

De la douceur représentative à la rudesse narrative

Lieux, moments et formes de l'impudence dans Funny Games de Michael Haneke

From Representative Gentleness to Narrative Harshness

Places, Times and Forms of Impudence in Michael Haneke's Funny Games

Dr Mahieddine Islam BELAÏD

Auteur correspondant, laboratoire URNOP – Alger 2, Université Batna 2 (Algérie), mahieddine.belaid@univ-batna2.dz

Date de soumission : 02.03.2022 – Date d'acceptation : 14.04.2022 – Date de publication : 03.05.2022

Résumé — On considère généralement *Funny Games* comme un film gênant et violent, par moment vraiment horrible ou carrément insoutenable. Malgré tout, c'est une expérience filmique à tenter, ou plutôt à subir. Une rude expérience affective qui nous souille. Elle nous corrompt, nous rend complice de la torture psychologique et l'assassinat méthodique d'une famille bourgeoise. Aucune explication n'est donnée pour toute cette hostilité, aucune motivation n'atténue ces actes abjects, aucune justification ne souffre cette violence qui s'exprime brutalement. Et le spectateur, impuissant et ne pouvant y échapper, devra également encaisser toutes ces bassesses. On verra que le réalisateur Michael Haneke n'est ni dans l'audace artistique pure ni dans la facilité d'un « racolage » indigne, comme on a pu l'écrire¹. On verra que les clés pour comprendre ce film, qui dure 1 heure et 44 minutes, se cachent déjà dans ses 3 premières minutes. À travers cet article, notre ambition est de replacer le concept d'impudence au centre de ce film que l'on qualifie un peu trop hâtivement d'ultraviolent, d'obscène et de sadique.

Mots-clés : aménité, contrainte, jeu, *Funny Games*, impudence.

Abstract — We generally consider *Funny Games* as an embarrassing and violent film, at times, horrible, downright unbearable. Despite everything, it's a filmic experience to try, or rather to undergo. A rough affective experience that defiles us. It corrupts us, makes us accomplices in the psychological torture and the methodical assassination of a bourgeois family. No explanation is given for all this hostility, no motivation mitigates these despicable acts, no justification, the violence is expressed brutally and the spectator, powerless and unable to escape it, will have to undergo it. We will see that the director Michael Haneke is neither in pure artistic audacity nor in the ease of "unworthy solicitation", as some journalists have been able to write... We will see that the keys to understand this film, which lasts 1 hour and 44 minutes, are already hiding in its first 3 minutes. Through this article, our ambition is to put the concept of impudence back at the center of this film which is described a little bit too quickly as ultraviolent, obscene and sadistic.

¹ Olivier MAURAISIN, « Représentations de la violence », *Le Monde*, 24/01/1999.

https://www.lemonde.fr/archives/article/1999/01/24/representations-de-la-violence_3532545_1819218.html

Keywords: *Amenity, Constraint, Game, Funny Games, Impudence.*

Introduction

Dans *La littérature et le mal*, en parlant des *Cent Vingt Journées de Sodome* du Marquis de Sade, Georges Bataille est radical :

« Personne à moins de rester sourd n'achève les *Cent Vingt Journées* que malade : le plus malade est bien celui que cette lecture énerve sensuellement... » (1957, p. 92).

Il en aurait dit tout autant sur *Funny Games* (1997). Ce film fait partie de la longue série des thrillers extrêmes s'inspirant des 120 journées : *Les Chiens de paille* (1971) de Peckinpah, *Orange mécanique* (1972) de Kubrick, *Les Visiteurs* (1972) de Kazan, et bien entendu *Salò ou les 120 Journées de Sodome* (1975) de Pasolini. Citons aussi toute la série de films qui mêle le jeu à la souffrance avec le mystérieux *Cube* (1996) de Natali, l'emblématique *Saw* (2004) de Wan, *Hunger Games* (2012) de Collins et Ross ou encore *La Plateforme* (2019) de Gaztelu-Urrutia et enfin, le succès du moment, *Squid Game* de Dong-Hyeok. Ce qui distingue *Funny Games*, ce n'est pas tant l'insoutenable violence qui y est dépeinte – *Irréversible* (2002) de Gaspar Noé, par exemple, est une véritable école à ce propos – ni le mélange jeu innocent et souffrance extrême, non, ce qui le distingue, c'est plutôt l'incroyable audace, l'insolence unique du réalisateur que l'on voit poindre au milieu du film quand émerge, par de subtiles métalepses², un discours parallèle à la représentation filmique. Une narration éclot, le réalisateur nous parle directement via ses acteurs. On comprend alors où Haneke veut nous conduire. Il veut subrepticement nous impliquer dans l'assassinat. Le réalisateur devient acteur et complice de la violence qu'il prétend dénoncer. Tout cela sort du cadre de la violence pour rentrer dans la compromission, à la limite de l'obscurité, plus précisément et plus clairement, c'est de l'impudence.

