

Barrio : l'humour et le jeu comme armes

Julie Amiot-Guillouet

Université Paris-Sorbonne

Résumé : Le film *Barrio*, du fait de l'éthique de son metteur en scène, est la plupart du temps étudié du point de vue de son ancrage social, et de son indéniable dimension dramatique. Pourtant, cette perspective laisse de côté la charge humoristique de l'œuvre, liée à la jeunesse de ses protagonistes, qui affrontent la réalité à partir de leurs imaginaires infantiles qui les aident à se protéger de l'adversité. La présente contribution cherche à explorer les modalités de l'humour et des pratiques ludiques en tant que tactiques de défense, ainsi que leurs limites.

Mots-clés : Humour, cinéma social, imaginaire infantile, trajectoire narrative

*

Resumen: La película *Barrio*, debido a la ética de su director, es las más veces estudiada desde el punto de vista de su anclaje social, y de su innegable dimensión dramática. Sin embargo, esta perspectiva deja de lado la carga humorística de

la obra, relacionada con la edad juvenil de sus protagonistas, que encaran la realidad desde sus imaginarios infantiles que les ayudan a protegerse de la adversidad. La presente contribución intenta aclarar las modalidades del humor y de las prácticas lúdicas como tácticas de defensa, así como su límites.

Palabras clave: Humor, cine social, imaginario infantil, trayectoria narrativa

Introduction

Dans le panorama du cinéma espagnol récent, Fernando León de Aranoa s'illustre selon ses exégètes et critiques par la veine sociale de son cinéma, attestée par sa filmographie, tant du point de vue du contenu que du style. Pour le premier, il suffit de rappeler les thèmes choisis par le cinéaste pour s'en convaincre : jeunesse désœuvrée dans *Barrio* (1998), hommes broyés par la désindustrialisation et le chômage dans *Los lunes al sol* (2002), prostitution dans *Princesas* (2005), fin de vie dans *Amador* (2010)... Chacun de ses films est l'occasion pour León de Aranoa d'explorer les multiples visages de la précarité (sociale, familiale, morale, etc.) dont les ravages sont dus à la brutalité du monde contemporain. En ce qui concerne le style, l'absence de spectaculaire, la volonté de filmer la réalité au plus près sans effets de mise en scène grandiloquents semblent pour leur part constituer autant de gages de l'authenticité que recherche le cinéaste dans ses fictions. Ainsi, il n'est pas étonnant de constater qu'un récent numéro de la revue *L'Avant-Scène Cinéma* consacrée au film *Barrio*¹ à l'occasion de son inscription au programme des concours de recrutement des professeurs d'espagnol (Capes et Agrégation) mette en avant les modalités d'exploration du réel et de ses difficultés.

Pourtant, cette approche de l'œuvre n'en épuise ni le sens, ni les effets, ni même les intentions. Quiconque se rappelle le premier visionnage du film ne pense pas seulement à sa charge critique – indéniable – mais aussi à tous les (sou)rires (ceux des personnages, ceux du spectateur lui-même) émaillant le récit. Car le cinéaste social qu'est León de Aranoa cherche à élaborer une narration en demi-teinte, ou plutôt fondée sur la tension entre le contenu dramatique et la tonalité humoristique, voire comique, de nombre des séquences du film, comme il l'indique dans un entretien qu'il a accordé à Nancy Berthier :

Pour moi, c'est vrai que l'humour est très important. J'aime beaucoup qu'il y en ait parce que c'est aussi le cas dans la vie réelle. Parfois, quand on fait un cinéma qui se préoccupe de la réalité sociale, cet aspect est mis de côté. [...] Moi je crois que l'humour, heureusement, fait partie de la réalité d'une façon très claire et persistante. Mon film est écrit de cette façon, plusieurs lignes directrices cohabitent².

