



HAL
open science

Mankiewicz et l'adhésion du spectateur dans *Le Limier* : le théâtre et le doute

Marguerite Chabrol

► **To cite this version:**

Marguerite Chabrol. Mankiewicz et l'adhésion du spectateur dans *Le Limier* : le théâtre et le doute. *Coulisses*, 2006, 33, p159-170. hal-03248789

HAL Id: hal-03248789

<https://hal.science/hal-03248789>

Submitted on 3 Jun 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Marguerite Chabrol

Article pour le n° 33 de la Revue *Coulisses* : Théâtre au cinéma / cinéma au théâtre

Mankiewicz et l'adhésion du spectateur dans *Le Limier* : le théâtre et le doute

Tout est fait pour le vraisemblable, voilà, et toujours sur la limite, quand on ne va plus y croire mais qu'on y croit encore. Ça, il faut dire, c'est très fort, parce qu'au total le vraisemblable, il provient de l'intérieur du film [...]¹

En adaptant fidèlement à l'écran, aussitôt après sa parution, la pièce d'Anthony Shaffer *Sleuth*, Joseph L. Mankiewicz propose en 1972 l'un des films les plus théâtraux qui soient. Apparemment tourné vers le passé dans sa thématique (l'obsession d'un des protagonistes pour les années 1930), comme dans son appartenance générique (la pièce policière) et dans certains éléments formels (le jeu avec les clichés comme les rideaux de théâtre), le film évoque les adaptations classiques et semble s'inscrire dans cette tradition. C'est pourtant un véritable trompe-l'œil esthétique, dans la mesure où sa réflexion sur la position du spectateur est extrêmement novatrice et où les mécanismes de l'illusion y sont particulièrement complexes. De la même manière que le personnage d'Andrew rappelle tout au long du premier acte que le faux cambriolage qu'il organise doit avoir l'air vrai (« *look real* »²), le metteur en scène du film est confronté à la question de rendre vraisemblable une action abracadabrante qui est redoublée au cinéma par les difficultés à faire accepter au spectateur les conventions théâtrales.

Une observation précise de la réécriture de la pièce pour le scénario, faite par Shaffer suivant des directives de Mankiewicz, montre que, si tant est que cela soit possible, le film tend à être plus théâtral que son modèle. La manipulation n'est pas seulement appuyée par le réalisme cinématographique, qui aurait pourtant été un des moyens les plus attendus de forcer l'adhésion du spectateur. Certes ce réalisme, qui permet de rendre l'illusion parfaite, intervient lors du déguisement de Milo au début du deuxième acte, mais ce n'est pas le seul ressort du film. La manière dont Mankiewicz construit un dispositif nouveau est tout à fait remarquable et s'appuie sur un double plaisir pour le spectateur : celui de déchiffrer, de saisir des indices qui semblent échapper aux personnages ; et celui de devoir croire alors que la raison invite à résister, plaisir qui prolonge celui de l'illusion théâtrale. Il s'agira de montrer ici comment ce double mécanisme est rendu possible non pas par la suppression des conventions de représentation théâtrale, mais par le choix contraire de les développer à l'extrême, ou de les assumer avec les moyens propres du cinéma.

Lisibilité de la dramaturgie

Loin de chercher à dissimuler les conventions de la pièce sur laquelle il s'appuie, le film travaille d'abord à clarifier sans cesse son propre fonctionnement. La mise en scène s'appuie sur un mouvement explicatif permanent, et d'abord sur la mise en valeur de la structure dramaturgique, soulignant les principes de construction de la pièce. La forme en deux actes est préservée et soulignée par des jeux d'encadrement, ainsi que par la manière détournée d'aborder l'intrigue (la première fois par la scène dans le labyrinthe, la deuxième fois par le ballet des marionnettes). Chacune de ces parties correspond à la maîtrise du jeu par

¹ Tanguy VIEL, *Cinéma*, Paris, Éditions de Minuit, 1999, p. 40.

