

VUE PLONGEANTE

Entretien avec Christophe Kiss, scénographe. Il signe également les costumes aux côtés de Mireille Dessingy assistée de Verena Dubach

Quels sont les éléments de votre scénographie, qui fait alterner le grand et le petit en partant de l'architecture d'une ville ?

Christophe Kiss : Chez Dario Fo, la situation joue sur un registre de commedia dell'arte et un caractère grotesque qui monte en puissance au fil de la pièce. Je suis très sensible aux changements d'échelle et, par la scénographie proposée, on s'habitue à une certaine échelle de représentation participant d'une transformation qu'on pourrait trouver notamment dans un théâtre de marionnettes.

Le décor propose, d'une part, une situation et une inscription générale de l'action grâce à la ville de Milan représentée par une maquette d'architecture. Avec le langage propre à la présentation de bâtiments notamment sur concours ou enquête publique qui est ici de mise. Autour de la scène représentant le commissariat, on relève une ceinture de petites maisons figurant des quartiers urbains sous la forme de volumes géométriques simplifiés. Ceux-ci juxtaposés nous suggèrent une impression de grande agglomération. D'autre part, au fond, à la verticale, est dressé le plan de la cité milanaise qui nous fait surplomber la ville, comme vue d'avion. Mais, puisqu'il s'agit, dans le même temps, du fond du commissariat, nous nous trouvons à la fois à l'intérieur et à l'extérieur. Au centre de scène se trouve une transposition du centre ville milanais. Cette cité est construite comme une toile d'araignée autour d'une sorte d'heptagone qui a été reproduit au cœur du plateau et forme l'aire de jeu où évoluent les protagonistes de l'intrigue policière. Elle domine ainsi comme un îlot surplombant la ville la représentation en général. Et sur cette zone de jeu ne sont représentés que les éléments nécessaires à la dramaturgie : les deux portes, la fenêtre vers laquelle tout converge au niveau des lignes de fuite, ouverture suggérée comme seule échappatoire possible, bureau, armoire et porte - manteau.

Le spectateur est accueilli par une vue sur le plateau assez singulière au Théâtre de Carouge.

C. K. : Assurément, dès ma conception de la scénographie pour *Homme pour Homme* de Bertolt Brecht, dans une mise en scène de Patrick Mohr en avril 2004, j'ai été très sensible au volume de salle de ce théâtre qui donne un point de vue plongeant sur la scène. Pour *Homme pour homme*, j'ai articulé mon travail sur la voie ferrée avec des lignes de fuite nous menant aux montagnes du Tibet. Avec *Mort accidentelle d'un anarchiste*, il s'agit de donner la sensation d'un saut plongeant au-dessus de la ville de Milan. Et restituer ainsi cette sensation de vertige qui est l'un des éléments moteurs de la pièce. Soit le raptus, cette force qui s'empare de nous lorsque l'on est au désespoir et qui nous pousse à commettre un suicide. J'ai voulu traduire cette impression de vertige par cette vue plongeante en profitant de la dimension d'amphithéâtre que revêt la salle carougeoise. Par la scénographie, nous avons l'impression de survoler la ville de Milan et par le vertige de cette vision, nous pouvons retrouver la perspective d'une possible déféstration.

Quel jeu ou rapport essayez-vous d'instaurer entre le spectateur et ceux qui portent l'intrigue, les comédiens ?

C. K. : Le jeu combine cette impression de vertige et le sentiment d'un huis clos. Il s'agit aussi d'être enfermé dans une ville, et cette sensation d'être seul dans la foule. A cet égard, le commissariat est un véritable piège, à l'image de cette ville de Milan saisie dans sa toile d'araignée. C'est sur ce double aspect que s'est principalement concentré mon travail.

Rien ne semble caché à l'oeil dans votre scénographie...

C.K. : Pour ***Mort accidentelle***, nous avons une surface affranchie, c'est-à-dire que tous les éléments qui la compose sont avoués : les maisons formant la ville de Milan sont une transposition stylisée de quartiers urbains. Nous sommes ici dans une franchise par rapport à un décor qui n'a rien à voir avec un trompe l'œil. La scène elle-même ne propose pas de murs, ce qui est une autre particularité de cette scénographie. Portes et fenêtres tiennent debout mais sans murs autour. Cette franchise permet de voir le plan de la cité et est aussi issue du jeu proposé par Dario Fo qui comprend des changements à vue de costumes et de personnages. À l'image du personnage du Fou, d'abord habillé de blanc, comme une page vierge, puis devenant un être caméléon, passant du juge en noir au Capitaine Piccinni, bandeau sur un œil de verre, prothèses en bois à la main et à la jambe et veste de vétéran, pour finir par incarner un évêque tout de rouge vêtu.