

**DLD**

# Speed Glue

**Dorian Nuskind-Oder  
+ Simon Grenier-Poirier**



“

**Une proposition qui bouleverse les valeurs compétitives avec lesquelles on aborde de prime abord, ne serait-ce que par convention ou habitude, la pièce. Politique, esthétique, éthique se lisent là, dans un mélange de discipline et de milieu inusité. Bravo.**

”

– Catherine Lalonde, *Le devoir*

---

**DURÉE** 30 minutes (sans entr'acte)  
**PREMIERE** 1 juin, 2019 | Festival TransAmériques (Montréal, Canada)  
**VIDÉOS** **Teaser** <https://vimeo.com/348640870>  
**Intégrale** <https://vimeo.com/350582564>

**CONTACT** [com@danielleveilledanse.org](mailto:com@danielleveilledanse.org)  
(+1) 514 504-8715  
[danielleveilledanse.org](http://danielleveilledanse.org)

## CRÉDITS

---

<b>IDÉATION ET DIRECTION</b>	Dorian Nuskind-Oder + Simon Grenier-Poirier
<b>PERFORMANCE</b>	Antoine Bernadet + Edward Ly
<b>ÉCLAIRAGES ET SCÉNOGRAPHIE</b>	Jean Jauvin
<b>DIRECTION DES RÉPÉTITIONS</b>	Pierre-Luc Thériault
<b>PRODUCTION (CRÉATION)</b>	Le Radeau
<b>PRODUCTION DÉLÉGUÉE (EN TOURNÉE) ET DÉVELOPPEMENT</b>	DLD – Daniel Léveillé Danse
<b>COPRODUCTION</b>	Festival TransAmériques (Montreal)
<b>RÉSIDENCES DE CRÉATION</b>	Fabrik Potsdam + Centre de Création O Vertigo – CCOV (Montreal) + LYTTA – Ly Table Tennis Academy
<b>AVEC LE SOUTIEN DE</b>	Conseil des arts du Canada, Conseil des arts et des lettres du Québec, Conseil des arts de Montréal

## DESCRIPTION

---

Une table, un filet. Une partie de ping-pong. Deux jeunes joueurs professionnels s'échangent la balle sans jamais la faire tomber. Les créateurs Simon Grenier-Poirier et Dorian Nuskind-Oder réinventent les règles et invitent des champions nationaux de ping-pong à jouer sans l'envie de battre l'adversaire. Pour la beauté du jeu.

Et si le sport redevenait ludique, le temps d'étonnantes prouesses, de fascinantes variations rythmiques et spatiales ? Et si l'enjeu n'était pas de reproduire un modèle de concurrence en éliminant l'autre, et toujours plus vite ? Les deux artistes remettent en cause l'omniprésence des rouages capitalistes dans nos vies et cette idée persistante que chaque échange requière un perdant. Une transformation s'opère dans une partition chorégraphique entre deux pongistes de haut niveau. Le spectateur, libéré de toutes attentes compétitives, savoure ce ballet inusité de sportifs aguerris. Tout le monde y gagne.

## À PROPOS DE DORIAN NUSKIND-ODER ET SIMON GRENIER-POIRIER

---



Photo: Emily Gan

Basée à Montréal depuis 2009, **Dorian Nuskind-Oder** est une artiste travaillant dans les disciplines de danse, chorégraphie et performance. Sa pratique s'intéresse aux dynamiques sociales, et des systèmes de pouvoir et d'échange. Elle travaille souvent en collaboration avec l'artiste visuel Simon Grenier-Poirier. Ses créations furent récemment présentées au Festival TransAmériques, au Musée d'art contemporain de Montréal, à la Fonderie Darling, au Musée de l'art contemporain des Laurentides, et dans le cadre de différents événements et tournées au Canada, ainsi qu'en Europe et Asie.

Dorian est artiste-membre de la compagnie de production autogérée, le Radeau.



Photo: Vincent Lafrance

**Simon Grenier-Poirier** est un artiste interdisciplinaire qui vit et travaille à Montréal. Son champ de recherche artistique et conceptuelle comprend l'art relationnel, le concept d'hospitalité, le commissariat, les systèmes, la guerre froide et le rôle de la culture dans les organisations du pouvoir.

