

22 octobre

Cyrille Bret et Mariette Bouillet

Numéro 80, hiver 2001–2002

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/46070ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

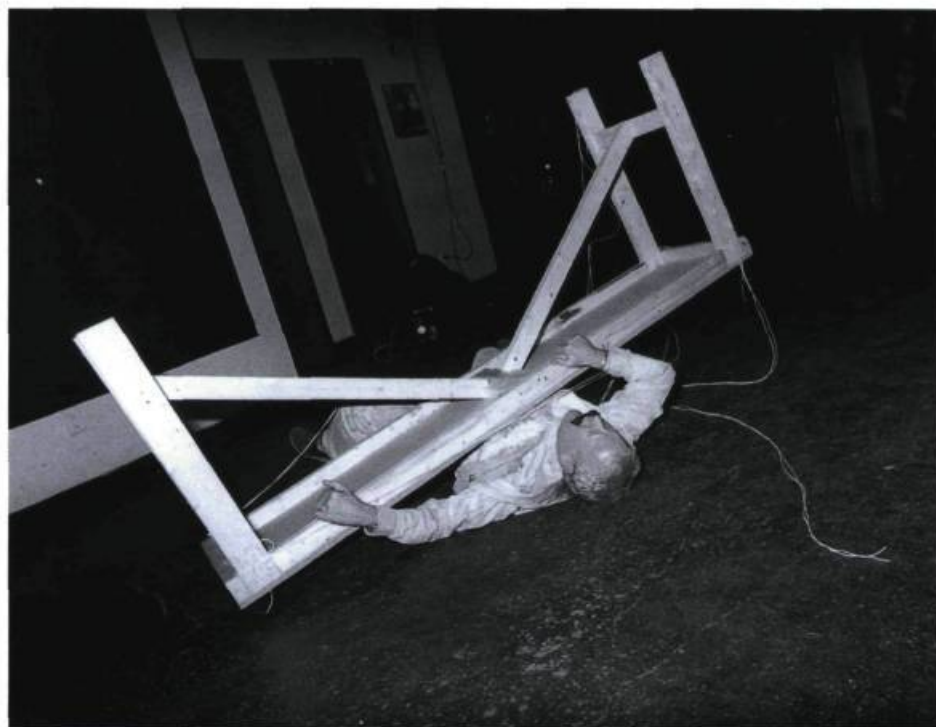
0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Bret, C. & Bouillet, M. (2001). 22 octobre. *Inter*, (80), 42–45.



STUART BRISLEY

La performance de Stuart BRISLEY comporta d'emblée une aporie, voire une antinomie, qui s'imposa à moi de façon brutale : son intervention fut entièrement bâtie autour de la notion de narration et, hélas, compte tenu des ramifications de son action, en grande partie discursives, je me retrouve dans l'impossibilité d'en faire la moindre description détaillée... Il avait construit un dispositif consistant en une exhibition de situation de communication : une femme se tenait assise, immobile et muette sur une chaise, elle-même posée sur une structure, assistant à l'action dans sa totalité, mais ignorant le public. Cette structure, il ne cessa de la manipuler, de la retourner dans tous les sens, sous tous les angles, de la déplacer dans l'espace performatif. L'acte d'énonciation mettait donc en jeu plusieurs niveaux de réception, l'un intrinsèque à l'action, l'autre à fonction externe (le public). Ainsi, l'artiste ne faisait/disait rien qui ne puisse s'entendre comme un acte métacommunicationnel. Son propos fut d'élaborer, à partir d'un canevas très restreint de phrases et d'actions qui servaient d'embrayeurs puisque à double sens, une fiction narrative en récits et/ou actions emboîtés et interdépendants les uns des autres. Brillante démonstration de la confusion entre illusion et réalité (le maillon faible de l'art performance qui le raccroche, d'une certaine manière, à la notion de représentation, dont cet art ne cesse pourtant de vouloir s'émanciper...), certes, ou plutôt de cette affirmation quasi programmatique de l'artiste : « This is all true ! The truth without reason ! The truth with reason is no truth ! » ou de cette autre encore : « So, it's a fiction. All you remember is a scientificion ! »



STUART BRISLEY avait construit un dispositif consistant en une exhibition de situation de communication : une femme se tenait assise, immobile et muette sur une chaise, elle-même posée sur une structure, assistant à l'action dans sa totalité, mais ignorant le public.