Ce qui frappe réellement dans le film, c'est comment s'organise cette impudence. Car la transgression et le malaise ultimes ne résident pas dans l'ultraviolence, mais dans la complicité coupable et dans le plaisir partagé que l'on tire du film ; acteurs, spectateurs et réalisateur réunis en bande organisée pour se délecter d'une disgrâce annoncée. Acteurs, spectateurs et réalisateur qui organisent un guet-apens pour détruire une famille innocente. C'est en réalité un réalisateur qui se sert de ses acteurs comme d'une *discipline*³ pour punir les spectateurs de leur invouable appétit. Cependant, les lieux choisis pour engager et perpétrer toute cette impudence, les moments ainsi que les formes qu'elle peut revêtir sont savamment orchestrés tout au long du film. L'impudence associée au danger, à la douleur, à la brutalité, à la

² Ou ce qu'on appelle au théâtre l'effondrement du quatrième mur ; l'acteur parle directement au spectateur.

³ Petit fouet, généralement en chanvre ou en cuir, prolongé de plusieurs cordes servant à s'auto-flageller.

torture, etc., tout cela peut-il décevoir nous plaire ? Oui, mais il y a des conditions, certaines subtilités à introduire et à organiser dans le récit :

« Quand le danger et la douleur nous poursuivent de trop près, il est impossible qu'ils produisent aucun contentement ; ils ne sont que simplement terribles. Mettez-y des intervalles, des distances, ajoutez-y certaines modifications, vous pourrez y trouver du contentement, vous y en trouverez ; l'expérience nous le prouve tous les jours » (Burke, 1765, p. 80).

C'est ce qu'a fait Haneke. Montrer la brutalité choque, mais montrer l'organisation progressive et méthodique de la brutalité choque moins ; l'effet s'amenuise. En somme, plus c'est organisé, moins c'est violent ; la piqûre létale de nos jours s'avère beaucoup moins violente que la torture de la roue au moyen-âge. Pour comprendre le fonctionnement de ce film, cerner cette notion d'impudence et comment elle se manifeste dans le film, résumons-le et retenons le fil de la narration.

Funny Games, c'est l'histoire d'une petite famille bourgeoise, avec le père, la mère, l'enfant et le chien. La famille se rend, certainement comme à son habitude, à sa résidence secondaire au bord d'un lac pour y passer ses vacances. À peine arrivés, les membres de la famille sont aux prises avec deux personnages : Paul et Peter. Ces curieux gentlemen, en short, apparemment golfeurs, gantés et vêtus de blanc, les séquestrent. Ils les torturent et les tuent l'un après l'autre. Mais comment ces deux assassins ont-ils pu rentrer dans la résidence ? Peter s'est présenté convenablement, poliment, avec douceur et aménité, pour demander des œufs. C'est la voisine qui les réclame, a-t-il prétexté. La mère de famille, Anna, accepte sans problème de dépanner les voisins. Seulement, dès que Peter eut les œufs en main, il les fit tomber. Dans pareilles situations, l'embarras exige que l'on se retire. Mais Peter n'en a cure, il jette un regard allusif au réfrigérateur pour suggérer assez effrontément à Anna de lui redonner d'autres œufs, il lui rappelle, toute honte bue, qu'elle a une boîte de 12 œufs dans son frigo ; elle accepte avec hésitation, surprise et déconcertée par tant d'audace. Là commence la série de maux que va subir toute la famille : mal-être dû notamment au comportement de Peter, malentendu face à l'arrivée de Paul, malaise entre la mère et le père, agacement, irritation lorsque Peter fait tomber le téléphone dans l'évier, mal physique, vive douleur quand George, le père de famille, reçoit le club de golf au genou, etc.

Le cauchemar peut donc commencer. Pour supprimer tout espoir, le chien d'abord est massacré, l'enfant ensuite, puis le père de famille et enfin la mère qu'ils balancent dans le lac en rigolant. Pourquoi ? Pour le jeu. S'expliquera Paul, face caméra. La violence gratuite s'exprime. Tous les films du genre *Home invasion* se déploient globalement de la même manière, mais est-ce vraiment le cas pour *Funny Games* ? Oui, c'est la même chose. Ou presque. Il y a quelques petites différences qu'il conviendra de développer. Du reste, le film s'achève sur Paul qui cherche une autre famille à détruire, le film finit comme il a commencé et nous l'avons regardé jusqu'au bout.

De la douceur représentative à la rudesse narrative

Lors d'un entretien, le réalisateur Michael Haneke dit vouloir s'affranchir de toutes les règles liées au policier, au thriller et à tous les films du même genre.

Le chien ou l'enfant, représentant habituellement l'espoir, survivent à la fin. Haneke commence par les tuer. Les bourreaux ont eu une éducation chaotique. Chez Haneke, ils sont parfaitement équilibrés ; on ne peut pas les excuser. D'habitude, on trouve des raisons au déchainement de la violence. Dans ce long métrage, il n'y a pas moyen.

