

## Résistances et ravissements 2, Mois Multi, Montréal

Julie-Michèle Morin

Number 102, Spring 2021

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/96199ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Les éditions Esse

### ISSN

0831-859X (print)

1929-3577 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this review

Morin, J.-M. (2021). Review of [Résistances et ravissements 2, Mois Multi, Montréal]. *Esse arts + opinions*, (102), 114–115.



## Résistances et ravissements 2

Réunissant chaque année des artistes locaux et internationaux, le Mois Multi se distingue par la diffusion de pratiques artistiques interdisciplinaires. Cette année, contraints de présenter une programmation en grande partie virtuelle, les co-commissaires Emile Beauchemin (volet performances), Jeanne Couture (installations), Laurence P. Lafaille (jeune public) et Michel Plamondon (musique électronique) ont su relever un défi d'importance, celui de réconcilier les réalités des arts vivants (immédiateté, intimité et coprésence) avec celles d'un public confiné. La force de cette édition, titrée *Résistances et ravissements 2*, repose sur la résilience et le souci de préserver l'instantanéité propre aux arts de la scène. Il sera ici question de trois performances, toutes présentées en direct.

*Touche-Moi Encore (par la fenêtre)* est une œuvre de nature chorégraphique et installative réalisée et interprétée par la danseuse et chorégraphe Josiane Bernier et l'artiste interdisciplinaire Philippe Lessard Drolet. Ce chantier gestuel et matériel étudie le thème du couple en mobilisant une grammaire corporelle fondée sur les gammes du quotidien : l'intimité, l'érotisme, l'amitié, la tendresse et le soutien, sans oublier la bienveillance, la complicité et la solidarité qui caractérisent *l'être-à-deux*. Fabriqué à la manière d'un cocon, le spectacle donne corps à une histoire évolutive où les artistes dansent, s'adressent la parole et se récitent des correspondances sur une musique créée en direct dans un lieu ouvert, où sont campées les charpentes d'un espace domestique doté d'une cuisine miniature et robotisée (armoires lumineuses qui s'ouvrent et se ferment aux rythmes de la musique effervescente, où le champagne coule à flot dans un minuscule lavabo!). La scénographie, tout comme le vocabulaire gestuel, nous invitent à revisiter les significations actuelles de la maison en la présentant non pas comme un lieu de captivité, mais plutôt comme celui de merveilleuses

possibilités relationnelles. Le couple rend compte de ses imaginaires et le fait à travers une seconde dimension qui l'unit tout autant : la création. Le spectacle présente des qualités itératives et prend la forme d'un jeu processuel, où le thème de l'amour quotidien est exploré, mis à l'épreuve et célébré, tout comme celui de la collaboration artistique. Des images préenregistrées des interprètes dans ce qui semble être leur véritable logis viennent ponctuer les moments chorégraphiques et ainsi, tripler la présence de l'intimité partagée dans le spectacle. La maison apparaît dès lors comme un espace de création, puis comme un lieu de vie. Finalement, la relation qui unit les interprètes incarne aussi l'idée d'un environnement habitable.

*Nous champions loin des endroits où la mort nous attendait* est une expérience créée par l'artiste interdisciplinaire Hugo Nadeau, accompagné musicalement par Fred Lebrasseur et Antonio de Braga. À la manière d'un *livestream*, le spectacle est calqué sur le fonctionnement des séances de jeux diffusées en direct sur des plateformes telles que Twitch. Chaque soir, le public peut observer Nadeau et ses collaborateurs. *rice.s*, *différent.e.s* d'une représentation à l'autre, compléter un épisode du jeu vidéo *Nous aurons*, conçu par l'artiste. Filmé en direct, Nadeau guide la séance à partir de son ordinateur. Affaire à poser des gestes précis qui permettent l'évolution de sa quête dans le jeu vidéo, il commente également la partie en cours et clavarde avec le public. Si les contenus textuels et les objectifs de chacun des épisodes changent, les esthétiques anticapitalistes et l'atmosphère anarchiste propre au jeu lui-même restent intactes. L'épisode « autonomie », auquel j'ai assisté, met en scène la quête initiatique de deux jeunes protagonistes, Mara et Luna, en l'an 2197. Afin d'accéder à leur indépendance, ces dernières doivent quitter la ville de Noranda et obtenir des points d'autonomie. Au fil de leurs déambulations à travers la carte du jeu (qui rappelle celle d'un

**Josiane Bernier & Philippe Lessard Drolet**

*Touche-Moi Encore (par la fenêtre)*, 2021.

Photo : Emilie Dumais, permission du Mois Multi, Montréal

**Hugo Nadeau**

*Nous champions loin des endroits où la mort nous attendait*, 2021.

Photo : Charline Clavier, permission du Mois Multi, Montréal

**Théâtre Rude Ingénierie**

*Venise 2*, 2020.

Photo : David Mendoza Hélaïne, permission des artistes



Québec postapocalyptique), elles doivent réaliser diverses tâches pour acquérir ce pointage : pêcher un poisson, allumer un feu de camp, cuire un repas, etc. Le jeu vidéo en tant que média est, sans aucun doute, un véhicule de production d'art, mais la démarche souligne surtout les qualités performatives que sous-tendent les séances de jeu en direct. En mettant en valeur cette pratique numérique souvent qualifiée de marginale, Nadeau embrasse ces codes et ces esthétiques afin d'en célébrer les qualités spectaculaires.

*Venise 2* est une œuvre entièrement musicale réalisée par le Théâtre Rude Ingénierie. Sa conception et son interprétation sont assurées par Bruno Bouchard, Jasmin Cloutier, Philippe Lessard Drolet et Pascal Robitaille et incluent également la présence de trois performeur.euse.s anonymes. À la manière d'un happening, les musiciens, affublés de masques peints à la gouache, élaborent des ambiances musicales dans un atelier de création, où des performances se déroulent au fil du concert. La musique est vive et débordante, parfois instrumentale, parfois marquée par l'ajout de passages chantés ou fredonnés. Trois figures anonymes accomplissent des tâches au fil de la performance ; la première réalise un masque à l'aide d'une aiguille, de fils et de légumes, la seconde peint une série d'autoportraits en traçant des formes à l'aquarelle, puisant l'eau d'une toilette, sur des papiers pressés sur son visage et une troisième s'affaire à se costumer, à s'habiller et à se déshabiller sans cesse. Grâce à la surimpression de plusieurs sources vidéos, le public a simultanément accès aux musiciens et aux performeurs. Le montage simule l'errance et la déambulation que le public opérerait normalement entre les stations performatives. Les tableaux et les fragments sonores s'enchevêtrent de manière à créer, ici et là, des moments de convergence ou de dissonance qui nourrissent une dramaturgie de l'aléatoire, qui n'est pas sans rappeler l'idée d'une fête bien réussie. Au cœur de cette effusion, le

public est invité à apprivoiser sa curiosité et à se rendre disponible face à l'inattendu. L'harmonie entre la musique et les gestes simples génère des hasards qui à eux seuls forment des univers complexes.

Tandis que le titre de cette édition (*résistances et ravissements 2*) nous rappelle que *faire œuvre* en ces temps confinés, c'est résister, la part de *ravissements* sous-tend une double implication : se réapproprié de force l'art dont nous sommes dépossédés, mais aussi *être ravi*, transportés par la sensibilité contagieuse des œuvres qui ont constitué cette édition du festival.

**Julie-Michèle Morin**

---

**Mois Multi**, Montréal  
du 4 au 14 février 2021