Formé en enregistrement sonore et en arts visuels, il poursuit sa pratique principalement de façon collaborative. En plus de son travail avec la chorégraphe Dorian Nuskind-Oder, Simon fut membre actif (2012-16) du duo musical Automelodi, formation avec laquelle il a participé à une tournée Européenne ainsi qu'à l'enregistrement du 2<sup>e</sup> album studio du groupe intitulé Surlendemains Acides.

Ensemble, ces deux jeunes artistes nés dans les années 1980 empruntent à la danse, aux arts visuels et à la performance. Leur travail s'articule autour des dynamiques sociales et des systèmes de valeur et d'échange. En 2016, ils présentent Memory Palace à la Fonderie Darling et dans différentes maisons de la culture. La même année, en résidence à la Fabrik de Potsdam en Allemagne, ils élaborent le concept de Speed Glue, du nom de la colle qui sert à fixer le caoutchouc à la raquette de ping-pong et à accélérer le jeu. Différentes étapes de travail ont par la suite été présentées au Québec, à New York et au Royaume-Uni. Dans le cadre de l'exposition de Françoise Sullivan en 2018, leur performance Hasards préparés a été présentée au Musée d'art contemporain de Montréal.

## BIOGRAPHIES DES JOUEURS

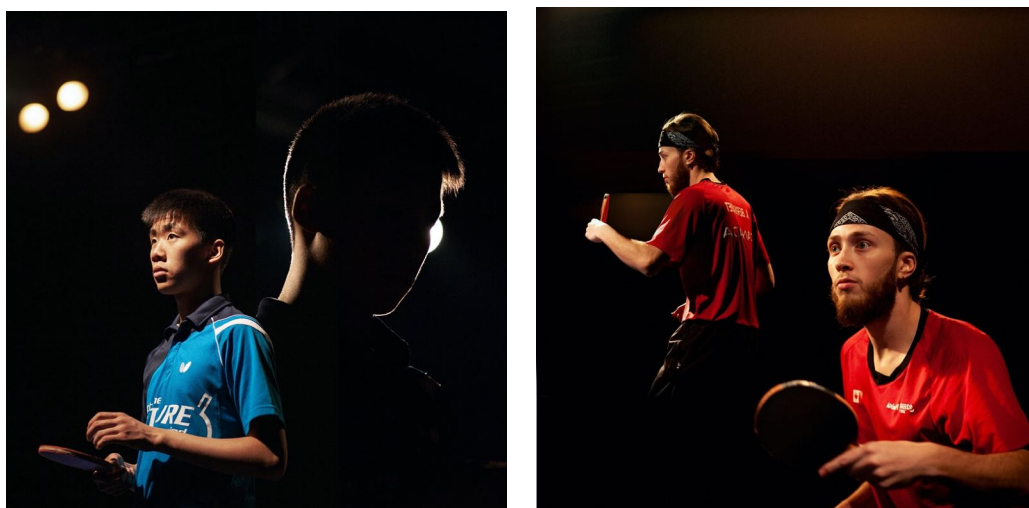
---

### Antoine Bernadet

Originaire du Québec, Antoine Bernadet fut membre de l'équipe national de tennis de table de 2012 à 2020. Classé numéro 1 au Québec et dans les 400 meilleurs joueurs dans le monde, il a joué professionnellement pour le club Söderhamn UIF (2ieme division Suédoise) et Cardiff Table Tennis (British premiere league). Il a gagné des médailles d'argent en simple et en double au Championnats Canadiens en 2019, ainsi qu'une médaille bronze au Jeux de la Francophonie en 2017. Il a aussi représenté le Canada au Jeux du Commonwealth (2018) et au Championnat du monde sénior (2015, 2018).

### Edward Ly

À 19 ans, Edward Ly est classé dans les 4 meilleurs joueurs du Canada et numéro 1 au Canada dans la catégorie U21 . En 2021 il a gagné la médaille d'or au championnat canadien chez les U19 et a remporté une médaille de bronze au championnat panaméricain junior en simple. En 2021, il est devenu le premier canadien de l'histoire à remporter un médaille d'argent en double mixte au championnat panaméricain junior en République dominicaine. En 2022, Edward a été sélectionné pour les Jeux du Commonwealth qui auront lieu en Angleterre à Birmingham en début août.