À l'occasion de la sortie, en 2007, de son remake américain intitulé *Funny Games U.S.*, Haneke parlera de cette violence :

« Je cherche à montrer la violence telle qu'elle est réellement : une chose difficile à avaler. Je veux montrer la réalité de la violence, la douleur, les blessures infligées par un être humain à un autre » (Haneke, 2007).

Ce film est-il de l'*audace* ou [du] *racolage* ? [De la] *Célébration* ou [De la] *dénonciation de la violence* ? [Une] *Critique radicale* ou [un] *exhibitionnisme sadique* ? (Mauraisin, 1999) C'est peut-être l'action impudente d'un réalisateur insolent qui se sert du genre filmique pour avoir les effets d'une sortie de genre ?... Quoi qu'il en soit, nous essayerons de le comprendre, de comprendre qu'il est possible de repousser la limite de la violence par certains mécanismes narratologiques. Haneke nous incite à toucher cette limite, à atteindre les profondeurs de l'impudence, c'est-à-dire, le blasphème suprême, l'insensibilité parfaite, arriver enfin à se transformer en roche comme les Propétides, ces femmes qui ont manqué de vergogne, ces femmes qui ont désobéi... :

« Vénus irritée allume dans leurs sens des flammes impudiques, et par elles commence de la beauté vénale le trafic odieux. La pudeur les avait abandonnées ; elles s'endurcissent dans le crime, et il ne fut pas difficile de les changer entièrement en rochers » (Ovide, 8, p. 254-255).

Devenir tout-puissant, insensible à tout, parfaitement dévergondé, c'est l'aboutissement de la plus extrême des impudences. De même qu'on parlera d'un front *d'airain* pour parler d'une extrême impudence (*Dictionnaire de l'Académie Française*, 1835, p. 234), de même, dans certaines régions en Algérie, on parlera d'un *visage étamé*, considérant l'étain comme le métal le moins noble, un visage qui en est recouvert devient parfaitement ignoble, capable de tout, surtout des pires bassesses. Airain, marbre ou étain, concrétiser la réification de l'homme devient alors possible, comme dans le mythe des Propétides.

Face à la caméra, droit dans les yeux, Paul, et tranquillement, nous affirme dès le début du film que tout le monde mourra et nous, voyeuristes avides de violences que nous sommes, continuons de regarder. Quand la mère cherche le chien qu'il a tué dans le jardin, Paul sourit malicieusement et fait un clin d'œil à la caméra. Le réalisateur veut nous faire sentir qu'il est omniprésent et qu'il est en train de nous étudier, de nous observer en même temps que de nous corrompre. Car en regardant cette violence injustifiée, malsaine, obscène, Paul et Peter nous encanaille ; Haneke

nous souille. Et pourtant, le visionnage du film se poursuit car il subsiste une once d'espoir, de doute, d'ambiguïté. À la fin, ne restant plus que la mère, le mythe de la pétrification se réalise et on assiste, impuissant, à la mise à mort froide : Paul, totalement déshumanisé, jette, sans aucun état d'âme, une femme innocente à la mer comme un objet quelconque. La douceur et les bonnes manières de Peter au départ sont couronnées par la violence réificatrice de Paul à la fin.

1. Nuances de l'impudence

Avant de parler d'impudence, il conviendra d'abord d'établir quelques remarques sur la pudeur. Pour saisir le sens d'un mot, on s'en remet généralement au dictionnaire. La pudeur est, selon le Larousse, une :

- « 1. *Discrétion, retenue qui empêche de dire ou de faire ce qui peut blesser la décence, spécialement en ce qui concerne les questions sexuelles.*
2. *Réserve de quelqu'un qui évite de choquer le goût des autres, de les gêner moralement ; délicatesse » (Le Petit Larousse illustré, 2009, p. 834).*

La pudeur est une discrétion, avant tout. C'est un refus de dire ou de faire, une abstention. Quand on s'abstient, c'est qu'on a le choix. Le choix de perturber ou de stimuler, d'inquiéter ou de calmer, de faire preuve de brutalité ou de faire preuve d'aménité. C'est un choix en même temps qu'une contrainte, c'est faire « *le choix de se retenir* » parce qu'il y a possibilité de porter atteinte, de se tenir en observant un code, d'entretenir ce minimum de décence qui, du reste, fait manifestement défaut à nos sociétés modernes. Puisque la définition du dictionnaire ne peut pas relever la profondeur du concept, le sixième⁴ numéro de la série *Parenthèses* a cordialement invité la communauté universitaire à penser la pudeur sous toutes ses facettes. À ce propos, Monsieur Jean-Claude Bologne, invité d'honneur de notre manifestation, nous avait particulièrement impressionnés. Ayant publié un ouvrage majeur sur la pudeur intitulé *Histoire de la pudeur* en 1986, il a repris, repensé, révisé son sujet en 2011 avec *Pudeurs féminines : voilées, dévoilées, révélées*. Que ressort-il de son étude ?

