

Infiniment grand, infiniment petit...

À propos de *Swift*,
spectacle de Skappa & associés !

Un homme, grand, dont la silhouette nous fait penser à Corto Maltese, le célèbre marin de l'auteur de bande dessinée Hugo Pratt, nous accueille. Il évolue au milieu d'un amas de bouteilles d'eau en plastique vides et de morceaux de déchets d'objets du quotidien usés et polis par la mer. Une chaise est posée là, des rails miniatures encerclent ce tas, un écran géant en fond de scène.

L'homme est étranger, il nous interpelle dans une langue inconnue, mais ses gestes nous aident à en entendre le sens. On reconnaît quelques mots : grand, petit, swift, liliput...

L'homme s'assoit sur la chaise. On entend la mer. Il glisse un message dans une bouteille, il jette la bouteille à la mer...

Sur les rails un train-bateau se met en mouvement, l'homme hisse la voile – un sac en plastique –, la voile prend le vent – l'homme souffle sur le sac –, et nous voilà partis !

Le train-bateau traverse l'océan, les nuages l'accompagnent, il brave l'orage, les rayons du soleil percent la couche nuageuse, les flots scintillent, tout bouge au rythme des vagues, dans une douce atmosphère. Le long des côtes, nous admirons les reliefs des montagnes, et toutes les couleurs que les paysages nous laissent comme empreintes.

Le train-bateau accoste, l'homme est fatigué, il s'allonge. L'ombre de son profil devient colline, un cheval s'y promène. Une armée de tout petits hommes – tiens tiens, les lilliputiens des *Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift – installent des échelles pour gravir la colline, une fois au sommet, ils construisent une ville, une vraie ville, avec des maisons, des immeubles, des gratte-ciels, des enseignes publicitaires, des ponts, des autoroutes, on entend même le trafic et le ronronnement de la ville... Un incendie se déclare, pas d'eau pour l'éteindre, c'est l'homme sur le plateau qui va s'en charger.

Des débris, il va en explorer le moindre détail, et le plus minuscule alors se transforme en un motif géant d'une tout autre nature qui remplit tout l'écran. L'image de l'homme circule, elle apparaît et disparaît, croisant le cheval qui est revenu, immense. L'homme essaie de les rattraper. Elles grandissent, il n'y a plus de place que pour ses jambes, l'homme sur le plateau est tout petit. Sa tête géante apparaît à l'envers. Puis son ombre, géante elle aussi, mais une ombre infidèle qui n'en fait qu'à sa tête. Corto Maltese

encore... L'homme a visiblement très soif...
Hallucinations ? C'est son ombre qui va lui
trouver de l'eau. Une bouteille avec un message
dedans. L'eau, la terre, la vie, les hommes, nous
tous réunis ici.

Ce voyage, long et court, lointain et proche,
étrange et familier, Skappa ! nous y invite le
temps d'une représentation, en cinquante
minutes. Nous tous, petits et grands, sagement
assis dans nos fauteuils de théâtre, ensemble
nous avons pris la mer, construit des villes,
exploré des contrées inconnues, changé
d'échelle. On a fait l'expérience du regard :
comment juste en changeant de point de vue, on
modifie notre regard sur les choses, et comment
ce regard neuf transforme notre perception de
la nature, des autres, de la vie.

Tout cela, Skappa ! nous le fait vivre avec ce
qu'on trouve dans nos poubelles, bouteilles
vides et plastiques divers, ficelles, débris de toute
nature qu'on trouve sur les plages, savamment
orchestrés dans un jeu d'ombres et de lumières,
de projections d'images et de vidéos, où le
très simple, le très ancien et le très traditionnel
théâtre d'ombres côtoie les très sophistiqués, les
très technologiques et les très contemporains
arts numériques, mais que Paolo Cardona, en
parfait alchimiste manipulateur, arrive à nous
faire totalement oublier.

Ah ! La magie du théâtre...

Swift, de Skappa & associés !

Premier volet d'une trilogie autour du voyage

Spectacle à partir de 2 ans

Écriture : Paolo Cardona

Mise en scène : Isabelle Hervouet

Conception et réalisation du dispositif du
travelling, création lumières : Nicolas Le Bodic

Scénographie : Paolo Cardona

Musique : Fabrizio Cenci

Vidéos : Christophe Loiseau

Développement de logiciel : Benoît Fincker

Jeu : Paolo Cardona

www.skappa.org/