² Anthony SHAFFER, *Sleuth*, 1^{ère} publication Londres, Alder & Boyars, 1971. Rééd. Londres, New York, Marion Boyars Publishers, 1977, p. 28.

l'un des personnages (d'abord Andrew, ensuite Milo), et à une unité temporelle (un après-midi puis une soirée, séparées par deux jours d'intervalle). Mais il faut aussi remarquer que le deuxième acte se décompose lui-même en deux temps qui permettent de proposer un troisième jeu – la belle si l'on veut parler de la pièce comme d'un match, ce qu'elle est en très grande part. Le film développe plutôt un mécanisme en trois temps, qui produit une accélération. Il peut alors se lire comme l'enchaînement de trois petites pièces qui obéissent chacune rigoureusement à un schéma très explicite : exposition – nœud – dénouement. Explicite parce que le dialogue souligne quelles sont ces étapes, parfois en un long développement, parfois en une simple phrase. Plus précisément, l'exposition est l'énoncé de la règle du jeu ; le nœud de l'action est le déroulement de ce jeu qui est en fait un codage et un déchiffrement à partir de différents indices ; et le dénouement est un coup de théâtre qui apporte une révélation sur les intentions réelles du meneur de jeu, assortie de ses commentaires personnels et d'une bonne dose de triomphalisme.

Ainsi, la première saynète oppose Andrew à Milo. L'exposition est très longue puisque le plan initial est pour le moins complexe. Le jeu consiste à mettre en scène un cambriolage. Le coup de théâtre est la révélation d'Andrew : il a échafaudé ce plan pour se débarrasser de l'amant de sa femme. La deuxième saynète oppose ensuite Doppler à Andrew : l'exposition est plus rapide après l'intrusion du détective, le jeu n'en est apparemment pas un au premier abord, mais le coup de théâtre révèle a posteriori qu'il s'agissait d'une mascarade et d'une revanche de Milo. La troisième saynète oppose finalement Milo à Andrew. La vengeance de Milo est d'autant plus efficace qu'il livre deux combats au lieu d'un seul. Cette fois-ci, la règle tient en quelques mots après que Milo a annoncé un nouveau jeu (« *A new game* ») ; ce jeu consiste alors pour Andrew à retrouver quatre indices et le coup de théâtre suivant est qu'il l'a fait en vain puisque la police n'arrive pas.

L'épilogue, qui marque la double défaite des personnages – Andrew a perdu, Milo a perdu la vie mais gagné au jeu –, se situe en dehors de ces trois saynètes. Si la fin est saisissante, c'est qu'elle échappe à une dimension strictement binaire et suggère une répétition du jeu à l'infini. La clôture de l'intrigue n'empêche pas que l'on reste sur l'impression d'une possible continuité du principe de jeu, du fait que le dernier plan se fige en une maquette qui renvoie à la longue énumération du générique de début.

La structure d'ensemble est d'autant plus visible que le dialogue est réorganisé pour la rendre apparente et que la mise en scène souligne fortement les articulations dramaturgiques, soit par une coupe nettement perceptible au montage (on change brutalement de lieu pendant que Milo réfléchit à sa décision dans la première partie), soit par un plan où les protagonistes sont face à face (quand Doppler annonce enfin le but de sa visite), soit par un zoom pour les coups de théâtre. Dans la première partie, les différentes étapes de l'exposition du plan d'Andrew sont même ponctuées par les ritournelles musicales ou par un insert sur l'un des jeux : « *I understand you want to marry my wife* » (ritournelle), « *This, as they say, is where the plot thickens* » (ritournelle suivie d'une cadence insistante et plan sur les boules de billard), « *I want you to steal that jewelry* » (plan sur le jeu de prédictions qui indique « *A proposal* »)³.

Les explications non verbales ne sont pas moins voyantes : aux éléments contractuels liant les deux personnages par la parole, s'ajoutent des commentaires pris en charge par la caméra qui invitent à un deuxième regard. Les éléments de renversement et l'idée de la manipulation sont donnés d'emblée comme des clefs, et sont suggérés, dès la première scène et avant même le début de toute action, par la manière dont la voix d'Andrew nous guide au cœur du labyrinthe. Il semble d'abord que l'on entende une voix en train de parler, mais un mouvement de caméra passant par-dessus les haies révèle qu'elle était enregistrée sur un