Le présent article se propose donc d'aborder cet aspect qui constitue le film, par-delà la « réalité sociale » : sa dimension ludique et son humour comme autant de parenthèses qui mettent à distance la pesanteur sociale, familiale et personnelle qui engluent les protagonistes dans le *Barrio*, des moments de respiration vitale (pour les personnages) et narrative (pour le spectateur), fruit d'une écriture scénaristique minutieuse. Il s'agira d'en analyser à la fois les modalités et les fonctions, en interrogeant tout d'abord le caractère infantile et ludique des trois protagonistes, puis le recours à l'humour comme mise à distance du réel tant pour les personnages que pour le metteur en scène et le spectateur. Enfin, il conviendra de rappeler que ces armes que sont le jeu et l'humour n'ont qu'une

¹ *L'Avant-Scène Cinéma*, « dossier *Barrio* », Paris, décembre 2014, n°618.

² LEÓN DE ARANO, Fernando, Entretien avec Nancy Berthier, *L'Avant-Scène Cinéma*, op. cit., p. 12-13.

portée très relative, puisque la trajectoire narrative du film progresse inéluctablement vers une maturité désenchantée, tombeau d'une innocence à jamais perdue.

1/ Manu, Javi, Rai : des esprits infantiles et ludiques

La dimension ludique du film peut être appréhendée tout d'abord dans la perspective des personnages et de leurs pratiques qui confèrent au récit une grande part de sa légèreté. L'âge des personnages n'y est pas étranger, puisqu'il s'agit d'un groupe de trois jeunes garçons de quinze ans environ : il s'agit là d'un élément fondamental contribuant à dédramatiser à de nombreuses occasions la tristesse du contexte dans lequel ils évoluent. Certes, ils habitent une banlieue grise³, des appartements étroits dans lesquels règnent le manque de communication, l'aigreur et la violence, mais leurs préoccupations n'en sont pas moins celles des adolescents de leur âge : ainsi la sexualité est le prétexte à des dialogues où s'amuse à la fois les personnages, le metteur en scène et le spectateur ; les vacances, auxquelles ils n'ont pas accès à cause des moyens modestes de leurs familles font l'objet de projections imaginaires et fantasques au détour d'un vitrine d'agence de voyages dans la première séquence du film ; les parents et la famille enfin restent leur principal horizon, qu'il s'agisse de la sœur de Javi, ou des frères de Manu et Rai, quoique dans des registres fort différents. En outre, le film ne propose pas de vision spectaculaire de cette réalité sociale : les protagonistes ont un toit, s'alimentent, passent leur temps à errer dans le quartier (aucune trace d'affrontements avec d'autres bandes ou avec la police comme dans *La Haine* comme le montre en détail Pascale Thibaudeau⁴) dans les très nombreuses séquences dialoguées au cours desquelles ils laissent libre cours à leur imagination. La première séquence est emblématique de cette posture d'équilibristes – que Rai endosse de façon littérale mais truquée à deux reprises dans le film – des personnages, à mi-chemin entre la croyance dans les récits enfantins et l'accès à la maturité et à la compréhension de la réalité du monde qui les entoure. Le rôle de cet âge charnière a d'ailleurs été mis en avant par le cinéaste, qui déclare à ce propos :

[...] es una edad en la que tienes un pie en la infancia y otro en la edad adulta. Era necesario para hacer lo que me parece más importante en la película: el jugar con el nivel de realidad y el de la imaginación, o cómo se emplea ésta para superar aquélla, cómo se crea un barrio distinto, más habitable que el de la cruda realidad [...]. La realidad que les rodea no les gusta, así que se inventan una mejor, a medida⁵.

3 Le fait que le film ait été tourné en hiver, avec une lumière froide, alors qu'il est censé se passer en été, n'y est pas étranger comme l'a justement souligné Jacques TERRASA : « L'incipit de *Barrio*, ou le documentaire au seuil de la fiction », *Ibid.*, p. 43.

4 THIBAudeau, Pascale, « De *La Haine* à la compassion (*Barrio*), deux visions des quartiers au cinéma », *Cahiers de civilisation espagnole contemporaine*, Paris, revues.org, automne 2014, n°13. 25 août 2015 <<http://ccec.revues.org/5319>>.

5 MARTÍN RUIZ, Miguel Ángel, PONGA DE ESPARTA, Paula, TORREIRO GÓMEZ, Casimiro, *Hipótesis de realidad. El cine de Fernando León de Aranoa*, Melilla, Consejería General de Cultura, 2003, 357 p.

