Variations sur le huis clos : les espaces théâtraux complexes au cinéma de *Drôle de drame* à *Gosford Park*

Marguerite Chabrol

Dans les films théâtraux d'époque ou de facture classique tournés en studio, l'idée de scène, au sens spatial du terme, est généralement perçue comme une contrainte de mise en scène. Dans la plupart des cas, l'espace est soit traité à partir du problème de l'aération (faut-il ou non répartir l'action en différents lieux ?) ; soit il n'apparaît que « derrière » la parole, se contentant d'obéir à ce que l'on pourrait appeler une loi de non-incohérence physique, c'est-à-dire à des critères de vraisemblance et de lisibilité. Mais la scène n'existe alors pas en tant que lieu. Le traitement de l'espace relève généralement d'un travail du scénario, d'une conception dramaturgique et non scénographique.

Il existe pourtant dans certains films des dispositifs spécifiques qui préservent le huis clos tout en diversifiant l'espace, composé de plusieurs lieux contigus, parfois relativement nombreux. Ces espaces scéniques reposent sur la continuité et l'articulation spatiale, et s'affranchissent du modèle du théâtre filmé. Le cinéma possède ainsi des dispositifs scéniques propres, possédant le « surcroît de théâtralité » tant apprécié par Bazin dans *Les Parents terribles* par exemple.

Il s'agit donc de définir ce type d'espace propre à des films théâtraux émancipés des contraintes de la scène ; et de montrer leur rapport à l'action dramatique, en particulier à la manière dont cette action peut ou non s'y actualiser. Il semble en effet que de tels dispositifs permettent de rendre l'action plus potentielle qu'actuelle. Ces éléments de définition, proposés à partir d'un corpus classique français et américain (Carné, Renoir, Cukor et Mankiewicz[1]) permettront d'éclairer un film bien plus récent, *Gosford Park* de Robert Altman (2001) qui développe et complexifie le même type de dispositif et ne saurait se résumer à la rencontre d'Agatha Christie et de *La Règle du jeu*.

[1] Nous pensons essentiellement à *Drôle de drame* (1937), *La Règle du jeu* (1939), *Le Carrosse d'or* (1952), *Vacances* (*Holiday*, 1938), *Indiscrétions* (*The Philadelphia Story*, 1940), *Soudain l'été dernier* (*Suddenly Last Summer*, 1959), *Le Limier* (*Sleuth*, 1972).

Des scènes articulées

Qu'il s'agisse d'adaptations ou de films dont les scénarios empruntent de multiples références et principes au théâtre, l'espace appartient généralement chez ces réalisateurs au régime de la « scène filmique » telle que la définit Jacques Aumont[2], c'est-à-dire « *un même espace imaginaire parfaitement homogène* ». Les références au théâtre introduisent cependant des caractéristiques nouvelles, à savoir la clôture et l'unité du dispositif qui, bien qu'elle ne soit pas soulignée par l'existence de coulisses ou d'une rampe, est un élément nettement mis en valeur. Des films se déroulant dans une vaste propriété composée de plusieurs lieux distincts mais formant un tout se trouvent ainsi placés, comme le formule Jacques Aumont à propos de *La Règle du jeu*, « *au carrefour de ce qui relève de la* boîte scénique *et du système de la suture* »[3].

Le paradoxe est que la théâtralité ne surgit pas dans les seuls moments où la mise en scène introduit de la frontalité et une rampe virtuelle, c'est-à-dire dans le détail de certaines séquences. Elle peut au contraire naître de la construction de l'espace dans sa continuité et dans son articulation, ce qui semble correspondre *a priori* à des modalités de mise en scène spécifiquement cinématographiques. Nous employons le terme *articulation* plutôt que celui de *suture*, dans la mesure où nous parlons de l'espace lui-même plutôt que du système de représentation. Dans un espace articulé, le spectateur perçoit – même superficiellement – la relation de contiguïté et de continuité spatiale et comprend la disposition relative des pièces. Plus l'espace s'organise avec précision, plus il est cohérent et non simplement vraisemblable, plus le dispositif d'ensemble a de cohésion et peut retrouver l'intensité d'une scène de théâtre.

