« But didst thou see them dead? » La mort comme hors-jeu dans les adaptations cinématographiques de *Richard III*

Sarah Hatchuel

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/shakespeare/655>
DOI : 10.4000/shakespeare.655
ISSN : 2271-6424

Éditeur

Société Française Shakespeare

Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2005
Pagination : 43-59
ISBN : 2-9521475-2-3

Référence électronique

Sarah Hatchuel, « « But didst thou see them dead? » La mort comme hors-jeu dans les adaptations cinématographiques de *Richard III* », *Actes des congrès de la Société française Shakespeare* [En ligne], 23 | 2005, mis en ligne le 01 janvier 2007, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/shakespeare/655> ; DOI : 10.4000/shakespeare.655

Shakespeare et le jeu

actes du Congrès

organisé par la

SOCIÉTÉ FRANÇAISE SHAKESPEARE

les 10, 11 et 12 mars 2005

textes réunis par

Pierre KAPITANIAK

sous la direction de

Yves PEYRÉ

COMITÉ SCIENTIFIQUE :

Margaret Jones-Davies
Gisèle Venet
Jean-Marie Maguin
Yves Peyré
François Laroque
Pierre Kapitaniak

COUVERTURE :

Edouard Lekston, *King and Kusun*, 2005
edlek@free.fr

conception graphique et logo
Pierre Kapitaniak

© 2005 Société Française Shakespeare
Institut du Monde Anglophone
Université de Paris III – Sorbonne Nouvelle
<http://recherche.univ-montp3.fr/SFS/>
5 rue de l'École de Médecine
75006 Paris

ISBN 2-9521475-2-3

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous les pays

**« BUT DIDST THOU SEE THEM DEAD ? »
LA MORT COMME HORS-JEU DANS LES ADAPTATIONS
CINÉMATOGRAPHIQUES DE *RICHARD III***

Sarah HATCHUEL

Dans les fictions théâtrales ou cinématographiques, la mort est toujours jouée sur le mode oxymorique et paradoxal du *cadavre vivant*. Après avoir relevé les différences entre la mort jouée sur scène et la mort jouée à l'écran, nous examinons l'interprétation de la mort dans les adaptations de *Richard III*. Les films de Frank R. Benson (1911), James Keane (1912), Laurence Olivier (1955), Richard Loncraine (1995) et Al Pacino (1996), insistent tous sur une analogie avec la scène. Richard, personnage histrionique, meurt d'une mort d'histrion : les films mettent l'accent sur le caractère exagéré et/ou comique de son décès et sur l'illusion cinématographique.

In fictional productions, whether theatrical or cinematic, death is always played by a paradoxical, oxymoronic living corpse. After surveying the differences between staged death and cinematic death, I examine the performance of King Richard's death in screen versions of Richard III. The films by Frank R. Benson (1911), James Keane (1912), Laurence Olivier (1955), Richard Loncraine (1995) and Al Pacino (1996), insist on an analogy with the theatre. The histrionic character of Richard dies a histrionic death: his death is over-played, or its illusion is being openly disclosed or comically diverted.

De nombreux auteurs ont insisté sur la difficulté, voire l'impossibilité, d'appréhender la mort directement. Pour La Rochefoucauld, « Le soleil ni la mort ne se peuvent regarder fixement¹. » Robert N. Watson écrit dans son ouvrage de 1994, *Death as Annihilation in the English Renaissance*, « Death is a kind of Medusa we can watch only as a reflection [...] in the secondary distortions it produces in the cultural field around it². » La mort sans médiation est insupportable car elle nous rappelle notre propre destruction à venir, le fait que nous serons annihilés et oubliés. Les Élisabéthains représentaient, capturaient, la mort dans des *danses macabres* et des *memento mori*, lui donnant un corps et un discours et transformant un abysse insondable en entité visible et donc contrôlable. Selon Freud, tout individu tend à nier la mort et à l'exclure de sa vie et de sa vue car il lui est impossible d'imaginer sa propre

¹ François de La Rochefoucauld, *Maximes et réflexions diverses*, éd. Jacques Truchet, Paris, Garnier-Flammarion, 1977, p. 47.

² Robert N. Watson, *The Rest Is Silence: Death as Annihilation in the English Renaissance*, Berkeley, Los Angeles, Londres, University of California Press, 1994, p. 2.

mort. Lorsqu'il essaye de se la représenter mentalement, il demeure un simple spectateur : son inconscient ne peut croire en sa mort prochaine³. En tant qu'individus narcissiques, nous ne faisons pas qu'endurer la mort d'autrui, nous pouvons aller jusqu'à l'apprécier. L'horreur peut se transformer en une satisfaction (plus ou moins consciente) du fait que *quelqu'un d'autre* est mort⁴. Quelles sont donc les conséquences d'un tel contexte psychologique lorsque nous sommes confrontés à la mort *indirectement*, à travers la médiation du théâtre ou du cinéma ? Cette communication tente d'explorer les processus esthétiques et mentaux qui régissent le spectacle de la mort (et sa réception) sur scène et à l'écran. Après avoir identifié les différences existant entre la mort au théâtre et la mort au cinéma, nous nous proposons d'examiner comment la mort du roi Richard est représentée dans plusieurs versions filmiques de *Richard III*. Si la majorité des adaptations cinématographiques de Shakespeare tentent d'atteindre un haut degré de réalisme dans la représentation de la mort en niant tout aspect théâtral, les cinq adaptations de *Richard III* réalisées par Frank R. Benson (1911), James Keane (1912), Laurence Olivier (1955), Richard Loncraine (1995) et Al Pacino (*Looking for Richard*, 1996), insistent généralement sur une analogie avec la scène. La mort du personnage éponyme est jouée avec exagération ; son illusion est révélée ouvertement ou bien utilisée à des fins comiques, créant ainsi un lien privilégié avec les spectateurs.

