

PETITE PANOPLIE D'OUTILS POUR LE FILM D'ENQUÊTE

L'HISTOIRE

Schéma narratif

On distingue 5 étapes : un état initial, une perturbation, la dynamique de l'action, une résolution, un état final ; dans le cas d'un récit d'enquête, la perturbation est souvent constituée par le crime, l'action par l'enquête, la résolution par la découverte du meurtrier ; toute l'ingéniosité du scénariste consiste à déjouer les prévisions du spectateur, mais en ne heurtant pas la logique : le crime n'est pas celui qu'on croit (*Le 3^{ème} homme* de Carol Reed), l'enquête s'égare dans de fausses pistes (*Vivement dimanche* de François Truffaut, *Quai des orfèvres* de Henri-Georges Clouzot), la résolution n'est pas l'aboutissement de l'enquête (dans *Jeune et innocent* de Alfred Hitchcock, le criminel se trahit lui-même).

Personnages

4 catégories principales de personnages : la victime, l'assassin, l'enquêteur, les suspects ; ce sont des rôles instables, permutable : pour une bonne part, l'incertitude créée à chaque instant par le récit policier vient de là ; dans *Le 3^{ème} homme*, on assiste même à une permutation entre victime et assassin, ce qui produit un renversement de situation, et une importante surprise ; en outre, l'ambiguïté de l'être humain est mise en valeur : depuis *Œdipe-roi* de Pier Paolo Pasolini, on sait que l'enquêteur peut être le criminel même qu'il recherche.

Assassin

Le personnage de l'assassin peut occuper plusieurs positions : ce peut-être le « Mac Guffin » (voir plus bas) du récit (*Quai des orfèvres*), son identité se révélant peu approfondie, réduite à ce que nécessite la mécanique de l'intrigue ; ce peut aussi être le personnage symbolique de l'anti-humanité : l'assassin de *Vivement dimanche* dit ne plus faire partie de « la société des hommes » ; Jorge dans *Le nom de la rose* de Jean-Jacques Annaud s'affirme hostile au rire, et sa cécité l'a retranché de la communauté des hommes ; Harry dans *Le 3^{ème} homme* ne croit plus en rien, à un moment où les idéaux sont plus que jamais nécessaires ; l'assassin de *Trop tard* de Lucian Pintilie est une sorte de bête, comme émanée de la mine ; c'est l'incarnation d'une violence parfois primitive, d'une pulsion bestiale, centrée sur elle-même, dont la communauté humaine cherche à se protéger, en dressant les digues que sont la civilisation et la justice.

Faux coupable

Thème privilégié chez Hitchcock : dans *Jeune et innocent*, tout accuse le jeune homme ; seuls lui-même (au pire moment) et le spectateur (mais ce dernier n'appartient pas au monde du film...) connaissent son innocence ; situation cauchemardesque : le personnage doit prouver son innocence, seul contre tous ; il ne peut le faire lui-même, et doit absolument trouver une aide, un allié, dont la détermination sera mise à l'épreuve à travers plusieurs péripéties. Derrière cette situation, s'exprime la conviction du réalisateur que nous sommes tous coupables, par le seul fait de notre naissance ; la solitude absolue du personnage n'en est que plus manifeste, tant qu'il n'a pas trouvé l'amour ; la situation dans laquelle il se trouve représente l'épreuve que doit surmonter le héros du conte de fée : le spectateur, aussi seul à être convaincu de l'innocence que le personnage, souhaite alors ardemment qu'il réussisse.

Enquêteur

Le personnage de l'enquêteur peut avoir différents statuts sociaux : policier, homme de l'appareil judiciaire, détective privé ou simple secrétaire ; il est intéressant d'examiner la marge de liberté que chacun de ces statuts peut conférer : une possibilité réduite d'action peut être compensée par la ruse et l'invention, miroirs de celles de l'auteur.