³ « Si je comprends bien, vous avez l'intention d'épouser ma femme / C'est ici, comme on dit, que l'intrigue se corse / Je veux que vous voliez ces bijoux / Une proposition. »

magnétophone dont la voix réelle prend alors le relais. Par ce plan, la perception est d'emblée définie comme incertaine et le spectateur a l'impression d'être en avance sur le personnage, d'avoir une information dont ne dispose pas la victime (Milo dans le premier acte). De la même manière, les indices de la deuxième partie (quand Milo est déguisé en Doppler) sont mis en relief par le jeu des gros plans qui pointent certains éléments (un impact de balle dans le mur pour commencer) que le détective n'a apparemment pas vus. Le spectateur a une nouvelle fois l'impression de prendre de l'avance sous la conduite très ostentatoire de la caméra, dont les mouvements se prolongent en des zooms très prononcés.

La mise en scène fait ainsi accepter les passages les plus délicats de l'intrigue en ouvrant un arrière-plan au dialogue entre les deux protagonistes. La scène du cambriolage, très développée sur le plan visuel par rapport à la pièce, en est exemplaire : par le montage alterné qui permet de les opposer, Mankiewicz fait surgir l'idée d'une menace grâce aux angles de prise de vue en plongées et contre-plongées inquiétantes à l'intérieur du manoir. L'idée de manipulation, suggérée par ces cadrages, permet a contrario, en capturant l'attention du spectateur, de donner une forme de vraisemblance à cet étonnant cambriolage.

La suggestion de l'existence de cet arrière-plan dissimule pourtant la vérité au spectateur, autant qu'elle semble la révéler et les explications sont avant tout des leurres. Ainsi, le principe de mise en abyme, qui au théâtre a généralement pour fonction le dévoilement de la vérité⁴, est relativement difficile à interpréter dans le film où il intervient d'une façon indirecte : Mankiewicz retient l'idée de l'ouverture d'un espace secondaire à l'intérieur de la scène et du déclenchement d'un jeu plus perceptible de la part des personnages qui deviennent acteurs et spectateurs, mais sans donner de contenu précis à ces formes de représentation interne. La première scène de la cave concentre les principaux éléments de mise en abyme : c'est le lieu contenant les maquettes qui sont autant de petites scènes encadrées par des manteaux d'Arlequin⁵, et c'est le lieu où les personnages jouent explicitement l'un devant l'autre, puis l'un avec l'autre pour la première fois. Pourtant, c'est aussi une des scènes les plus insondables du film et, loin de révéler un élément nouveau sur les protagonistes, ce passage ouvre plutôt des pistes qui demeurent un questionnement dans l'ensemble du film : pourquoi Milo se pique-t-il au jeu en se travestissant en femme ? Pourquoi Andrew coupe-t-il court à l'élan de son partenaire qui semblait pourtant difficile à convaincre ?

L'illusion comique

La plupart des nombreux éléments de lisibilité structurelle sont ainsi à double tranchant, puisqu'ils attirent le regard du spectateur et son sens interprétatif autant qu'ils lui refusent une réelle clarification. Cela va de pair avec le procédé d'illusion comique, repris à la pièce de Shaffer. Il ne s'agit pas ici de l'illusion consentie du théâtre, mais plus spécifiquement d'une manipulation du spectateur non averti du statut de représentation de certains passages de l'intrigue, comme dans la pièce de Corneille qui a forgé l'expression. Rares sont en effet les films qui reproduisent avec autant d'efficacité ce principe du théâtre baroque. Certains films théâtraux jouent un peu avec les erreurs d'interprétation du spectateur et les fausses pistes (par exemple, le début de *To Be or Not to Be* de Lubitsch ou le dénouement de la roulette russe dans *Sourires d'une nuit d'été* de Bergman), mais peu les pratiquent à ce point. Bien entendu, les motifs du masque et du déguisement, sur lesquels l'illusion repose ici, interviennent parfois sans lien particulier avec la théâtralité, par exemple

⁴ Voir Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre, vol. 2, L'École du spectateur*, Paris, Belin, coll. « Belin Sup Lettres », 1996 (nouvelle édition revue et mise à jour), p. 98.