Dans les œuvres de fiction, selon Freud, nous trouvons cette pluralité de vies dont notre inconscient a besoin pour rendre notre vie supportable. Le simple spectacle de la mort excite notre curiosité car nous voulons voir ce qui échappe encore et toujours à notre compréhension. Nous mourrons en nous identifiant au héros tout en lui survivant, et nous sommes prêts à mourir encore et encore avec d'autres héros⁵. Jouer à mourir ou voir jouer la mort revient à essayer d'appivoiser, d'amadouer la mort. Avec le concept de « mort jouée »,

³ Sigmund Freud, *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, 1981, p. 26.

⁴ Voir James L. Calderwood, *Shakespeare and the Denial of Death*, Amherst, University of Massachusetts Press, 1987, p. 8. Voir également Ernest Becker, *The Denial of Death*, New York, Simon and Schuster, 1997, p. 2.

⁵ Voir Freud, *op. cit.*, p. 26.

que Kirby Farrell a appelé « play-death » dans son ouvrage de 1989, *Play, Death and Heroism in Shakespeare*, la société utilise la fiction pour appréhender et s'approprier la mort⁶. Dans la pièce de Tom Stoppard, *Rosencrantz and Guildenstern Are Dead* (1967), le personnage de l'Acteur définit la mort en ces termes : « what the actors do best. [...] They can die heroically, comically, ironically, slowly, suddenly, disgustingly, charmingly, or from a great height⁷. » Cependant, la mort est aussi précisément ce que les acteurs ne peuvent pas « faire »... Il ne peut y avoir aucune représentation fidèle et vraie de cet état puisque toute interprétation de l'acteur ne peut que proposer une réflexion très indirecte de la mort, teintée de déni, de préjugés et de codes rassurants. La mort serait impensable et donc irréprésentable⁸. Dans les fictions théâtrales ou cinématographiques, la mort est toujours jouée sur le mode oxymorique et paradoxal du *cadavre vivant*. Des ouvrages de plaisanterie au XVII^e siècle mettent déjà l'accent sur les aspects comiques de la pseudo-mort théâtrale :

A player being slain upon the stage, was troubled with a suddain cough, which he endeavouring to suppress was manifestly seene to shake and move, and at last did cough indeed. At which the spectators laughing⁹...

Un acteur qui semble mourir ne meurt jamais *vraiment*. La mort réelle est bannie de toute fiction construite. Elle est transformée en un événement spectaculaire, ambivalent (car à la fois attirant et repoussant), exploité pour mener le spectateur vers la *catharsis*. Si un acteur mourrait pour de vrai pendant l'interprétation de son rôle au théâtre ou sur le tournage d'un film, le spectacle sur scène serait, sans aucun doute, interrompu, et le plan, selon toute règle de décence, ne serait pas inséré dans le montage final du film. La mort semble donc

⁶ Voir Kirby Farrell, *Play, Death and Heroism in Shakespeare*, Chapel Hill, Londres, The University of North Carolina Press, 1989, p. 6.

⁷ Tom Stoppard, *Rosencrantz and Guildenstern Are Dead*, New York, Grove Weidenfeld, 1967, p. 83.

⁸ Voir Lucien Guirlinger, « La mort ou la représentation de l'irreprésentable », *Les Représentations de la mort : Actes du colloque organisé par le CRELLIC*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002, p. 21.

⁹ H. L., *Gratiae Ludentes, Iests, From the Universitie*, Londres, Tho. Cotes, for Humphrey Mosley, 1638, B11v^o-12r^o. Merci à Lucy Munro (University of Keele) pour avoir porté mon attention sur ce point.

représenter la limite du jeu, le paradoxe ultime de l'interprétation chez l'acteur. L'illusion de la fiction réside dans la croyance même que les acteurs ne font que jouer à être morts. Paradoxalement, nous croyons à la mort de fiction seulement parce que nous savons qu'elle ne peut jamais être authentique¹⁰. Si un acteur qui joue à être soûl ou amoureux peut *réellement* être soûl ou amoureux, il n'en va pas de même lorsqu'il joue à être mort. La fiction repose sur un accord tacite entre le spectacle et le public : la mort ne peut être que simulée. Cette simulation, écrit Diderot dans *Le Paradoxe sur le comédien*, devrait être pointée du doigt par un jeu stylisé :

Un grand comédien ainsi que le gladiateur ancien, ne meurent pas comme on meurt sur un lit, mais sont tenus de nous jouer une autre mort pour nous plaire ; et le spectateur délicat sentirait que la vérité nue, l'action dénuée de tout apprêt, serait mesquine et contrasterait avec la poésie du texte¹¹.