Photos : Vincent Lafrance | Edward Ly, Antoine Bernadet

## DÉMARCHE ARTISTIQUE

---

Découverte de façon accidentelle au cours des années 1970, la «colle rapide» est un adhésif qui, une fois appliqué, augmente la tension de la surface de caoutchouc d'une raquette de tennis de table afin de donner de l'effet «spin» à la balle et d'en augmenter la vitesse (en diminuant toute-fois la précision du jeu). La matière a été popularisée au cours des années 1980, et avec le temps, elle est devenue indispensable à tous les joueurs compétitifs de haut-niveau.

Cependant, une décennie plus tard, il s'est avéré clair que le composé organique volatil (COV) présent dans la colle, représentait un danger pour la santé. Lors des tournois, on a fourni aux joueurs des pièces bien ventilées, des salles à coller [ou «gluing rooms» en anglais, ndt], où ils pouvaient préparer leurs raquettes, mais on a alors constaté que plusieurs d'entre eux réagissaient très mal à la matière toxique. En 2008, tout juste après les Jeux olympiques de Pékin, la fédération internationale de tennis de table (ITTF) a pris les mesures nécessaires afin de bannir la colle rapide lors des tournois.

Il est intéressant de noter que ces normes ont été établies lors d'une période au cours de laquelle on se préoccupait également d'une obsession de la vitesse chez les praticiens de ce sport. Depuis plus d'un demi-siècle, les avancées techniques ont permis aux joueurs de repousser les limites de la vitesse et de donner encore plus d'effet à la balle, mais à mesure que le jeu augmentait en précision, son appréciation nécessitait également l'acquisition de connaissances spécialisées. Bien que le tennis de table ait rallié les initiés, il a suscité des doutes quant à sa mise en marché en tant que spectacle.

Ironiquement, le tennis de table compétitif a d'abord souffert de sa vitesse inadéquate. Au début du XXe siècle, un style de jeu avant tout défensif avait gagné en popularité. Les compétiteurs se mettaient au guet, en attendant que leurs adversaires fassent une erreur, ou ils tentaient de le surprendre avec l'astuce d'un coup imprévisible. Par conséquent, les jeux pouvaient s'étendre des heures durant, en exigeant une patience exemplaire à la fois de la part des joueurs et de la part des spectateurs. Il a été rapporté qu'aux championnats de Prague en 1936, deux joueurs se sont disputés pendant une heure pour contester l'attribution d'un point. L'année suivante, la ITTF a diminué la hauteur du filet afin d'augmenter la vitesse du jeu et son degré de difficulté, de sorte que les joutes puissent s'écourter en maintenant l'intérêt des spectateurs.

Par ailleurs, il a fallu deux autres décennies avant qu'une nouvelle avancée puisse redéfinir véritablement la manière dont on associe ce sport à la vitesse. La raquette de tennis de table originale consistait en une pale de bois recouverte d'une mince feuille de caoutchouc. Or, en 1952, un joueur japonais a inventé une nouvelle raquette recouverte



d'une fine couche d'éponge en mousse, contrecollée entre les surfaces de bois et de caoutchouc. L'ajout de ce matériau a non seulement amorti le son de la balle frappant la raquette, mais elle lui a aussi donné plus d'effet et a augmenté sa vitesse de rebondissement. Les retombées de l'avancée technique ont rapidement été perçues par les joueurs. Le récit de Howard Jacobsen en témoigne :

*« La première fois que j'ai fait face à un joueur qui disposait de cette raquette avec une couche d'éponge, cela m'a donné l'impression d'être embusqué par un adversaire invisible. On ne pouvait pas entendre sa balle lorsqu'elle percutait la raquette. De plus, comme la surface de la raquette possédait, pour ainsi dire, une vie propre, on arrivait mal à déterminer quel coup allait porter cet adversaire. La peur faisait irruption dans le jeu. Une nouvelle animosité régnait. On avait l'impression de ne pas exister. On devenait simplement une personne que la balle, à une vitesse folle, devait éviter. »*

- **Howard Jacobsen,**

*Whiff!Whaff! The beautiful game may be coming home*, Independent, 2010

Ce pouvoir décuplé de la raquette a déclenché une vague d'avancées techniques, tandis que les joueurs arrivaient à maîtriser la physique complexe du « topspin », du « backspin », du « sidespin » et du « corkspin ». En retour, ces possibilités encourageaient l'adoption de stratégies de jeu beaucoup plus offensives et favorisaient les volées très courtes (la règle des « three-ball kill », la fin du points après trois coups).