⁵ Mankiewicz joue aussi d'une imbrication paradoxale des espaces puisque la cave du manoir, contient les maquettes vues au générique et parmi lesquelles se trouvait précisément le manoir lui-même.

dans certains films d'espionnage. Ce qui est en jeu dans l'illusion comique du *Limier*, n'est pas la manipulation diégétique, mais concerne plutôt le statut de la représentation et ses limites. Tout est question d'interprétation pour le spectateur. Tanguy Viel décrit la « mort » de Milo dans le film en ces termes :

On voit Andrew Wyke tirer une balle de revolver dans le cou de Milo Tindle, puis on voit ce dernier dévaler l'escalier dans un cri, puis Andrew prendre le pouls de Milo pour s'assurer de sa mort. Pendant un certain temps, tout spectateur du *Limier* sera persuadé que Milo est mort, d'autant plus mort qu'Andrew aura pris soin de relever son pouls, puis de laisser choir le poignet avec dédain pour le garantir. La vérité voudra pourtant qu'Andrew, à cet instant, s'assure exactement de l'inverse : que Milo ne soit pas mort (d'une crise cardiaque puisque la balle était à blanc). La dupe, qu'on découvrira plus tard dans le film, nous aura donc emmenés, avec la même image, à deux endroits absolument opposés.⁶

Le Limier est effectivement par excellence le film de l'ambivalence de l'image. Le parallélisme entre théâtre et film policier prend ici un relief particulier : en effet le processus théâtral suscite l'interprétation (des gestes, de la signification des accessoires), de même que le genre policier demande l'interprétation des indices. Cette description, qui rend compte aussi plus généralement des faillibilités de l'image chez Mankiewicz, ne montre cependant pas ce qui permet au film de surenchérir sur la pièce de théâtre. Chez Shaffer en effet, la scène est exactement la même et Andrew est supposé faire des gestes de vérification que le spectateur interprète mal. De plus, le deuxième acte, dans le film comme dans la pièce, repose sur les possibilités théâtrales de l'ellipse, c'est-à-dire la manière dont une ellipse est « comblée » après-coup par la parole. Puisqu'il y a un vide entre les deux parties du *Limier*, le dialogue a toute latitude pour meubler ce vide, et le renversement du rapport de force vient aussi de ce que Milo, par ses récits, invente le contenu des ellipses et du hors-scène.

Dans un premier temps donc, le film reprend à son compte ce mécanisme théâtral, tout en le soulignant légèrement par un plan conclusif en forme de tableau qui renforce l'impression de résolution. La difficulté au cinéma est peut-être que le spectateur a davantage besoin d'être convaincu et Mankiewicz déploie alors dans ce but toute une rhétorique cinématographique empruntée notamment au genre policier. Le film a ainsi des moyens propres de constituer l'illusion, essentiellement par le travail sur les gros plans et les inserts. En effet le dispositif scénique et le jeu de l'acteur fonctionnent parce qu'ils sont doublés par une pratique habile du montage qui, non content de laisser le spectateur mal interpréter, l'induit délibérément en erreur.

Les gros plans jouent d'abord un rôle essentiel, précisément parce qu'ils sont employés d'une manière très traditionnelle. Sur les visages, ils permettent de dramatiser la situation, orchestrant les passages de la comédie au drame. Les cadrages sont ainsi de plus en plus rapprochés à mesure qu'on avance dans le dénouement du premier acte. C'est parfois à peine perceptible, mais le passage sur les escaliers précédant immédiatement le coup de feu repose sur une gradation menée minutieusement jusqu'au plan unique qui est successivement un très gros plan sur les yeux de Milo derrière le masque de clown, puis un très gros plan sur sa bouche qui hurle, puis un très gros plan sur le revolver. C'est quand Andrew déclare sans détour sa haine à Milo qu'il est filmé en gros plan ; c'est aussi le cas pour Milo lorsqu'il a un sursaut et affronte Andrew en lui réaffirmant la trahison de sa femme et en lui jetant sa folie au visage : « *you're a bloody mad* »⁷. Puisque les gros plans donnent une valeur de vérité très forte à ces déclarations haineuses, pourquoi ne pas croire aussi à l'annonce d'Andrew qui dit s'apprêter à tuer son adversaire ?