Dans son étude récente du *Récit audiovisuel*, Pierre Beylot propose de prendre davantage en compte la perception de l'espace et de son « régime de visibilité »[4] pour analyser la construction des mondes fictionnels. Il insiste sur le fait que le spectateur « *fabrique mentalement de la continuité à partir des différents fragments spatiaux que lui présente le film* »[5], si bien qu'il distingue deux types d'espaces : ceux « *susceptibles d'être* perçus comme physiquement homogènes *et des espaces qui se donnent comme* hétérogènes *mais qui sont* connectés par une relation logique*, de nature symbolique ou temporelle* ».

Les dispositifs scéniques que nous envisageons se définissent fondamentalement par leur appartenance à la première catégorie, mais cela ne va pas sans ambiguïté car s'ils sont « susceptibles » d'être perçus ainsi, cela n'est pas toujours donné comme une évidence. Si l'espace se construit par la représentation des déplacements des personnages dans leur continuité (la « vectorisation » selon les termes d'André Gardies[6]) par le régime du plan-séquence ou du moins du plan long, il est aussi déconstruit au fur et à mesure par des recours au

[2] Voir *Esthétique du film*, Nathan, 1983, pp. 15-16.
[3] Jacques Aumont, « L'Espace et la matière », in *La Théorie du film*, dir. Jacques Aumont et Jean-Louis Leutrat, Éditions de l'Albatros, coll. « Ça/Cinéma », Paris, 1980, p.11.
[4] Pierre Beylot, *Le Récit audiovisuel*, Armand Colin cinéma, 2005, p. 140.
[5] *Op. cit*. p. 145.
[6] André Gardies, *Le Récit filmique*, Hachette, 1993, p. 46.

montage parallèle ou alterné. Lors d'une première vision, *Gosford Park* – qui est le plus complexe de nos exemples – semble ainsi fonctionner exclusivement sur le principe du montage alterné et du fragment. Pourtant, une observation plus attentive permet de se repérer et de saisir la topographie de ce qui est l'assemblage d'un espace réel (celui des salons appartenant à un véritable manoir) et d'un décor reconstitué en studio mais formant un ensemble cohérent (les cuisines).

Définissant ces deux catégories spatiales, et bien qu'il analyse à titre d'exemple des scènes de *Drôle de drame* et de *La Règle du jeu*, P. Beylot n'aborde pourtant pas la question de la théâtralité qui peut devenir une variable nouvelle dans ces « espaces homogènes multiples » et en intensifier l'effet. Pour qu'un tel ensemble spatial se perçoive comme théâtral, il faut introduire quelques critères complémentaires à la continuité : d'abord la préservation d'une clôture ou d'une limitation, ce qui exclut les scènes ou films donnant l'impression de prélever un fragment du monde, sans pour autant définir de limites à l'univers représenté.

Cette importance du dispositif est aussi liée à l'intrigue : il faut que l'espace soit d'une part un décor dominant ; et d'autre part l'élément déclencheur d'un jeu de rôles de la part des personnages. L'architecture spatiale représente alors une forme d'organisation ou d'ordre – généralement sociaux – que le déroulement du film remet en question. C'est ce qui distingue notre corpus de *Shining* de Kubrick ou de *Snake Eyes* de De Palma par exemple, puisque dans le premier l'espace peut se lire comme hanté ou comme un espace mental ; et dans le second, il est un espace technologique et soumis à des points de vue variables. Dans ces deux exemples, les dimensions immenses des lieux sont aussi très loin des microcosmes que l'on trouve dans les films théâtraux.

