

Inter
Art actuel



Mois Multi 2007
Performances-réalité
Mois Multi 8, Québec, 7 février-7 mars 2007

Julie Rhéaume

Numéro 97, automne 2007

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/45655ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Rhéaume, J. (2007). Mois Multi 2007 : performances-réalité / Mois Multi 8, Québec, 7 février-7 mars 2007. *Inter*, (97), 64–67.

Mois Multi 2007 : performances-réalité

par Julie Rhéaume



PARTICIPANTS 2007

GOB SQUAD
Angleterre/Allemagne

PAN PAN THEATRE
Irlande

PAUL DE MARINIS
États-Unis

THÉÂTRE PÉRIL
Québec, Canada

KONDITION PLURIEL
Montréal, Canada

MINDROOTS
Montréal, Canada

KAFFE MATTHEWS
Royaume-Uni

SEIKO MIKAMI ET SOTA
ICHIKAWA
Japon

CATHERINE BÉCHARD ET SABIN
HUDON
Montréal, Canada

JÉRÔME JOY, PHILIPPE
PASQUIER ET JOCELYN ROBERT
France/Canada

JOHN BLOUIN
Montréal, Canada

RAY XXXX
Montréal, Canada

> Kaffe Matthews, *Sonic Bed* Québec

La huitième édition du *Mois Multi* s'est déroulée du 7 février au 7 mars 2007 à Québec. La plupart des activités se déroulaient au complexe Méduse. Nous avons rencontré certains des artistes étrangers qui y présentaient leurs performances, dont les Irlandais de Pan Pan Theatre. Ceux-ci proposaient deux œuvres en grande première canadienne.

Pan Pan théâtre

Fondé en 1991 à Dublin par Aedin Cosgrove et Gavin Quinn, Pan Pan crée et produit des performances dans un large éventail de lieux et de situations. Son travail a été présenté dans son pays d'origine mais aussi en Allemagne, au Royaume-Uni, en Italie, en Suède, en Pologne, en Autriche, en Australie et en Corée du Sud. De ses

plus récentes productions, retenons *For the First Time Ever*, *Mac-Beth 7*, *The Playboy of the Western World* (jouée en mandarin par des acteurs chinois) et *One : Healing with Theatre*. Pour cette dernière, un comédien rencontrait un spectateur dans une pièce pendant 15 minutes et lui parlait des motifs qui l'avaient poussé à devenir acteur. Cent comédiens s'exécutaient ainsi avec cent spectateurs.

Pan Pan est également fondateur et producteur du *Dublin International Theatre Symposium*.

Simon Doyle a coécrit *Oedipus* avec Gavin Quinn. C'est son premier spectacle avec Pan Pan. Il avait toutefois vu plusieurs des œuvres antérieures de Pan Pan à titre de spectateur et remarqué une progression dans le style de performances offertes par la troupe : « Au début, ils faisaient beaucoup d'œuvres sans mots. Ils travaillaient avec des acteurs sourds. Il y avait du mime, de la musique mais pas de mots. Puis, ils ont ajouté plus de dialogues. Pendant un temps, ils se sont inspirés de textes

contemporains. Maintenant, ils travaillent avec les classiques. »

Pourquoi ce changement d'orientation ? « Gavin pense que c'est plus facile à vendre ! Je blague un peu. Il s'intéressait au mythe d'Œdipe. Il voulait faire quelque chose avec ça. Je ne sais pas pourquoi il l'a choisi. Il voudrait maintenant revisiter George Bernard Shaw », répond Doyle.

Le travail de Pan Pan est-il plus proche de la performance ou du théâtre ? « Je ne peux parler pour les fondateurs. Toutefois, les représentations antérieures que j'avais vues à titre de spectateur s'inspiraient du théâtre traditionnel et du théâtre visuel. Maintenant, elles sont plus influencées par la tradition de l'art en direct (*live art*). Depuis une dizaine d'années, Pan Pan organise un symposium de théâtre à Dublin. Nous y voyons des œuvres intéressantes. Je pense que ça influence la troupe dans son style et sa façon de penser. Je crois que Pan Pan pourrait évoluer davantage vers l'art en direct », dit Doyle.