⁶ Tanguy VIEL, « Obtenir réparation », *Positif* n° 469, mars 2000, p. 101.

⁷ « Vous êtes sacrément fou / Vous êtes un fou sanguinaire ». L'ambivalence de *bloody* est difficilement traduisible.

Quand il montre un objet en insert, le film donne en outre l'impression de proposer un commentaire de l'action. Les marionnettes sont ainsi utilisées selon l'application la plus simple de l'effet Koulechov : selon la nature des plans entre lesquels elles sont intercalées, elle introduisent des émotions dans le film, émotions qui dédoublent dans une certaine mesure celles du spectateur. Certaines changent d'ailleurs de position entre les deux actes, pour s'intégrer au mouvement et aux directions de la scène, donnant littéralement le sentiment de regarder et de réagir – sentiment évidemment créé par le montage. Mankiewicz a expliqué que la ballerine est traitée comme si elle était amoureuse de Milo, tandis que le marin (le seul présent dans la pièce d'origine) change de camp. Dans le film, il donne ainsi l'impression de saluer le geste d'Andrew après le coup de feu et surtout, de confirmer l'événement. La représentation ne suffit pas toujours dans le film à convaincre le spectateur : c'est donc le montage qui atteste certains faits, souvent de manière trompeuse. En tout cas, les marionnettes prennent en charge une double fonction émotionnelle et intellectuelle, semblant assurer le spectateur de ses propres réactions face à une intrigue pour le moins déroutante.

La fin du premier acte n'est pas la seule scène à poser le problème de l'interprétation. Plus généralement, la mise en scène s'amuse à mettre en place ostensiblement de faux indices à double lecture. C'est là que se rejoignent l'accessoire théâtral et l'objet indiciel du film policier. Les gros plans invitent à faire la confusion entre les deux, c'est-à-dire à croire qu'il faut donner plus de sens aux objets présents qu'ils n'en ont réellement. Cela est d'autant plus efficace que la mémoire de ces gros plans est tout ce qui reste pour le deuxième acte : on vient en effet de voir disparaître un des deux seuls protagonistes, tout ce qui demeure est dans ces indices que l'on a pu saisir au passage. En particulier les initiales sur la voiture de Milo, initiales qui permettent d'identifier à nouveau la voiture au moment du retour de Doppler. À nouveau l'image dit une chose et son contraire : elle dit que Milo n'a pas quitté le manoir au spectateur naïf (c'est-à-dire qui découvre le film pour la première fois) ; elle dit qu'il est revenu sous d'autres traits au spectateur averti.

C'est dans la même perspective que les soupçons de Milo, formulés très directement dans la pièce, sont retardés dans le film et remplacés par la stimulation du sens critique du spectateur. Dans la pièce, Milo demande par exemple à Andrew avant de se décider « *How do I know this thing isn't one big frame up?* »⁸. Plus loin, quand Andrew imagine une scène de meurtre à partir de l'habit de moine, Milo s'effraie : « *Murder ? Anguished screams of the victim ? What are you talking about ? It's a simple robbery we're staging here, that's all. / (An uneasy pause) / ANDREW – Quite right Milo. I was carried away for a moment* »⁹. Dans la pièce, l'implication du spectateur se fait ainsi par une forme de sympathie envers Milo dont on partage le point de vue et la méfiance. Mankiewicz déplace un peu ce mode d'adhésion : nous ne nous demandons plus pourquoi et comment Milo peut croire au discours premier d'Andrew, mais nous recherchons une forme de participation distanciée : Milo fait ainsi preuve d'ironie plutôt que de simple méfiance. La suspicion est ainsi évincée de son discours, suggérée plutôt par le jeu de l'acteur, et remplacée dans ses propos par une plus grande lucidité. Dans la pièce, par exemple, l'idée de se déguiser avec une vraie panoplie du cambrioleur est donnée par Andrew :

ANDREW – Let's see what we've got. (*He opens the basket. He holds up the pieces of the burglar suit one by one and puts them on Milo.*) Item. A face mask, a flat cap, a striped jersey and a bag marked Swag.

