



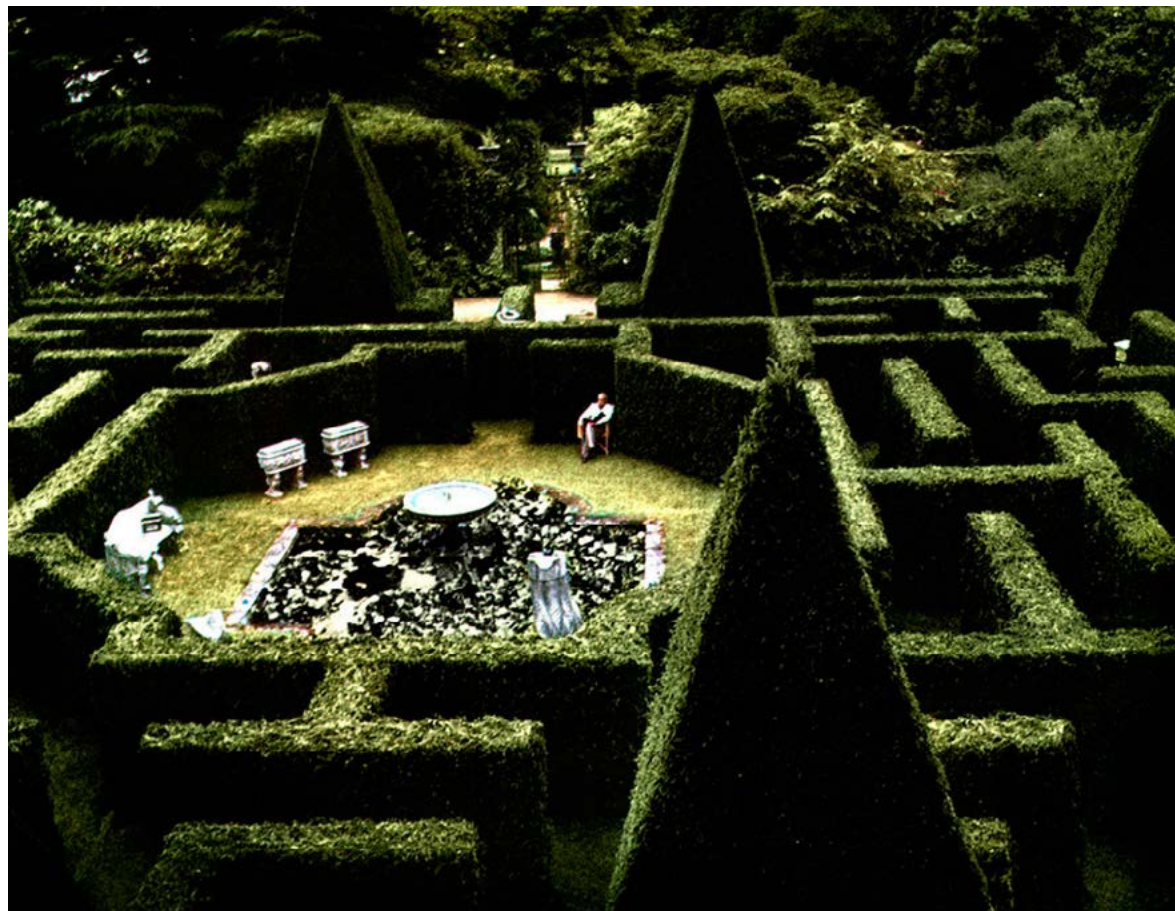
## CINÉMA, de Tanguy VIEL

Un trilogue.