Notons enfin que le caractère des décors peut évidemment appuyer la référence théâtrale, par leur artifice, ou par l'utilisation d'éléments propres à l'architecture scénique (rideaux et seuils de portes pour marquer les entrées et sorties par exemple). Mais c'est plutôt un élément de renforcement du dispositif scénique dont la structure est constituée avant tout par la forme spatiale. Les films envisagés ici se distinguent ainsi des déploiements poétiques et oniriques d'un Minnelli : chez ce dernier, le recours à des espaces homogènes multiples (notamment le célèbre numéro final de *Tous en scène*) est plus profondément lié aux qualités plastiques du décor et à la création d'une atmosphère spécifique pour chaque pièce. Et d'autre part, Minnelli a recours à ces espaces non pas comme lieu constitutif de l'intrigue, mais à la manière d'un bouquet final de feu d'artifices, c'est-à-dire pour faire éclater la scène initiale, prisonnière du carcan du théâtre filmé.

La construction paradoxale de l'espace

La relation de l'espace à la mise en scène du film repose sur toute une série de paradoxes. Il résulte d'abord de ces principes constitutifs que l'espace est construit progressivement par la mise en scène pour le spectateur, mais qu'en fin de compte il possède une autonomie propre : plus exactement, il est donné à percevoir dans un processus, mais tout

suggère qu'il existe comme une totalité indépendante de la caméra et des points de vue proposés sur lui. Une manière très fréquente de faire découvrir les lieux au spectateur est de lui faire partager le point de vue d'un personnage invité, qui souvent se perd dans un décor trop vaste : les films de Cukor et *Le Limier* en font un mécanisme introductif important. Dans *Gosford Park*, ce sont la bonne, Mary, et le valet Robert Parks qui font partager leurs regards, la première se perdant sans cesse et le second commentant avec ironie le caractère labyrinthique de la demeure[7]. De plus, un des principes fondamentaux de la représentation, explicité par Altman lui-même, est de ne donner accès aux scènes que si l'un au moins des domestiques en est témoin : « *nous avions décidé de ne montrer les privilégiés que lorsqu'un domestique est impliqué dans la scène* »[8]. Les domestiques, qui sont véritablement l'âme de la demeure, assument ainsi une fonction de lien, bien que leur nombre contribue aussi à distiller les informations et à faire de l'action un assemblage de fragments.

Plus généralement, les entrées en scène (bien plus que les sorties) de personnages, les moments d'arrivée sont des figures privilégiées de la construction spatiale. D'un point de vue visuel, la mise en scène tend dans tous ces films à souligner l'unité du lieu : par des plans d'ensemble introductifs, des mouvements de caméra exploratoires (sauf chez Carné), des plans insistant sur l'entrée de la caméra dans un lieu. L'importance accordée à cette installation invite tout naturellement à avoir à l'esprit une vision d'ensemble, à chercher à se repérer. Ensuite, l'articulation de l'espace est prise en charge par les déplacements des personnages qui le donnent à appréhender sur le mode du parcours.

La mise en valeur de l'unité du dispositif culmine dans les moments de débordement ou d'hystérie. Il y a toujours dans les films au moins une séquence d'éparpillement des personnages dans le décor (on pense évidemment à la danse macabre de *La Règle du jeu*, mais aussi à l'acte I d'*Indiscrétions*, au finale du *Limier* lors de l'accélération produite par la dernière course aux indices, à l'invasion de la police dans *Drôle de drame*, au moment qui précède le meurtre dans *Gosford Park*…). Il s'agit généralement du moment le plus expansif de la part des personnages et des acteurs, moment qui coïncide avec l'éclatement d'une scène centrale et avec la prolifération des déplacements. C'est là que le spectateur a le plus conscience de l'existence d'un dispositif d'ensemble complexe, mais unifié, où chaque action a une position précise à tout moment. Comme l'explique Altman, « *la topographie était cruciale. Nous avons pris soin de déterminer l'emplacement de chaque personnage à tout moment. Pour cela, nous disposions d'une excellente maquette, ainsi que de cartes et d'esquisses détaillées. Par miracle, tout s'est imbriqué parfaitement et nous n'avons eu aucun problème au montage*. »[9]

Le terme de « miracle » pourrait aisément être remplacé par celui de « mise en scène », puisque c'est le sens de la mise en place d'Altman qui explique la rigueur de la scénographie.