SOIRÉE DU 22 OCTOBRE 2000

STUART BRISLEY par Cyrille BRET
BEN PATTERSON, JURGEN FRITZ, JITTIMA PHOLSAWAKE
par Mariette BOUILLET



BEN PATTERSON

La création du monde

Une table en demi-cercle couverte d'un tapis vert.

D'un côté de la table, cinq chaises vides.

Del'autre, Ben PATTERSON, vêtu d'un smoking noir, d'un nœud papillon, d'une chemise mauve et de souliers vernis, distribue calmement devant chacune des chaises vides des jetons, des billets et des cartes à jouer. Derrière lui se trouve un écran sur lequel est projetée son action. Une musique classique joue. Une fois la préparation de la partie de cartes achevée, il mentionne au public les règles du jeu... Les règles de ce jeu de cartes, certes, mais davantage peut-être celles du jeu de la performance qui se déroule devant nous. Car, d'une certaine manière, dans cette prise de parole, il démonte complètement devant nos yeux le mécanisme de l'action dont il est l'auteur et le maître de cérémonie : à une précise description orale de sa performance, il ajoute en effet son commentaire, ses réflexions sur les motivations et la portée poétique de sa proposition :

Good evening ladies and gentlemen !

The title of this performance is The Creation of the World, La création du monde or Die Schöpfung. Of course, this is a big subject, but I think I have found a relatively small and simple metaphor to begin an exploration of this subject.

The metaphor of my choice is a well-known game of chance and skill, known as either "black-jack" or "21" ... A game which is played in casinos around the world.

For this performance music by Franz HAYDN and Darius MILHAUD will give color and give the duration of this event. The dramatic stage action will give color and define the duration of this event. The dramatic / stage action will be provided by five volunteers... from this audience... and myself. This stage action will consist simply of you five volunteers playing the game of "black-jack" (modified wiesbaden Casino Rules) against each other, with me as the no-win "dealer/banker" (this is the only game in town where the bank cannot win).

To encourage your voluntary participation, "the bank" (me) will "stake" (give free) a very large amount of "chips" to the first five volunteers players. After these volunteers are seated here at the table, I will explain the rules of the game. The game begins when the music begins and the game ends when the music ends. The goal of each player should be to have the most "chips" at the end of the game, because the player with the most "chips" at the end of the game is the player who wins the prize!

This game will last for exactly 16 minutes and 42 seconds. The prize will be awarded immediately at the end of the game. Advice from friends is permitted. Cheating is prohibited.

And of course if you wish to make "side-bets" setting among yourselves, who will win-well, that is your business.

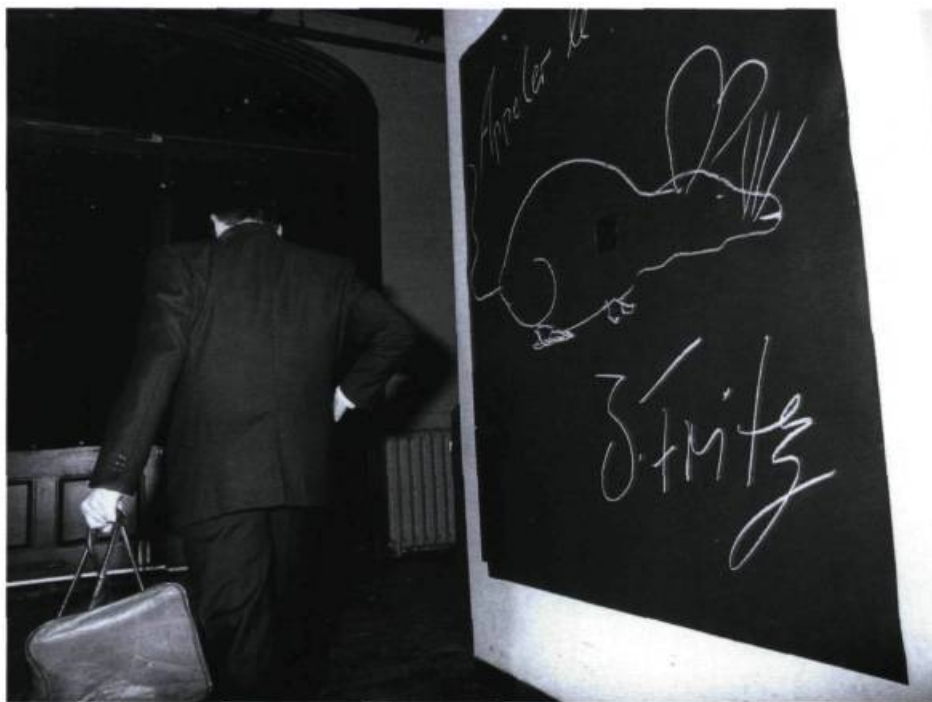
Un effet de mise en abyme se produit dans la mesure où Ben PATTERSON nous fait plonger dans les cercles concentriques que dessinent autour de lui le réel de la performance (actions et environnements visuel et sonore), son image (la projection vidéo simultanée à ce qui se déroule devant nous) et le commentaire de son intention et de son déroulement (l'énoncé de sa règle du jeu : le titre, la métaphore recherchée, la mise en situation, la musique choisie, les protagonistes, la durée, etc.).