MILO – I thought the idea was that I was *not* to be taken as a burglar.¹⁰

⁸ « Qu'est-ce qui me dit que tout ça n'est pas une immense machination ? », *op. cit.*, p. 27.

⁹ « MILO – Un meurtre ? Des hurlements angoissés de la victime ? De quoi parlez-vous ? Nous mettons en scène un simple cambriolage, c'est tout. / *Un blanc embarrassé.* / ANDREW – Evidemment Milo. Je me suis laissé emporter. », *op. cit.*, p. 30.

¹⁰ « ANDREW – Voyons ce que nous avons. (*Il ouvre le panier et prend un par un les éléments d'un costume de cambrioleur. Il les tient devant Milo.*) Et puis un masque pour le visage, un bonnet tout simple, un tricot rayé et

Dans le film, Milo fait preuve de plus de distance et lui prend la dernière réplique : « *Why not a neon sign with 'burglar' on it* »¹¹ : en évoquant les accessoires, il se place ainsi sur le terrain de son adversaire. De même, il avait un peu plus tôt déjoué un cliché de cinéma. Supposé deviner l'emplacement du coffre-fort, il regarde d'abord le portrait de Marguerite : « *I don't think you'd hide your safe behind it. I've seen that in too many movies* »¹².

Mankiewicz jalonne ainsi son film de références à des clichés cinématographiques : clichés de situation comme pour le coffre-fort, ou clichés de mise en scène dans l'orientation du regard du spectateur par les gros plans et les zooms. Ces procédés peuvent ainsi se percevoir comme des gestes du metteur en scène, de la même manière que l'on perçoit certains gestes de l'acteur au théâtre. Le spectateur identifie un geste et commence alors une démarche d'interprétation. Le procédé est simple, mais non moins efficace. Dans le cadre plus précis d'un film qui semble contaminé par le théâtre, les gros plans, figure la plus identifiable du cinéma, donnent l'impression d'être un mécanisme de défense face à la théâtralité, un moyen de quitter le théâtre. Le spectateur ainsi orienté pense déceler une vérité là où le reste du film laisse le factice dominer. Mankiewicz joue ainsi du statut privilégié de figures cinématographiques pour reposer la question de l'illusion comique et des décalages entre l'action et l'interprétation.

Le doute et la croyance

Le Limier exagère en outre certains traits théâtraux dans le rapport à l'univers diégétique extérieur à la scène. Mankiewicz renonce systématiquement à illustrer l'action hors scène. Il en va de même avec un certain nombre d'anecdotes qui renvoient à l'univers extérieur dans la pièce : le film est ainsi très allusif avec les traces de l'existence des deux femmes. Par exemple, dans la troisième manche de la pièce, Milo prouve à Andrew que le bracelet qu'il a dissimulé est bien celui de Tea en récitant l'inscription qui s'y trouve. Cette inscription n'est pas mentionnée dans le film. Autre exemple, quand Doppler avance les preuves d'une visite de Milo à Andrew, il invoque dans la pièce le témoignage d'un tiers. La notion de témoignage disparaît complètement dans le film. Troisième exemple : Andrew met en cause le jardinier dans la pièce à propos du tumulus dans le jardin, ce qui est beaucoup moins net dans le film. La pièce fait presque un personnage de ce jardinier, dont Andrew se plaint sans cesse.

Or cela aurait été a priori un moyen efficace de leurrer le spectateur et d'étoffer la fiction à ses yeux. Du moins un moyen théâtral. Ce sont certes de petits détails, mais ces exemples sont significatifs d'un parti pris original. Les allusions multiples à des composantes invisibles du monde diégétique sont en effet un procédé fréquent au théâtre pour ancrer la représentation dans le réel. Or le film ne se préoccupe que des éléments minimaux et maintient le doute sur cet univers diégétique. C'est en quelque sorte une manière inversée de restituer le principe de l'illusion théâtrale : la fiction au théâtre cherche à donner des garanties au spectateur, dans la mesure où la matérialité de la scène et des acteurs résiste et peut provoquer un doute. Et plus la pièce a de conventions, plus elle a besoin de donner ces garanties et de construire un univers diégétique précis, ce qui est le cas dans la pièce *Sleuth*. Le film, au contraire, jette un doute sur l'existence de l'univers diégétique, en supprimant les nombreuses explications le concernant et en demeurant beaucoup plus vague.

un sac avec l'inscription *butin*. / MILO— Je croyais que j'étais censé ne *pas* avoir l'air d'un cambrioleur », *op. cit.*, p. 29.