[7] « *It's in the tapestry room wherever that is. Here we go again*. » (« *C'est dans la salle des tapisseries, mais ça ne nous dit pas où elle est. Nous voilà repartis pour un tour* »). Notons que la réplique inscrit la perception de l'espace comme un processus répétitif inscrit dans le temps.
[8] Entretien in *Positif* n°493, mars 2002, p. 22.
[9] Entretien in *Positif* n°493, mars 2002 , p. 23.

Ce qu'il garantit de son film se vérifie aussi dans les autres films, et en particulier dans *La Règle du jeu* où la cohérence de toutes les trajectoires est parfaite.

La difficulté à appréhender l'espace comme un dispositif lisible vient de ce qu'il existe souvent autant d'éléments de désorientation qu'il y a de figures de construction. L'espace apparaît ainsi comme brouillé et compliqué, y compris pour les personnages. Les plans d'ensemble introductifs sont généralement des vues extérieures qui disent l'importance du lieu, autant qu'elles le réduisent à une image plane (*Indiscrétions*, *La Règle du jeu*, *Le Limier*, *Gosford Park*) et insuffisante à rendre compte de l'ampleur des espaces intérieurs. La quantité des déplacements, l'ambiguïté des raccords dans le mouvement, les parcours aberrants au strict regard de l'efficacité contribuent à égarer le spectateur, par ailleurs conforté dans cette voie par la figure du labyrinthe, explicitement présente dans *Le Limier* et implicitement dans *La Règle du jeu* ou *Gosford Park*.

De plus, mis à part *Drôle de drame*, les mises en scène font très peu appel à ce que l'on pourrait appeler des récurrences spatiales : très peu de cadrages sont repris, les déplacements sont généralement des trajectoires uniques, les entrées ne se font jamais par les mêmes portes et un même lieu est montré sous des points de vue multiples qui le rendent parfois méconnaissable. La métamorphose de la bibliothèque de *Gosford Park*, devenant salle d'interrogatoire, est à cet égard exemplaire. Même les scènes de répétition, qui par ailleurs abondent dans les films (par exemple au début et à la fin de *Soudain l'été dernier*), sont filmées sous des angles différents à chaque fois. Le dénouement de l'intrigue ne correspond jamais à une clarification spatiale. À l'inverse de *Hantise* de Cukor, au dispositif relativement proche, où la résolution de l'énigme est apportée par la découverte du plan de l'ensemble de la maison, les films ne se résolvent pas par une plus grande lisibilité de la scène, mais continuent à en renouveler la perception.

Ce processus contradictoire introduit une sorte de contrat spatial avec le spectateur. C'est aussi un des phénomènes qui l'invitent à revoir le film, puisque bon nombre des dénouements incitent à reprendre l'ensemble dans son déroulement, sans qu'il s'agisse seulement de vérifier les détails de l'intrigue, ou les identités chez Altman. Bien qu'il demeure dans certains films des expositions tout à fait traditionnelles (chez Carné, Cukor et Mankiewicz), la prise en charge du spectateur se fait aussi par cette appréhension visuelle de l'espace.

Ordre *vs* désordre

L'organisation de ces espaces se fait d'abord autour d'un principe d'opposition entre ordre et désordre. Faisant percevoir la scène d'une manière variable, tantôt lisible, tantôt illisible, la mise en scène oscille ainsi entre équilibre et déséquilibre, donnant une intensité particulière à des sujets comme les rapports de pouvoir ou de classe, les déchaînements pulsionnels ou la folie. À l'agencement architectural correspond avant tout une organisation

symbolique, généralement de nature sociale. Abondamment analysée chez Renoir[10], cette correspondance des deux ordres peut également s'observer dans les autres films.