Le réel, l'image et le langage – les mots parlés – se renvoient la balle : allons-nous vraiment assister à ce qu'il dit et dit-il vraiment ce à quoi nous allons assister ? Sous la simplicité et le ludisme de la métaphore du jeu de hasard comme origine du monde, l'action de PATTERSON révèle la complexité qui se joue entre le réel, sa représentation et son énonciation.

Finalement, cinq volontaires viendront bien s'asseoir sur les chaises vides. Ils joueront bien au black-jack et pas à autre chose... La partie durera bien le temps de la musique. Et l'un d'entre eux, évidemment, gagnera la partie et le trophée parodique – une tête d'original encadrée...



Sous la simplicité et le ludisme de la métaphore du jeu de hasard comme origine du monde, l'action de BEN PATTERSON révèle la complexité qui se joue entre le réel, sa représentation et son énonciation.



JURGEN FRITZ

Le jeu du chat et de la souris

Sur le mur, une sorte de tableau noir. L'artiste allemand, élégamment vêtu d'un costume-cravate, apparaît, un sac de voyage à la main. Il se dirige vers le tableau, où il dessine à la craie blanche une souris et écrit en français : « Appeler le chat ». Il signe son dessin, saisit le sac et se dirige vers une table. En se déplaçant, il saute une fois à cloche-pied. Assis derrière la table il sort du sac un métro-nome qui émet un petit bip agaçant, un magnétophone branché à deux haut-parleurs, une cigarette et un briquet, un plat en métal cylindrique, une serviette et un bocal d'eau qu'il vide dans le plat. Il se lave le visage en plongeant ses deux mains dans cette eau puis s'essuie avec la serviette. Il se lève alors à nouveau et se tient droit face au public. Il met des lunettes de soleil puis encadre son visage de ses deux mains grandes ouvertes comme pour appeler quelqu'un. Ses mains ne sont pas collées à ses joues et sa posture n'a rien de naturel. Il y a une tension dans le geste lent de sa tête qui tourne sur elle-même comme un automate. Doucement, une musique allemande envahit l'espace et recouvre sa parole muette. L'homme nous parle mais nous n'entendons que la mélodie bavaroise de cette musique allemande qui retentit comme une fanfare grotesque...

Une musique qui ne doute pas et qui, avec une joie grossière, avance tout droit, sans s'arrêter, de son rythme familier, cadencé, clinquant et inébranlable. Soudainement, l'homme en costume-cravate se met à miauler : « MIAOU, MIAOU, MIAOU... » Première métamorphose de l'artiste en félin. Le chat appelé répond à l'appel.

L'artiste se retourne et fait une boucle en marchant. Puis il se déplace devant la table, avançant, reculant, en ligne droite, en zigzag, mais toujours en ponctuant sa marche de sauts à cloche-pied... Il fait un pas, en avant ou en arrière, et saute sur le pied droit puis sur le pied gauche. En répétant ce ballet mécanique, le mouvement de ses bras et ses sauts réguliers donnent à sa démarche une allure grotesque et joyeuse de fanfare... On peut même voir dans sa cadence heurtée une parodie de marche militaire. Sa silhouette évoque celle d'un pantin, d'une marionnette que des fils invisibles manipuleraient. Au cours de cette marche extravagante qui suit le rythme de la musique, l'artiste se met à chanter de plus en plus fort une étrange comptine populaire allemande dont la transcription et la traduction ont été distribuées dans la salle avant le début de l'action : Appeler le chat !