Mise en scène : Antoine de La Roche

Création Juin 2021 : Chez l'habitant

Création Nov 2021 : Version salle



## CINÉMA, d'après Tanguy Viel - Un trilogue.

### CRÉATION JUIN 2021

Chez l'habitant / Durée 1h10

### CRÉATION NOVEMBRE 2021

Version Salle / Durée 1h15

**A partir de 14 ans.**

**Production** : Le combat ordinaire

**Co-production Version chez l'habitant** : Dinan Agglomération.

Avec le soutien du Conseil Départemental des Côtes d'Armor

**Co-production Version Salle** : Dinan Agglomération,

L'archipel-Théâtre de Fouesnant, La Maison du Théâtre (Brest), le Théâtre du Pays de Morlaix

Avec le soutien du Conseil Départemental des Côtes d'Armor et l'Aide à la production du Ministère de la Culture - DRAC de Bretagne, dans le cadre du Plan de Relance.

### Mise en scène

Antoine DE LA ROCHE

### Jeu

Romain BLANCHARD

### Dramaturgie et collaboration

Antoine ORHON

### Création sonore et régie générale

Benjamin FURBACCO

### Création Lumière

Eric ROSSI

### Création vidéo

Boris CARRÉ

### Scénographie

Ronan MÉNARD

### Chargée d'Administration

Nathalie JÉHANIN

### Directeur de production et chargé de diffusion

Dominique MAHÉ (Le 26, Rennes)

*J'ai lu Cinéma à l'été 1999, quelques mois après sa parution et le roman ne m'a plus quitté - ou l'inverse.*

*C'est une rencontre avec un texte comme on en croise à peine deux ou trois dans une vie, parce qu'il s'agissait alors de lire une histoire de cinéma avant de lire une histoire de théâtre.*

*J'ai bien souvent comblé ma solitude par les films pendant l'adolescence. Avoir vu le film Funny Bones de Peter Chelsom (1995) plus de 65 fois tient probablement d'une obsession approchant celle du narrateur de Cinéma. Avec l'espoir de découvrir un sens toujours plus profond depuis le premier émerveillement suscité par l'oeuvre.*

*Le Limier, de Joseph Mankiewicz, au centre de Cinéma, fut également un de ces films fondamentaux. Les situations du Limier ne sont que jeu, sorte de théâtre permanent dans le théâtre, vers une issue pourtant fatale.*

*A l'heure où nous consommons purement et simplement en masse les films, séries, etc. « Cinéma » pourrait être un manifeste pour développer notre regard critique sur les oeuvres existantes, pour s'y « arrêter », pour percevoir l'influence qu'elles ont sur notre sensibilité autrement que par le pur consensus.*

*Antoine de La Roche*

## L'histoire

Dans *Cinéma*, un homme raconte le film *Le limier* (Mankiewicz, 1972, adapté de la pièce d'Anthony Shaef-fer, 1970), de bout en bout.

Peu à peu, nous réalisons que le film prend toute la place dans sa vie, que le personnage de *Cinéma* ne perçoit le monde autour de lui que par le prisme du *Limier*.

*Cinéma* est tout à la fois le récit d'une histoire d'amour passionnelle d'un homme avec un film, le témoignage de la fin d'une époque cinématographique (le dernier film de Mankiewicz), mais également une immense ga-geure: faire entendre par les mots ce que la caméra, au cinéma, décide de montrer et de ne pas montrer.

*Cinéma* est encore une étude du lien d'un homme avec une oeuvre qu'il ne maîtrise pas et qui lui échappe. On plonge avec le narrateur dans la spirale infernale du film pour découvrir celle à laquelle il est lui-même soumis en nous le racontant.

C'est alors « *Sleuth* » (« *Le limier* », en anglais ) tout entier, sorte de méta-entité filmique, qui investit peu à peu toute l'existence du personnage de *Cinéma*.



Lawrence Olivier, *Le Limier*,  
Mankiewicz, 1972

## Le roman *Cinéma sur scène*

L'écriture de Tanguy Viel dans *Cinéma* possède une qualité d'adresse construite par le récit à la première personne, par un humour et un sens inouï de la rupture, par la structure syntaxique de *Cinéma*, qui permet en effet à la pensée du personnage d'être en mouvement permanent dans le récit: des phrases de deux pages parfois créent l'urgence du narrateur à dire et à préciser plus encore sa pensée devant *Le limier*.