Chez Mankiewicz, les demeures sont l'image des exigences de sophistication de leurs propriétaires, doublant le sentiment d'appartenance aristocratique d'un élitisme intellectuel. Les espaces scéniques sont ainsi des sortes de sanctuaires où la venue d'un intrus, sollicitée par le maître des lieux pour combattre sur son propre terrain, finit par faire s'effondrer le dispositif.

Dans *Gosford Park*, l'ordre apparent oppose le haut et le bas, les salons et les cuisines. Mais un second découpage spatial, moins évident, existe aussi chez les domestiques dont le territoire est partagé autour du couloir principal qui constitue un axe de séparation très fort entre le domaine de Mrs Wilson (la gouvernante) et celui de Mrs Croft (la cuisinière). L'espace du bas est d'autant plus intéressant que la plupart des cloisons y sont vitrées et constituent des frontières plus symboliques que réelles et pour cette raison plus radicales[11]. Cela va de pair avec le fait que les domestiques représentent en fin de compte un principe d'ordre beaucoup plus fort : ils sont, plus que leurs maîtres, porteurs d'un certain nombre de valeurs. Par exemple, on les voit choqués par leurs intrusions dans les cuisines. Sensibles à tout ce qui est déplacé, ils ne supportent pas la familiarité et encore moins l'idée d'avoir pu être trompés par un acteur : « *he's a murderer… worse, he's an actor* ».

Plutôt qu'il ne dénonce les travers d'une aristocratie décadente et prisonnière de ses usages devenus conventions tournant à vide, Altman livre un discours plus subtil, montrant comment ces conventions sont assimilées par les domestiques comme des principes fondamentaux et inattaquables, y compris quand les maîtres ne sont plus dupes de leur propre comportement. De plus, c'est avant tout la relativité des codes qui importe ici. Car l'aristocratie britannique, aussi caricaturale soit-elle, ne rencontre face à elle que de pâles figures : un inspecteur sans éducation et un Américain souvent un peu ridicule. Comme chez Mankiewicz, la maîtrise des codes est ambiguë, car elle conserve toujours un aspect fascinant.

Le principe d'ordre spatial se perçoit non seulement à travers les axes qui se dessinent et l'attribution de fonctions symboliques aux différents lieux, mais aussi à travers le mode de liaison des scènes et des lieux. Analysant la scène du dîner de *Drôle de drame*[12], P. Beylot souligne la cohérence et l'homogénéité spatiales, garanties par le fait que le spectateur unifie l'espace imaginaire de la cuisine qu'on ne voit pourtant pas au cours de la séquence. Mais il faudrait ajouter que cette contiguïté est d'ordre logique plus que perceptif : le spectateur sait effectivement que la cuisine est une pièce de la maison et perçoit temporellement, par la brièveté des temps de déplacements, qu'elle est nécessairement très proche des pièces

[10] Cf. Frank Curot, « Le cadre dans le cadre : approche psycho-esthétique », in *Jean Renoir, nouvelles approches*, dir. Frank Curot, Actes du colloque international de Montpellier de sept. 1994, Publications de l'Université Paul-Valéry, 1996. Et « Théâtre, théâtralité et style d'espace filmique dans *Le Carrosse d'or* de Jean Renoir », in *CinémAction* n° 93, « Le Théâtre à l'écran », 1999.

[11] Il en va d'ailleurs de même dans la voiture de Constance (Maggie Smith) au début, puisque la présence de la vitre a pour conséquence absurde de forcer la bonne à descendre de voiture sous une pluie battante pour aider sa maîtresse.

[12] *Op. cit*., p. 146.

principales. Mais il n'en fait à aucun moment l'expérience directe, puisque aucun parcours concret n'établit visuellement le lien entre la cuisine et le reste de la maison.