Lors de la dernière décennie du XXe siècle, la combinaison des raquettes plus performantes et de la colle rapide a donné lieu au jeu éclair volatile, nécessitant une maîtrise technique et un réflexe presque inhumains. Ainsi, pendant un service, la balle pouvait circuler à une vitesse de rotation de 9000 tours par minute et les joueurs s'échangeaient des coups à raison de deux ou trois occurrences par seconde, avec une moyenne de trois ou cinq coups par point. Ce faisant, le jeu se condensait en une série de micropoussées, à peine perceptibles. La conséquence de cette vitesse extrême fut que seul le participant aguerri pouvait voir et être sensible aux échanges. Pour l'observateur non rompu, le sport s'était retranché dans un nuage de virtuosité invisible.

Même avant le bannissement de la colle rapide, la ITTF a tenté de rendre le sport plus accessible en établissant certaines normes. À titre d'exemple, en 2000, la fédération a élargi la circonférence des balles de tournois de 2 millimètres, en substituant du plastique à leur composant de celluloid. L'objectif consistait alors à ralentir le jeu, à diminuer l'effet des balles et enfin, à augmenter la durée de l'échange moyen, pour rendre l'expérience des joutes plus stimulante.

Pourtant, ni les balles plus grosses ni les colles moins rapides n'ont permis de rendre le jeu intelligible auprès d'un large auditoire. Même en diminuant la vitesse, les volées restaient extrêmement brèves, et, en devenant difficile à suivre, la partie perdait de son impact. Les interventions de la ITTF ont été inefficaces, car elles n'ont pas pris en compte les stratégies qui façonnaient le jeu en amont et en aval. Les tactiques

offensives, perfectionnées pendant la période de popularité de la colle rapide, se rapportaient beaucoup plus à l'efficacité et à la gestion des risques qu'à la vitesse. La règle de « three-ball kill » — la fin du point après trois coups. — a perduré, car moins les balles sont échangées, moins le joueur peut les manquer. Dès lors, la stratégie est un moyen efficace de gagner des points et, finalement, les joueurs se préoccupent peu de fournir un spectacle divertissant au public. Ils sont là avant tout pour gagner.

Sans l'ombre d'un doute, il serait illogique que l'on abandonne les stratégies offensives dans le contexte du tennis de table de compétition. Or, qu'arriverait-il si ces structures compétitives étaient remplacées par d'autres règles, plus ouvertes? Quelles stratégies émergeraient si l'on retirait les impératifs de gagner la partie le plus rapidement possible? Et de quelle manière cette déviation transformerait l'expérience du jeu, à la fois pour les participants et les spectateurs?

Pendant l'automne de 2016, comme réponse à ces questions, nous avons proposé une série de règles expérimentales afin de jouer au tennis de table:

- Tenter de faire circuler la balle le plus longtemps possible.
- Moduler la vitesse, de sorte que l'échange puisse durer.
- Maintenir l'intérêt.
- Il est permis de rater la balle. Il suffit alors de reprendre le jeu.
- La partie prendra fin lorsque vous déciderez d'arrêter de jouer.

Nous avons recruté trois joueurs professionnels: Pierre-Luc Thériault, Antoine Bernadet et Edward Ly. Ensemble, nous avons convenu qu'il serait intéressant de voir à quel endroit ces nouveaux paramètres allaient nous guider .

- **Dorian Nuskind-Oder and Simon Grenier-Poirier**  
Publié dans Le Merle, Vol. 5, n. 1, Hiver 2018  
(co-ed. Eric Bordeleau and François Lemieux)



## CITATIONS DE PRESSE

---

*En écho au parti pris de l'évènement pour la collaboration et le retrait, Dorian Nuskind-Oder et Simon Grenier-Poirier utilisent le potentiel chorégraphique d'un match de ping pong en invitant deux joueurs professionnels à garder la balle en jeu le plus longtemps possible. La compétition, qui anime autant l'arène parlementaire que l'éternelle joute du capitalisme, cède à l'échange dans une performance sans gagnant.*