- que la pudeur s'étudie en fonction de l'âge (enfants, adolescents, etc.), du sexe, de la culture, de l'histoire, etc. ;
- que la définition même s'avère complexe, quasiment impossible si on y mêle les traductions d'une langue l'autre ;
- que la frontière entre honte, vergogne, pudicité, décence, réserve, trouble, etc. est ténue ;
- que la pudeur considérée comme sentiment n'est pas la pudeur considérée comme comportement, comme vertu, comme disposition, comme honte

⁴ DAHOU, F., SAÏDI, S., BELAÏD, M.I., *Parenthèse philosophique n°1 : Il était une fois la pudeur...*, webinaire international, 26 janvier 2022. <https://calenda.org/902734>

De la douceur représentative à la rudesse narrative

(lorsque l'on dissimule une fragilité), comme fierté (quand on cache une richesse, une force, un avantage quelconque) etc.

Il ressort de ses deux essais, une histoire (occidentale, avouera-t-il dans son *Histoire de la pudeur*) et une étude exhaustives, une pensée originale, une recension des études sur la pudeur depuis Max Scheler jusqu'à Monique Selz en passant par Elias, Duerr ou Claude Habib. Sans oublier le recours aux latins et aux grecs, monsieur Bologne a soigneusement retenu et consigné les points de vue de Platon, Cicéron, Augustin, Thomas d'Aquin et tant d'autres penseurs emblématiques de la culture européenne. Que peut-on face à 25 ans de réflexion sur la pudeur ? Comparer et confirmer, dès lors, le verdict est sans appel : Monsieur Bologne a produit la réflexion la plus aboutie sur la pudeur. Nous invitons donc nos lecteurs – s'ils en restent – à étudier ses essais pour explorer ce concept central de la civilisation, paradoxalement si peu étudié. Pour avoir une définition susceptible d'éclairer notre investigation sur *Funny Games*, disons que la pudeur est simplement associée à une dissimulation, une sobriété, un comportement qui *empêche* pour diverses raisons, mais, qu'elle est aussi la qualité du regard de l'autre. Est pudique celui qui discrètement « *se dérobe* » au regard de l'autre, cependant, c'est cet « *autre* » qui réalise la pudeur par la qualité du regard qu'il adresse ou du coup d'œil qu'il jette ; on ne ressent aucune gêne à se déshabiller devant un chat :

« *La pudeur réside moins dans la dissimulation du corps que dans la qualité du regard qui se pose sur lui* » (Bologne, 2010, p. 11).

Pour ce qui est de l'impudence, qui est l'un des antonymes de la pudeur, posons en premier lieu quelques définitions :

- Effronterie, manque de pudeur. (*Dictionnaire de l'Académie Française, 1835, p. 4492*).
- Effronterie, aplomb, arrogance, audace, cynisme, front, hardiesse, impertinence, indécence, insolence, témérité, outrecuidance (littéraire), culot (familier), toupet (familier). (*Dictionnaire des synonymes, nuances et contraires, 2005, p. 616*).
- Effronterie, insolence, caractère de ce qui est impudent... (*Grand dictionnaire universel du XIXème siècle, tome IX, p. 614*).

On retiendra l'effronterie, l'audace et l'insolence. Ce qui pose problème, c'est que l'impudence se rapproche en sémantique et en étymologie des concepts d'impudeur, d'impudicité, mais aussi d'*apudeur*, concept créé par Jean Claude Bologne pour distinguer le manque de pudeur de l'absence de pudeur. Pour résoudre ce problème, l'article de Jean-François Thomas nous sera d'un grand secours. Intitulé : *Pudicitia, impudicitia, impudentia* dans leur relation avec *pudor* : étude sémantique, cette recherche propose de distinguer les trois concepts qui, historiquement, se mêlent, s'associent et se confondent. Quant aux résultats, l'étude révèle que :

- L'impudeur est le manque de pudeur d'un point de vue général.

- L'impudicité est le manque de pudeur du point de vue corporel, notamment, du point de vue sexuel.
- L'impudence est une audace, une insolence contraire à la pudeur.

Jean-François Thomas propose également une définition précise de *l'impudentia*, laquelle est :

« D'abord une volonté délibérée de s'affranchir des limites imposées par les situations et les convenances [...] une action n'a d'autres justifications que le bon plaisir de la personne ou témoigne de prétentions totalement irréalistes, le sujet est prêt à tout afin de défendre ses droits, prend des engagements qu'il ne peut tenir. Le mot est d'ailleurs coordonné à arrogantia » (Thomas, 2005).

Cette définition nous convient. Elle est exactement ce qui s'observe du comportement de Paul, de Peter et de Michael Haneke à travers ses films. Repousser les limites pour le seul plaisir, sans tenir compte du risque ou des réalités. Quand ces-dits limites sont transgressées, il suffit de recommencer pour rejouer. C'est bien ce qui se passe dans le film où l'on commence par contraster entre jeu innocent avec le partenaire (ou l'estime que l'on porte au partenaire de jeu) et les contraintes à transgresser pour réengager le processus. À chaque fois qu'une étape est franchie dans le jeu, on transgresse d'autres limites, on agrandit le cadre, pour pouvoir relancer la machine. Ce cercle vicieux s'arrête quand l'estime que l'on doit au partenaire laisse place au pur rapport de force. Les premiers effleurements affectueux annoncent déjà les petites cajoleries, elles-mêmes bientôt remplacées par de plus franches étreintes, lesquelles aboutissent à un écrasement total, à la réification ; le jeu s'arrête parce que le partenaire est mort.