Perception spatiale et déduction (fondée sur la perception temporelle et les évidences diégétiques) participent certes d'une même démarche de construction de la scène par le spectateur, mais ce n'en sont pas moins deux phénomènes que l'on peut distinguer. Il convient en effet de s'interroger sur les choix de mise en scène qui font que le lien est tantôt de nature visuelle, tantôt de nature cognitive. Si le régime d'ensemble des dispositifs scéniques articulés est la continuité, il n'en demeure pas moins un certain nombre de liens discontinus qui se prêtent alors à l'interprétation. Ces « sauts » spatiaux n'apportent pas nécessairement de grandes révélations : dans *Drôle de drame*, il est aisé de rendre compte de la séparation de la cuisine par le souci de préserver les apparences sociales et par la transgression à laquelle se livre Margaret Molyneux en se faisant cuisinière d'un soir. Mais ce choix de mise en scène renforce considérablement l'idée même du tabou social.

Dans d'autres cas, l'établissement de frontières au sein de la continuité du dispositif peut avoir des incidences plus profondes. La salle de jeux qui sert de refuge aux protagonistes de *Vacances* échappe au reste de la maison, perçu comme un musée, un bastion du conservatisme familial. Le choix que doit faire l'héroïne (Katharine Hepburn) se perçoit avant tout par l'opposition spatiale et par l'absence de continuité des lieux. Chez Mankiewicz, les lieux disjoints sont toujours porteurs de noirs secrets, à la manière des pièces interdites dans les manoirs gothiques, mais en s'affichant moins ostensiblement. Le studio du fils disparu dans *Soudain l'été dernier*, qui théoriquement communique avec le reste de la maison, est révélé au terme d'un parcours à travers le fameux jardin de Mrs Venable, se trouvant ainsi disjoint de la demeure d'architecture très classique à laquelle il appartient, et associé à la nature sauvage. Par cette séparation, la rupture entre barbarie et civilisation est déjà fortement inscrite au début du film et le lieu attaché au disparu se présente comme un élément susceptible de faire exploser l'ordre et les rituels de surface.

Spatialité et potentialité

Avec cette figure de l'entrée dans un lieu, et cette construction de l'espace dans la durée, les lieux scéniques ont finalement plus de relief au moment où ils préparent des actions à venir ou servent de cadre à l'évocation du passé. J. Aumont définit la scène filmique comme « *espace d'une action au moins virtuelle* »[13]. Or c'est précisément la virtualité qui prédomine dans notre cas. C'est essentiellement en tant que réceptacle potentiel que le dispositif scénique fonctionne, et ce d'autant plus qu'il est composé de multiples portions.

On notera d'abord l'importance des moments d'attente, de mise en place, d'annonces. Même dans un film à coups de théâtre comme *Le Limier*, l'action s'organise sur le mode d'une relative prévisibilité. Le temps consacré à l'anticipation de l'action prend souvent le dessus sur

[13] Jacques Aumont, *L'Image*, Paris, Nathan, coll. « Université », 1990, p. 176.

l'action elle-même. Le motif du secret (beaucoup de personnages cherchent à dissimuler un ou plusieurs secrets encombrants ou honteux) fonctionne sur ce même principe, où la révélation importe moins que le long temps où le secret résiste.

Même les intrigues policières, qui *a priori* devraient être les plus codifiées, sont traitées sur ce mode de la virtualité. Alors qu'ils sont fondés sur le modèle assez stéréotypé du roman policier à l'anglaise des années 1930, *Drôle de drame*, *Le Limier* et *Gosford Park* dissolvent les formes policières autant qu'ils s'appliquent à accumuler les références au genre. On le remarque d'abord au traitement ironique des figures d'enquêteur : le seul policier un tant soit peu efficace dans le film de Carné est le voyant qui entrevoit des bribes de réalité dans ses rêves et autres visions. Le limier qui donne son titre au film de Mankiewicz peut se référer soit aux personnages de fiction inventés par l'écrivain Wyke (Laurence Olivier), un brillant détective et des policiers idiots, soit au personnage joué par Milo (Michael Caine) qui est un dérivé ironique de ces mêmes policiers. Dans tous les cas, cette figure essentielle du genre policier sur lequel le film se fonde a un statut imaginaire. Même les vrais policiers sont réduits à un signe lors des tout derniers instants du film et n'existent que hors scène.