Au seuil qui sépare l'enfance de l'âge adulte, les trois personnages sont donc à la fois capables de prendre très au sérieux des analyses et raisonnements totalement fantaisistes, et de transformer la réalité dans laquelle ils évoluent grâce à la vigueur de leur imaginaire encore largement enfantin qui leur permet de recréer le monde qu'ils ont sous les yeux. Pour cela, ils possèdent deux armes privilégiées, le jeu et l'imaginaire, dont les modalités de surgissement dans le récit et les effets vont à présent être analysés.

Le récit dans *Barrio* se concentre sur le temps d'un été, que les trois protagonistes sont contraints de passer dans leur quartier, faute de meilleures opportunités estivales: celles-ci n'apparaissent en effet que comme un lointain horizon, par écran de télévision interposé où s'étalent les images de vacanciers qui se concentrent sur les plages auxquelles Rai, Manu et Javi n'ont pas accès. Dès la première séquence où les trois garçons contemplent, immobiles, le paysage de carton pâte qui vend du rêve exotique bon marché, Manu indique « yo no he estado nunca en la playa », tandis que Javi précise « Yo una vez, de pequeño. Estuve potando en una. Iba de viaje con mis padres, me mareé y tuvimos que parar ». Ces deux répliques suffisent à dire l'enfermement qu'ils subissent : le film nous montre ainsi trois personnages aux prises avec un temps qu'il faut bien tuer, et ils disposent pour cela de deux stratégies, les jeux et les discussions, qui se produisent au gré de leurs errances dans le quartier. Des pratiques ludiques qui permettent, chacune à leur façon, de s'extraire de l'absence d'horizons systématique qui caractérise leur rapport à l'environnement. Celle-ci est en effet matérialisée à l'écran par de nombreux barreaux qui évoquent l'espace carcéral, des fonds flous ou qui n'ouvrent sur rien (terrains vagues à perte de vue avec des barres d'immeubles à l'arrière-plan), ou encore des murs (d'immeubles, d'appartements...) infranchissables qui les confinent dans des espaces exigus et clos. En plus de la question de l'âge des personnages qui a déjà été évoquée, c'est dans cette perspective que l'on peut comprendre le rôle que tient le jeu dans le rapport qu'ils entretiennent avec le monde qui les entoure. Comme l'indique le sociologue Ludovic Gaussot, le jeu est un « espace d'expérimentation », qui « suspend l'espace-temps ordinaire » et met « le monde adulte à la portée de l'enfance » en créant une « réalité seconde⁶ ». Or c'est bien de cela qu'il s'agit, à en croire la façon dont le cinéaste décrit ses personnages : se créer une réalité propre, à la mesure de leurs désirs, et qui surtout leur permette de s'abstraire d'un quotidien morne.

La séquence au cours de laquelle les trois garçons se retrouvent assis sur le pont de l'autoroute est à cet égard significative. Au départ, rien que de très banal : n'ayant rien d'autre à faire, Manu, Rai et Javi se retrouvent dans une situation qui a tout pour leur rappeler leur engluement dans le quartier. Ils sont assis, immobiles derrière les barreaux de la balustrade du pont, en train de contempler des voitures parcourant la M-40 à vive allure pour rejoindre des espaces inaccessibles au regard, sans bien entendu s'arrêter dans ce quartier où les trois jeunes sont assignés à résidence. Pourtant, ils vont tirer parti de cette situation éminemment frustrante en s'imaginant un jeu qui leur permet de devenir les propriétaires imaginaires d'un véhicule rien qu'en désignant la couleur. Il n'est d'ailleurs pas fortuit de constater que Javi, le plus rationnel des trois selon León de Aranoa, est celui qui mettra le premier un terme à ce jeu, auquel Rai et Manu se sont identifiés d'une manière absolue, révélatrice de cette capacité qu'a le jeu d'introduire une logique distincte dans le déroulé du réel

6 GAUSSOT, Ludovic, « Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité », *Spirale*, Toulouse, Eres, dossier « Joue bébé, joue », 2002, n° 24, p. 39-51. 25 août 2015 <<http://www.cairn.info/revue-spirale-2002-4-p-39.htm>>.