> Pan Pan, *Œdipus Loves You*.

Doyle qualifie toutefois le travail de Quinn et sa bande de *low-tech*. L'« honnêteté émotionnelle » et un penchant pour les performances qui semblent improvisées priment dans la démarche de Pan Pan.

Œdipus Loves You

La troupe irlandaise Pan Pan a présenté *Œdipus Loves You* les 9 et 10 février à la salle Multi.

Œdipus Loves You de Pan Pan prend ses racines dans le classique *Œdipe roi* ainsi que dans les textes de Freud sur le complexe d'Œdipe. La pièce revisite le mythe d'Œdipe, soit la relation particulière entre un homme et sa mère.

Dans une banlieue imaginaire, Œdipe, Antigone, Créon, Tirésias et Jocaste composent une famille particulière, un milieu familial « compliqué » dans lequel le tabou de la sexualité entraîne une tension dramatique constante. Le destin vient également y jouer un rôle : le metteur en scène se mêle en direct du déroulement narratif par l'entremise d'un « jeu à télécommande », c'est-à-dire qu'il intervient par communication audio auprès des performeurs, qui portent tous un casque d'écoute. Dans une esthétique proche de celle des arts visuels, où les acteurs jouent de la musique *live* dans une atmosphère plutôt sanglante, *Œdipus Loves You* explore la violation des tabous dans notre société contemporaine.

Prenez quelques onces de culture populaire... Ajoutez une Antigone (Ruth Negga) qui adopte tout de même le ton solennel et pompeux d'une tragédienne... Relevez de quelques touches qui rappellent parfois une comédie dramatique télévisée portant sur la famille... Et ajoutez une dose de théâtre classique à de la performance. Voilà la recette d'*Œdipus Loves You*, une performance hybride parfois drôle, parfois loufoque, mais qui traîne souvent en longueur. Notons qu'elle est toutefois pimentée par une musique rock fort accrocheuse jouée par les comédiens. (www.panpantheatre.com)

Gob Squad

Fondé en 1994, le collectif Gob Squad est basé à Nottingham (Royaume-Uni) et à Berlin (Allemagne). L'aventure a débuté après un échange entre une université britannique et une autre allemande. Il s'agissait d'un projet qui venait clore cet échange, raconte Bastian Trost, un membre du collectif. Cette première performance sous le

nom de Gob Squad a eu lieu dans une vieille maison. Le public était invité à y passer la journée.

Au départ, Gob Squad doit faire face à des défis : « Avec ce genre de performances, vous n'avez pas accès à des sources de financement lorsque vous faites vos débuts. Vous devez œuvrer pendant un certain temps pour acquérir une certaine reconnaissance et qu'on remarque ce que vous tentez de faire

dans les domaines des arts visuels, du théâtre, de la performance », dit Trost. Il ajoute que c'est particulièrement difficile en Allemagne. La tradition théâtrale y est surtout établie. En Angleterre, par contre, on fait davantage place à la performance, ajoute-t-il.

Les artistes du collectif vivent éparpillés en Angleterre et en Allemagne, principalement pour des raisons de financement. Les membres vont donc se

promener d'un pays à l'autre au gré des projets et des ressources. En Angleterre, Gob Squad reçoit des subventions pour la recherche et le développement pour concevoir des projets. « C'est un véritable luxe », dit Trost. « En Allemagne, on finance plutôt des projets précis qui ont déjà été créés », rajoute-t-il.

Au fil des ans, les thématiques de base et les sources d'inspiration de Gob Squad sont restées les mêmes, comme la vie de tous les jours. « Nous essayons de trouver la beauté dans les choses banales. Nous essayons de faire quelque chose de théâtral dans des endroits inattendus. Nous tentons de composer avec ces contradictions entre le théâtre et la réalité », explique Trost.