2. D'égard à réification

À vue d'oiseau, sur une musique d'opéra, la caméra survole un 4x4 gris qui tracte une embarcation, la belle voix d'Anna ouvre le film ; elle joue avec son mari à deviner qui interprète cette magnifique musique. Douceur, sérénité, innocence, un maximum de distance sépare les spectateurs de ce tableau d'harmonie, c'est ce que produit *la dimension de la synthèse*, [celle] *de l'amour, de l'humain authentique* (Polacco de Ménasce, 2009, p. 33). Plus on se rapproche, plus on verra les détails, moins ce sera majestueux. Ce n'est jamais la note musicale qui plait, mais la symphonie, l'intégralité de la composition, la complétude, le sentiment de plénitude. Se rapprochant un peu plus, la caméra continue de les suivre sur une petite route de compagne. Si la pudeur est une sobriété, une dissimulation, le choix de s'abstenir, ici elle est à son comble. Mais la caméra se rapproche encore plus et on pénètre dans la voiture. La caméra se fixe maintenant sur des CD-Rom musicaux. Anna les manipule, les fait défiler du bout des doigts, elle hésite. Puis elle choisit un opéra pour George, qui doit à son tour deviner. Un autre opéra est lancé, la caméra reprend son envol sur cette petite route, les arbres cachent parfois la voiture, la verdure est abondante ; le

De la douceur représentative à la rudesse narrative

mari tente sa chance, mais il n'arrive pas à trouver. Il sèche. Score : trois à deux pour Anna, visiblement plus mélomane.

2 minutes et 10 secondes sont passées, la douceur représentative n'aura d'égale que le chaleureux déploiement vocal de Beniamino Gigli interprétant Care Selve sur Haendel. George approche sa main du poste-radio pour retirer le CD et ainsi avoir la réponse. Anna l'en empêche immédiatement, elle s'interpose ; le nœud du film est là.

2 minutes 10 secondes de beauté et de quiétude, bêtement interrompues par une vétille qui aurait pu être évitée. George voulait simplement savoir, cela fait partie du jeu. Mais Anna lui retenait la main et ne le laissait pas toucher le poste. En se chicanant pendant quelques secondes, elle réussit à avoir l'avantage, elle le domine ; George céda avec amusement. Il se soumet, il ne saura rien de l'opéra qui lui a fait perdre la partie. Rien de suspect dans cet échange plein d'amusement, d'amitié, de complicité conjugale. Le couple est d'ailleurs heureux. Avec leurs sourires, les visages des parents, ainsi que de leur fils sur la banquette arrière, sont lumineux de bien-être. Excepté un horrible accident de la route, rien ne pourrait troubler cet état de bonheur. Et pourtant, George regarde une dernière fois le poste, comme avec un infime regret. Il lance un regard légèrement ambigu à sa femme qui lui sourit. Il rétorque pareillement d'un sourire un peu plus appuyé, presque forcé. Et à 2 minutes 25 secondes, surgit de nulle part un morceau de *heavy metal* – inaudible de la famille ; le réalisateur interpelle directement le spectateur – avec des cris hystériques et stridents. 2 secondes passent et s'affiche en grosses capitales rouges le titre du film : « FUNNY GAMES ». Le ton est donné. Sans aucun ménagement, du bruit, du brut, de la brutalité, destinés à nuire, à détruire la beauté, des hurlements perce-tympan dont on croirait que c'est l'œuvre d'un démon. À ce moment précis d'anarchie et de nuisance sonores, dans ce lieu exigu qu'est la voiture, on sait que faire confiance au réalisateur est désormais impossible, une tension se met immédiatement en place, on sait qu'il se passera quelque chose. On attend dans l'angoisse d'être une fois de plus pris de court.

Ce moment présume un funeste sort pour la famille, le public sait à quoi s'en tenir. Haneke propose une expérience et nous avons le choix de refuser⁵. En ce sens, par un habile jeu de voilement visuel et de dévoilement sonore, le réalisateur ne se place jamais dans la vulgarité, l'obscénité ou l'indécence, mais toujours dans la violence, l'arrogance du réalisateur omnipotent, l'insolence d'un adolescent⁶, le visage étamé d'un incroyable culot.

⁵ Wim WENDERS a par exemple refusé. Il s'est levé en plein milieu de projection. Il n'a pas voulu de ce cauchemar. <http://archives.ecrannoir.fr/stars/stars.php?s=50>

⁶ Si Peter et Paul fusionnent, cela donnerait un adolescent avec la naïveté maladroite et dangereuse de l'un additionnée au machiavélisme précis et froid de l'autre. Peter est un peu enfant, un peu efféminé, c'est Bouboul, le grassouillet servile. Paul a les traits plus anguleux, il est calme, sec et musclé, il mène la danse, il est impitoyable.

