

Productions Recto-Verso **Méthode d'assemblage**

Pascale Landry et Émile Morin

Numéro 86 (1), 1998

Le théâtre à Québec

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/25650ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Landry, P. & Morin, É. (1998). Productions Recto-Verso : méthode d'assemblage. *Jeu*, (86), 99–100.

Productions Recto-Verso

Méthode d'assemblage

1

Il y a chez Recto-Verso la nécessité d'écrire le drame avec les codes et les outils actuels, de chercher la résonance de cette fin de siècle, avec les outils de cette fin de siècle. Nous croyons que le théâtre, ou ce qui se nomme théâtre, devra s'en nourrir.

2

La trajectoire de Recto-Verso insinue et supporte, à travers une série d'œuvres, un concept supposant que les lieux comportent un potentiel dramatique intrinsèque.

Au point parfois d'initier des projets par la mise en place d'une installation scénographique ou encore de créer un scénario d'images cinématographiques (images de lieux) et de le remettre à un auteur et à un compositeur pour qu'ils en inventent la dramatique. La dramatique des lieux, c'est aussi la création d'espaces scénographiques qui donnent à voir et à entendre, par le biais de dispositifs intervenant directement sur les modes de perception du spectateur.

L'espace est vivant. L'espace est écriture.

3

Une œuvre de Recto-Verso suppose l'orchestration des langages artistiques par la création de règles toujours inédites, qui se nourrissent des anciennes, mais surtout les transgressent.

D'une construction où la rencontre de chaque composante (images, textes, sons, corps, etc.) se fait de façon différente à chaque représentation par un effet de glissement des couches d'information, de leur accumulation quasi maximaliste (*Parcours scénographique*), nous passons à l'écriture stricte et calculée d'une série de séquences qui pourrait se comparer à l'écriture serrée, précise et saccadée du cinéma (*Un paysage/Eine Landschaft/A Landscape*).

4

Un paysage/Eine Landschaft/A Landscape, c'est premièrement et inévitablement la rencontre de divers langages de l'art.

S'approprier et revisiter un texte, une idée ou un concept par le biais des codes propres à l'art audio, aux arts visuels, à la vidéo d'art, à l'installation et au jeu.

Orchestrer la rencontre, au-delà de la simple juxtaposition, en donnant une égale importance à chaque composante.

Se faire ainsi porteurs et architectes d'œuvres complexes, polyphoniques et ouvertes. Suggérer les lectures multiples du drame loin de la trop certaine et répandue affirmation de l'univoque. Opérer constamment des brisures et des basculements.

5

Le jeu ici relèvera autant du cinéma, de la performance que du théâtre. Pas de logique ni de conséquence ou de *séquelle psychologique*. S'il y a conséquence, elle sera dans les yeux de celui qui regarde.

Un paysage/Eine Landschaft/A Landscape, c'est jouer à distance, sans retour des spectateurs (ne pas les voir, ni les entendre). C'est avoir confiance dans une structure dramatique qui place l'acteur non pas au centre de la représentation, mais comme *l'un* des éléments porteurs de sens.

C'est faire de son corps une des matières de l'espace scénographique. Le corps captif, contraint, saisi, qui se déplace parce que l'espace se déplace. Affirmation du lien indéniable qui nous lie aux lieux intimes que l'on habite. Ce corps qui illustre le mieux le drame inévitable, le fatal. Pour être ce corps, il faudra un abandon infini.

6

Affirmer autant de complexité ne relève ni de l'impénétrable ni de l'hermétisme. Il faut lire sur la théorie du chaos. Remarquez comment autour de vous, en ce moment même, l'on vous bombarde, comment vos sens sont sollicités...

Se faire les assembleurs de langages ne se fait aucunement dans la froideur. Il faut relire McLuhan...

Au-delà de ces principes de travail qui nous animent, nous cherchons chaque fois la résonance entière du cerveau du spectateur, offrant à celui qui regarde une construction imprévisible, qui révèle une chose et pourrait aussi contenir son contraire. Vouloir que cette image fixe d'un millième de seconde qui se grave sur la rétine puisse avoir l'épaisseur de plusieurs années. Aller sous la surface et au cœur des objets. Voir si tout ça bat encore.

Ce n'est pas gratuit, c'est surtout généreux. j

Pascale Landry et Émile Morin sont membres de l'équipe de direction artistique des Productions Recto-Verso. Émile Morin est scénographe et s'intéresse particulièrement aux mécanismes vidéo-graphiques et audio. Pascale Landry est comédienne performeuse. Ils sont co-concepteurs du dernier spectacle du collectif, *Un paysage/Eine Landschaft/A Landscape*.



Un paysage/Eine Landschaft/A Landscape,
Productions Recto-Verso,
1996. Photo : Sylvain Miousse.