C'est ce mouvement-là, cette nécessité à dire, à faire entendre et à donner à voir qui me tiennent avec *Cinéma* depuis la parution du roman.

## L'art comme possibilité de bouleversement

C'est le mouvement d'un bouleversement que nous décrit Tanguy Viel : celui d'un personnage devant une oeuvre qui le transforme viscéralement, et qui devint ensuite notre bouleversement. L'obsession du narrateur, son cloisonnement quotidien avec *Le limier* nous a conduit à nous interroger sur sa quête de vérité: quel sens a-t-elle aujourd'hui, en 2021 ?

*Cinéma* argumente ce postulat et dépasse ainsi les artifices du scénario (le polar) pour tendre vers un point de non-retour. Avec la mort des deux protagonistes en ligne de mire à la fin du film (mort physique ou mort sociale), le personnage de *Cinéma* engage et lie sa propre existence aux enjeux du film.

C'est cet abandon de soi, total et sans issue de secours possible, que nous voulons raconter en portant *Cinéma* au plateau, au-delà d'un semblant de thèse judéo-chrétienne. Cet abandon raconte une humanité qui ne se soucie pas du regard des autres, une naïveté enfantine qui pourtant a des conséquences fatales.

## Cinéma Chez l'habitant VS Cinéma Version salle

Recevoir Cinéma chez soi et aller voir Cinéma au théâtre serait la possibilité pour le spectateur d'expérimenter un récit cinématographique sous des angles différents.

Nous interrogerons les différences de focales que les espaces d'une habitation ou d'une scène offrent à partir d'un même texte.

C'est également en questionnant la position du spectateur que nous souhaitons mener notre recherche : quelles perceptions de l'oeuvre la proximité avec l'acteur chez l'habitant permet-elle (une réelle intimité où tout est plus immédiat et plus réactif) ?

Le choix de la frontalité au théâtre et les éléments scéniques permettent-ils de percevoir une complexité plus large du propos de Cinéma en salle ?

## CRÉATION THÉÂTRALE CHEZ L'HABITANT

### L'espace de l'habitation comme aire de jeu

Le film de Mankiewicz est un huis-clos qui se déroule chez Andrew Wyke, un manoir dans le film. Nous investirions ainsi différents espaces de chaque habitation comme s'ils étaient ceux du quotidien du personnage de Cinéma.

Pour créer l'idée que le film Le limier est au centre de la vie du personnage de Cinéma, la cuisine, le salon des habitations seraient les premiers espaces investis, mais nous souhaitons également pouvoir suivre le personnage et son obsession jusque dans l'intimité d'une chambre.

### Les spectateurs de «Cinéma» : des invités à « voir » Sleuth

Nous souhaitons mettre le spectateur «en immersion» : immersion dans le quotidien du personnage de Cinéma et immersion dans l'intrigue du Limier.

Les spectateurs pourraient être ceux dont parlent régulièrement le personnage: des amis, des rencontres, invités à « voir » le film pour la première fois.

Tout au long du récit, dans les différents espaces de la maison, nous chercherons à inscrire les spectateurs au coeur de l'intrigue du Limier, comme des partenaires de jeu pour le narrateur de Cinéma. Ils chercheront avec lui les indices, accessoires et costumes propres au Limier. Il s'agira pour l'acteur de créer un rapport de complicité avec le public pour que le drame du personnage de Cinéma, son enfermement dans l'oeuvre, sa détresse, prenne toute sa place au côté du drame final du Limier.

### Le récit

La parole dans «Cinéma», aussi descriptive soit-elle, est action. Elle construit peu à peu l'identité du narrateur et son obsession, autant qu'elle raconte le film.

Pour traduire la névrose du personnage de Cinéma, nous chercherons avec le comédien l'incarnation progressive du récit, le mouvement d'une parole prise au jeu de son impossible objectivité.