Gosford Park perturbe la dramaturgie policière en accumulant joyeusement les indices avant que le drame n'ait lieu. Altman s'ingénie à multiplier les plans sur des bouteilles de poison, présentes dans quasiment toutes les pièces de la maison, comme le notera finalement l'adjoint de l'inspecteur, et à faire ressembler du jus de tomate à une tache de sang. L'enquête intervient très tardivement dans la dramaturgie et se désamorce au dénouement. L'inspecteur n'a jamais le temps de se présenter, ne rencontre que l'indifférence de ses interlocuteurs, commet un certain nombre d'impairs dénotant son manque d'éducation, néglige des indices et a pour seule certitude ce qui s'avère évidemment entièrement faux : à savoir que les domestiques ne peuvent pas être liés au meurtre.

Ces trois exemples se distinguent ainsi d'autres exemples de films superposant les codes théâtraux à ceux du genre policier, en particulier des dispositifs théâtraux hitchcockiens de *La Corde* ou du *Crime était presque parfait*, où la scène est nettement moins éclatée. Si la tension due à la claustration l'emporte chez Hitchcock, dans nos trois exemples en revanche, la logique spatiale se substitue progressivement à la logique policière, la faisant exploser ou l'invalidant en cours de route. La machinerie hitchcockienne repose davantage sur le temps, le suspense et une action réelle qui amorce et dénoue l'intrigue.

La virtualité de l'action, soulignée par l'oisiveté de personnages voués à la collection d'automates, à l'élevage de mimosas ou autres plantes carnivores, ou à l'alternance de pique-niques, thés et cocktails, révèle en creux un sujet commun : une fascination pour l'imaginaire. C'est en effet une préoccupation fondamentale de la plupart des personnages : soit parce que la circulation dans des espaces limités s'accompagne de projections vers un en-dehors ; soit parce que l'architecture spatiale, à l'image d'autres éléments des films (le jeu, les rituels sociaux, l'écriture de romans policiers…), représente une forme de construction destinée à résister à un vide toujours menaçant.

Chez Cukor, l'espace scénique renvoie sans cesse à l'imagination et l'inventivité, associée très souvent aux jeux de l'enfance, ou à la nostalgie, d'une façon assez proche de la scène où Octave joue le chef d'orchestre dans *La Règle du jeu*. L'espace scénique suggère en creux l'existence d'un ailleurs qui n'est jamais montré, mais n'intervient que par le mimétisme ou l'évocation.

Dans *Drôle de drame* et *Gosford Park*, c'est pour résister à l'ennui que surgit un besoin de fiction ou d'appel à l'imaginaire. Chez Carné, bien que toute l'histoire semble naître du souci de respecter les apparences sociales, le véritable élément déclencheur est l'ennui de la cuisinière gourmande d'histoires, qui finit par donner sa démission. L'imaginaire prend progressivement le dessus sur les éléments réels de l'intrigue à partir de la répétition de « *à force d'écrire des choses horribles*… », tout en révélant en parallèle le vide émotionnel qui angoisse Molyneux. Au fur et à mesure de cette improbable invasion de la maison, l'espace s'ouvre et s'agrandit, susceptible de révéler sans cesse des pièces nouvelles. Et les cadrages tendent à accorder plus de place aux plans larges pour conforter cette impression d'expansion.

La grande erreur des aristocrates d'Altman est de ne pas saisir les richesses de l'imaginaire et de se contenter de tromper l'ennui. Malgré l'accumulation des divertissements, Lady Sylvia (Kristin Scott Thomas) oscille entre soupirs de lassitude et cynisme. Le manque d'imagination apparaît à travers la manière dont sont débattus les sujets artistiques par les personnages de Constance (Maggie Smith) et Sylvia : la première ne supporte ni le cinéma – elle juge un récit de film plus efficace que le film lui-même – ni la musique ; la seconde s'émerveille de l'imagination qu'il faut pour inventer une chanson. Alors que la caméra donne rarement l'impression de sélectionner des répliques, mais plutôt de les saisir de manière impromptue, ces remarques font l'objet d'une mise en relief (par exemple en revenant sur le personnage dans le dernier cas).