Par cette séquence d'à peine trois minutes, il avertit dès l'entrée :

« — *Vous qui entrez, attendez-vous au pire.* »

En étendant, en agrandissant au microscope cette séquence, on se rend compte qu'elle raconte tout le film, qu'elle en comprend les étapes clés. Dans les deux cas, on pourra constater que :

- Le prélude est une musique, une distance, un égard.
- Il y a une volonté de jouer. Il y a deux camps. On sait qui va gagner.
- La douceur de départ s'estompe et s'effondre dans la brutalité d'un incident.
- L'équilibre est fragile. La bienséance ne tient qu'à un fil.
- D'un côté (séquence de trois minutes), George ne peut/veut dire ce qui vient de se passer, il regrette et passe à autre chose. De l'autre (film dans sa totalité), Anna ne peut dire ce qui s'est passé, elle regrette et passe à autre chose. La micro-vexation de George dans la séquence est une véritable mortification pour Anna dans le film.

Si le spectateur est averti, Haneke n'est pas encore bien apparent dans le film à travers ses acteurs, il faudra patienter pour le voir émerger comme a surgi la musique terrible du prélude. Le deuxième lieu qui pose l'impudence comme principe, c'est la cuisine. C'est ici que Peter, au front d'airain, osera la pire des impudences. Et quand Paul fera son entrée en scène, ils joueront une comédie destinée à acculer Anna, à la faire passer pour une ingrate, acariâtre, qui oublie ses bonnes manières, la pauvre sera tellement énervée qu'elle perdra ses mots en voulant décrire la situation à son mari. La cuisine est le lieu de la composition, de la combine, c'est pour ainsi dire le lieu du guet-apens. En effet, les assaillants les attendaient. C'est Peter qui s'y colle. Avec sa demande de plus en plus insistante d'œufs qu'il casse à chaque fois, il devient de plus en plus envahissant jusqu'à l'arrivée de Paul. Les provocations continueront jusqu'au rassemblement de la famille, jusqu'à ce que le père accepte de jouer en giflant Paul.

Que ce soit dans le jardin, au bord du lac ou à l'entrée de la maison, Paul et Peter maîtrise la situation avec un terrorisme implacable. Un récit parallèle à la représentation filmique émerge. En nous faisant un joli clin d'œil, Paul devient carrément un animateur du film. La mimésis cède la place à la *diégésis*. La narration prend le pas sur la représentation, le réalisateur est maintenant visible, il ne se cache plus, le contrat filmique s'effiloche... La torture commence, on passe au salon.

Le troisième lieu de l'impudence sera le salon, espace majeur du film, espace privilégié d'Haneke qui jouera autant qu'il le peut avec les nerfs du public. S'ensuivra la longue liste des nuisances, des maux, divers moyens pour torturer psychologiquement, et le public et la famille : atteintes physiques et morales, moqueries, faux malentendus, nuisances, agressivités, brutalités, violences, humiliations, etc. Paul ne se prive pas de rappeler que personne ne survivra. Il parie que tous les membres de la famille mourront avant 9 : 00 du matin. Tous sont torturés, éliminés un à un, ne

reste plus qu'Anna qui, comme nous la bien fait comprendre Haneke, n'a aucune chance. Cependant, à un moment donné, elle se saisit rapidement d'un fusil, laissé par Peter sur la table basse, et le tue. Paul, qui n'avait pas eu le temps de réagir, se met à chercher la télécommande. *Pourquoi la cherche-t-il ?* Pour remonter le temps. Refaire la scène et saisir le fusil avant Anna.

Décidément, Haneke n'a pas de limites. Il n'aura de cesse de prouver au spectateur qu'il est le maître. Cette petite entourloupe cinématographique raye définitivement *Funny Games* de la liste des films obscènes et le classe volontiers dans celle des films impudents. Impudent, parce qu'effronté, audacieux, insolent ; aucun cinéaste n'aurait osé pareille brouille dans un film qui prétend s'attaquer à la « Banalisation de la Violence ». Ce petit effet prouve que c'est moins une dénonciation de la violence qu'une expérimentation sur la violence.

Paul, Peter et Anna sont sur une barque. Ligoté et bâillonné, *qui se noiera à 9 :00 précise ?* Personne. Anna mourra vers 8 : 00, jetée comme un vulgaire sac. Paul prétexte qu'elle le gênait pour manœuvrer le voilier et qu'il avait faim ; les deux compères rient de bon cœur. La négation de l'autre est réalisée. Anna n'est qu'un objet manipulable, c'est la réification, dernier stade de l'impudence. En parlant de cette réification qui l'inspire, Michael Haneke dira que c'est carrément :

« Une conception de l'existence : celle des individus qui pensent que d'autres ne sont que des objets dont on peut se servir. Des objets pour leur plaisir. [...] Ce mode de pensée se répand de plus en plus dans la société » (Boneva, 2012, p. 315).

