Document généré le 26 avr. 2024 00:31

24 images

24 iMAGES

L'art du hors-champ

Funny Games. Michael Haneke
In the Company of Men. Neil LaBute

Gilles Marsolais

Numéro 88-89, automne 1997

URI : https://id.erudit.org/iderudit/23409ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)
1923-5097 (numérique)

Découvrir la revue

Citer ce compte rendu

Marsolais, G. (1997). Compte rendu de [L'art du hors-champ / *Funny Games.* Michael Haneke / *In the Company of Men.* Neil LaBute]. *24 images*, (88-89), 38–39.

Tous droits réservés © 24 images, 1997

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

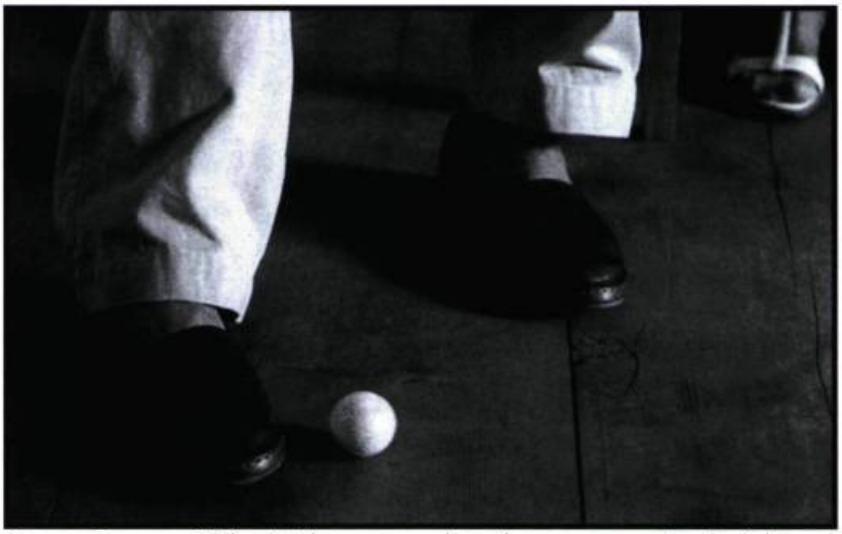
https://www.erudit.org/fr/

L'ART DU HORS-CHAMP

PAR GILLES MARSOLAIS

FUNNY GAMES ■ Michael Haneke **IN THE COMPANY OF MEN** ■ Neil LaBute

Cela débute par quelques détails singuliers, à peine perceptibles, mais annonciateurs d'une violence froide et implacable qui s'abattra finalement sur une petite famille bourgeoise qui s'amène en vacances en Range Rover, avec chien et bateau, à son chalet au bord d'un lac. Rapidement, Anna, Georg et leur fils Scharschi deviendront donc les victimes innocentes de deux jeunes hommes d'apparence courtoise venus leur emprunter des œufs et qui leur annoncent tout de go qu'ils ont moins de douze heures à vivre.



Funny Games. **«L'efficacité du recours au hors-champ pour suggérer la violence.»**

Funny Games est construit comme un thriller, avec sa progression dramatique jusqu'à sa résolution finale, particulière. Grâce à une mise en scène d'une précision diabolique, où l'humour noir et la violence le disputent à une certaine forme de distanciation, ce film dérangeant convie le spectateur à une réflexion exigeante sur la violence dans la société et sur les conditions de sa représentation dans les médias, notamment au cinéma. Ce film singulier peut rapidement venir à bout des nerfs de quelques spectateurs sensibles qui en font une lecture au premier degré. Pourtant, à moins d'avoir l'esprit tordu, on ne peut s'identifier aux agresseurs, et s'il y a identification, elle se produit à l'endroit des victimes, mais sur un mode beaucoup plus intellectuel, raisonné, que sensible. D'ailleurs, *Funny Games* n'illustre pas tant cette violence qu'il se contente d'en montrer les résultats. C'est la force de ce film que de parvenir à suggérer l'inmontrable, afin de faire réfléchir le spectateur sur les moyens de la représentation.

Michael Haneke se trouve en terrain connu, puisque déjà *71 fragments d'une chronologie du hasard* (1994) terminait une trilogie sur la violence des médias. Non sans provocation, c'est le regard même du spectateur que Haneke remet encore une fois en question, sommant celui-ci de s'interroger sur son consentement à se laisser manipuler, sur sa complicité, plus ou moins consciente, voire sur son voyeurisme face aux images qui lui sont présentées. À cet égard, une séquence, la plus forte du film en partie à cause de l'endroit où elle trouve à s'insérer dans le cours du récit, se joue du spectateur en convoquant le hors-champ d'une façon terriblement efficace, dans la plus pure tradition du thriller, en privant le spectateur de tout repère sonore, afin de lui faire partager l'angoisse du mari qui, comme le spectateur, imagine le pire alors que sa femme s'est momentanément absentée vers la cuisine afin de se défaire de ses liens. Haneke se conforme ici au genre, plus qu'il ne le détourne de ses fins, et il le fait d'une façon un peu facile, pourrait-on penser. Inversement, il prouve par l'absurde qu'un environnement sonore aseptisé et un écran presque vide peuvent être aussi porteurs de violence qu'une image *gore* dégoulinante d'hémoglobine couplée à une trame sonore souillée de son *heavy metal* (tel qu'illustré dans la séquence de course-poursuite chez les voisins où a déjà eu lieu un autre massacre). Cette façon de jouer au chat et à la souris avec le spectateur, comme les deux agresseurs avec leurs victimes, vise à le déstabiliser de sa position arrêtée sur la question de la représentation de la violence. Après avoir maintes fois fourni la preuve de l'efficacité du recours au hors-champ pour suggérer la violence au lieu de la montrer d'une façon complaisante (la plupart des actes violents dont on ne voit brièvement que les résultats ont lieu hors champ), Michael Haneke avance ici, à titre d'exemple, que ce recours vers l'épure ne saurait être la panacée permettant au spectateur de se donner bonne conscience à peu de frais.

