



HAL
open science

HUMOUR ET ÉCHEC : UNE IDENTITÉ MANKIEWICZIENNE

Karine Hildenbrand

► **To cite this version:**

Karine Hildenbrand. HUMOUR ET ÉCHEC : UNE IDENTITÉ MANKIEWICZIENNE. Ligeia, dossiers sur l'art, 2005, Image cinéma : Hollywood, années quarante, propagande ou divertissement ?, 61,62,63,64, pp.146-158. hal-03660635

HAL Id: hal-03660635

<https://hal.univ-cotedazur.fr/hal-03660635>

Submitted on 6 May 2022

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.

HUMOUR ET ÉCHEC : UNE IDENTITÉ MANKIEWICZIENNE

Karine Hildenbrand, Université de Nice.

Cinéaste spirituel et vif dont le mordant s'exerce sur les microcosmes qu'il dépeint, Mankiewicz a l'image d'un artiste *non engagé* : un génial réalisateur de comédies qui se préoccupe peu du contexte international et évite les déclarations politiques. Or, plusieurs éléments, dans la vie et la carrière du cinéaste, viennent infirmer cette première impression.

Tout d'abord, sa double appartenance culturelle : Joseph Léo Mankiewicz est né en Pennsylvanie, de parents immigrés juifs allemands. Il grandit entre culture américaine et européenne. Il est envoyé une première fois à Berlin à la fin de l'école primaire. Il y retourne à dix-neuf ans, pour poursuivre ses études universitaires. Ce second séjour sera décisif pour sa carrière. Séduit par l'effervescence culturelle berlinoise et sa vie nocturne, Joseph abandonne rapidement ses études pour s'intéresser au théâtre... et au cinéma. Il travaille pour deux journaux américains (comme correspondant du *Chicago Tribune*, et pigiste pour *Variety*) et traduit en anglais des intertitres pour le studio UFA. Ayant contracté quelques dettes qu'il ne peut honorer, il quitte Berlin à la hâte et séjourne misérablement à Paris. Informé de sa situation, son frère Herman, alors scénariste renommé à la Paramount, lui offre un emploi. En 1929, Joseph le rejoint à Hollywood.

Ensuite, sa prise de position lors de la « chasse aux sorcières » et du climat de délation qui ébranle Hollywood. Au début des années cinquante, Mankiewicz préside la « Screen Directors Guild » (syndicat américain des réalisateurs de films). Cecil B. DeMille profite de son absence pour convaincre les membres de signer un « serment de loyauté » (preuve de leur anticommunisme). De retour d'Europe, Mankiewicz s'oppose au prestigieux cinéaste, qui tente alors de l'évincer. Mais la majorité du syndicat soutient Mankiewicz. Le « serment » n'est pas signé et Mankiewicz reste en poste.

Enfin, une conscience politique qui transparaît dans de nombreux films. Si l'on retient avant tout ses comédies, Mankiewicz a pourtant fait preuve d'un éclectisme remarquable dans le choix de ses réalisations: une minutieuse étude d'immigrés italiens (*La Maison des étrangers / House of Strangers*, 1949) ; un plaidoyer anti-raciste (*La Porte s'ouvre / No Way Out*, 1950) ; un film d'espionnage sur fond de Seconde Guerre mondiale (*L'Affaire Cicéron / Five Fingers*, 1952) et un autre explorant les funestes conséquences d'une rivalité amoureuse

pendant la guerre du Vietnam (*Un Américain bien tranquille / The Quiet American*, 1958)... De plus, la *thématique du pouvoir et de ses avatars*, traverse la filmographie : pouvoir du « qu'en dira-t-on » dans *L'Aventure de Mme Muir / The Ghost and Mrs Muir* (1947) et *On murmure dans la ville / People Will Talk* (1951) ; pouvoir de l'image dans *Ève / All About Eve* (1950) et *La Comtesse aux pieds nus / The Barefoot Contessa* (1954) ; pouvoir politique dans *Jules César / Julius Caesar* (1953) et *Cléopâtre / Cleopatra* (1963).

À la fin des années 40, Joseph L. Mankiewicz est au sommet de sa gloire. Sa carrière de réalisateur hollywoodien, commencée en 1946 au sein de la Fox, connaît un succès fulgurant: il obtient l'Oscar du meilleur scénario et de la meilleure mise en scène deux années de suite (1949 pour *Chaînes conjugales / A Letter to Three Wives* et 1950 pour *Ève*).

Dans ce contexte d'immédiat après-guerre, Mankiewicz excelle dans la comédie sociale. Dialogues brillants, rythmes enlevés et mises en scènes élégantes servent un humour qui fait mouche et contente la critique comme le public. L'humour correspond à une double capacité que le cinéaste exige de ses spectateurs. Avant tout, *l'humour est un sens*, au même titre que la vue, l'ouïe, l'odorat : il se cultive et s'exerce, peut être limité ou absolu. Dans tous les cas, l'humour témoigne d'un certain regard posé sur les événements. Le sens de l'humour s'exprime dans le détachement : depuis le recul ponctuel devant une situation cocasse jusqu'à une véritable philosophie de la vie, où tout devient affaire de perspective. Ainsi, second point, *l'humour s'appréhende comme un mode de description du monde fondé sur l'écart*. Pour percevoir l'humour, il faut percevoir deux échelles de valeurs différentes qui s'expriment au même moment.