pour qui le pratique. Ainsi, Manu prend le pouvoir, en dictant ses règles et en affirmant de façon péremptoire à Rai qui cherche à les remettre en question « lo digo yo, que soy el que se lo ha inventado ». Pendant la durée du jeu, l'imagination est reine et la prise de pouvoir est totale, à tel point que Rai finit par confondre frustrations réelles et imaginaires en attendant « sa » voiture blanche qui ne finira par apparaître qu'une fois les garçons partis sous la forme d'une ambulance prémonitoire. Il répond ainsi à Javi qui essaye de le raisonner en lui disant que ce n'est qu'un jeu : « Sí un juego, pero el que se queda sin coche soy yo », avant de demander à Manu de lui promettre de lui prêter « sa » BMW... La réalité seconde créée par le jeu a donc pris le pas sur la première, ouvrant une brèche dans le réel pendant laquelle ce sont les personnages qui imposent leurs règles au monde, et non le contraire. L'on retrouve alors dans les pratiques ludiques des personnages ces « tactiques » définies par Michel de Certeau comme une arme des faibles, permettant de prendre une revanche provisoire, relative, mais néanmoins vitale sur les conditions de domination qu'ils subissent au quotidien⁷.

Le jeu et l'imaginaire représentent deux stratégies, « tactiques » plutôt pour reprendre le terme de Michel de Certeau, très voisines dans *Barrio*. En effet, nombreuses sont les séquences au cours desquelles les personnages se livrent à l'invention d'une réalité qui s'ajuste à leurs désirs, ce qui représente une attitude typiquement enracinée dans la psyché infantile, fondée sur l'imaginaire et le fantasme et non sur le réel, centrée sur le moi au détriment des aspirations de l'autre et des contraintes du monde extérieur⁸. Les séquences où l'avènement de ce désir infantile s'expriment le mieux sont sans conteste celles où les sens (la vue, l'ouïe) traduisent la substitution de la matérialité du réel par une autre, médiatisée par l'imaginaire des personnages, en particulier par un travail sur la bande-son significatif. C'est en tout cas ce que l'on peut observer lors du spectacle des gitans, qui intervient à deux reprises dans le film, à la séquence 21 et au moment du dénouement. Sa première occurrence nous montre les trois protagonistes une fois de plus assis et immobiles, tandis que se déroule face à eux, en contrechamp, ledit spectacle. La discussion tourne autour des moyens de gagner de l'argent, problématique récurrente évoquée ici de façon d'abord sérieuse (Manu a trouvé un emploi de livreur de pizza) puis fantaisiste (les jeunes gens imaginent des moyens de gagner facilement de l'argent, notamment en vendant les cheveux de Rai pour en faire des perruques de poupées). À la fin du morceau joué par les gitans, ceux-ci ramassent les pièces que les habitants du quartier leur jettent depuis leurs fenêtres, ce qui constitue le clou du spectacle selon Rai (« Y ahora viene lo mejor », dit-il). Le spectateur est amené à s'identifier au regard de Javi, cadré seul et en gros plan, regardant les pièces tomber suite à un raccord regard. À ce moment, le bruit des pièces tombant sur le sol est

7 DE CERTEAU, Michel, *L'Invention du quotidien*, volume 1 « Arts de faire », Paris, Gallimard, 1990, 349 p.

8 La définition du concept de désir est d'une grande complexité, comme le rappellent prudemment Laplanche et Pontalis qui y voient, « dans la conception dynamique freudienne, un des pôles du conflit défensif : le désir inconscient tend à s'accomplir en rétablissant selon les lois du processus primaire, les signes liés aux premières expériences de satisfaction ». Ils précisent que Lacan rend le concept encore plus dense, en le mettant au carrefour des motifs inconscients et de la (non) communication avec autrui : « Le besoin vise un objet spécifique et s'en satisfait. La demande est formulée et s'adresse à autrui [...]. Le désir naît de l'écart entre le besoin et la demande ; il est irréductible au besoin, car il n'est pas dans son principe relation à un objet réel, indépendant du sujet, mais au fantasme ; il est irréductible à la demande, en tant qu'il cherche à s'imposer sans tenir compte du langage et de l'inconscient de l'autre, et exige d'être reconnu absolument par lui. » Dans *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, PUF, 2007 (1967), p. 120 et 122 respectivement.

