et création) ont été un facteur de stress, d'anxiété et d'épuisement<sup>11</sup>. Si la reconnaissance de notre travail auprès du public nous a permis de dépasser symboliquement les difficultés financières éprouvées, on peut continuer à s'interroger sur la pertinence d'un système reposant sur l'intériorisation de normes professionnelles comme le don de soi et le sens du sacrifice (Sorignet : 2014).

## Conclusion

Le processus de création d'*Amazing Journey* a été marqué par plusieurs dimensions : l'influence du DJing dans la conception et l'écriture, le plaisir d'expérimenter dans des lieux à la marge des théâtres, la nécessaire réinvention de l'organisation du travail par l'approche pluridisciplinaire, la difficulté à assumer le coût de la prise de risque. Ce processus a été enrichi par le soutien, la solidarité et l'amitié de nos camarades de création, de nos entourages, ainsi que des structures qui nous ont produit·es et accompagné·es, ce qui a considérablement participé à la fabrication de cette performance teintée de douceur et de tendresse. *Amazing Journey* est le reflet des conditions dans lesquelles elle a vu le jour : ne correspondant pas à une unique discipline artistique, difficilement catégorisable, elle est profondément *indisciplinée*. Et c'est peut-être ce que nous voulions faire vivre au public : avec cette forme à la fois ouverte et cadrée, nous avons cherché à inviter chaque membre du public à expérimenter à sa manière la proposition artistique, tout en renversant, le temps de la performance, le rapport entre vivants et morts, acteur·trice et spectateur·trice, fiction et réalité. Nous voulions transmettre à un public hétérogène notre goût de l'autogestion — cette sensation de pouvoir faire, de pouvoir agir, de faire ensemble ou non, de sentir l'influence de l'individu sur le groupe, de s'accorder ou de se

---

<sup>11</sup> Le sociologue Nicolas Framont définit le stress comme le sentiment d'une « inadéquation entre les moyens dont on dispose et les objectifs à accomplir ». Framont Nicolas, *Vous ne détestez pas le lundi, vous détestez la domination au travail*, Paris, Les liens qui libèrent, 2024, p.150.

désaccorder, de se connecter aux autres, se laisser faire, se laisser être ce qu'on veut, ce qu'on n'avait pas décidé d'être.

## Bibliographie

BECKER Howard S., *Les mondes de l'art*, (Bouniort Jeanne, Trad.). Paris, Flammarion, 1988.

BROSSARD Mathias, DAROLES Romain, KHATTABI Lara, LE MANAC'H Loïc, « Jouer grandeur nature, Ce que l'*in situ* fait au jeu, entretien avec Alexandre Koutchevsky et Laurent Pichaud », dans *Journal de la Recherche, La Manufacture, Haute école des arts de la scène*, N°6, janvier 2025, pp. 3-6.

CHRISTE Carole, *Programmer, « se faire » programmer. Enquête sur les coulisses de consécration dans les arts vivants contemporains lémaniques*, thèse de doctorat, Université de Lausanne, 2023.

DE GAULEJAC Vincent, *Travail, les raisons de la colère*. (2011). Paris : Seuil, chapitre 13 « Les désordres organisationnels et les systèmes paradoxants », pp.229-251.

Fédération des Pirates du Spectacle Vivant, *Manifeste des immergé-e-s : un ensemble de constats dont il faut bien partir pour arriver quelque part*, Bordeaux, Kosmos, 2021.

FRAMONT Nicolas, *Vous ne détestez pas le lundi, vous détestez la domination au travail*, Paris, Les liens qui libèrent, 2024.

MENGER Pierre-Michel, « Sociologie du travail créateur, résumé de cours 2018-2019 », *Annuaire du Collège de France*, p.624.

SORIGNET Pierre-Emmanuel, « Normes professionnelles et légitimité de la violence, Le cas des danseurs », dans *Déviance et société*, vol.38, 2014, pp.227-250.

**ANNEXE VISUELLE**



Figure 1 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk



Figure 2 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk



Figure 3 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk



Figure 4 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk



Figure 5 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk



Figure 6 ©Mona Journo



Figure 7 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk



Figure 8 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk





Figure 9 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk



Figure 10 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk



Figure 11 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk



Figure 12 ©Julie Folly\_Belluard-Bollwerk