¹¹ « Et pourquoi pas une enseigne au néon avec écrit *butin* ? »

¹² « Je ne pense pas que vous ayez caché le coffre derrière, je l'ai vu dans trop de films. »

Cela peut sembler paradoxal, mais répond en fait à l'exigence du spectateur de cinéma tel que le conçoit Mankiewicz, fondamentalement convaincu qu'il faut conquérir son adhésion par des moyens spécifiques. Ainsi qu'il l'explique à propos du *Limier* :

La raison d'être d'un film est de transporter le public soit hors de la réalité soit dans la réalité, peu m'importe ; ce qu'il doit faire, c'est absorber toute l'attention du spectateur, car souvenez-vous qu'il y a une différence essentielle entre le public de théâtre et le public de cinéma. Le public de théâtre, dès qu'il achète son billet, fait un pacte avec vous, et ce pacte stipule qu'il abandonne la réalité. « J'entre à la Comédie Française, dit-il, et je suis prêt à croire qu'il y a un quatrième mur, que ces murs et ces portes sont vrais, que ce morceau de toile froissée, c'est la Méditerranée, que cet homme avec sa perruque qui tombe vraiment de sa tête est le roi Lear, je suis de votre côté, je me joins à vous dans l'acceptation de ce faux-semblant. Le public de cinéma dit : « Vous avez intérêt à me faire croire à ce que vous me montrez ».¹³

Il ajoute que les marques du théâtre dans le film (rideau, maquillage) sont plutôt une provocation. Les éléments diégétiques visuels, les décors et accessoires du *Limier* – et en particulier toutes ces marionnettes ajoutées par le réalisateur, pour sa plus grande fierté –, n'ont rien du faux-semblant et apparaissent avant tout comme des objets bien réels. Il n'y a aucun doute possible sur leur statut qui n'a rien de figuratif, au sens où la toile froissée du théâtre est un élément figuratif. En revanche, Mankiewicz introduit un doute sur le hors-scène. Si l'on croit à ce que le film montre, il est beaucoup plus difficile de croire à ce qu'il ne nous montre pas. Pour convaincre le public Mankiewicz joue ainsi à le faire douter et fait appel à son désir de croyance. Mais il renonce aux solutions de facilité et à la reproduction stricte de mécanismes théâtraux. Il a ainsi supprimé de son film ce qui pouvait ressembler de trop près à des preuves de type théâtral.

Dans la représentation théâtrale donc, le spectateur perçoit généralement une hétérogénéité entre les composantes matérielles de la représentation et la fiction représentée, mais est invité à croire à l'homogénéité du monde fictif représenté sur scène avec l'espace hors-scène qui est supposé en être le prolongement. *Le Limier* déplace cette impression : le spectateur ne fait pas l'expérience d'un décalage entre les composantes matérielles de la représentation et la fiction, mais entre le monde représenté et son environnement extérieur. S'il n'y a pas besoin d'accepter des conventions de représentation dans le domaine visible, tout ce qui est invisible dans le film pose davantage de problème et appartient à un hors-scène avec lequel les liens sont pour le moins distendus. Mankiewicz ne fait rien pour convaincre le spectateur du contenu de ce hors-scène, rendant nécessaire par là une forme de consentement de sa part.