Ce désir d'« apprêt » qui doit permettre, paradoxalement, de rendre le spectacle plus réel, s'oppose aux vœux de John Dryden, rendus explicites dans *An Essay of Dramatic Poesy*. Selon Dryden, une fiction *écrite* sur la mort procurerait une grande impression de réalité, alors que des acteurs faisant semblant de mourir sur scène ne pourrait que susciter l'hilarité :

I have observed that in all our tragedies, the audience cannot forbear laughing when the actors are to die ; it is the most comick part of the whole play [...] [T]here are many actions which can never be imitated to a just height : dying especially is a thing which none but a Roman gladiator could naturally perform on the stage, when he did not imitate or represent, but do it ; and therefore it is better to omit the representation of it¹².

Pour Dryden, la mort jouée sur scène détruit l'illusion de la fiction. La mort est, encore une fois, présentée comme la frontière de l'interprétation. Dans la pièce *Rosencrantz and Guildenstern Are Dead*

¹⁰ Voir André Habid, « “La mort au travail” : L'épreuve de la mort au cinéma », *Hors Champ*, août 2002, <www.horschamp.qc.ca/cinema/aout2002/mort-cinema.html>. Page consultée le 17 août 2004.

¹¹ Denis Diderot, « Paradoxe sur le comédien » in *Diderot et le théâtre : l'acteur*, éd. Alain Ménil, Paris, Pocket, 1995, p. 81.

¹² John Dryden, *An Essay of Dramatic Poesy*, éd. Thomas Arnold, Oxford, Clarendon Press, 1903, p. 48.

de Stoppard, le personnage de Guildenstern se plaint, à l'instar de Dryden, de l'absence de crédibilité en matière de mort théâtrale. Il dit à l'Acteur :

Actors ! The mechanics of cheap melodrama ! That isn't *death* ! [...] You scream and choke and sink to your knees, but it doesn't bring death home to anyone — it doesn't catch them unawares and start the whisper in their skulls that says — « one day you are going to die. » [...] You die so many times ; how can you expect them to believe in your death¹³ ?

Stoppard met l'accent sur cette limite d'un jeu théâtral qui semble échouer à évoquer l'idée de la mort dans l'esprit des spectateurs. L'effet de *memento mori* achoppe sur les conventions et l'exagération qui sont l'apanage de la scène. Mais aux remarques dépréciatives de Guildenstern, le personnage de l'Acteur répond simplement : « On the contrary, it's the only kind they do believe. They're conditioned to it¹⁴ ». Cette réponse insiste sur la nécessité de conventions non réalistes afin de rendre le jeu de mort acceptable pour le public. La mort théâtrale qui suit des codes d'interprétation stricts (auxquels nous sommes tous habitués) est, en effet, la seule mort que nous sommes prêts à accepter. L'acteur de théâtre joue à être mort, mais obéit à la convention en revenant saluer à la fin du spectacle, reconnaissant par là ouvertement qu'il n'avait fait que semblant. Lorsque les conventions ne sont pas respectées, les spectateurs peuvent ressentir un étrange malaise. À la fin de la représentation d'*Othello* mise en scène par Ben Spiers au Festival d'Édimbourg 2003, les acteurs « morts » ne se sont pas relevés pour un dernier salut. Ils sont restés allongés sur le sol, sans bouger. L'éclairage est revenu, mais ils ne remuaient toujours pas. Comme les conventions de la mort scénique n'étaient pas respectées, les spectateurs se retrouvaient désorientés. Ils ne savaient pas s'ils devaient applaudir ou non, rester dans la salle ou commencer à partir, dire quelques mots aux acteurs ou rester silencieux. Cette situation inconfortable a duré quelques minutes jusqu'à ce que les spectateurs décident finalement de partir, mais non sans se poser une question dérangerante : « Ne seraient-ils pas *vraiment* morts ? » En allant à

¹³ Stoppard, *op. cit.*, p. 83-4.

¹⁴ *Ibid.*

l'encontre des conventions scéniques, cette production théâtrale cherchait à atteindre le même effet que le cinéma réaliste classique, cinéma qui interdit aux acteurs « morts » de revenir « vivants » à la fin du film. Au cinéma, en général, le personnage reste mort dans notre imaginaire, même si nous sommes secrètement conscients que l'acteur s'est relevé après la prise.