L'un des premiers enquêteurs était Œdipe ; il présente la particularité d'être à la fois l'enquêteur et le criminel, le poursuivant et le poursuivi : cela préfigure la proximité trouble qui les unit parfois. Il est le représentant de la société des hommes, et incarne les valeurs de justice, de recherche de la vérité ; mais bien souvent, ce personnage n'est pas un modèle, un exemple d'observation de ces valeurs : c'est le cas des enquêteurs de *Trop tard* et de *Element of crime* de Lars von Trier ; ce dispositif fait ressortir l'aspect transcendant de ces valeurs de vérité et de justice, qui apparaissent comme un idéal inaccessible ; la société des hommes se protège comme elle le peut, avec ses faibles moyens, contre la violence.

Mac Guffin

Hitchcock désigne ainsi l'objet dérisoire après lequel courent les personnages : dans *Jeune et innocent*, c'est une ceinture d'imperméable qui prouverait que celle utilisée par le criminel n'est pas celle du jeune homme ; cet objet a de l'importance pour les personnages, mais n'en a aucune pour l'auteur : ce qui est plus important, c'est la recherche en elle-même, à laquelle le spectateur doit adhérer, qui doit l'entraîner dans son mouvement aux côtés du personnage.

Lieux

Certains lieux apparaissent privilégiés pour les scènes de poursuite : ce sont les égouts de Vienne dans *Le 3^{ème} homme*, la mine de charbon dans *Trop tard*, le monastère du *Nom de la rose* ; ces lieux ont comme caractéristique d'être des labyrinthes (c'est par un labyrinthe que l'on accède au manoir du *Limier* de Joseph Mankiewicz) : ils reflètent la complexité du monde, qui aide l'assassin à se cacher, mais qui représente un important obstacle pour l'enquêteur, désarmé face à ces dédales (à rapprocher de l'inquiétante étrangeté de Freud, surgissement d'angoisses infantiles).

LA NARRATION

Flash-back

Par delà l'histoire inventée, le scénariste se demande comment la raconter : c'est le travail de narration ; il peut choisir une narration linéaire : c'est le cas de *Jeune et innocent* ; il peut aussi procéder à des retours en arrière, des flash-back, afin de retarder la délivrance de certaines informations au spectateur, et lui ménager des surprises : dans *Vivement dimanche*, la révélation de l'identité de l'assassin est ainsi retardée à l'extrême fin, permettant un coup de théâtre : l'enquêtrice qui feignait de laisser croire à la culpabilité de son patron, révèle enfin la vérité dans un récit illustré d'un flash-back, permettant un savoureux coup de théâtre, un rebondissement surprenant ; d'autres flash-back (l'explication des emprunts digitaux sur la portière de la voiture, par exemple) renvoyaient au plaisir des conventions du cinéma, qui permet de tout voir, même les paroles des personnages, même le passé par rapport à un instant du récit, et préparaient ainsi ce flash-back final. En même temps, le flash-back rend manifeste la manipulation : il y a eu rétention d'information, le spectateur le sait, éprouve du plaisir à se savoir ainsi manipulé.

Suspense / surprise

Il faut rappeler la définition d'Hitchcock :

« Nous sommes en train de parler, il y a peut-être une bombe sous cette table et notre conversation est très ordinaire, il ne se passe rien de spécial, et tout d'un coup : boum, explosion. Le public est surpris, mais, avant qu'il ne l'ait été, on lui a montré une scène absolument ordinaire, dénuée d'intérêt.

Maintenant examinons le suspense. La bombe est sous la table et le public le sait probablement parce qu'il a vu l'anarchiste la déposer. Le public sait que la bombe explosera à une heure et il sait qu'il est une heure moins le quart – il y a une horloge dans le décor ; la même conversation anodine devient tout à coup très intéressante parce que le public participe à la scène. Il a envie de dire aux personnages qui sont sur l'écran : « Vous ne devriez pas raconter des choses si banales, il y a une bombe sous la table, et elle va bientôt exploser. » Dans le premier cas, on a offert au public quinze secondes de surprise au moment de l'explosion. Dans le deuxième cas, nous lui offrons quinze minutes de suspense. »