- **Edith Brunette, Esse (Montreal, Canada)**

*Speed Glue est une performance aussi brève et légère en apparence qu'elle se révèle culottée et profonde à l'analyse. [...] est un miroir tendu à un serpent qui se mord la queue, à un capitalisme auto-dévorant.*

*Un tel match [...] déclenche pourtant chez les spectateurs [...] une passion visible, un intérêt zélé, une concentration immédiatement empathique, prenant au sérieux les moindres soubresauts de la balle, surjouant la surprise et l'effroi par une ribambelle de manifestations sonores.*

- **Mariane De Douhet, I/O Gazette (France)**

*Une proposition qui bouleverse les valeurs compétitives [...] Politique, esthétique, éthique se lisent là, dans un mélange de discipline et de milieu inusité. [...] Bravo.*

- **Catherine Lalonde, Le Devoir (Montréal, Canada)**

*... a crash course on the topic of skill—not just the on players' own virtuosity, which in its precision, focus and risk of failure matched the daring of classical ballet, but on an audience's own ability to watch.*

*As balls strike across the board in choreographic placement, as the players' elbows shift to accommodate the range of attack, as more time passes, we appreciate modulation in stroke, deposition of landing, and rhythm of volley.*

- **Joseph Henry, Canadian Art (Toronto, Canada)**



Photo: Denis Farley | Edward Ly, Antoine Bernadet

## CALENDRIER DE TOURNÉE

---

- 2023** | Centre culturel Georges Vanier, Montréal, QC
- 2023** | Maison de la culture Rosemont-Petite-Patrie, Montréal, QC
- 2023** | Maison de la culture Janine Sutto, Montréal, QC
- 2023** | Centre culturel Notre-Dame-de-Grâce, Montréal, QC
- 2022** | Série B, Conservatoire de musique, Montréal, QC
- 2022** | Atelier de Paris, France
- 2020** | Tokyo Performing Arts Meeting, Yokohama, Japon
- 2019** | Festival TransAmeriques, Montréal, QC
- 2019** | Musée national de tennis de table de Chine, Shanghai
- 2018** | Experimentica, Chapter Arts Centre, Cardiff, Royaume-Uni
- 2018** | Série B, La chapelle scènes contemporains, Montréal, QC
- 2017** | The current sessions, Vol VII: On Resistance, New York, USA
- 2017** | Galerie UQO, Trilogie Electoral 1, Gatineau, QC
- 2017** | Musée d'art contemporain des Laurentides, Trilogie Electoral 2, St-Jérôme, QC

## ENTREVUE AVEC DORIAN NUSKIND-ODER ET SIMON GRENIER-POIRIER

---

*Par Diane Jean*

**Vous collaborez régulièrement pour créer des performances. Quelles étaient, cette fois-ci, les idées autour desquelles s'articulait la création de *Speed Glue* ?**

Dorian Nuskind-Oder : Nous nous interrogeons sur trois concepts : échange, intérêt, valeur. Nous trouvons intéressant que ces mots possèdent une résonance en art et en performance, mais également dans le champ économique. C'était la base de nos préoccupations, mais nous ne voulions pas affronter ce thème de manière frontale. Nous ne connaissions pas encore la matière concrète sur laquelle nos lectures et conversations allaient se poser.

Simon Grenier-Poirier : Nous discutons autour de l'économie financière, bien sûr, mais pas seulement. Nous nous sentions proches des écrits de l'anthropologue et anarchiste David Graeber qui a enseigné à Yale et a été impliqué dans le mouvement Occupy Wall Street. Les textes de l'artiste allemand Joseph Beuys sur la valeur de l'art ont aussi été sources d'inspiration. Les notions de compétition et de concurrence sont arrivées assez rapidement dans nos discussions, puisque ce sont deux éléments centraux sur lesquels se base le modèle capitaliste. Ce n'est pas un hasard si nous avons débuté le projet près de Berlin; beaucoup d'artistes ont créé des œuvres autour du communisme et des théories de Karl Marx. Nous nous demandions comment nous, jeunes artistes de l'Amérique du Nord, allions aborder ces idées. Nous avons grandi après que le mur de Berlin et l'idée communiste se soient écroulés, après qu'il n'y ait plus d'alternative au modèle capitaliste, durant le développement d'un monde unipolaire.