Le médium cinématographique entretient une relation privilégiée avec la notion de mort puisque toutes les personnes montrées à l'écran ne sont que des fantômes. Même si le spectateur perçoit les images filmiques comme un spectacle se déroulant au présent et « en direct », l'œuvre cinématographique est un événement enregistré que l'on expérimente en différé. L'acteur a joué au présent lors du tournage et, à chaque présentation du film, ce « présent passé » fonctionne à nouveau au présent. L'une des particularités du film, selon Christian Metz, est de « faire basculer dans l'accompli tout ce qu'il nomine¹⁵. » Le perçu n'est pas, en effet, l'objet lui-même mais son ombre. Le spectacle cinématographique se déroule à la fois à distance (comme une pièce de théâtre) et dans l'absence (au contraire d'une pièce): les personnages sont de simples spectres projetés sur un écran. Cette représentation fantomatique permet au cinéma d'anticiper la mort du sujet filmé. Jean-Luc Godard a, en effet, déclaré : « La personne qu'on filme est en train de vieillir et mourra. On filme donc un moment de la mort au travail¹⁶. » Paradoxalement, c'est dans la capture et l'enregistrement d'un moment de vie que le cinéma est intrinsèquement lié à la mort. Lorsqu'on filme un corps mort, ce corps devient donc un symbole du médium cinématographique. Le cadavre de cinéma est à l'image de son image à l'écran : il est présent tout en évoquant une absence. Cependant, puisque cette absence morbide est seulement simulée dans les films de fiction, elle vient réintroduire la notion du « cadavre vivant » scénique au sein du dispositif

¹⁵ Voir Christian Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, t. 2, Paris, Klincksieck, 1981, p. 73.

¹⁶ Jean-Luc Godard, *Entretien : Godard par Godard*, vol. I, Paris, Cahiers du cinéma, 1998, p. 222.

cinématographique¹⁷. Alors qu'un documentaire peut montrer des morts authentiques, un film de fiction ne propose que des cadavres de pacotille. Cette situation peut contribuer à rappeler aux spectateurs que l'action a été simplement simulée, que le film n'est, à l'origine, que du jeu de scène enregistré puis monté. Les spectateurs qui étaient plongés dans la fiction peuvent alors commencer à douter, car ils savent pertinemment que la mort ne peut être représentée de manière authentique : ils savent que la mort est *au-delà* du jeu. Le moment de mort au cinéma pointe ainsi du doigt la nature même de la fiction et peut contribuer à détruire l'impression de réalité. Lorsque nous regardons un « cadavre vivant », nous scrutons souvent le corps de l'acteur en essayant de percevoir quelque souffle ou mouvement des yeux. Nous sommes alors distancés de l'histoire et commençons à juger l'interprétation de l'acteur, en nous disant qu'« il meurt bien ». Tout en prenant conscience d'avoir été, d'une certaine manière, dupés jusqu'à ce moment du film, nous prenons souvent plaisir à acquérir un regard distancé et lucide¹⁸. Comme le réalisme cinématographique exige une interprétation crédible de la mort, les réalisateurs choisissent parfois de ne pas représenter la mort et de la suggérer simplement en hors-champ. En évitant de filmer la mort directement, ils empêchent ainsi les spectateurs de détecter tout signe de vie distanciant sur le faux cadavre. Cependant, la représentation de la mort, tout en dénonçant la fiction, la confirme également, puisque les spectateurs n'accepteraient aucune autre mort dans ce contexte. Comme la mort au théâtre, la mort au cinéma est soumise à des codes de représentation facilement identifiables par les spectateurs. Ces codes peuvent évidemment évoluer avec le temps. Ce qui rendait la mort crédible à l'écran pendant les premiers temps du cinéma n'est plus toujours acceptable désormais. Selon Tzvetan Todorov, l'opinion du public, dont les attentes et la compréhension changent selon les époques, détermine ce qui est crédible et légitime au sein de la représentation d'un genre donné. Todorov a élaboré le concept de « vraisemblance ».

¹⁷ Voir André Loisel, « Le cadavre à l'intersection du théâtre et du cinéma dans *Lilies et Being at home with Claude* », *L'Annuaire théâtral*, n° 30, automne 2001, p. 77.

¹⁸ Voir Gérard Lenne, *La mort à voir*, Paris, Éditions du Cerf, 1977, p. 10.

Contrairement au concept de « réalisme », la vraisemblance consiste en un horizon d'attente appliqué à ce qui est crédible ou acceptable en représentation. Ce qui est en jeu est la cohérence au sein d'un genre donné plutôt qu'une ressemblance avec le monde réel¹⁹. Cela expliquerait pourquoi nous acceptons qu'au cours de films romantiques, l'héroïne meure dans son lit toute en beauté, lumière et pureté et qu'au cours de westerns, les cow-boys tombent et meurent sans aucune blessure sanglante apparente²⁰. Le cinéma se concentre rarement sur l'expérience de la mort elle-même, mais plutôt sur l'événement violent et spectaculaire autour de celle-ci, afin de travailler sur des sentiments de peur et d'angoisse²¹. Cela contribue à transformer la mort en un spectacle commun que l'on peut contrôler et manipuler.