Gob Squad s'intéresse particulièrement à l'interaction avec le public, que ce soit dans la rue ou lorsque des spectateurs viennent voir les performances du groupe. Les clichés de la culture populaire reviennent aussi également dans les œuvres de Gob Squad.

Trost dit que le travail du collectif se rapproche le plus possible de la performance. Toutefois, la troupe y ajoute des éléments empruntés au théâtre, aux arts visuels, aux beaux-arts et à la littérature. On ne veut pas se cantonner dans une seule discipline. On fait donc allégrement dans le mélange des genres : « Nous avons aussi choisi de travailler en tant que collectif. C'est une façon différente de faire. Souvent, dans le domaine du théâtre, une personne est au cœur de l'action : un soi-disant génie qui invente et qui crée. En tant que collectif, tout ce que vous faites, vous le décidez en tant que groupe. Si vous êtes six à discuter, les idées surgissent de façon plus différente que si vous étiez seul. »

Outre Trost, ses membres permanents sont Sean Patten, Berit Stumpf, Sarah Thom, Simon Will et Johanna Freiburg. D'autres artistes invités s'ajoutent en fonction des projets. Travaillant avec la performance, la vidéo et les nouvelles technologies, Gob Squad a présenté nombre de performances, d'installations, de films et d'événements en direct. Cherchant à sortir des cadres traditionnels de diffusion, Gob Squad investit régulièrement pour ses créations des environnements urbains tels que des bureaux, des magasins, des hôtels ou des gares de train.

« Chez Gob Squad, l'aspect ludique va de pair avec la rigueur conceptuelle et la recherche artistique sans compromis. Le travail est alimenté par un étourdissant mélange de sources culturelles ;



> Gob Squad, *Room Service*.

dans le monde de Gob Squad, la "vraie vie" est vue à travers le format grand-angle de la dernière production hollywoodienne, et les aspects brillants et artificiels de l'univers numérique viennent y apporter des émotions fortes comme le désir et l'envie. Le travail de Gob Squad jette un regard amusé sur la construction de l'identité contemporaine et sur son besoin de fantaisie et de spectaculaire », peut-on lire dans le programme de l'édition 2007 du *Mois Multi*.

La technologie semble-t-elle faire partie intégrante des performances de Gob Squad ? Trost répond en ces termes : « Nous ne nous intéressons pas tant que ça à la technologie. Nous nous en servons d'une manière très terre-à-terre. Nous utilisons de vieilles caméras. Pour *Room Service*, nous avons recours à des ordinateurs Amiga, un vieux système informatique. Nous ne sommes pas intéressés par les nouvelles technologies et les prouesses qu'elles peuvent accomplir. Nous voulons plutôt montrer au public comment nous faisons les choses. Si, grâce à un ordinateur, on écrit quelque chose sur un écran, le spectateur peut s'imaginer comment ça se fait. D'un autre côté, si on utilise des effets spéciaux et qu'une personne se transforme soudainement en animal, ça dépasse votre imagination et vous décrochez. Nous préférons les illusions bas de gamme aux effets sophistiqués utilisés par Hollywood ».

Super Night Shot

Cette création multidisciplinaire de Gob Squad était présentée en première canadienne les 7 et 8 février à la salle Multi.

On décrit *Super Night Shot* comme un singulier regard sur notre environnement urbain et ses rencontres possibles, où la ville devient plateau de tournage pour l'équipe de Gob Squad. Il s'agit d'un événement vidéo présenté sous forme de soirée de cinéma à écrans multiples, capté une heure avant le début de la séance : *Super Night Shot* ne contient aucune coupure ou aucun montage. Alors que le public attend le début de la projection, les performeurs arrivent dans la salle et sont accueillis en héros. Le « film » peut dès lors commencer... *Super Night Shot* célèbre les rencontres impromptues au détour des rues, suscitées par les quatre performeurs armés chacun d'une caméra.