Le plaisir émane donc de la mise en scène d'une contradiction réduite par les rires ou les sourires des spectateurs. Alors se déploient les ressorts et les systèmes comiques. Aussi l'humour se propage-t-il dans la *diégèse* au travers de veines comiques qui se relaient, s'associent et se répondent. L'effet comique s'enrichit d'un système de cumul. Le plaisir croît et se sophistique : de l'immédiateté à l'anticipation ; du jeu à l'enjeu ; de l'humour à l'échec potentiel... Cet article vise à distinguer les catégories de plaisirs véhiculées au travers des films et à évaluer quel mélange de participation et de distance elles exigent du spectateur ; il postule que les leçons de comédies prodiguées par Mankiewicz dans son œuvre sont avant tout des leçons de vie où les noirceurs et les failles humaines sont abordées avec une distance élégante, amusée et lucide. Mon étude prendra donc en compte cinq des huit films réalisés entre 1947 et 1952, parce qu'ils ont été de grands succès et que les formes comiques s'y développent : *L'Aventure de Mme Muir* (1947) ; *Chaînes conjugales* (1949) ; *Ève* (1950) ; *On*

murmure dans la ville (1951) ; *L’Affaire Cicéron* (1952). Ils permettent ainsi d’illustrer *l’idée d’une résistance esthétique et politique par l’humour* et la manière dont elle s’exprime dans le cinéma de Mankiewicz.

Du plaisir partagé au plaisir sadique

Le mimétisme et la « distanciation » sont les deux modes majeurs de transmission du plaisir : *l’émotion diégétique et l’émotion du spectateur peuvent concorder ou diverger*. Ainsi, la diégèse est alternativement miroir et vecteur du plaisir. Cette ambivalence fondamentale permet d’exacerber le plaisir en exploitant la variété de ses nuances.

La première forme de plaisir découle d’une adhésion spontanée au récit, où la joie des personnages touche le spectateur par contagion. Un élan fantaisiste s’empare des films au travers de gags visuels, bons mots, vignettes... qui aboutissent à des situations incongrues où les protagonistes gesticulent et / ou palabrent. L’humour privilégie ici l’effet comique. Il semble être « pure volonté de divertir ». Le plaisir se fait enfantin, la joie puérile.

De nombreux protagonistes ont un goût immodéré pour les farces. Dans *L’Aventure de Mme Muir*, Gregg effraie tour à tour Mr Coombe et les parentes de Lucy. Sa voix ou son rire retentissent dans la maison jusqu’à en chasser les visiteurs inopportuns. Il joue de sa condition de fantôme, et s’amuse à apparaître ou disparaître inopinément pour surprendre Lucy. En cela, il évoque le chat du Cheshire de *Alice au pays des merveilles*. Le film s’apparente ainsi à une tradition du *nonsense*, où l’illogique est considéré avec flegme et jamais remis en question. Ici, la réussite de la farce repose sur la *surprise* : surprise partagée de l’héroïne et du spectateur (au début du film) ; ou bien surprise d’autres personnages ignorant l’existence du fantôme. Ainsi, ce vieil homme qui désire s’asseoir dans le compartiment de Lucy et qui est outré parce qu’il croit entendre un flot de jurons sortir de la bouche de la jeune femme (le capitaine Gregg, invisible, a vertement sommé l’homme de sortir). Devant la mine consternée de l’homme qui sort précipitamment, les deux complices partent d’un grand éclat de rire. À l’instar du spectateur, Lucy n’est plus victime de la farce, elle en partage la spontanéité.

Parfois, la mise en place tout entière de la farce est indiquée au spectateur. Mis dans la confiance, il retient son souffle jusqu’à la réussite du stratagème. Dans *On murmure dans la ville*, pendant les répétitions du festival Brahms, Noah feint la colère lorsqu’il affirme à son vieil ami, le professeur Lionel Barker, qu’il ne suit pas la mesure. Barker s’indigne et nie

l'accusation. Noah propose une démonstration aux élèves : il dirigera et Barker devra suivre. Le contrebassiste suit avec application les premières mesures et ne quitte pas Noah des yeux, mais il se laisse ensuite emporter par la musique et joue de plus en plus vite, penché sur son instrument avec frénésie, sans jamais plus relever la tête pour observer Noah. Le chef d'orchestre profite de cette inattention pour donner des indications fantaisistes et même tourner le dos au contrebassiste qui ne s'aperçoit de rien. Comme les élèves, le spectateur retient son rire pour ne pas perturber Barker. La tension comique augmente aux dépens du personnage. Noah fait signe aux étudiants de rester silencieux. Il pose sa baguette, quitte son pupitre et s'approche de son ami à pas de loup. Barker lève enfin la tête vers le pupitre comme il a fini sa partition : stupéfait de ne pas y trouver Noah, il sursaute en l'entendant lui parler à l'oreille. Les rires des élèves (et du spectateur) éclatent enfin.