largement hypertrophié au point qu'il envahit, de façon absolument non réaliste et artificielle, la bande-son : cela permet de poétiser un réel par ailleurs plutôt sordide, en l'ajustant aux rêves d'enfants des protagonistes, exprimés à la fin du film par Rai qui demande « Nunca habeís soñado que llovía dinero ? ». Cette transfiguration du réel par les projections imaginaires des protagonistes est également perceptible dans la séquence de la fête tropicale qu'ils créent de toutes pièces dans le tunnel du terrain vague où gisent des objets abandonnés : la guirlande lumineuse apporte une chaleur et une gaieté apparentes, et autorise l'évasion par rapport à l'immobilisme ordinaire des personnages, créant, comme le jeu, une fenêtre ouverte par l'imaginaire qui permet de prendre temporairement le pouvoir sur le réel.

2/ L'humour ou la mise à distance du réel

Outre le jeu et l'imaginaire, la seconde arme que met en œuvre le récit filmique pour tenir à distance la noirceur du monde dans lequel sont enfermés les personnages est l'humour dont nous allons voir qu'il fonctionne d'une façon plus complexe que le jeu, dans la mesure où il fait intervenir des interlocuteurs diversifiés au sein d'une mécanique particulière susceptible de se transformer au fil du récit. Sans entrer dans une tentative de définition de l'humour qui excéderait de loin l'ambition de cet article, rappelons ce qui sera la fil conducteur de nos analyses dans ce domaine : l'humour est un acte de discours à valeur sociale, c'est-à-dire qu'il fonctionne dans un groupe qui est capable de le décoder pour le comprendre et l'apprécier. La plasticité du discours humoristique le rend capable de glissements et de reconfigurations, dont nous verrons qu'ils sont à leur niveau un vecteur de la narration dans *Barrio*. En outre, et c'est la raison pour laquelle la dimension discursive de l'humour est fondamentale, il s'avère capable de requalifier le réel de façon performative en le nommant de façon à le subvertir, comme nous l'avons vu pour le jeu et l'imaginaire au niveau des personnages. Il constitue donc une autre façon de se réapproprier le réel par le langage.

Toutefois, diverses modalités de l'humour sont à l'œuvre dans le film, dont le sens et les effets sont variables en fonction de la situation énonciative. En ce sens, la question qu'il convient de se poser est la suivante : l'humour est-il perçu par les personnages et le spectateur ou par le spectateur seul ? Cette façon de penser l'humour dans *Barrio* est redevable des éclairantes analyses de Patrick Charaudeau⁹, qui montre que l'énoncé humoristique repose sur différentes formes de connivence entre le locuteur et le destinataire, dans une « relation triadique » où trois pôles sont susceptibles de se recomposer :

– un locuteur dont le discours est perçu comme légitime par les autres, ce qui permet l'adhésion à son discours, et enclenche la « connivence » qui est le propre de la communication humoristique selon Patrick Charaudeau ;

– un destinataire qui entre en connivence avec le locuteur, et adhère ainsi à la mise en cause dont il peut être le complice ou la victime.

9 CHARAUDEAU, Patrick, « Des catégories pour l'humour ? », *Revue Questions de communication*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, n° 10, 2006. 25 août 2015 <<http://www.patrick-charaudeau.com/Des-categories-pour-l-humour,93.html>>.

– une cible de l'énoncé humoristique, qui se confond parfois avec le destinataire.

Le fait d'identifier cette structure en trois pôles est particulièrement éclairant pour réfléchir aux modalités de la mise en œuvre de l'humour dans le film. En effet, les trois pôles peuvent être occupés par les personnages, chacun n'occupant d'ailleurs pas toujours le même rôle en fonction des séquences et des situations comme permettront de le montrer quelques exemples. Mais les trois pôles peuvent également être occupés par d'autres instances : les personnages, le spectateur, le metteur en scène. Dans ce cas, l'on observe que les rôles n'ont pas vocation à se déplacer : le metteur en scène est toujours le locuteur, le spectateur le destinataire, et les personnages les cibles de l'énoncé humoristique. Cette rigidité plus grande de la répartition des rôles n'a rien d'étonnant pour qui se rappelle que León de Aranoa est avant tout un scénariste qui conduit son récit de façon très minutieuse et contrôlée. Quoi qu'il en soit, et sans qu'il soit dans un premier temps nécessaire d'attribuer les différents pôles de l'énonciation humoristique à telle ou telle instance (personnage, spectateur, metteur en scène), les analyses de Patrick Charaudeau mettent en évidence le fait qu'elle a partie liée avec la perception et l'exercice d'un pouvoir qui s'exerce par le langage. À partir de là, deux formes de connivence sont identifiées par le linguiste. D'une part, la « connivence ludique » où l'énoncé humoristique repose sur le plaisir et la gratuité tout en permettant de prendre sa revanche sur le réel qui impose ses conditions :