Un conflit d'horaire a malheureusement fait que l'auteur de ces lignes n'a pu assister aux deux représenta-

tions. Toutefois, Bastian Trost parle de la réaction particulière du public de Québec :

« Nous avons travaillé dans des circonstances extrêmes : le froid. Dans cette ville, les habitants ne sont pas habitués à parler de leurs problèmes. Ils sont très polis. Nous y avons découvert beaucoup de joie, ce qui est inattendu. Ici, tout va bien. Habituellement, dans la rue les gens sont ouverts à parler de leurs ennuis. D'une certaine façon, ça rendait les choses difficiles. Je jouais un héros qui veut sauver la Ville et qui demande aux gens ce qu'il peut faire pour les aider avec leurs problèmes. "Les autres ont des problèmes, pas moi", disaient-ils. Je ne connais pas le Canada si bien. Je ne sais pas si c'est un trait de caractère propre à vous. C'est intéressant d'une certaine façon, sauf que c'est plus difficile de se rapprocher des gens. »

Il compare cette performance à un Polaroid de la ville. On voit notre propre ville à travers les yeux d'un visiteur qui y séjourne. Il fait ainsi remarquer qu'il s'agit d'une manière unique de voir notre cité.

Room Service

Cette œuvre du collectif d'une durée de plus de cinq heures était aussi présentée en première canadienne les 9 et 10 février à l'auberge L'Autre Jardin.

Deux femmes, deux hommes, quatre chambres à coucher, un hôtel. Tout ce dont ils ont besoin est livré à leur porte. Un seul problème : aucun d'eux ne peut dormir. À la place, ils tuent le temps avec des bains froids ou dans la consolation du minibar. Libre de faire ce qu'il veut, chacun est surveillé par une caméra pendant qu'il s'invente des amis imaginaires, répète des pas de danse... et invite le public à combler ses rêves et à répondre à des questions difficiles.

Lors de la présentation de *Room Service*, au tout début, on y voit nos personnages en train d'essayer de tuer le temps... Ils commencent ensuite à s'adresser au public par l'entremise d'une caméra... Ils feront notamment part de leurs préoccupations. Puis, ils demanderont aux spectateurs rassemblés dans une salle de conférence de l'hôtel de répondre à leurs appels téléphoniques... Ils prendront même les « demandes spéciales » de la foule. On sent un malaise, une certaine gêne. Les gens hésitent à prendre les appels des performeurs. Certains ont toutefois un peu plus de couilles. Ainsi, une jeune



> Sota Ichikawa et Seiko Mikami, *Gravicells*.



femme dans l'assistance demandera à Simon Will de prendre une douche. Le performeur se dévêtira et s'exécutera.

À lire la description de la performance avant de la voir et avant l'entrevue avec Trost, l'auteur a l'impression que *Room Service* traite avant tout de solitude. Cette impression sera confirmée le soir de la représentation.

Lors de l'entretien avec Trost, quelques heures avant d'assister à *Room Service*, nous discutons de cette impression. Trost est d'accord. La solitude est au cœur de cette performance. Toutefois, il ajoute : « Si je vous demandais de venir voir un spectacle de cinq heures qui porte sur la solitude, vous penseriez que c'est très triste. Si vous écoutez des chansons pop comme *Show Me the Meaning of Being Lonely* ou *So Lonely* du groupe The Police, les artistes chantent à propos de la solitude. Ça fait partie de notre culture. La solitude est partout. Tout le monde s'est retrouvé seul dans une chambre d'hôtel à un moment de sa vie. Et là, vous voyez quatre personnes dans des chambres. Ce n'est pas comme *Big Brother*, même si l'on retrouve certains éléments propres à cette émission. Des gens sont épiés par des caméras. Toutefois, ce sont des

performeurs. On ne voit pas la réalité des artistes. Ils jouent aussi des personnages. Le fait d'être observés fait aussi partie de la performance. C'est comme regarder une forme de télévision qui peut causer une grande dépendance. » [www.gobsquad.com]