La joie peut également venir des chamailleries et des protestations excessives des protagonistes. Les couples se taquent et chahutent, les amis s'empoignent en réprimant un sourire. Gregg raille la prude Lucy tandis qu'elle l'admoneste sur son manque de savoir-vivre (*L'Aventure de Mme Muir*). Bill plaisante sur l'âge de Margo et elle l'accuse d'avoir trahi le théâtre en lui préférant Hollywood (*Ève*). Ces disputes feintes empruntent volontiers à l'univers enfantin. Pour l'anniversaire de Noah (*On murmure dans la ville*), Deborah choisit de lui acheter un train électrique. Au vendeur qui lui demande : « Puis-je connaître l'âge du garçon ? », elle répond calmement : « 41ans. 42 ans demain »¹. Ce jouet donne lieu à l'une des plus belles scènes comiques de la filmographie. Les rails ont envahi le premier étage de la maison des Praetorius. Noah, Lionel et Arthur, chacun dans une pièce, signalent le démarrage de leur train par un « bip ». Alors, les wagons se croisent, cheminent et décrivent un véritable ballet qui laisse le spectateur ravi. Puis c'est la collision. Noah bondit dans la pièce, constate les dégâts et interpelle ses deux amis en les tenant pour responsables de l'accident. Les trois hommes vont et viennent, refont le parcours, rappellent les signaux auxquels chacun des trains devait démarrer. Chacun refuse la responsabilité de l'accident et reporte la faute sur les deux autres. La dispute mène à un joyeux brouhaha, où tous font preuve de la plus évidente mauvaise foi (Noah : « Deborah, écarte-toi ou le professeur Barker va t'écraser »².) C'est la disproportion qui engendre l'humour. Les hommes s'empoignent avec allégresse et l'événement – somme toute futile – est considéré comme un véritable accident de train. Les trois hommes s'adonnent à l'exagération avec un plaisir non dissimulé.

¹ « May I ask how old is the boy ? » « 41. He'll be 42 tomorrow. »

² « Deborah, get out of the way before Professor Barker smashes you. »

L'amitié et l'amour sont des sanctuaires où l'imagination et l'inventivité peuvent s'épanouir, où vrai et faux n'ont plus réellement d'importance puisqu'il n'est pas question de responsabilité ou de rôle social à jouer, mais de complicité. Les véritables héros *mankiewicz* sont capables d'improvisation et de ravissement ; ils résistent à l'âge adulte avec jubilation. Une joie incompressible les saisit quand ils jouent (admirant leurs déguisements, se délectant de leurs plans) ou qu'ils découvrent un mystère. Sortant précipitamment de Gull Cottage parce qu'elle y entend le rire tonitruant de Gregg, Lucy reprend son souffle, se retourne vers la maison et déclare, les yeux brillants : « Hantée ! Mais c'est absolument fascinant ! »³ (*L'Aventure de Mme Muir*).

Le plaisir découle d'une logique de tous les possibles, dont les ressorts sont la surprise et l'invention. Fruits d'une écriture filmique détaillée où le rythme est essentiel, les gags donnent une sensation d'immédiateté au spectateur. Cette immédiateté est illusoire, puisqu'elle se décline sur trois modes qui mettent en évidence un écart. Premièrement, les rires ou sourires s'effectuent aux dépens d'un personnage. L'humour passe par l'humiliation ou l'échec du dindon de la farce, dont le spectateur se dissocie naturellement. Deuxièmement, l'effet d'improvisation est contredit par la préméditation : le « tour » joué au personnage est le moment d'une digression, d'un « détour » du scénario, qui s'attarde sur la préparation de la plaisanterie. La tension comique s'accroît pour mener au *comic relief* (éclatement des rires du spectateur et des personnages). Mais ce partage est le fruit d'un paradoxe que souligne Daniel Royot :

L'évaluation de l'humour au cinéma ne saurait non plus obéir aux critères de théâtre. L'œil de la caméra saisit des situations qui restent fixées sur la pellicule, aussi le *timing* d'un gag se fait-il sans l'interaction de l'acteur et du public.⁴

Plus qu'une communion, le *comic relief* est un intervalle, une parenthèse où sont associés artificiellement deux temporalités et deux modes de perception. Pour combler cet écart, *Mankiewicz* a recours à l'exagération : ses personnages manient l'emphase et l'outrance. Alors, troisième point, les proportions s'inversent. Le spectateur s'abandonne à la joie du détail « boursouflé » et de l'anecdote invraisemblable. Le plaisir s'exprime dans l'artifice : les personnages jouent une comédie dont ils se délectent parce qu'ils n'en sont pas dupes.

La complicité qui lie personnage et spectateur est le fruit d'un équilibre rompu, puis reconstruit. L'impression de liberté va de pair avec une contrainte essentielle : *une*

³ « Haunted. How perfectly fascinating ! »

⁴ Daniel Royot, *L'Humour et la culture américaine*, PUF, coll. « perspectives anglo-saxonnes », Paris, 1996, p. 162.

reconnaissance partagée de la fiction et du réel. Parfois, cette distinction s'amenuise chez les personnages, transfigurant alors le plaisir du spectateur : l'humour se teinte de cruauté. Le spectateur prend les personnages en faute et jouit de sa position de supériorité.

La seconde forme d'humour vient d'une « distanciation ». Les personnages se caractérisent par leurs travers, leurs obsessions ou leurs différences. L'échec des personnages contribue au plaisir du spectateur. *Cet échec est le plus souvent social* : problème d'intégration, manque de légitimité, menace des bonnes mœurs. Il donne lieu à plusieurs digressions sur la norme, traitées sur le mode de la caricature et de l'excès. Le plaisir du spectateur n'est plus de l'ordre de la participation mais de celui du commentaire : l'agitation vaine des personnages est sujet de moquerie. De nombreux personnages secondaires sont des caricatures. Esquissés rapidement, ils correspondent à deux archétypes : le *conformiste*, ou l'*exclu social*. Les premiers sont souvent tournés en ridicule tandis que les seconds éveillent la sympathie. Émanant dans les deux cas d'un sentiment de supériorité, le plaisir induit ici le mépris ou l'attendrissement.