Capturer la mort dans une image filmique nie également ses aspects annihilateurs. Selon André Habib, « Toute image de la mort, précisément en tant qu'image, [...] s'inscr[it] dans un temps non périssable, soustrait à la corruption des organismes vivants²². » On peut ainsi se demander si tout image de cadavre filmé, qu'elle appartienne à un documentaire ou à un film de fiction, n'en vient pas à nier la mort. L'absence et l'annihilation semblent ne pouvoir jamais être évoquées quand la mort est médiatisée, quand le cadavre est transformé en simple image. Paradoxalement, c'est parce qu'il ne peut proposer que des images « spectrales » qu'un film (de fiction ou de documentaire) peut difficilement véhiculer l'idée de mort véritable. Le cinéma hollywoodien est venu généralement redoubler cet effet de conservation en proposant une image idéalisée de la mort et en dissimulant ses aspects biologiques. La mort est souvent représentée de manière noble, intense, captivante ou même glamour ; elle devient une source d'énergie créatrice au lieu de n'être que pure frayeur. Même s'il est vrai que des films plus récents ont évolué vers une

¹⁹ Voir Tzvetan Todorov, *The Poetics of Prose*, Ithaca, Cornell University Press, 1977, p. 87, et Paul Cobley, *Narrative*, Londres, Routledge, 2001, p. 244-5.

²⁰ Voir Anne-Marie Bidaud, *Hollywood et le rêve américain – Cinéma et idéologie aux États-Unis*, Paris, Milan, Barcelone, Masson, 1994, p. 203.

²¹ Voir Lenne, *op. cit.*, p. 33-4.

²² Voir Habib, *op. cit.*

représentation plus réaliste de la mort en révélant ses détails les plus éprouvants, ils se sont aussi tournés vers une présentation très esthétique et dramatisée²³. Le cinéma nie souvent encore la réalité de la mort : il cache l'événement pathétique de l'agonie et le transcende à travers des notions comme l'héroïsme, la justice, le sacrifice ou la tragédie.

La fin d'une fiction tragique semble aller de pair avec la mort afin d'annoncer un achèvement logique ainsi qu'un sommet qui vient boucler la boucle dramatique²⁴. La tragédie de *Richard III* utilise la mort en final emphatique. Elle se situe dans une tradition de fiction où la mort du personnage principal signifie la fin de sa destinée tout comme celle du récit dans son ensemble. Alors que les adaptations cinématographiques de la pièce tentent de représenter la mort avec le plus grand réalisme possible en niant ses qualités d'illusions scéniques, les versions filmées de *Richard III* proposent un contraste saisissant : elles prennent plaisir à insister sur la nature fausse et simulée de la mort jouée. Dans les cinq adaptations cinématographiques réalisées respectivement par Frank R. Benson (1911), James Keane (1912), Laurence Olivier (1955), Richard Loncraine (1995) et Al Pacino (*Looking for Richard*, 1996), le décès final du personnage éponyme est transformé en un moment de jeu reconnu, dévoilé et pointé du doigt.

Les deux versions muettes de *Richard III*, le film de 1911 réalisé (et joué) par Frank R. Benson et le film de 1912 réalisé par James Keane (avec Frederick Warde dans le rôle de Richard), mettent l'accent sur la théâtralité. À la fin de l'adaptation de 1911, Richard et Richmond se battent à l'épée. Le décor est une simple toile peinte représentant les collines de Bosworth Field qui s'élèvent derrière eux. Les personnages de chair et de sang qui se déplacent devant cette toile ne peuvent que révéler l'illusion de ce faux paysage. Cet effet d'encadrement rend l'action prisonnière d'un espace imposé et irréal. Au sein d'un

²³ On peut cependant citer l'exemple extrême des « snuff movies », distribués sous le manteau, où des personnes (ou des animaux) sont tuées en direct pour les besoins du film. Mais nous nous éloignons alors du cinéma classique dans lequel s'insère la majorité des films shakespeariens.

²⁴ Gérard Lenne parle de « mort-dénouement » pour décrire cette catégorie de fin. Voir Lenne, *op. cit.*, p. 37.

environnement ouvertement montré comme artificiel, la mort ne peut qu'apparaître simulée. Richard tombe finalement, blessé au cou. Mais tandis qu'il chute, le film s'interrompt brutalement. Le corps n'est pas livré à la contemplation mais laisse place immédiatement au noir de l'écran. Les spectateurs peuvent même se demander si Richard a bien été blessé mortellement puisqu'il bouge encore un peu à la fin du film. Cette adaptation se fonde sur une connaissance au préalable de l'intrigue et une conscience des codes de représentation chez le spectateur. La mort est simplement suggérée à travers des conventions : puisque nous sommes à la fin du film, le « méchant » se doit de mourir.

L'illusion est dénoncée de manière encore plus radicale à la fin de la version de 1912. Kenneth S. Rothwell remarque :

Illusions then turn back into reality as the film ends by showing Frederick Warde himself, now in the mufti of a tweed jacket, as he appeared long ago live in the theatre, bowing and smiling graciously to his adoring fans²⁵.