Kaffe Matthews

Les organisateurs du *Mois Multi* présentent de cette façon cette artiste britannique : « Depuis 1990, Kaffe Matthews a été l'une des artistes les plus actives de la nouvelle scène en musique électroacoustique. Pionnière dans la composition électronique en direct, elle a réalisé nombre de performances à travers le monde. Matthews est particulièrement reconnue pour produire des œuvres sonores en direct, en fonction du lieu de présentation, pour lesquelles elle utilise des logiciels spécialement conçus pour elle ainsi que des microphones, un thérémine et le *feedback* de l'espace.

C'est cette pratique de la matière sonore qu'elle a resituée dans la création de mobilier sonore avec le *Sonic Bed_London* (2005) – récipiendaire d'un prix Ars Electronica en 2006 – qui a donné lieu à la naissance d'une vaste

entreprise : le Bed Project autour du monde. Il s'agit d'une opération menée par le projet de recherche *Music for Bodies* que dirige Kaffe Matthews, pour lequel elle compte créer douze versions à travers le monde.

Kaffe Matthews a en outre réalisé un nombre substantiel de projets en collaboration avec une variété de personnes, de choses ou encore de procédés, avec des œuvres telles que *Weightless Animals*, en collaboration avec des astronautes de la NASA, ou encore les *Radio Cycle*, un concept étonnant pour cartes géographiques, bicyclettes et radios.

Elle a aussi fondé sa propre maison d'édition musicale en 1997, *Annette Works*, qui a depuis publié six CD solos de son travail. »

Dans ses propres mots, l'artiste décrit sa pratique de cette façon : « C'est du travail avec le son que l'on ressent. C'est du travail avec le son qui vous incite à écouter. C'est basé sur un concept de base très simple : vous inciter à écouter vos expériences de vie. Je crois que je travaille dans le présent. C'est l'essence de mon travail. Nous sommes présentement toutes deux assises ici [au café l'Abraham Martin du complexe Méduse] avec tout ce bruit [une clientèle nombreuse s'y trouvait], au moment présent. Cela ne se reproduira plus jamais. C'est une expérience unique. Je vis le tout comme un expérience sonore. »

Matthews a commencé à présenter des performances musicales en utilisant le violon. La performance était un événement. Elle composait un morceau en se basant sur l'événement. Au fil du temps, elle a voulu s'éloigner d'un style de présentation plus traditionnel. Par exemple, les concerts ont un début et une fin. Maintenant, Matthews désire repousser toutes barrières temporelles. Elle veut faire de la musique au présent : « Je veux travailler avec l'idée que le temps possède plusieurs facettes, plusieurs couches, et qu'il est constant. »

Elle désire rendre son travail, la musique électronique expérimentale, plus accessible à plus de gens. Elle ne souhaite pas qu'il soit seulement destiné à une élite. Elle ne croit toutefois pas qu'elle doive faire des compromis pour s'adresser à un public plus large.

L'artiste donne en exemple son projet *Music for Bodies*. Elle travaille de concert avec des spécialistes (psychologues, architectes, sculpteurs, programmeurs, artistes) pour concevoir des objets qui vont permettre de ressentir

la musique au lieu de tout simplement l'écouter. « Ces objets se retrouveront dans le domaine public au lieu de se retrouver tout simplement dans des galeries. J'aimerais bien que le lit se retrouve dans un centre commercial au lieu d'une galerie d'art ou autre lieu similaire. »

Matthews avoue cependant qu'elle n'a pas pu réaliser tout ce qu'elle désire faire, dont des vêtements sonores, parce que les Sonic Beds prennent pas mal de son temps.