Dans *Jeune et innocent*, ce peut être l'exemple de la fameuse scène à l'hôtel : un long travelling permet au spectateur de savoir avant les personnages où se trouve l'assassin ; au lieu de faire coïncider la découverte de cet homme par les personnages et par le spectateur (ce qui serait la surprise : le criminel est enfin trouvé !), le décalage temporel amène une question : comment les personnages vont-ils

parvenir à le découvrir ? (la longueur du travelling est là pour attester de leur éloignement, mais le travelling lui-même garantit une proximité spatiale) ; le spectateur aurait envie d'aller dans le monde de la fiction prévenir ces personnages bien intentionnés, mais peu compétents et peu habiles ; la barrière fiction / réalité interdit bien sûr cette intrusion, mais le plaisir de cette attente est manifeste.

Montage alterné

C'est l'expression privilégiée du suspense au cinéma : on passe d'un plan montrant une action à un autre plan montrant une autre action ; la convention veut que les deux actions soient simultanées : cela correspond au « pendant ce temps » du récit littéraire (depuis Homère) ; l'exemple précédent de *Jeune et innocent* correspond aussi au montage alterné : pendant que le batteur joue, la jeune femme et le clochard sont attablés et boivent leur thé ; ce système suppose l'omniscience de la narration, peut créer un éloignement par rapport aux personnages : le spectateur a le plaisir de les voir d'en haut, de les surplomber.

Implant

Désigne un élément apparemment anodin, sans signification, destiné à préparer un élément postérieur, un rebondissement, la découverte d'une vérité ; à l'approche de la fin, le comportement de l'avocat dans *Vivement dimanche* paraît étrange : il manifeste une nervosité surprenante, allume deux cigarettes à la fois, signes d'une conscience pas tranquille ; le rebondissement final doit garder son aspect surprenant, mais il peut être préparé afin de le faire mieux accepter par le spectateur.

Les moyens du cinéma

Un auteur dispose de nombreux moyens pour imprimer un point de vue particulier (le sien, ou celui d'un personnage) à son histoire : des images volontairement peu éclairées dans *Le 3^{ème} homme* ou *Element of crime* contribuent à créer une atmosphère angoissante ; les gros plans, chers à Hitchcock, mettent l'accent sur ce qui doit inquiéter le spectateur (dans *Jeune et innocent*, la roue de la voiture qui va basculer dans le vide) ; l'utilisation du hors champ dans la scène du crime de *Vivement dimanche* insiste magnifiquement sur la maîtrise du narrateur qui ne montre que ce qu'il juge nécessaire à ce moment du film ; la musique permet de caractériser une scène (*Le nom de la rose* commence avec une musique d'attente, mettant en valeur la suite ; dans *Le 3^{ème} homme*, la fameuse musique guillerette s'avère en décalage avec la gravité du sujet, introduit ainsi une distance, et semble dire que les événements montrés ne sont que des exemples parmi d'autres).

Genres

L'indication du genre est importante pour l'établissement du contrat qui lie le spectateur au film : celui-là choisit un film en fonction d'un genre qu'il préfère, ses attentes concernant le film devront être satisfaites, et le film doit se conformer aux lois du genre choisi ; la plupart des films de la rétrospective appartiennent au genre « policier », qui lui-même se subdivise en plusieurs sous-genres, ou qui côtoie des genres proches : film noir, film de gangsters, film criminel, thriller ; ces distinctions ne sont pas toujours rigoureuses. Qui plus est, ces films comportent des éléments qui les rattachent à d'autres genres : le conte de fée (*Jeune et innocent*, avec ses invraisemblances), la comédie (*Vivement dimanche* et ses rebondissements, avec le frère de la victime, un temps suspecté, que l'on découvre prêtre, légèrement égratigné, célébrant un office), l'horreur (*Element of crime* et son imagerie morbide) ; ces contaminations sont espérées par le spectateur, qui attend de l'œuvre à la fois conformité et non conformité aux lois du genre.

