



KINGDOM

ENTRETIEN AVEC ANNE-CÉCILE VANDALEM

Comment avez-vous connu l'œuvre de Clément Cogitore, dont vous vous êtes inspirée pour le dernier volet de votre trilogie ?

Anne-Cécile Vandalem : Après *Tristesses* et *Arctique*, je souhaitais dans *Kingdom* travailler sur l'absence d'avenir vue à travers le regard d'enfants. J'ai découvert le travail de Clément grâce au catalogue de l'exposition présentée au BAL à Paris, puis j'ai vu son film *Braguino*. Ses thématiques, ce « monde en train de disparaître » selon lui, rejoignaient les sujets que je souhaitais aborder. Cette proximité d'intérêts m'a conduite à le rencontrer pour discuter d'une éventuelle adaptation. Son travail a un parti pris artistique si fort que je n'y trouvais pas ma propre liberté de création. En travaillant sur le canevas de l'histoire, nous sommes convenus que je m'inspirerais de *Braguino*, mais librement. Si son film est source principale d'inspiration, *Kingdom* n'en est pas une adaptation *stricto sensu*. J'y croise d'autres inspirations comme *Croire aux fauves* de Nastassja Martin ou les écrits de Camille de Toledo. De plus, je m'attarde sur ce que je pense être des zones d'ombre du documentaire, j'ai voulu les remplir, les peupler. En partant du concept de psycho-généalogie de cette famille, je voulais observer comment, dans un avenir incertain, le passé peut constituer une manière de réinventer le futur. Je travaille sur une biographie des personnages qui est libérée de la trame de *Braguino*. Je tire grâce à ma fiction des fils qui se détachent de l'univers du film. Cela me permet de raconter autre chose que le monde des vivants et d'aller vers une modification de ce monde qui porte en lui d'autres réponses pour l'avenir. Clément filme une réalité avec son regard d'artiste, qui est déjà une forme d'interprétation, mais il ne peut dans un documentaire aller au-delà de ce qui lui est donné à voir. Moi, grâce au théâtre, j'ai la possibilité d'extrapoler.

Dans le film et dans le spectacle, les enfants sont les vecteurs du récit. Comment avez-vous utilisé leur potentiel sur scène ?

Faire arriver des enfants et de jeunes adultes dans une histoire théâtrale distante du réalisme et où jouent des acteurs de métier est un véritable choc. J'essaie de ne jamais faire jouer les enfants mais de les prendre pour ce qu'ils sont, je les plonge et les fais exister dans des scènes. Avec eux, les comédiens sont obligés de travailler différemment, les codes de jeu se trouvent modifiés. J'ai l'habitude de travailler avec des enfants qui n'ont jamais fait de théâtre. Ils ont souvent quelque chose de très particulier qui me plaît. Pour les faire entrer dans notre dispositif, j'ai d'abord essayé de créer une relation entre eux et les adultes – car ils sont quatre – et de construire cette famille en quelque sorte. Dans *Kingdom*, je souhaitais que les enfants soient toujours les témoins de ce qui se passe. Les personnages se racontent et, au travers de leurs témoignages, l'histoire les rattrape peu à peu. Ces enfants sont des éponges, ils entendent tout des conflits des adultes, les absorbent en permanence. Comment en héritent-ils et qu'en font-ils ? Leurs parents leur ont appris que les voisins – leurs cousins – étaient leurs ennemis. Depuis toujours, la barrière est dressée entre eux. Je souhaitais que nous comprenions la façon dont ils reçoivent tout cela mais aussi comment cela se traduit la nuit. Le seul moyen étant pour eux de sublimer et d'exorciser ces affrontements par des scènes entre rêve et réalité. Comme dans *Tristesses* et *Arctique*, la résolution finale, à la fois puissante et tragique, est prise en charge par les enfants et surtout par les jeunes adultes, qui se trouvent à la frontière exacte entre les deux mondes. C'est tragique car ce n'est pas une solution. Et je ne veux surtout pas dire que la solution est entre les mains de la jeunesse, qu'ils doivent régler les problèmes que nous avons créés. Je souhaite montrer qu'il y a peut-être dans la jeunesse, les enfants, un refus de rester indifférents ou paralysés, qu'ils ont la volonté de tenter quelque chose même si l'issue est incertaine.