En effet, il se répand de plus en plus et Haneke en est le fidèle rapporteur, interprète et propagateur. De la femme qui échange affectueusement avec l'homme, on aboutit à l'être déshumanisé qui jette un objet quelconque à la mer. Commenant par l'égard du lien social, le film s'achève sur la réification de l'autre.

3. Tromperie sur la marchandise ?

On dialogue habituellement avec les personnages d'un film. On les écoute, les encourage, les aime, les méprise, les comprend surtout. On les supplie secrètement de ne pas ouvrir cette porte, d'avouer l'irréparable faute, de déclarer une flamme ou de taire l'innommable. Quand on est en présence d'une fiction, se crée ce qu'on appelle la *Suspension volontaire de l'incrédulité* (Coleridge, 1817), concept forgé par Samuel Taylor Coleridge. On a envie de croire les événements fictifs pour pouvoir comprendre et apprécier le récit. Ce concept fondamental en matière de narration (*storytelling*) se dissout progressivement au contact du long-métrage d'Haneke. Le malaise est tel que le spectateur en est bouleversé, il émerge du film comme d'une apnée. Reprenant notre souffle, nous nous posons une question : et si ce n'était pas tout à fait un film d'horreur (*thriller*) ? Quel genre cinématographique serait-ce ? Si l'on est un minimum empathique envers la famille, on subit la violence abjecte des bourreaux sous l'œil complice et impudent du réalisateur, on le vit véritablement comme une torture, il n'existerait meilleur film d'horreur.

Mais ici, ce qui pose problème, c'est la distance avec le récit, elle est infime. Michael Haneke est lui-même impliqué, il nous le dit clairement. Il est lui-même muni du couteau ensanglanté et il nous demande – à chaque entaille, au fur et à mesure que le film et la torture avance – de bien tenir les victimes pour qu'elles arrêtent de gigoter. Dans tous les cas, le contrat filmique vacille et sans les trois premières minutes, ç'aurait été un film pornographique déguisé en film d'horreur. Les règles filmiques dont se targue Haneke de transgresser, ces règles qu'ils trouvent absurdes, sont en réalité la condition même de la création filmique. Elles permettent une distanciation d'avec la fiction. Le spectateur devrait être libre de se rapprocher ou de reculer. Avec *Funny Games*, on a presque supprimé cette distance essentielle, on est à la limite d'obliger le public à valider le mal, obliger de jouir du malheur, à approuver lentement les sévices infligés.

En plus des trois premières minutes et bien heureusement, Michael Haneke a introduit quelques détails qui permettent de se rappeler la fiction ; notamment avec la sortie de Paul du film quand il parle face caméra, c'est-à-dire, l'apparition discrète d'Haneke dans le film. S'il n'y a pas tromperie sur la marchandise, on pourrait parler de racolage un peu facile couplé d'une audace artistique réelle. Ce genre de film pourrait se définir comme un thriller psychologique agrémenté de fragments documentaires pornographiques. Nulle dénonciation de la banalisation de la violence comme le prétend Haneke, mais pas non plus la volonté franche de la célébrer, nous sommes plutôt dans une sortie de genre, une expérimentation, une envie de tests en laboratoire, ce qui n'a rien à voir avec la violence. Le film d'horreur que l'on regarde au début disparaît à mesure qu'apparaît Haneke, c'est ce qui donne la possibilité du documentaire. Le film que l'on regarde s'estompe ainsi sous le poids d'une sorte de « *snuff movie* » impudent auquel on participe... sans blouse blanche.

En conclusion : proposition d'un second remake

Et si nous aidions Haneke ? Et si nous revêtions la blouse blanche ? Pour aller au bout de l'impudence et intégrer *Funny Games* dans le genre *snuff movie* pour lequel il est manifestement destiné, je propose à Michael Haneke quelques grandes lignes pour la base d'un second remake :

- Supprimer les trois précieuses premières minutes. La voiture se dirige vers la maison où se trouvent déjà Paul et Peter.
- Aucune musique. Rien ne doit perturber l'œuvre de Paul et Peter.
- Deux grands plan-séquences. Pour le premier, on filmera la voiture qui arrive, juste après, l'altercation avec Peter dans la cuisine. Pour le second, plan fixe avec Paul et Peter jusqu'à la fin du film.
- Au lieu que Paul remonte le temps à l'aide de la télécommande, le coup de fusil est maintenu et Peter meurt vraiment. Seulement, au moment où Anna tire, le micro du perchman apparaît en haut du cadre, Peter s'écroule, Haneke crie : « Coupé ! », il sort de l'arrière-plan, s'énerve, maltraite et violente Anna, qui, avec cette ultime bravade, a gâché la seule chance qu'elle avait de rester en vie...

De la douceur représentative à la rudesse narrative

- Enfin, tous les membres de l'équipe de tournage sortent de l'ombre pour torturer Anna. Le film se termine sur ses hurlements.