LE PROPOS

Réalisme documentaire

L'enquête policière est l'occasion d'une enquête sur un groupe social, une psychologie, un contexte historique.

Des groupes sociaux sont étudiés dans *Quai des orfèvres* (le milieu des artistes du music-hall, dans lequel une plus grande liberté morale paraît ne pas faciliter le bonheur : le réalisateur se livre ici à une entreprise

de démystification), *Jeune et innocent* (la petite bourgeoisie anglaise, coupée du monde réel, minaudante et hypocrite, comme le montre une de ses activités essentielles, le déguisement).

L'enquête peut porter sur une psychologie : l'exemple le plus manifeste est *Le limier*, dans lequel la monomanie du jeu, recherche pour s'affranchir des contraintes d'un réel trop sérieux, semble condamnée : le personnage principal s'y emprisonne, victime d'une incapacité à distinguer ce qui appartient au jeu et ce qui n'y appartient pas.

Le contexte historique peut être très présent : *Trop tard* évoque largement la situation roumaine, avec la fragilité des institutions, le délabrement moral, les conditions économiques précaires ; *Element of crime* montre une Europe qui n'a pas tiré les leçons de son passé, qui n'a pas rompu avec ses fantasmes cauchemardesques ; *Le nom de la rose* évoque de façon précise le rôle important des monastères au moyen âge, lieux de transmission des connaissances issues de l'antiquité ; *Le 3^{ème} homme* se déroule dans une Vienne au lendemain de la seconde guerre mondiale, administrée par plusieurs polices, livrée au dédale de quatre administrations, désorientée après une époque où la vie de chaque individu a perdu de son importance. Ce réalisme donne de la crédibilité à l'œuvre, renforçant l'adhésion du spectateur. Il permet aussi à l'auteur de prendre position sur la réalité décrite.

La société des hommes

Celle-ci se constitue dans une complicité établie contre ce qu'elle refuse ; l'enquête policière lui permet de constituer une discrimination claire entre barbarie et civilisation : la vérité éclaire cette ligne de partage, permettant ensuite de neutraliser la barbarie. Ce schéma idéal n'est qu'une représentation rassurante que la société se fabrique à bon compte : l'élément « barbare » rend un service éminent au corps social, lui permettant de se ressouder, de retrouver son unité ; c'est le mécanisme du bouc émissaire décrit par René Girard, qui a le mérite de montrer que la ligne de partage ne passe pas là où l'on croit, mais à l'intérieur même du corps social, à l'intérieur de chaque individu ; *Element of crime* indique ainsi que la monstruosité nazie s'est infiltrée dans l'appareil policier, que le caractère glauque de l'assassin est celui de la société toute entière.

Auteur

Le récit d'enquête paraît se dérouler indépendamment de son auteur : les faits semblent s'enchaîner les uns aux autres, sans que celui-ci n'intervienne ; cette illusion permet le plaisir de la fiction : le spectateur se laisse entraîner par l'histoire, sans apercevoir le marionnettiste qui en tire les ficelles. Pourtant cet effacement n'équivaut pas à la disparition de l'auteur : l'œuvre porte la marque de ses choix esthétiques, moraux, idéologiques ; *Le 3^{ème} homme* et *Element of crime* imposent une esthétique baroque, renvoyant à un monde en désordre, complexe, mouvant et inquiétant ; *Au cœur du mensonge*, comme les autres films de Claude Chabrol, ne manque pas de critiquer la bourgeoisie et son autosatisfaction ; *L'homme de marbre* de Andrzej Wajda dénonce les manipulations de l'ère stalinienne, manifestant une prise de position de son réalisateur contre le régime de l'époque. L'histoire racontée, avec les investissements affectifs qu'elle permet, rend la dénonciation aussi efficace qu'un pamphlet.

Le scénario comprend l'action, la description des lieux, des personnages, du contexte de l'histoire, les dialogues, mais il n'inclut pas le découpage technique.