Contrairement à ce qui se passe généralement au cinéma, le personnage ne reste pas mort dans l'esprit des spectateurs. La simulation de la mort plus tôt dans le film est ouvertement reconnue comme telle. Avec le salut qui intervient en conclusion, l'acteur fait semblant d'être vu par les spectateurs de cinéma, comme si ces derniers se situaient dans une salle de théâtre. L'exhibitionnisme de l'acteur et sa conscience d'être regardé sont alors réintroduits et sont à l'origine d'une distanciation théâtrale qui envahit l'écran. Tom Gunning a étudié comment le cinéma des premiers temps établissait généralement un contact visuel avec les spectateurs, en laissant les acteurs sourire à la caméra ou saluer une salle imaginaire dans le but affirmé de rompre avec un monde fictif fermé et de tenter une communication directe avec le spectateur²⁶. Si l'on exclut le traitement du Choeur, les films shakespeariens réalisés sur le mode hollywoodien

²⁵ Kenneth S. Rothwell, *A History of Shakespeare on Screen : a Century of Film and Television*, Cambridge, Cambridge University Press, 1999, p. 20.

²⁶ Voir Tom Gunning, « The Cinema of Attractions : Early Films, its Spectator and the Avant-Garde », in *Early Cinema : Space, Frame, Narrative*, éd. T. Elsaesser et A. Barker, Londres, British Film Institute, 1990, p. 57.

limitent généralement cette technique aux « méchants ». Seuls les personnages liés à l'enfer, tels Iago ou Richard III, sont autorisés à bousculer la convention cinématographique et à faire participer directement le public à leurs machinations. L'idéologie hollywoodienne est donc protégée puisque la transgression formelle ne fait qu'accompagner une transgression diégétique : l'esthétique classique n'est remise en cause que par un personnage qui se situe lui-même en marge.

Si le Richard interprété par Laurence Olivier parle directement à la caméra à divers moments du film afin de faire participer les spectateurs à ses projets machiavéliques, il cesse de le faire pendant la bataille finale. À cet instant, le Richard d'Olivier ne manigance plus et ne ressent donc plus le besoin de partager ses pensées avec nous. L'illusion n'est plus, par conséquent, révélée par des regards-caméra mais par d'autres moyens, c'est-à-dire l'utilisation métacinématographique des codes de westerns, une stylisation de l'assassinat et des gestes emphatiques chez l'acteur qui mime l'agonie. Olivier cite de nombreuses façons le genre du western à la fin de la bataille. Richard est perdu dans l'espace grâce à un plan éloigné qui insiste sur sa vulnérabilité et son isolement. Du haut d'une colline en arrière-plan, les soldats de Richmond émergent un par un, à la manière d'Indiens apparaissant progressivement en haut d'une falaise de l'Ouest sauvage. À ce moment précis, la musique composée par William Walton adopte les sonorités typiques des westerns. L'inclusion de références à un genre filmique connu peut contribuer à présenter le film comme un objet construit, puisque le réalisateur crée un intertexte qui connecte l'œuvre à d'autres mondes diégétiques. L'appropriation spécifique du western hollywoodien par Olivier joue sur une volte-face idéologique intéressante puisque les personnages réécrits à la manière d'Indiens représentent les « gentils », ceux qui vont chasser le tyran du pouvoir. La ruée finale sur Richard est filmée comme une mise à mort, comme une curée sanglante. La foule de soldats entoure Richard telle une meute, dans un mouvement quasi-artificiel et chorégraphié, filmé en contre-plongée à la manière d'une comédie musicale de Busby Berkeley. Richard est jeté à terre et sa gorge est ouverte. Sa mort lente

s'accompagne d'une musique en « Mickey-Mousing » qui insiste sur chacun des spasmes de sa longue agonie²⁷. Jusqu'à ce qu'il soulève son épée et la laisse tomber une dernière fois dans un geste emphatique, ce Richard agonisant nous apparaît bien vivant et agité. Par ce jeu hyperbolique, Olivier semble prendre plaisir à mourir et recule le moment où Richard rendra finalement son dernier souffle. Ces gestes exagérés et répétitifs nous montre à quel point il est difficile de tuer un tyran qui fut si puissant, mais ils sont également réminiscents d'une pantomime typique d'une « mort shakespearienne », transformant ainsi une mort cinématographique en une mort éminemment théâtrale.

Dans l'adaptation que Richard Loncraine réalise en 1995, la mort du personnage éponyme n'est pas traitée de manière tragique mais comique. Au lieu d'être tué par Richmond et ses soldats, ce Richard (interprété par Ian McKellen) choisit de se suicider en se laissant tomber volontairement dans les flammes infernales d'une explosion. Un acte suicidaire présente souvent un désir de mettre en scène sa propre mort²⁸. Dans le film de Loncraine, le dernier moment de Richard devient un spectacle joyeux qui va à l'encontre des attentes habituelles en matière de mort crédible en utilisant le ralenti, la surimpression, la musique et les regards-caméra. Le ralenti choisi pour représenter la chute de Richard est symptomatique de la stratégie de Loncraine. Si le rythme normal du médium cinématographique est un mouvement de mort puisqu'il montre des spectres se déplaçant à l'écran, le ralenti et la pause semblent, au contraire, préserver ce qu'ils révèlent : ils promettent que la vie peut et va continuer²⁹. La conclusion imaginée par Loncraine fonctionne comme si Richard ne mourrait pas vraiment mais se divertissait. Il reconnaît même son statut d'acteur en nous saluant, alors qu'il semble tomber éternellement dans les flammes, effet spécial créé grâce au procédé de « l'écran bleu ». Cette technique implique le tournage de l'action se déroulant au premier plan (dans ce cas, la chute de Richard) sur un

²⁷ L'expression « Mickey-Mousing » vient de l'utilisation intensive de cette technique dans les dessins animés de Walt Disney, et désigne une musique de film qui suit exactement le rythme de l'action.