Dans la première catégorie, Mankiewicz affectionne tout particulièrement les « petits chefs » : des personnages qui, parce qu'ils sont momentanément en situation de pouvoir, se sentent investis d'une fonction primordiale qu'ils exercent à coups d'autorité. Magnifiquement interprété par Hume Cronyn, dans *On murmure dans la ville*, Rodney Elwell est un petit personnage gris et étriqué, à la voix nasillarde, engoncé dans des costumes trois pièces qui tendent à le rendre invisible. Point de charisme, point de don pour la médecine chez cet homme, mais du labeur, de l'opiniâtreté et de la patience. Contrairement à Noah, son rival, son antithèse, on ne le voit jamais enseigner ou pratiquer son métier. Non, inlassablement, jusqu'à des heures très tardives, Rodney est à son bureau, entouré de papiers, triant, classant, compilant le dossier destiné à exclure Noah de l'université. Personnage introverti et tortueux, la contrainte lui est devenue naturelle, la déformation aisée. La première fois qu'il apparaît, Noah remarque : « ... Vous êtes le seul homme que je connaisse qui peut dire 'mortel' avec la même gourmandise que d'autres disent 'bingo' »⁵.

Lorsque leur autorité est remise en cause, ces personnages se trouvent déconfits, comme tombés du piédestal sur lequel ils s'étaient eux-mêmes placés. C'est l'expression outrée de Mrs. Manleigh lorsque George finit par la chasser de chez lui (*Chaînes conjugales*) ; le bégaiement confus du jeune réceptionniste de Sproule lorsque Miles fait profiter Lucy de son rendez-vous avec l'éditeur (*L'Aventure de Mme Muir*) ; le ridicule d'Oscar, premier

⁵ « ...you're the only man I know who can say 'malignant' the way other people say 'bingo' »

interlocuteur allemand de Diello (*L’Affaire Cicéron*) ; l’humiliation finale d’Elwell (*On murmure dans la ville*). L’humour apparaît dans cet écart entre théorie et pratique : des *valeurs américaines* telles que le capitalisme ou le scrupuleux respect des règles sont outrepassées aux dépens de celui qui les respecte. Le rire est la garantie que le spectateur trouve légitime cette infraction aux règles.

Furtivement, *un système social est pris en défaut*. La convenance sociale, l’apparence sont dénoncées avec tous leurs travers, tandis que l’anormalité est souvent signe de vertu. Shunderson, immense figure pâle et raide, s’exprime très rarement. Mais lorsqu’il le fait, c’est avec une simplicité déconcertante aux accents de vérité. À propos de la tentative de suicide de Deborah, l’évidence de son raisonnement déconcerte Noah, tout à la joie d’avoir sauvé la jeune fille :

Shund. : Pourquoi a-t-elle essayé de se tuer ?

Noah : Ah, c’est stupéfiant, Shunderson ! C’est quand les gens ont le plus besoin d’aide qu’ils se sentent parfois seuls au monde.

Shund. : Alors elle recommencera. Elle est toujours seule et elle n’a toujours personne pour l’aider. Elle recommencera.⁶

Et il quitte la pièce. Noah, songeur, regarde la jeune fille endormie. Le personnage *hors norme* est capable d’une empathie toute particulière, d’une intuition qui semble réconcilier en lui l’humain et l’animal. Il est proche de la figure du *bon sauvage*, de *l’homme à l’état de nature* telle qu’on peut la trouver dans la romance. Dans ce cas, c’est *la complexité d’une société moderne et normative* qui est remise en question par des personnages silencieux et émotifs, à l’instinct presque surnaturel tant les *êtres civilisés* en sont dépossédés.

Le plaisir du spectateur réside dans le constat d’un déséquilibre chez les personnages. Avec satisfaction, le spectateur se désolidarise du personnage pour revendiquer son appartenance au plus grand nombre ; mais cette pulsion est contredite par d’autres personnages qui l’incitent à une indulgence émue. Grâce à la variété de ses personnages, la *diégèse* tient le spectateur à distance (elle évite l’identification simpliste) mais l’investit aussi d’un rôle : il constitue (par son statut de témoin privilégié) le lien problématique entre la société et l’individu.

L’humour se présente comme une forme de variation sur la norme qui allie la surprise et le commentaire. L’accumulation d’effets comiques dans le cours du récit fait apparaître *le point de vue que l’auteur pose sur ses contemporains*. Son art est transmis par le biais de ses

⁶ Shund. : Why did she try to kill herself? / Noah : Ah, amazing, Shunderson, that when people need help the most, they must sometimes feel as if they’re all alone in the world. / Shund. : Then she’ll try it again. She’s still alone and there’s still nobody to help her. She’ll try it again.

farces, rêveries ou caricatures. La gratuité de l'humour est illusoire. Fondé sur l'écart entre ce qui devrait être et ce qui est, il révèle une violence infligée à quelque chose ou à quelqu'un, contre son fonctionnement naturel. Cette violence qui s'exprime parfois dans des larmes de sympathie se manifeste le plus souvent dans un rire cruel, révélateur de pulsions inconscientes liées à l'image de soi et à la place que l'on croit tenir dans la société : je ris de la dégradation de l'autre parce que ce n'est pas moi. La violence de l'humour se retrouve dans le jeu : un terrain circonscrit sur lequel plusieurs participants s'affrontent pour le gain d'un même objet, et un seul vainqueur possible. Dès lors, la tentation est grande d'enfreindre les règles pour gagner malgré tout.