Pour crédibiliser l'obsession d'un personnage qui vit en concubinage avec Le limier, nous chercherons la minutie dans la description de chaque étape du film, ou encore comment faire entendre les rapports de pouvoir et de force entre les personnages du film, l'incompréhension croissante du personnage (sa folie, sa détresse) face à la distraction du spectateur.

**Jeux et maquillages :**

Il est question de transformation et de jeux entre Milo Tindle (Michael Caine) et Andrew Wyke (Laurence Olivier). Ce seront des jeux de dupes, physiques et verbaux, des rapports de pouvoir initiés par le sexe et l'argent et enfin un ultime jeu « à la vie à la mort » entre les deux personnages.

Le « comme si » de l'acteur est un argument que Tanguy Viel relève dans nombre de situations du Limier, comme si son narrateur était lui-même pris à ce jeu.

Pour aller au bout de ce « jeu », nous souhaitons convoquer le trouble initié par le personnage Michael Caine dans le film (spoilé par le narrateur): revenu dans la partie après une humiliation, il apparaît maquillé et déguisé à s'y laisser prendre, en inspecteur de police. Nous travaillerons sur l'identité double du narrateur : l'homme du récit et le personnage possédé par l'oeuvre. Nous réfléchissons au maquillage de cinéma pour donner à voir, de façon crédible dans une proximité chez l'habitant, un homme possédé qui tombe peu à peu le masque.

**Le son : Deus ex machina**

Le narrateur fait peu à peu apparaître l'entité « Sleuth » dans le roman : cette entité pourrait apparaître avec le son.

La création sonore pourrait se baser uniquement sur celle existant dans le film. Par le biais du montage ou de la reproduction sonore, le son du film accompagnerait ainsi le personnage dans les allers et retours qu'il fait dans l'oeuvre.

Il créerait aussi le dialogue entre le personnage de Cinéma et ceux du Limier (et plus encore avec « Sleuth » tout entier).

Le son pourrait également jouer avec le narrateur pour le relancer dans le mouvement du film ou le faire réagir et faire ainsi exister peu à peu « Sleuth » pour le spectateur, une sorte d'entité qui jouerait à jouer avec son narrateur autant qu'à le posséder.

« Écrire un film, décrire un film, c'est dire que le réel est finalement inaccessible, qu'on n'a jamais affaire qu'à des images du monde, qu'à des représentations du réel sur lesquelles l'écriture-caméra ne fait que glisser »

Jean-Max Colard in

*Une littérature d'après Cinéma, de Tanguy Viel,*

Éd° Les presses du réel, 2012

## CRÉATION - VERSION SALLE

La version salle apporterait un angle différent sur le propos de Cinéma: donner à voir la possession et le bouleversement par des points de vue (scénographique, filmique) qui n'apparaissent pas ou peu chez l'habitant et jouer avec le spectateur à déplacer son regard critique et la perception qu'il pourrait avoir de l'oeuvre.

### Scénographie

Nous réfléchissons à l'intérieur d'un homme qui ne voudrait ou ne pourrait pas grandir, renvoyant au complexe de Peter Pan: une réelle aire de jeu (un salon de 60m2) créant des surprises un peu partout, jouant avec des trompe-l'oeil, avec les faux-semblant du décor de théâtre. Nous chercherons par exemple des éléments de scénographie qui déplaceraient la perception du spectateur (une chaise serait une photo).

Il est également question de faire exister un espace de tournage de cinéma (cf ci-après : la vidéo) avec des rails de travelling, un écran vert, etc. Nous réfléchissons en effet à la possibilité pour le personnage de se recréer des espaces du film pour y vivre.

Des éléments techniques du tournage apparaîtraient au fur et à mesure du récit et déconstruiraient l'espace théâtral pour incarner peu à peu l'obsession du narrateur, sa solitude.