²⁸ Voir Lenne, *op. cit.*, p. 118-19.

²⁹ Voir Lenne, *op. cit.*, p. 39.

fond bleu, que l'on remplace par la suite par une séquence tournée séparément (ici, la furie des flammes) grâce à des effets optiques ou une recomposition numérique. Cependant, au lieu de travailler la continuité entre l'arrière-plan et le premier plan, le film de Loncraine conserve un décalage évident entre les deux images, révélant ainsi l'artificialité du plan et insistant sur l'esprit de comédie. L'effet comique est également créé par un changement soudain au niveau de la musique. La bande originale, composée par Trevor Jones, ne cesse d'osciller entre musique empathique et anempathique tout au long du film. La musique empathique adhère au sentiment dégagé par la scène (ou ressenti par les personnages), alors que la musique anempathique affiche son indifférence par rapport à l'action du film (on donne souvent l'exemple d'une musique gaie alors qu'un meurtre à lieu à l'écran)³⁰. Si la bataille commence avec une musique empathique à suspense, typique des films de guerre, la chute soudaine de Richard est accompagnée par un effet de rupture musical : la bande-son laisse alors entendre la version « Swing » de *Sitting On Top of the World*, chanson pleine d'optimisme. Avec une telle musique anempathique, la mort est présentée avec dérision, comme si le film faisait un clin d'œil aux spectateurs et les encourageait à percevoir cette fin au fatalisme cataclysmique en un moment de pure comédie. La mort est ainsi transformée en un numéro musical réjouissant, qui distancie le spectateur de l'horreur de la situation. Une telle combinaison de mort, provocation, ironie et distance comique, permet une véritable libération des tensions chez le spectateur, comme si le film lui disait ouvertement : « vous avez le droit de rire en cet instant, et vous n'avez pas à en avoir honte ». Dans cette version, le réflexe qui consiste à rire en guise de défense ou de rationalisation est reconnu et anticipé.

Le dernier effet distanciant provient des regards qu'adresse directement Richard à la caméra. Très tôt dans le film, Ian McKellen se regarde dans la glace et agit comme s'il avait aperçu le reflet de la caméra ou du spectateur dans le miroir. Il se retourne et s'adresse alors directement au public dans la salle de cinéma. À partir de ce moment particulier de reconnaissance, il ne va pas cesser de nous regarder et de

³⁰ Voir Michel Chion, *La musique au cinéma*, Paris, Fayard, 1995, p. 228.

nous parler. Ce film remet donc en cause la nature même du cinéma en présentant une situation au-delà de la séparation étanche qui existe normalement entre l'espace de la diégèse et l'espace des spectateurs. Alors qu'il est en train de tomber dans les flammes, il regarde encore la caméra, créant ainsi une distance ironique entre le spectacle et nous. À ce moment précis, nous assistons à un retournement frappant. Richmond, que Loncraine a présenté depuis le début comme un homme bon et courageux, se met à regarder la caméra. Maintenant que Richard a disparu, c'est à son tour de tourner son regard vers les spectateurs. La fin du film est donc éminemment dérangement. À travers la mort du tyran, Richmond acquiert la capacité qu'avait Richard de reconnaître la présence des spectateurs. Nous sommes ainsi encouragés à nous demander si l'hypocrisie et la cruauté de Richard ne vont pas être également transmises à Richmond. Avec ce dernier rebondissement, le manichéisme laisse place à un brouillage du bien et du mal³¹. Dans la version de Loncraine, la mort de Richard ne donne pas lieu à une fin nihiliste, mais à l'acte délibéré d'un personnage histrionique qui se met en scène joyeusement et passe habilement le témoin du pouvoir à son successeur.

Dans *Looking for Richard* (1996), Al Pacino filme les scènes principales de *Richard III* tout en ajoutant plusieurs séquences documentaires composés de répétitions, d'entretiens avec des universitaires, des acteurs et de simples passants. Le film propose une réflexion intéressante sur la transition entre une pièce de théâtre et une adaptation filmique puisqu'il traite de deux procédés à la fois : la mise en scène d'une production théâtrale et son transfert à l'écran. L'effet de distanciation est obtenu par la révélation du jeu de l'acteur en tant que tel. Pacino réussit à être tour à tour le roi Richard au sein d'une diégèse parfois réaliste, un acteur qui joue Richard et qui perturbe la création de l'univers fictif, et lui-même en quête de la « vérité » du rôle. Lors de la bataille finale, Richard, à l'instar de la version d'Olivier, est perdu dans un plan éloigné qui le présente comme une proie vulnérable et