On pourrait même imaginer comme fin que le tournage reprenne dans la maison voisine. C'est là que le spectateur comprendrait enfin le fonctionnement de ce réseau criminel, sévissant et filmant des *snuff movies* dans toute l'Europe, dont le parrain n'est rien de moins que le cinéaste autrichien Michael Haneke.

Références bibliographiques

Livres

1. BATAILLE, G. (1957). *La Littérature et le mal*, Gallimard.
2. BOLOGNE, J.-C. (1986). *Histoire de la pudeur*, Hachette Littératures, coll. « Pluriel ».
— (2010). *Pudeurs féminines*, Seuil.
3. BURKE, E. (1765). Recherches philosophiques sur l'origine des idées que nous avons du Beau et du Sublime, précédées d'une dissertation sur le goût, traduit par l'Abbé des François. Chez Hochereau, Quai de Conti, vis-à-vis les Marches du Pont-neuf, au Phénix.
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k117176b.texteImage#>
4. COLERIDGE, S.T. (1817). *Biographia literaria*, Project Gutenberg.
<https://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>
5. OVIDE (An 8 après J.-C.). *Les Métamorphoses*. Texte électronique libre de droits.
<https://electrodes.files.wordpress.com/2009/08/les-metamorphoses-ovide-vill-enave-les-quinze-chants.pdf>
6. POLACCO DE MENASCE, R.D. (2009). *J'ai mal de la terre*. Texte électronique libre de droits.
<https://histoirebook.com/index.php?post/2012/02/10/Dommergue-Polacco-de-Menasce-Roger-J-ai-mal-de-la-Terre>

Dictionnaires

7. *Dictionnaire de l'Académie Française*. ([1835] 2012). Édition libre et universelle, sur l'initiative de Claude Gohin. URL : <http://www.atelierdedenis.com>
8. LAROUSSE Pierre Grand dictionnaire universel du XIXe siècle. (1866).
9. LE FUR Dominique (dir.) (2005). *Dictionnaire des synonymes, nuances et contraires*. (2005). Le Robert, coll. « Les usuels ».
10. *Le Petit Larousse illustré*. (2009). Éditions Larousse.

Articles

11. MAURASIN, O. (1999). Représentations de la violence, *Le Monde*.
<https://www.lemonde.fr/archives/article/1999/01/24/representations-de-la-violence-3532545-1819218.html>
12. THOMAS, J.-F. (2005). Pudicitia, impudicitia, impudentia dans leur relation avec pudor : étude sémantique. *Revista de Estudios Latinos*, 5, 53-73.
<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03061141>

Films

13. BURG, M., HOFFMAN, G. et KOULES, O. (producteurs), WAN, J. (réalisateur). WHANNELL, L. (scénariste). 2004. *Saw : Evolution Entertainment*, Saw Productions Inc. et Twisted Pictures.

14. DONG-HYEOK, H. (producteur, réalisateur et scénariste). 2021. *Squid Game* : Siren Pictures.
15. GRIMALDI, A. (producteur), PASOLINI, P.P. (réalisateurs et scénariste). 1975. *Salò ou les 120 journées de Sodome* : Produzioni Europee Associati.
16. HEIDUSCHKA, V. (producteur), HANEKE, M. (réalisateur et scénariste). 1997. *Funny Games* : Österreichischer Rundfunk, Wega Film.
17. KAZAN, C. et PROFERES, N. T. (producteurs), KAZAN, E. (réalisateur), KAZAN, C. (scénariste). 1972. *Les Visiteurs* : Home Free Productions, Metro Goldwyn Meyer.
18. MELNICK, D. et SWANN, J. (producteurs), PECKINPAH, S. (réalisateur), PECKINPAH, S. et GOODMAN D. Z. (scénaristes) d'après le roman de Gordon Williams *The Siege of Trencher's Farm*. 1971. *Les Chiens de paille* : ABC Pictures.

Thèse

19. BONEVA Ralitzia. 2012. Réel et représentation à l'épreuve de la fiction dans l'oeuvre de Michael Haneke. Musique, musicologie et arts de la scène. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, Français. ffNNT : 2012BOR30072ff. fftel-01132314f

Webinaire international

20. DAHOU, F., SAÏDI, S., BELAÏD, M.I., *Parenthèse philosophique n°1 : Il était une fois la pudeur...*, webinaire international, 26 janvier 2022.
<https://calenda.org/902734>

Vidéo

21. DELAVIER Frédéric. 12 décembre 2021. « Pourquoi rougissons-nous quand nous sommes gênés ? » vidéo Youtube, 6 minutes et 47 secondes.
<https://www.youtube.com/watch?v=cN2wxWt6hEM>

Pour citer cet article

Mahieddine Islam BELAÏD, « De la douceur représentative à la rudesse narrative. Lieux, moments et formes de l'impudence dans *Funny Games* de Michael Haneke », *Paradigmes*, vol. V, no Spécial 02, 2022, p. 191-203.