Certains ne manqueront pas de reprocher à Haneke de verser dans la complaisance face à son sujet, alors qu'il s'emploie plutôt à illustrer froidement la mécanique de cette violence afin de «permettre au spectateur de comprendre ce qu'on lui montre (et) de prendre conscience de sa propre position par rapport à la violence et à la façon dont on la montre»[1]. En clair, ce ne sont pas tant les péripéties de ce thriller qui importent ici que le type de rapport que le spectateur établit avec elles. À cet égard, maître absolu du récit, Haneke

aurait pu opter pour une fin morale; au lieu de cela, comme il refuse de nous rassurer par la classique explication psycho-sociologique du comportement des tueurs, il opte pour une fin «politiquement incorrecte», afin de nous confronter jusqu'au bout, en toute logique, aux conséquences de ce «jeu» de la violence. Ce choix entre deux fins possibles, dans l'optique d'une représentation interactive (la victime vient à bout de ses agresseurs ou échoue), pose la question morale de la clôture d'un récit violent. On peut y voir un élément de distanciation visant à permettre au spectateur de décrocher du «spectacle» de la violence, au même titre que les appels ironiques qui lui sont faits par les agresseurs au début et à la fin du film («Vous êtes de leur côté, non? du côté de la victime?»). Et c'est précisément le point de vue que Michael Haneke choisit de privilégier.

■

Traiter de la violence ou de sa représentation dans les médias n'est pas chose simple. En pointant du doigt la télévision comme source de tous les maux et en cédant à la violence qu'il prétend dénoncer, Mathieu Kassovitz s'y est cassé les dents dans ***Assassin(s)***, à travers une intrigue et un Michel Serrault peu crédibles; dans ***The End of Violence***, à travers la mise à mort d'un producteur véreux et l'illustration du fait que des gens bien intentionnés, comme son héros, peuvent malgré eux se rendre complices de la violence d'État, Wim Wenders s'est essayé d'une façon peu convaincante à une interrogation «philosophique» sur le sujet; seul Michael Haneke tire son épingle du jeu, dans ***Funny Games***, non sans risquer l'incompréhension de certains spectateurs.

Premier film de Neil LaBute qui est par ailleurs écrivain et dramaturge, ***In the Company of Men*** (qui s'est distingué au Festival de Sundance avant d'être présenté dans la section Un certain regard, à Cannes) n'échappe pas aux pièges qu'il tend. Se sentant menacés par les jeunes loups dans leur entreprise et floués par leur femme, sinon par la femme (le film a des accents carrément misogynes), deux yuppies mutés provisoirement dans une petite ville de province pour le compte de leur entreprise mettent au point un plan diabolique pour piéger une innocente jeune femme afin de venger leur amour-propre. Ils jettent leur dévolu sur une secrétaire sourde qu'ils font marcher en rivalisant de cruauté, avant de la laisser tomber comme un objet devenu inutile.

Voilà donc un autre film cruel axé sur la violence, couplé à la notion de «jeu» comme chez Haneke, et qui tend à établir un rapprochement entre les rapports sexuels et les rapports de pouvoir. Malheureusement, cette fiction (que certaines féministes américaines lisent comme un «documentaire»!), saucissonnée en chapitres correspondant aux six semaines que les deux hommes doivent passer ensemble, est réalisée sans beaucoup d'imagination, en plans fixes, surtout portée par le jeu des acteurs et des dialogues acérés, et l'analyse clinique du point de vue de la victime que l'on trouve chez Haneke est ici totalement absente: ne reste que la froide exploitation de ce jeu cruel, sans véritable point de vue si ce n'est celui du réalisateur pris à son propre jeu, qui déclare: «Le sadisme a quelque chose de fascinant... Je pense qu'on ne tue un personnage qu'une seule fois, tandis qu'on peut le blesser tous les jours»[2].

In the Company of Men.

La finale, qui nous apprend qu'il s'agissait tout compte fait d'un marché de dupes pour au moins l'un des deux mâles, se révèle insuffisante pour sauver la mise d'une partie déjà perdue depuis longtemps aux yeux du spectateur. ■

1. Propos du réalisateur tirés du dossier de presse de ***Funny Games***.
2. Tiré du dossier de presse de ***In the Company of Men***.

FUNNY GAMES
Autriche 1997. Ré., scé. et dial.: Michael Haneke. Ph.: Jürgen Jurges. Mont.: Andreas Prochaska. Int.: Susanne Lothar, Ulrich Mühe, Arno Frisch, Frank Giering, Stefan Clapczynski. 103 minutes. Couleur.

IN THE COMPANY OF MEN
États-Unis 1997. Ré., scé. et dial.: Neil LaBute. Ph.: Tony Hettinger. Mont.: Joel Plotch. Int.: Aaron Eckhart, Matt Malloy, Stacy Edwards. 93 minutes. Couleur.