La longue séquence musicale qui précède le meurtre contribue à creuser cette opposition. L'espace architectural est remplacé par un espace musical et la continuité spatiale disparaît. Ce sont les différences de volume et de timbre qui organisent les lieux avec une grande précision, en fonction de leur distance au salon où se trouve le piano. Les domestiques écoutant les chansons d'Ivor Novello, et en particulier les plans où l'on voit les bonnes danser, sont les plus difficiles à situer dans la topographie d'ensemble, à cause de la diminution des mouvements de caméra, du faible éclairage et des appels de lumière à l'arrière-plan qui relaient la musique. C'est le seul moment du film où les occupants de l'étage du bas ne défendent pas plus violemment que leurs maîtres l'ordre établi. Altman oppose ainsi nettement un régime de l'imaginaire et un régime social.

Chez Mankiewicz à l'inverse, l'imaginaire déborde les personnages et la fiction l'emporte souvent sur le principe de réalité. Les protagonistes ne maîtrisent plus le jeu et soit se trouvent exclus de leur propre dispositif scénique (*Le Limier*), soit s'y enferment définitivement dans un principe répétitif incarné très fortement par la circulation sur la scène (*Soudain l'été dernier*).

La théâtralité de ces actions virtuelles et des comportements des personnages trouve ainsi dans ces dispositifs une forme privilégiée dans la mesure où ils s'affranchissent du modèle spectaculaire du théâtre filmé et construisent pour le spectateur une position moins évidente et ferme qu'au théâtre. Il n'existe plus de jeu directionnel des acteurs ou d'orientation de l'espace scénique. Le spectateur perçoit surtout l'incomplétude de sa position. Il existe ainsi une tension dans l'organisation du regard qui va croissant avec la complexité du film (c'est-à-dire la quantité des personnages et des actions parallèles) : la théâtralité se manifeste dans le principe scénique du huis clos ou de la réduction spatiale ; mais elle postule aussi l'existence d'un spectateur virtuel présent dans toutes les portions de cet espace puisque le spectateur réel ne voit s'actualiser que certains passages des actions multiples, tout en suivant globalement chacune d'entre elles grâce à l'alternance du montage.

Des films d'apparence très classique, surtout ceux tournés en décors de studio, font ainsi preuve d'une réelle inventivité spatiale et d'une énergie particulière dans la conduite de l'action. C'est ce qui différencie par exemple *Indiscrétions* de son remake, *Haute société*[14], qui réduit la théâtralité à la dimension spectaculaire des numéros de comédie musicale, en perdant l'invention scénographique de l'original.

L'élaboration de ces dispositifs relève d'autre part d'un véritable choix de mise en scène. Il suffit d'un exemple *a contrario* pour s'en rendre compte : *Sourires d'une nuit d'été*, proche aussi par son sujet de bon nombre de films de notre corpus, n'adopte pas le même modèle spatial. Les différents lieux ont chacun une identité plus prononcée et jamais Bergman n'insiste sur le principe d'articulation et sur la construction d'une architecture d'ensemble.

Cette théâtralité proprement cinématographique n'est ainsi pas celle de l'instant prégnant (celle de *Généalogies d'un crime* de Ruiz par exemple), celle de l'image fixe et du décor, mais naît au contraire dans le mouvement et dans la construction progressive d'une forme spatiale. *Gosford Park* est ainsi particulièrement intéressant dans la manière qu'il a d'alléger certains procédés hérités des films précédents, en les utilisant par petites touches et par dissémination, tout en portant les structures employées à un plus haut degré de complexité.

[14] Charles WALTERS, *Haute société* (*High Society*), 1956.