Jeux et enjeux : de la miniature à la (sur)vie

Synthèse de la participation et de la distance du spectateur, *le jeu est vital chez Mankiewicz*. Les jeux représentés à l'écran illustrent une *dialectique entre réel et fiction* qui révèle les motivations des personnages et interroge le spectateur sur sa propre quête. La dimension spéculaire des films s'inscrit dans la diégèse par ce biais. Le plaisir prend deux formes : plaisir immédiat des jeux qui se développent sous l'œil du spectateur ; plaisir différé d'un échec à venir, qui suscite ses pulsions sadiques. Parenthèse dans le réel, le jeu fait fonction de révélateur. D'une part, parce qu'il se présente comme métaphore de l'existence ; mais aussi parce qu'il pose la question de la règle et de sa subversion. Le jeu fait apparaître les obsessions des personnages et les associe aux thèmes qui traversent les films. *Le divertissement est profondément lié à l'identité* : existence des personnages, mais aussi spécificité de l'œuvre.

Je distingue ici deux catégories de jeux : les *jeux statiques* (réunissant les personnages autour d'objets dont la fonction est de divertir) et les *jeux dynamiques* (faisant appel à un imaginaire enfantin où l'espace se transforme en immense terrain de jeu, où les personnages se cachent, s'épient et se poursuivent).

Avec les *jeux statiques*, le lien du ludique au symbolique s'effectue par un renversement des échelles : la miniature devient primordiale parce qu'elle permet de représenter les rapports humains, de façon plus ou moins directe. Alors, le jeu redouble la réalité (les maquettes de bateaux dans *Cléopâtre* figurent la défaite de Marc Antoine *en temps réel*). D'autre part, le choix du *jouet* dessine les personnalités. Le train de Noah souligne son

caractère fantaisiste. Plus profondément, l'imbrication des rails de chemin de fer, la mécanique de la locomotive, la circulation des trains peut apparaître comme une métaphore du corps humain avec son enchevêtrement de vaisseaux sanguins et d'organes vitaux – corps auquel Noah consacre sa vie.

Les *jeux dynamiques* font appel au mouvement et à une mise en scène plus ample, puisqu'elle est à l'échelle humaine. Très souvent, ces jeux sous-tendent le film, qu'ils structurent ou dont ils reflètent les obsessions. Les devinettes sont constitutives de nombreuses intrigues puisque le récit s'ouvre avec elles et se clôt sur leur résolution : qui est parti avec Addie ? (*Chaines conjugales*) Noah est-il réellement médecin ? (*On murmure dans la ville*) Qu'allons-nous découvrir d'Ève (ce que nous promet le titre anglais : « tout sur Ève ») ?... Le jeu du chat et de la souris caractérise les amoureux aussi bien que les rivaux. Fuites, ruptures et mensonges forment les nœuds et les rebondissements du récit. Dans *L'Affaire Cicéron*, Anna fait faux bond à Diello et part pour l'Europe. Elle lance des espions allemands et américains à sa poursuite dans une immense partie de cache-cache qui commence dans les rues d'Ankara et prend fin dans une villa argentine.

Ainsi s'opposent action et réflexion ; miniature et « grandeur nature » ; réunion et dispersion des personnages... mais surtout, règle et improvisation. De fait, les jeux dynamiques sont des jeux en construction. Comme les enfants inventent de nouvelles règles lorsqu'ils jouent, les personnages ont recours à toutes les ruses. Sous couvert du jeu, les personnages libèrent leurs instincts primaires. Ce qui rend le jeu vital, c'est l'importance de son mobile. On passe de la distraction au défi :

Le jeu pour le jeu a tôt fait de se transformer en course de survie et la tragédie succède le plus souvent à l'ivresse. Que l'enjeu soit social, politique, amoureux, professionnel ou financier, on ne joue pas impunément avec le feu.⁷

L'existence s'aborde comme une forme de sport. Elle obéit à des rites et des codes, respecte un *fair-play* aristocratique. Mais l'enjeu prend une importance grandissante, au détriment des règles du jeu. Les personnages bluffent, s'abusent, élaborent des plans pour arriver à leurs fins tout en éliminant leurs rivaux... Le jeu est à la fois divertissement et compétition, plaisir et risque d'échec. Il mêle complicité et duplicité : Il s'agit d'utiliser les règles mieux que l'adversaire, de tourner la contrainte à son avantage. Derrière les rires et les sourires, la *suspicion* est de mise.

⁷ N.T. Binh, *Mankiewicz*, Paris, Rivages/Cinéma, 1986, p. 124.

La méfiance dénature les rapports des personnages. Ils se scrutent, s'évaluent, se toisent. Plus la connaissance de leurs ennemis se précise, plus ils ont de chances de les vaincre. Dans *On Murmure dans la ville*, Elwell fait un travail de fourmi pour se renseigner sur le passé de Noah. Pour les protagonistes, l'espionnage est affaire sérieuse et délicate ; pour le spectateur, il crée le comique de situation. Le *paraître* informe les univers décrits par Mankiewicz. Tout semble ainsi contrôlé par les protagonistes. Or survient toujours un moment où la mécanique bien huilée se grippe, soit parce que le complot réussit et éclate au grand jour ; soit parce qu'il résiste et que rien ne va comme les intrigants l'avaient prévu ; soit parce que, lorsque les projections deviennent réalités, elles sont inévitablement décevantes. Les protagonistes s'aperçoivent qu'ils ont été ou se sont eux-mêmes bernés.