**En questionnant les systèmes économiques, comment en arrive-t-on au ping-pong ?**

D.N.-O. : Venant du monde de la danse, j'ai l'habitude de faire le lien entre l'action et la création artistique. Dans notre démarche, nous passons beaucoup de temps au départ à définir le concept, à en discuter. À Montréal, dans le studio de Simon, il y avait une table de ping-pong. Le fait de jouer, debout, en interaction, me ramenait à la danse, à l'action artistique. Ensuite, en résidence, nous avons immédiatement remarqué qu'il y avait des tables de ping-pong partout en Allemagne ! Dans les parcs, les bars et les cafés. Nous avons compris assez vite, malgré que nous ne savions pas ce que nous allions faire, que la structure de la table de ping-pong et l'acte de jouer étaient importants et que l'on pouvait faire des liens avec les notions économiques qui étaient à la base du projet. Nous nous sommes alors mis à lire autour du ping-pong, à regarder des documentaires. Il y avait ce qu'on a appelé la « diplomatie du ping-pong » au début des années soixante-dix, où l'équipe des États-Unis a été invitée en Chine dans une mission diplomatique. Cela a marqué les relations entre ces deux grandes puissances, l'une communiste et l'autre capitaliste.

S.P.-G. : Après la recherche, nous avons contacté des joueurs de ping-pong de haut niveau. Nous voulions changer les règles du ping-pong, emmener ce sport ailleurs en conversation avec deux joueurs de compétition. Alors qu'ils sont formés pour gagner, nous avons transformé la

compétition pour établir une coopération entre eux. C'est très déstabilisant pour des sportifs de ce calibre !

D. N.-O : Cela change complètement leur rapport au jeu. Ce qui leur est impossible normalement devient possible. En compétition, le but est de faire rater un coup à son adversaire, extrêmement rapidement. Il faut donc être efficace, à l'écoute des faiblesses de l'autre, trouver le moyen de les exploiter. Il n'y a pas vraiment d'espace pour des choix esthétiques, ni pour des risques non calculés. Tout ce contrôle que les joueurs ont sur la balle nous donne le loisir d'explorer les techniques alternatives qui sont inutiles en compétition, qui n'ont normalement aucun sens. Nous les invitons à penser de manière chorégraphique. Ils ne sont pas uniquement concentrés sur le fait de gagner; ils pensent tout à coup en termes d'espace, de temps, à leur manière particulière de bouger autour de la table, à la manière de bouger de l'autre.

### **Au final, qu'est-ce qui reste lorsqu'il n'y a plus de compétition ?**

S. G. P. : Au lieu de nous concentrer exclusivement sur le pointage et le résultat, nous nous intéressons dans *Speed Glue* aux interactions des joueurs. Nous observons avec attention des gens qui déploient le meilleur d'eux-mêmes. C'est différent lorsqu'ils sont en compétition, dans le feu de l'action, mais je crois qu'ultimement le ping pong demeure un jeu. Si l'on compare avec le capitalisme, où la compétition est une finalité, ce n'est pas ce qui est le plus important pour les athlètes. À la fin d'une partie, ils ont énormément de respect pour la personne qui perd. Elle les a poussés à être meilleurs qu'ils ne l'étaient auparavant. Les notions de respect et de progrès personnel sont primordiales. On peut imaginer, le capitalisme comme étant la forme négative de la compétition, alors que le sport en est la forme positive.



Photo : Vincent Lafrance | Simon Grenier-Poirier, Dorian Nuskind-Oder

## OEUVRES PAR DORIAN NUSKIND-ODER

---

<b>2010</b>	NO LIGHT THING
<b>2012</b>	EVERYTHING WAS BEAUTIFUL AND NOTHING HURT
<b>2013</b>	PALE WATER
<b>2014</b>	A ROUGH OUTLINE, OR TO DISCLOSE PARTIALLY
<b>2017</b>	UNDER TWO LIGHTS
<b>2019</b>	<a href="#">SPEED GLUE</a>
<b>2022</b>	NOS RUELLLES

## OEUVRES PAR DORIAN NUSKIND-ODER+SIMON GRENIER-POIRIER

---

<b>2016</b>	MEMORY PALACE
<b>2018</b>	HASARDS PRÉPARÉS
<b>2019</b>	<a href="#">SPEED GLUE</a>