Sonic Bed_Quebec

Du 23 février au 7 mars, à Méduse, les visiteurs pouvaient littéralement sentir de la musique sur leur corps. Le Sonic Bed permet ce genre de chose. Ce lit très spécial joue de la musique davantage pour la sentir que pour l'entendre. Expérience sonore et sociale explorant notre perception du son, le Sonic Bed est un caisson lisse en bois dans lequel on grimpe grâce à des marches. Les visiteurs étaient invités à ôter leurs chaussures et à s'y coucher, pour apprécier les pièces audio créées à Québec, qui bougent et vibrent tout autour d'eux. Le Sonic Bed_Quebec fut conçu par Matthews

lors d'une résidence chez Avatar. Il fait partie d'un vaste projet de Sonic Beds à travers le monde.

Outre les Sonic Beds de Londres et Québec, Matthews en a aussi créés en Allemagne, à Shanghai et à Taiwan. En avril, elle devait en concevoir un en Écosse.

Les lits sont-ils différents d'un pays à l'autre ? « C'est difficile à répondre. Le concept : dans chaque pays, on construit une version spécifique du lit. Chaque pays y construira une version qui lui est propre. Toutefois, le design de base est similaire à celui de Londres mais avec des matériaux locaux. [Le résultat] final dépend par contre des concepteurs. Par exemple, le lit de Taiwan est identique à celui de Londres, l'original. Il fut construit en deux jours. Les constructeurs taiwanais ne voulaient pas du tout discuter des matériaux utilisés. Ici, à Québec, nous avons discuté [du projet] constamment via Internet pendant des mois. Les concepteurs ont fabriqué un beau lit québécois. »

Pour elle, l'œuvre québécoise est celle qui s'est déroulée dans le plus grand et plus total esprit de collaboration. Le lit original était simple, élégant,

raffiné. Le lit de Québec est plus rustique, comme s'il avait été « construit par un vieil oncle en forêt », ajoute-t-elle.

Music for Bodies Goes

Aural. no. 1

Lors de cette performance qui a eu lieu le 22 février, Matthews a fait un nouveau traitement en direct à canaux multiples de la musique du Sonic Bed_Quebec. C'est la première fois que l'artiste a sorti la musique d'un Sonic Bed pour la resculpter et la faire sentir dans l'espace. Jouant au milieu de la salle, dans la pénombre, Kaffe Matthews, prenant place dans le Sonic Bed, a fait bouger les sons et les a manipulés en direct grâce à des matrices logicielles créées spécialement pour elle. (www.musicforbodies.net)

Le *Mois Multi* est présenté par les Productions Recto-Verso, organisme de Québec voué aux arts multidisciplinaires. On veut y montrer les tendances les plus diverses en arts multidisciplinaires et électroniques.

En 2007, on a présenté des créations et des primeurs canadiennes et nord-américaines. Une cinquantaine d'artistes du Québec, du Japon, d'Allemagne, du Royaume-Uni, des États-Unis et d'Irlande sont venus y présenter leurs créations multidisciplinaires, installations et performances audio ou vidéo live.

Le 23 février, on a également présenté un colloque métamédia intitulé *Que devient l'art à l'ère de l'œuvre-logiciel ?* ■



> Kaffe Matthews, *Music for Bodies Goes Aural n° 1*.



JULIE RHÉAUME s'est réinventée comme journaliste culturelle. Résidente de Québec, elle a été coordonnatrice au journal alternatif *Droit de parole* pendant cinq ans et demi. Depuis 2004, elle anime le magazine *Culture* sur les ondes de la radio communautaire CKIA. Elle y traite tout autant de musique que d'arts visuels ou de théâtre. Elle mène aussi une carrière de pigiste et prête sa plume à *Inter*, *art actuel* depuis quelques numéros. Elle travaille également pour un site Web grand public consacré au monde du divertissement (musique, cinéma...) à titre de journaliste.