Le plaisir émane d'une double connaissance du spectateur, témoin des agissements de chacun : l'ironie dramatique se déploie. *Ève* se structure autour du duel entre Ève et Margo. Or, l'intérêt de l'intrigue, culmine dans la manière détournée dont les deux femmes s'opposent. Les confrontations directes, les scènes en tête à tête sont quasi inexistantes. Le duel passe par un système de ricochets qui fait intervenir un ou plusieurs personnages. Une fois au service de Margo, Eve intrigue pour être sa doublure : elle plaide sa cause auprès de Karen, qui intervient auprès de Max Fabian (le producteur) pour qu'il lui donne ce rôle. Le même soir, Margo, demande à Max de la débarrasser d'Ève en lui offrant un emploi. En contrepartie, Margo donnera la réplique à une jeune comédienne pour une audition. Le matin de l'audition, Ève remplace Margo qui est en retard, et la qualité de sa prestation lui assure le poste tant convoité de doublure. Margo laisse éclater sa colère en apprenant la nouvelle. Les scènes sont une succession de coups donnés et rendus, dont la violence s'amplifie comme le scénario progresse. Le plaisir du spectateur réside aussi bien dans l'ingéniosité des personnages que dans leur humiliation.

Les colères de Margo font sourire, mais le renversement final d'Ève (elle-même dupée par Addison, puis par Phoebe) déclenche une jubilation sourde et ironique. Une fois triomphante, l'ambitieuse se retrouve à la place de sa victime. Le narcissisme des personnages éveille le plaisir sadique du spectateur, qui se délecte de leur faillite. Dans *Essais de psychanalyse*, Freud s'interroge :

Comment déduirions-nous de l'Éros, dont la fonction consiste à conserver et à entretenir la vie, [une] tendance sadique à nuire à l'objet ? Ne sommes-nous pas autorisés à admettre que ce sadisme n'est, à proprement parler, qu'un instinct de mort que la libido narcissique a détaché du *Moi* et qui ne trouve à s'exercer que sur l'objet ? ⁸

⁸ Sigmund Freud, *Essais de psychanalyse*, Petite bibliothèque Payot, Paris, 1963, p. 68.

Cette hypothèse le conduit à constater l'interaction entre « principe du plaisir et instincts de mort »⁹. Le sadisme du spectateur s'opère dans cette mise à distance de la mort qui devient source de plaisir. Les vainqueurs le fascinent autant que les vaincus.

Le jeu est l'articulation de deux thèmes chers à Mankiewicz : l'ambition et l'illusion. S'ils déjouent les ruses de leurs adversaires, les personnages se rapprochent de leurs desseins secrets ; s'ils ne les décèlent pas, ils sont victimes des apparences, jouets des simulations d'autrui. L'humour se fait plus corrosif, plus incontrôlable. Dans les univers réversibles que Mankiewicz se plaît à dépeindre, les farces, gags et mascarades s'accumulent et faussent l'interprétation du spectateur. Les écarts de sens perçus modifient à chaque instant la règle du jeu auquel se prêtent les personnages. La plaisanterie prend des allures de machination. Le plaisir ludique devient enjeu vital. Mankiewicz observe ce renversement des signes comme une spécificité humaine. Il en fait son esthétique :

C'est ainsi que nous vivons, nous tentons d'ajuster la vie à nos fantasmes. Ce qui me fascine, c'est l'idée du jeu, le jeu à l'intérieur du jeu, et le fait que nous jouons si longtemps que, finalement, c'est le jeu qui se joue de nous.¹⁰

Dès lors, *l'échec est l'expression d'un réalisme filmique.* Pour les personnages mankiewiczziens, *la vie est un jeu dont la règle demeure une énigme.* Le ratage est la marque visible de l'incompréhension de cette règle par les protagonistes, ou de leur renoncement à la comprendre. Leurs préméditations, plans, créations sont autant d'efforts pour oublier l'absurdité de l'existence. Mais la réalité supplante toujours les désirs des personnages ; la réalisation concrète de ce qu'ils ont imaginé leur échappe inlassablement. Le plaisir du spectateur réside dans l'alternance de l'identification (on me dépeint un univers connu, « crédible ») et de la dissociation (cet univers m'échappe parce qu'il est un miroir aux alouettes).

Esthétique de l'échec : « faire défaut » pour inventer

Les échecs successifs essayés par les personnages participent de la réussite des films. Mankiewicz explique :

Je pense que tous les jeunes gens ou que la plupart des *créatures* sont affrontés à la nécessité de détruire une ou deux de leurs plus grandes illusions... Celles-ci n'existent que pour être détruites parce que c'est

⁹ « Principe du plaisir et instincts de mort » in *ibidem*, pp. 77-81.

