

# Le regard du sadique

## *Funny Games* de Michael Haneke

Jean-Philippe Gravel

Volume 26, numéro 3, été 2008

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33462ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Gravel, J.-P. (2008). Compte rendu de [Le regard du sadique / *Funny Games* de Michael Haneke]. *Ciné-Bulles*, 26(3), 42–43.

# Le regard du sadique

JEAN-PHILIPPE GRAVEL

**F**unny Games débute par un jeu innocent. Une heureuse famille bourgeoise, en route vers sa maison de campagne de Long Island (dans la version américaine), s'amuse à deviner les compositeurs et les interprètes de leur collection de CD de musique classique. L'effet causé par cette succession de morceaux interrompus sitôt la réponse trouvée peut déjà énerver : ce n'est pas, en effet, un signe de grand respect que de consommer cette musique chargée d'émotion comme on le ferait dans un quiz télévisé. Bientôt, une tempête ravageuse de *trash*

*metal* du groupe de John Zorn, *Naked City*, enterre la bande sonore; le générique débute ainsi, dans un tonnerre de guitares électriques et de hurlements désarticulés, et cette fois, c'est du côté du spectateur-méromane que commence le jeu des devinettes. En effet, la musique de John Zorn, contrairement à ce que laisse penser son insupportable brutalité, ne se prend ni au sérieux, ni au premier degré. Elle n'est pas l'œuvre de musiciens délinquants drogués à cheveux longs, mais d'un collectif de l'avant-garde de la scène jazz et actuelle (notamment Bill Frisell et Fred Frith), qui

s'amuse ici à déconstruire un genre à l'aide de petites pièces agressives qui dépassent rarement les 45 secondes et qui témoignent du mépris qu'ont les musiciens pour cette forme.

Cette approche est emblématique du parti pris de **Funny Games** qui dissimule, sous l'écran de son impitoyable brutalité, l'esprit d'un cinéaste extrêmement calculateur où, apparemment, rien n'arrive pour rien. Un cinéaste qui, sous les apparences d'un film de genre (film d'horreur ou suspense), tente de semer les germes empoi-



Ann (Naomi Watts) avec ses visiteurs malintentionnés : Paul (Michael Pitt) et Peter (Brady Corbet)

sonnés d'une réflexion accusatrice sur l'appétit complice du public (spécialement américain) pour la violence de divertissement.

**Funny Games**, disons-le d'emblée, n'est pas le meilleur film de Michael Haneke, ni son plus subtil, tant s'en faut. Après avoir vu sa première version, autrichienne, en 1997, j'avais déjà des réserves sur l'histoire de cette famille qui devenait le jouet de deux tortionnaires sadiques pariant sur le fait que leurs victimes n'en réchapperaient pas. Aujourd'hui encore, le film joue un jeu dangereux, manipulant les réactions d'un spectateur auquel il fait subir le spectacle d'une violence insupportable en même temps qu'il la lui fait désirer. Pour ce faire, Haneke n'hésite pas à briser l'ultime tabou, faisant assassiner de sang-froid l'enfant du couple : situation propice à causer de fortes émotions chez un spectateur qui devrait en principe avoir assez de jugement pour reconnaître ensuite, et dans la honte, avoir souhaité la mort du meurtrier.

C'est pour cela que la démonstration appuyée de Haneke dans **Funny Games** semble aboutir sur un match nul. Car comment procéder, comme spectateur, au jeu de l'identification? L'identification aux victimes souffrantes ne débouche que sur un amer constat : ce sont elles qui souffrent, et pas moi. L'identification aux tortionnaires est également impossible, pour des raisons évidentes; bien que ceux-ci se présentent comme les agents du désir implicite du public pour la violence, ce qui porte à croire que ce sont les tortionnaires qui identifient, et exécutent, le désir inconscient du spectateur. Face à ce cul-de-sac, seule demeure l'issue d'une distanciation radicale qui consiste à voir tout cela de haut, avec un suprême détachement, comme le fait le cinéaste lui-même.