De même que disparaissent les garanties référentielles du théâtre, le métalangage théâtral – que l'on retrouve dans la majorité des films fondés sur la métaphore du *theatrum mundi* – est supprimé. Ainsi, quand Milo encore dubitatif demande à Andrew pourquoi il n'exécute pas le cambriolage lui-même, celui-ci répond dans la pièce « *You're the star. I'm just the producer* »¹⁴. Cette réplique est supprimée dans le film, au profit d'une réponse un peu rapide, expliquant qu'il manque d'agilité et d'un nouveau jeu de rôle, un personnage de mafieux qui fait appel à la confiance de son partenaire. Cela peut paraître étonnant de la part de l'auteur de *Eve* ou de *Guêpier pour trois abeilles* où tous les comportements des personnages sont commentés en termes de fonctions théâtrales. Plus généralement, *Le Limier* supprime toute forme de méta-discours : c'est-à-dire tous les commentaires consistant à analyser la situation sous l'angle du théâtre, et parfois en termes de jeu (les personnages de la pièce ont davantage tendance à compter les points, Andrew déclarait « *game and set* » à la fin du premier acte et Milo « *game set and match* » à la fin du second). Peut-être est-ce ici pour

¹³ Michel CIMENT, « Entretien avec Joseph L. Mankiewicz », *Positif* n° 154, septembre 1973.

¹⁴ « Vous êtes la star, je ne suis que le metteur en scène. »

éviter une solution de facilité. Il semble surtout que cela soit lié au principe même de confusion du jeu et de la réalité dans le film : introduire un commentaire dans les dialogues marque toujours une prise de distance pour le spectateur. Or le parti pris original du *Limier*, en tant que film théâtral dans sa forme comme dans son sujet, est de ne pas provoquer une mise à distance claire pour le spectateur. Sa position n'est jamais vraiment spécifiée, à part au moment des génériques de début et de fin. Pendant le déroulement du film, l'efficacité de la représentation et du jeu viennent d'une ambiguïté de la position du spectateur qui, au lieu d'osciller entre immersion et prise de recul, ne sait jamais où il se trouve.

Il est tentant de dire qu'il y a du théâtre partout dans *Le Limier*. Mais c'est une vision trop large, oubliant que le film choisit spécifiquement ses procédés et se distingue de ceux où le théâtre a un fonctionnement référentiel, y compris d'autres films de Mankiewicz : il n'est pas seulement question de référence ici, mais de travail sur les mécanismes mêmes du théâtre, la croyance du spectateur et la participation au jeu. C'est aussi pour cette raison que les dialogues du film suppriment un certain nombre de bons mots de la pièce, autre choix surprenant si l'on pense aux raisons pour lesquelles Mankiewicz est souvent connu. Si le film a l'air d'être une démonstration de répliques brillantes : il faut souligner qu'il fait l'objet d'une certaine simplification verbale¹⁵ et qu'il est relativement épuré par rapport à la pièce où Andrew ne parle que par repartie. C'est la forme même de la parole qui est mise en valeur ici, plus que son contenu, et la manière dont cette parole est appréhendée dans un dispositif où les jeux de regards sont complexes.

Le Limier, en plus d'être une sorte de « Musée Mankiewicz », est ainsi un méta-film théâtral qui attire délibérément l'attention sur le problème de la vraisemblance au lieu de le dissimuler. Il y a une forme de théâtralité dans la construction de l'adhésion spectatorielle, construction rendue possible par le cinéma. Cela aboutit à une position parfois très incertaine pour le spectateur, dont le trouble n'est pas tant d'être manipulé que d'être dans un état de relative instabilité, malgré la sollicitation permanente de sa vigilance. Cela fonctionne y compris lors d'une nouvelle vision du film quand on en connaît le dénouement. Mankiewicz propose ainsi une forme relativement moderne de mise à distance, non pas fondée sur la distanciation théâtrale et le dispositif bien réel de ce mode de représentation, mais sur un regard autre, situé davantage dans le domaine du virtuel. Le titre du film, comme celui de la pièce, renvoie notamment à un détective imaginaire supposé venir enquêter ultérieurement sur tous ces événements : cet interprète à venir est aussi le spectateur, qui n'a guère plus d'informations, et qui se trouve, encore plus au cinéma qu'au théâtre, renvoyé dans l'après-coup de la représentation autant qu'il assiste aux événements au présent.

¹⁵ On voit notamment supprimer beaucoup de tirades que l'on pourrait qualifier de définitives, où Andrew fait son autoportrait, ainsi que quelques références culturelles. Le film simplifie aussi le vocabulaire, en particulier en diminuant la part des adjectifs sophistiqués, abondamment présents dans la pièce pour composer les différents personnages imaginés par Andrew.