³¹ Voir James N. Loehlin, « "Top of the World, Ma", *Richard III* and cinematic convention », in *Shakespeare, the Movie*, eds. Lynda E. Boose et Richard Burt, Londres, Routledge, 1997, p. 76.

solitaire. La métaphore de la chasse est rendue encore plus explicite lorsque les soldats de Richmond décochent des flèches et réussissent à le toucher. Cependant, Pacino joue avec les attentes des spectateurs : quand Richmond s'approche pour achever Richard, nous pensons que le coup fatal va être décoché rapidement, mais en deux occasions Richard parvient à bloquer la hache de Richmond avec son épée. Lorsque Richard est finalement tué, les spectateurs sont privés d'un plan sur le cadavre. Dès que l'arme s'abat sur Richard, le film s'éloigne du champ de bataille et nous propulse hors de la diégèse. L'homme que nous voyons soudainement allongé sur les trottoirs de New York n'est pas Richard joué par Pacino, mais Pacino lui-même, mimant les gestes d'un homme mourrant et riant dans les bras de son ami dans la vraie vie. La mort de Richard est alors autant littérale que symbolique. Puisque Richard est mort, l'homme sous le rôle refait surface, ressurgit à la vie, et dévoile, de manière comique, sa simulation de la mort. Ce choc distanciant d'un retour immédiat à la réalité présente ouvertement le moment de la mort comme une illusion. Même lorsque le film revient sur le champ de bataille et nous donne à voir le corps inanimé de Richard, les spectateurs sont distanciés de la réalité de ce cadavre à travers la discussion de deux techniciens sur le tournage : l'un de se demander si le film est finalement terminé et l'autre de répondre que si Pacino savait qu'il restait encore de la pellicule dans la caméra, il voudrait certainement continuer à tourner. Le corps prostré ne peut donner une impression de réalité puisqu'on nous rappelle instamment que le réalisateur fait seulement semblant d'être mort et qu'il se relèvera bientôt pour passer derrière la caméra. En alternant des procédés de construction et de déconstruction de la fiction, Pacino réalise un film qui inclut son propre « making of », son propre discours explicite autour de son sous-texte. La mort cinématographique de ce Richard est tout sauf réaliste : elle est explicitement montrée comme un jeu de mort, un événement pleinement mis en scène et dans lequel l'acteur se délecte.

La mort représente un paradoxe d'interprétation, la limite même du jeu de l'acteur. Dans toute production cinématographique de *Richard III*, le personnage histrionique meurt d'une mort d'histrion.

Les deux versions muettes (1911 et 1912) insèrent la mort dans un contexte manifestement théâtral, à travers l'utilisation de décors artificiels peints ou l'appropriation de codes scéniques comme le salut final. Avec sa fin burlesque qui transforme l'horreur en comédie, l'adaptation de Loncraine (1995) dénonce la simulation de la mort mais rejette aussi ses aspects tragiques : elle nie toute vision d'agonie et évite la notion d'annihilation à travers la passation de pouvoir à Richmond. Le film de Pacino (1996) ne montre pas d'agonie réelle, mais une agonie assurément feinte. Nous voyons Pacino lui-même en train de jouer à mourir. Si Loncraine utilisait des regards-caméra et de la musique anempathique pour créer une distance entre les spectateurs et le film, Pacino préfère révéler explicitement l'homme sous le rôle. Cependant, dans toutes ces adaptations, la mort de Richard est transformée en un moment de *hors-jeu* ou de *double-jeu* : le film dénonce l'illusion du jeu tandis que l'interprétation de l'acteur est pointée du doigt, désignée en tant que telle.

Lorsque je montre ses séquences de mort à mes étudiants du cours « Shakespeare au cinéma » à l'Université de Paris VII, je suis certaine de déclencher de joyeux rires. Quand les étudiants regardent les versions de Loncraine et de Pacino, ils rient *avec* le film. Leur rire vient d'une certaine surprise : ils ne s'attendaient pas à voir des films qui contournent aussi radicalement les codes de la tragédie et de la mort crédible au cinéma. Ils rient d'être ainsi distanciés de la fiction, vers une position spectatorielle où ils ont le droit (et même le devoir) de regarder le film de manière ironique. Lorsqu'ils regardent la fin de l'adaptation réalisée par Olivier, avec ces gestes emphatiques et exagérés, ils rient à nouveau, mais cette fois-ci *du* film, notamment parce qu'ils ne sont plus habitués à une telle affectation et stylisation du jeu. Les codes qu'ils sont prêts à accepter en termes de mort crédible ont évolué depuis 1955. Mais ce rire est certainement aussi une réaction de défense face à ce qui est rarement montré à l'écran, c'est-à-dire une agonie lente, douloureuse et pathétique où toute forme d'héroïsme est absente. L'excès dans la représentation de la mort, ainsi que le passage du temps de 1955 aux années 2000 (qui rend les codes de représentation obsolètes), semblent introduire dans la séquence

d'Olivier ce terrible sentiment d'inconfort lié à l'idée d'une mort véritable. Le rire comme réflexe de défense apparaît peut-être alors comme le dernier rempart contre la Méduse.

Sarah HATCHUEL
Université de Paris I Panthéon-Sorbonne