Dans les faits, le spectateur, qui se fait cobaye de cette expérience, passe d'une position à l'autre. Il se sent attaché, dans ses attentes, au contrat pervers des deux tortionnaires qui commande que, pour « le bénéfice du divertissement », il faille aller

jusqu'au bout. Il espère avec les victimes que des secours arrivent et que la situation tourne à leur avantage, mais est forcé de constater que leur souffrance corporelle (et la mise en scène de Haneke mise beaucoup plus sur l'étalage de ces conséquences en maintenant les agressions comme telles hors-champ) ne l'affecte pas physiquement lui-même, marquant ainsi la limite de son identification. Enfin, il peut se mettre à la place du cinéaste, prendre ces personnages et ces situations pour les seuls accessoires d'une démonstration et reconnaître, avec une jouissance perverse, que le public de cinéma est une marionnette comme une autre, prête à abandonner son sens critique à la moindre émotion. Inutile de dire que le bien-fondé d'une telle position, qui ne débouche sur rien sinon un constat cynique, ne résoud pas la profonde ambiguïté du film.

Après tout, Michael Haneke souhaite-t-il vraiment qu'on se mette à sa place? Cette place, qu'on imagine un peu comme celle d'un moraliste fermement décidé à employer la méthode forte pour dégoûter une fois pour toutes le public d'une certaine forme de violence complice de ses désirs, exige du spectateur un scepticisme à toute épreuve, une carapace morale blindée et résistante aux procédés de manipulation « déloyaux » que Haneke n'hésite pas à utiliser. Pourtant, à ce spectateur endurci, un film comme **Funny Games** n'a rien à apprendre; il se contente de le conforter dans des convictions déjà acquises. Le film ne lui est pas « nécessaire », pas aussi nécessaire qu'au public plus naïf qui se laisse prendre au « jeu », quitte à ne pas sortir de ses contradictions.

En somme, il semblerait que la position requise pour garder un certain sang-froid et supporter intellectuellement la vue de **Funny Games** soit aussi celle du sadique. Non pas le sadisme des deux jeunes qui tiennent le rôle de tortionnaires dans le film, mais celui d'un esprit de calcul qui se voudrait à toute épreuve : un esprit, d'ailleurs si soucieux de voir porter ses coups, qu'à 11 années d'intervalle (le pre-

mier **Funny Games** ayant été réalisé en 1997), il se montre prêt à refaire le même film plan par plan, dans un décor américain et avec des vedettes connues, cette fois, parce que chacun sait que la violence parle mieux anglais et risque ainsi de frapper plus fort sur le terrain qui ne lui était destiné qu'avec des sous-titres.

Cet entêtement prouve la fermeté des convictions que Haneke nourrit envers son rôle, ici problématique, d'éducateur des regards. D'ailleurs, refaire **Funny Games** en 2008 ne paraît pas une entreprise aussi vaine qu'on le croit. Revoir le même film, avec un *casting* de vedettes (Naomi Watts, Tim Roth, Michael Pitt...), invite en effet à méditer sur les mutations culturelles opérées depuis la sortie du premier. Aujourd'hui, la télé-réalité, de même que le succès phénoménal de films d'horreur où le meurtre et la cruauté se présentent comme des jeux (voir la série des **Hostel** d'Eli Roth ou les **Saw** de Darren Lynn Bousman), confirme la justesse des observations de Michael Haneke sur l'exploitation de la violence et la perversité spectatorielle dont elle dépend et qu'elle exploite à son profit. Mais ce que reflète **Funny Games** de cette réalité, malgré ses touches déconstructivistes et bien qu'il s'inscrive désormais sur le terrain qui l'a vu naître, demeure de l'ordre d'un constat qui faillit au rayon de ses soi-disant vertus préventives. Au fond, **Funny Games** ne donne accès à rien d'autre qu'à la saisie intellectuelle d'un phénomène qu'il demeure impuissant à changer, comme si ce surplus de lucidité, chez un public averti, ne faisait rien pour contrer ce par quoi il tire sa jouissance. ■

### Funny Games

35 mm / coul. / 112 min / 2008 / fict. / États-Unis

Réal. et scén. : Michael Haneke

Image : Darius Khondji

Mont. : Monika Willi

Prod. : Christian Baute, Chris Coen, Hamish McAlpine et Andro Steinborn

Dist. : Les Films Séville

Int. : Naomi Watts, Tim Roth, Michael Pitt, Brady Corbet, Devon Gearhart