*Gizig, gizig, gizig ist die Katz !
Und wenn die Katz nicht gizig wär
ao gâb sie uns eine Müsli her !
Gizig, gizig, gizig ist die Katz !*

*Avare, avare, avare est le chat !
Et si le chat n'est plus avare,
Alors il nous donne une souris !
Avare, avare, avare est le chat !*

Après avoir exécuté sa petite ronde soldatesque, il ôte sa veste et soulève un drap rouge au-dessus d'un portemanteau où est accrochée une sorte de costume populaire dont il se pare sans se déshabiller de son costume-cravate. Il enfle d'abord un pantalon bouffant de toile grise sur lequel ont été peints sur chaque jambe deux chats qui se dressent vers la taille en montrant leurs griffes, puis il met une chemise-tunique du même tissu qui représente des souris affolées. Sur ses épaules il dispose un collier d'attelage orné de gros grelots et fixe à son cou un énorme nœud-cadeau rouge. Il enfle des gants blancs et fait une sorte de salut fasciste. Il cache alors sa tête dans un masque de chat de style oriental et couvre ses cheveux d'une peau de lapin grise. Enfin, il s'empare d'un cabas de paille tressée d'où il sort ce qu'on croit être la queue du chat mais qui s'avère être une matraque recouverte de fourrure. Jurgen FRITZ, ainsi métamorphosé, disparaît dans le public, la matraque à la main, comme s'il partait à la chasse à la souris. Il circule alors d'une personne à l'autre, leur caressant le visage, les cheveux, le cou de son bâton poilu tout en leur chantant la petite comptine. Des personnes dans la salle chantent avec lui.

Il lance à des inconnus des biscuits qu'il sort de son cabas. Ces gâteaux, un peu durs, ont la forme de souris. Il grimpe tout en haut d'une échelle immense et en jette d'autres dans toutes les directions. Puis il revient devant la table et la musique s'arrête. Il enlève son masque et découvre son visage en sueur. Il s'allume une cigarette. Lentement, comme fatigué, il met sa main gauche devant son visage, un peu en hauteur, dans la fumée qui monte dans la lumière et chante à nouveau tout doucement la comptine... Le jeu masqué du chat et de la souris semble achevé.



Soudainement, l'homme en costume-cravate se met à miauler : « MIAOU, MIAOU, MIAOU... » Première métamorphose de JURGEN FRITZ en félin.





JITTIMA PHOLSAWAKE

Poussières jaunes

À plat ventre sur le sol, glissée sous une chaise métallique jaune vif, l'artiste thaïlandaise, les bras tendus, fait avancer vers elle un jouet, une sorte de petit cheval miniature jaune monté par un personnage... C'est en actionnant de l'une de ses mains une pompe à air reliée au petit animal que Jittima PHOLSAWAKE le fait bouger. Le cheval miniature jaune avance vers son visage qui l'encourage : « *Come on ! Come on !* » Non sans difficultés, elle lui fait passer l'obstacle des barreaux métalliques de la chaise entre les pieds avant et les pieds arrière. On la voit alors essayer de le tirer, de le redresser avec sa langue qu'elle tire en grand. Une fois la chaise traversée, elle tourne autour, d'abord à plat ventre, puis debout, en continuant à manipuler le petit cheval mécanique qui chute souvent et qu'elle relève. On l'entend pousser des souffles énergiques. Puis elle délaisse le jouet et prend une bougie rouge posée sur le siège de la chaise pour la placer dessous. Elle ouvre ensuite un sac de plastique transparent contenant une poudre jaune, du cumin sûrement, dont elle trace un large cercle autour de la chaise puis autour de la bougie. Elle met de la poudre dans sa bouche et invite le public à répéter son geste en lui donnant le sac. Elle enfourche alors de nouveau la chaise, une jambe passée à travers les barreaux arrière. Dans cette position inconfortable et tendue, elle traverse le cercle saupoudré, laissant derrière elle une trace de poussière jaune. Toujours sur la chaise, elle se dirige vers une petite table ronde située à quelques mètres du cercle. Sa traversée est pénible. Arrivée à la table, elle y gonfle des petits sacs transparents remplis de la même poudre jaune qu'elle jette ensuite en direction des deux cercles concentriques. Parfois, en soufflant, la poudre lui revient au visage. Une fois les sacs gonflés éparpillés au hasard sur le sol, elle essaie de retourner aux cercles en restant sur la chaise, mais tombe par terre. Elle se relève alors puis, comme dans un geste de colère, fait exploser en marchant les petits sacs qu'elle écrase de ses pieds. Chaque explosion crée sur le sol des taches de poudre d'or. Au bout de cette longue traversée, ponctuée du son éclatant des sacs qui explosent, l'artiste thaïlandaise achève son action, allongée par terre, épuisée, et dit : « *I'm dead !* »



Au bout de cette longue traversée, JITTIMA PHOLSAWAKE achève son action, allongée par terre, épuisée, et dit :
« *I'm dead !* »