¹⁰ Michel Ciment, « Entretiens avec Joseph L. Mankiewicz » in *Passeport pour Hollywood*, Paris, Seuil, 1987, p. 159.

de cette destruction que vient ce que vous écrivez ou ce que vous peignez ou ce que vous créez. C'est l'alternance des faillibilités humaines.¹¹

Ainsi, les désillusions ou les fiascos deviennent présages de création fertile, tandis que la rigidité morale et l'obstination mènent à la mort ou à l'isolement. Pour les personnages, accepter l'échec, c'est prendre en compte l'écart entre leurs intentions et leurs actes. Cette démarche favorise la distanciation nécessaire à l'humour et déclenche un regain d'énergie. Au contraire, un personnage dénué d'humour (incapable de mesurer cet écart) se condamne à vivre dans une immuabilité stérile. À propos des premiers films du cinéaste, Jean-Luc Godard remarque qu'ils s'organisent autour de « rendez-vous manqués » :

Les personnages de Mankiewicz sont des ambitieux qui, à force de déceptions, finissent par réussir ; des amoureux qui, à force de divorces, finissent par s'épouser (...) La répétition dans l'échec engendre la réussite et le *happy end* apparaît comme une nécessité interne du malheur.¹²

L'humour mankiewiczien réside peut-être dans cet écart structurel, cette rupture de ton où l'élan du film se brise sur une image finale qui vient le contredire.

Ce que Mankiewicz tente de circonscrire, c'est le passage de l'idée à sa réalisation – le moment où la théorie est mise en œuvre. Alors, quels que soient le temps passé et le soin apporté par les protagonistes à élaborer leurs plans, la création se fait autre : lorsqu'elle se concrétise, elle n'égale jamais cette perfection mentale qui la définissait.

Pour revenir à l'expression de Jean-Luc Godard, le mensonge illustre parfaitement l'idée de « rendez-vous manqué » qui caractérise les personnages. Il est à la fois un mouvement et une brisure, un rapprochement et un vide, un dévoilement et une illusion. Les personnalités s'échafaudent en vue d'une trahison, les amitiés se lient avec préméditation... L'identité des personnages mankiewiczien est une incertitude et un piège. Par un effet miroir, elle interroge le spectateur sur sa propre condition. Qu'est-il venu chercher dans cette salle obscure où la mise en scène aura toujours raison de lui ? Avant tout une satisfaction voyeuriste.

La dissimulation rend sensible la contradiction entre être et paraître. Cet écart doit être comblé par les stratégies du personnage. Plus l'écart est important, plus la stratégie s'expose au ratage. Le traitement comique de ce ratage représente diverses formes d'humour, du simple comique de situation (lorsque l'écart est faible) au cynisme (si cet écart demande le déploiement de stratégies complexes qui menacent l'identité du personnage). La dissimulation

¹¹ Entretien avec Alain Carbonnier et Dominique Rabourdin : « Mankiewicz en Avignon » in *Cinéma 81*, n°270, juin 1981, pp. 8-46, p. 12 *sp.*

¹² Jean-Luc Godard, *Godard par Godard*, Bellefond, 1968, p. 43.

se perçoit en premier lieu grâce à la mise en scène, par le biais des décors, du langage, et surtout de la caractérisation des personnages. Olivier-René Veillon souligne ces jeux contradictoires où le vrai paraît faux et inversement :

Les films de Mankiewicz jouent subtilement du paradoxe de la fiction et des vérités qui s'en dégagent ; ses personnages se situent souvent à la limite d'eux-mêmes dans un système de représentation où ils s'exhibent tout en caricaturant le monde qui les entoure.¹³

Les protagonistes cachent en suggérant, révèlent en mentant. Deborah se sert du général pour évoquer son cas particulier quand elle s'adresse à Noah :

Deborah : Est-ce que tous vos patients sont des femmes ?

Noah : Presque.

Deborah : Je suppose qu'elles tombent toutes amoureuses de vous.¹⁴

L'aveu d'amour est allusif. Il est présenté comme le syndrome classique d'une situation type (la patiente et son médecin). L'humour naît de ce que Noah est le seul à ne pas percevoir cette insinuation. L'identité devient fluctuante puisqu'elle est toujours fonction d'un contexte. Le plaisir naît de ces changements perçus par le spectateur.

Comme un costume qu'ils endossent, l'attitude des personnages change selon leurs interlocuteurs, la situation dans laquelle ils se trouvent, les étapes qu'ils ont déjà franchies dans le jeu qui mobilise toute leur énergie. Plusieurs personnages font preuve d'une étonnante capacité d'adaptation, se livrant à une véritable gymnastique intellectuelle (le personnage doit être crédible) et physique (pour ce faire, la gestuelle, l'allure, le phrasé sont primordiaux). De nombreux personnages jouent la comédie. Cependant, au-delà de la simple farce, c'est à une réelle composition de *persona* qu'ils s'adonnent.

Métaphores du travail de l'acteur, les héros se façonnent une *persona* pour servir leurs ambitions. C'est le cas d'Ève, de Diello, d'Addie. Parfois, nous sommes conscients de cette figure publique qu'ils ont créée. Diello est présenté d'emblée comme un espion ; des soupçons naissent rapidement sur le prétendu dévouement d'Ève pour Margo ; le travestissement est une des étapes dans la composition crédible d'un personnage.

Dans tous les cas cités ici, au début du film, les protagonistes semblent faire la distinction entre ce qu'ils sont et ce qu'ils paraissent être. Ils appliquent la leçon donnée par Denis Diderot dans le *Paradoxe sur le comédien* :

Réfléchissez un moment sur ce que l'on appelle au théâtre *être vrai*. Est-ce y montrer les choses comme elles sont en nature ? Aucunement. Le vrai en ce sens ne serait que le commun. Qu'est-ce donc que le vrai

¹³ Olivier-René Veillon, *Le Cinéma américain. Les années cinquante, 1945-1960*, Seuil, Paris, 1984, p. 152.