### Le son (Version salle) : Le Deus Ex machina

A partir de la création chez l'habitant, et parce que nous voulons jouer sur l'écoute pour faire exister «Sleuth», nous pourrions chercher comment le fait de «dire» convoque le Limier pour dialoguer avec le narrateur et le posséder peu à peu.

Nous jouerons plus largement avec la sensation d'oppression que créerait le son pour aller chercher, depuis le dialogue qui se met progressivement en place dans le texte entre le narrateur et Sleuth, une sorte de délivrance par la parole, avant d'être tout à fait «avalé» par Le limier.

La musique et certaines répliques du film, apparaissant dans Cinéma, continueraient également à alimenter le dialogue du narrateur avec l'oeuvre.

### La vidéo

Avec le vidéaste Boris Carré, nous chercherons en vidéo à creuser le vertige que donne le roman : l'obsession du narrateur, son amour passionnel, unique et intransigeant pour Le limier de Mankiewicz.

Plusieurs caméras pourraient ainsi donner à voir le personnage de Cinéma dans le Limier, comme si le personnage vivait absolument et en permanence avec le film et ses personnages, jusque dans son intimité.

La vidéo pourrait également raconter un journal auquel le personnage se confie, pour revenir à une forme plus épique et plus adressée quand il donne son regard sur le film.

Ces images pourraient être projetées au-dessus de la scène, comme un écran de sur-titrage, ou encore sur des écrans inscrits dans la scénographie.

« (...) et je dois dire, je m'interroge quelque fois sur l'intérêt de l'histoire, et l'intérêt d'un si grand film, à ce point qu'il m'arrive de penser : sans une vraie mort à la fin, tout ça peut-être ce ne serait rien, (...) »

« (...) quand je le visionne avec des amis, pourvu que ce soit la première fois pour eux, alors je les regarde du coin de l'oeil, je surveille leurs attitudes, c'est comme un miroir de moi, dis-je en moi-même, ma chance de retrouver l'esprit de ma première vision, et donc savoir, notamment, si l'ignorance de la mort jusqu'à la dernière minute rend la chose plus médiocre, si réellement il est besoin de ce grand effet tragique pour donner au film son ampleur. (...) »

« (...) Mais je ne devrais pas parler d'eux comme ça, et je ne dois pas les confondre avec leurs personnages, c'est une question de déontologie, laisser à chacun sa vie à côté du film, je devrais mais c'est impossible, parce que moi-même je n'ai pas de vie à côté du film, je suis un homme mort sans Sleuth, (...)»

« (...) j'ai fini de croire que mon avis peut influencer, et, je peux le dire maintenant, franchement je n'y ai jamais cru, pas cherché une seule fois à convaincre je ne sais qui, parce qu'il faut dire : si Sleuth n'a pas réussi, alors personne ne le peut, et je le sais.(...) »

**Dans «Hitchcock par exemple», Tanguy Viel revient, 10 ans après Cinéma, à un personnage obsessionnel qui tente de dresser la liste de ses films préférés.**

« Voici par exemple la liste des dix meilleurs films américains de tous les temps selon l'American Film Institute:

- 1 - Citizen Kane
- 2 - Casablanca
- 3 - Le Parrain
- 4 - Autant en emporte le vent
- 5 - Lawrence d'Arabie
- 6 - Le Magicien d'Oz
- 7 - Le Lauréat
- 8 - Sur les quais
- 9 - La liste de Schindler
- 10 - Chantons sous la pluie

*Pas un seul film d'Hitchcock. Pas un seul film de Minelli. Pas un John Ford. Pas un Peckinpah. Pas un Cassavetes. Et tout le monde a l'air parfaitement content de cela. Tout le monde a l'air de céder sans mal à l'épuisant consensus d'un surmoi historique, ai-je écrit quelque part dans un cahier. »*

*Hitchcock par exemple, de Tanguy Viel,  
Ed° Naïve, 2010*