Votre trilogie met en scène des clans opposés, des communautés désintégrées. En quoi ce dernier opus prolonge-t-il votre recherche sur l'impossibilité d'un vivre ensemble ?

Cette communauté qui s'isole du monde reproduit les conditions d'une guerre alors qu'elle vient pour chercher le contraire. L'impossibilité de vivre en paix est ici liée à des oppositions historiques fondamentales, comme la question du territoire, l'opposition nature-culture, le rapport au vivant... Des thèmes qui renvoient presque à la mythologie. C'est la guerre perpétuelle. Je pense toujours en termes de trilogie, c'est pour moi une manière de cadrer. Je voulais travailler sur ce que j'appelle les grands échecs de l'humanité. Il n'y en a pas que trois, bien sûr... Quand j'étais enfant et que j'ai pris conscience du monde dans lequel j'allais vivre, il était encore possible de croire en un futur. Je ne peux actuellement pas dire à mes enfants que l'avenir sera meilleur. Je me suis demandé, entre les perspectives de mon enfance et ce qui a changé depuis, ce qui constituait des échecs. J'ai voulu dans *Tristesses* traiter d'abord l'impossibilité de vivre ensemble sous l'aspect politique, puis dans *Arctique* la promesse écologique face au progrès et son échec absolu, et enfin ici l'incapacité à construire un futur. Je crée des dystopies, mais j'essaie aussi de poser des questions qui peuvent nous mener vers autre chose, ne pas simplement nous dire qu'un mur est devant nous. J'explore la question de la psycho-généalogie non pas comme une fatalité, mais pour montrer que dans ce que nous portons dans nos racines, dans notre passé, se cachent peut-être de nouvelles possibilités. Je ne suis pas totalement pessimiste, je tente aussi, par mes récits, de redonner de la force. Voir et entendre cette histoire donne la possibilité qu'elle résonne et qu'elle porte plus loin. Je tente de donner de la puissance à la fiction, de redonner au récit une force qui est censée dépasser le moment de la représentation. Et c'est pour moi la vraie puissance du théâtre, du cinéma, celle de sublimer une histoire. Cela restera toujours mon cheval de bataille.

Le retour à la nature, une vie plus en équilibre avec les ressources sont des thématiques on ne peut plus actuelles, aussi bien dans la vie quotidienne que dans la fiction...

Plutôt que de retour à la vie sauvage, Clément Cogitore à propos de *Braguino* et Nastassja Martin dans *Les Âmes sauvages*, parlent de rapport de bon sens à la nature. Ce qui oppose les deux familles est que l'une veut vivre dans cette nature et se projeter à long terme. Elle tente pour cela de maintenir son équilibre, dans une relation de bon sens. Si nous voulons que la nature continue à nous donner, il ne faut pas lui prendre plus qu'il n'est besoin, il ne faut pas la dépeupler de son vivant. Ce n'est pas de l'écologisme acharné mais du sens commun. Cela se confronte évidemment au rapport consumériste qui prend de la nature tout ce qu'elle donne, le plus vite possible, jusqu'à épuisement. C'est ce choc qui m'intéresse, car il s'inscrit dans mon interrogation sur le futur. La forêt, qui pourrait être un paradis, se révèle être une prison, notamment avec l'arrivée sur le terrain de braconniers en hélicoptère et, avec eux, la violence du monde ultracapitaliste qui marchandise tout, vide la taïga et fait commerce de toutes les ressources possibles sur place. Et puis il y a les feux de forêt dus au réchauffement climatique. Leur paradis se rétrécit de plus en plus. Dans *Braguino*, Clément ne filme jamais l'autre famille. Je n'ai également rien voulu montrer de ce qui constitue l'hostilité, le danger. L'ennemi, comme les ours, les machines, les braconniers ou le feu, ne sont jamais vus, seulement racontés. Nous restons au plus près de la famille, sans jamais aller au-delà de la barrière. C'est ce qui donne de la force à la narration. Raconter cette histoire, c'est éviter qu'elle ne disparaisse. C'est la continuité d'un monde par la puissance du récit.

Propos recueillis par Malika Baaziz en janvier 2021