¹⁴ Deborah : Are all your patients women ? / Noah : Almost. / Deborah : I guess they all fall in love with you

de la scène ? C'est la conformité des actions, des discours, de la figure, de la voix, du mouvement, du geste, avec un modèle idéal imaginé par le poète, et souvent exagéré par le comédien (...) De là vient que le comédien dans la rue ou sur la scène sont deux personnages si différents qu'on a peine à les reconnaître.¹⁵

Le bon comédien est capable de donner à voir des choses qu'il ne ressent pas quand il les joue. Il transmet ces émotions grâce à des conventions exprimées dans les gestes, les inflexions, le placement.

Or, si les personnages semblent maîtriser cette dualité, moyen d'atteindre leur but, ils s'y font souvent piéger, soit parce que leur rôle est si convaincant qu'ils ne peuvent plus en sortir ; soit parce qu'ils ne parviennent plus à différencier les deux univers. En effet, ce rôle demande plus qu'une concentration quotidienne de quelques heures : c'est une incarnation à temps plein, sans scène ni entracte. Les personnages oublient qu'ils ne sont pas sur scène mais dans la vie. Cette omission peut leur être fatale car, la mécanique de leur *persona* une fois mise en place, ils ne peuvent plus y échapper. La réduction même de cet écart les conduit vers une impasse : la réussite des plans se fait au prix de l'identité, et inversement.

Le plaisir voyeuriste réunit deux extrêmes : le spectateur est à la fois solidaire du récit (découverte de l'histoire, reconnaissance d'une société et de ses mœurs) et solitaire devant le récit (émotions qui éveillent des interrogations profondes sur sa propre condition). *Le spectateur est catalyseur des contradictions filmiques*. Rassemblant les morceaux épars de personnages fictifs, il y décèle son propre reflet. Sous le regard du spectateur, l'échec devient facteur de cohérence. Le cumul des identités (personne, personnage, star) mène à une forme d'*inaccomplissement fructueux*, parce qu'il nous laisse une part de libre arbitre : une partie du récit est fonction de ce que nous voulons voir et/ou croire. Dans une certaine mesure, l'image se conforme aux souhaits du spectateur puisque c'est lui qui l'investit d'un sens.

Le plaisir peut s'exprimer dans la participation ou le détachement. Il peut procurer la jouissance du contrôle comme la griserie de l'abandon. J'ai d'abord envisagé le plaisir du spectateur en regard des émotions qui animent les personnages. De la concordance à la discordance, le plaisir prend plusieurs formes, intimement liées à l'illusion. En premier lieu, le spectateur, absorbé par la diégèse, s'identifie aux personnages dont il partage les émotions. Le plaisir est immédiat et « gratuit ». Pur divertissement comique, il s'exprime à chaque fois que les personnages jouent une comédie dont ils ne sont pas dupes. L'illusion feinte engendre la

¹⁵ Denis Diderot, *Paradoxe sur le comédien*, Gallimard, coll. « Folio classique », Paris, 1994, pp. 50-51.

fantaisie créatrice, elle est matière aux enfantillages et aux farces. Mais toute plaisanterie s'exerce aux dépens de quelqu'un. D'abord complices, les personnages se trouvent victimes de l'illusion. Alors, l'identification cesse et le spectateur devient le témoin amusé de personnages caricaturaux qui composent une *société dénaturée où règnent corruption et subversion*. L'existence s'envisage comme un jeu dé-réglé, où les personnages se mettent en scène pour vaincre et participent pour triompher. Dans ce dédale de stratagèmes tenus secrets ou dévoilés, *le spectateur ne parvient plus à distinguer mensonges et vérités diégétiques*. Par un système de ricochets successifs, le maître de l'illusion finit toujours par en être la victime. Comment le cinéaste échappe-t-il à ce phénomène ?

En travaillant la notion d'échec pour en faire une dynamique et un facteur de plaisir. Les illusions brisées des personnages, leurs rêves inaccomplis ou leurs identités problématiques... toutes leurs faiblesses constituent les forces des films : elles forment la trame du récit; marquent les rebondissements du scénario (d'échec en échec, les personnages/narrateurs d'*Ève* se succèdent et renouvellent l'intrigue) et conduisent à s'interroger sur le prix de la création. Cette réflexivité mène à voyeurisme paradoxal, qui conjugue plaisir de la (fausse) révélation et méditation sur soi. Les protagonistes, leurs mensonges, les rôles qu'ils jouent, sont autant de filtres qui permettent au spectateur de sonder sa propre identité, de s'interroger sur ses attentes et ses désirs. Cette quête identitaire ne s'exprime-t-elle pas au travers d'un plaisir didactique, synthèse de la connaissance et de la surprise ?

Le plaisir du spectateur réside dans un cumul d'échecs qui le font accéder à un degré de conscience lucide (et peut-être fugace) sur lui-même. Un mouvement général se dégage, qui va de la récréation (profusion de gags et vignettes comiques) à la création (renouvellement du scénario) et qui passe par la mise en défaut de certitudes. *L'esthétique mankiewiczienne s'exprime dans ce renversement inouï qui rend l'échec fertile.*