Elle peut même aller jusqu'à susciter [...] une autre façon de voir le monde et les comportements sociaux comme libération d'une fatalité. Elle cherche à faire partager un regard décalé sur les bizarreries du monde et les normes du jugement social, sans qu'elle suppose un quelconque engagement moral, même si, comme pour tout acte humoristique, une mise en cause des normes sociales se trouve en sous-jacence¹⁰.

Les similitudes avec le jeu sont frappantes, tout comme la possibilité de rapprocher la « connivence ludique » des « tactiques » décrites par Michel de Certeau, à partir de la notion de « mise en cause » qui implique la possibilité d'inventer les armes de la résistance, aussi dérisoires soient-elles. Dans le film, le règne de la « connivence ludique » est à la fois celui des personnages qui plaisantent entre eux, y compris pour tenir le malheur à distance, et celui de la première partie du film, avant que la chape de plomb du réel ne finisse par empêcher totalement ces « tactiques » d'avoir la moindre efficacité. Ce règne de la « connivence ludique » entre les trois protagonistes est perceptible dans les nombreux moments dans le film où les trois garçons s'amuse, plaisantent, y compris d'eux-mêmes dans une relation triadique où les différents pôles ne sont pas toujours occupés par le même. Cela garantit la fluidité de la relation entre les trois personnages comme dans le cas des plaisanteries sur la sexualité, les parents et la mère de Manu disparue, comme le montrent les exemples suivants. Lors de la séquence 6, sous le tunnel, les garçons se livrent à la lecture de petites annonces sexuelles, ce qui engendre le dialogue suivant :

Javi: *Imaginate que te vas de putas y te encuentras con tu padre.*

Manu : *Mi padre no va de putas.*

¹⁰ *Ibid.*

Rai : *¿Y tú qué sabes?*

Manu : *Porque lo sé. Además no sale nunca de casa.*

Rai : *Como tu madre está muerta igual tiene que ir de vez en cuando.*

Manu : *¿Para qué, si ya se folla a la tuya?*

La discussion, au départ éminemment sérieuse puisqu'elle engage l'imaginaire ô combien tabou de la sexualité parentale, tourne dans les dernières répliques à la joute verbale entre Rai et Manu : Manu, qui est pris pour cible de l'énoncé humoristique de Rai, renverse la situation en faisant à son tour de Rai la cible de son propre énoncé humoristique, le tout dans un échange non dénué d'agressivité, ce qui étaye l'idée que ce qui est en jeu, c'est bien la prise de pouvoir par les mots¹¹. Tout au long de cet échange au contraire, Javi et le spectateur occupent sans discontinuer le pôle du destinataire, que Rai et Manu s'échangent pour leur part dans une configuration où la superposition entre le pôle de la cible et celui du destinataire est flagrante. Un échange analogue se produit d'ailleurs à la séquence 31, dans la boutique de trophées que les trois jeunes garçons se répartissent :

Javi : *Para mí el de las asas.*

Manu : *Y para Rai el de la tía con la raqueta, por maricón.*

Rai : *¿No hay ninguno al más gilipollas?*

Manu : *No, pero mira. Ése del bate se lo podemos regalar a tu madre, a ver qué tal.*

Rai : *Vale, porque a la tuya, chungo.*

Ces deux exemples mettent en jeu un humour dont nous avons vu qu'il n'est pas dénué d'une agressivité qui exprime la lutte de Rai et Manu pour s'arroger la légitimité et la supériorité verbale dans le trio. Il existe néanmoins des séquences où l'humour agit comme un baume, visant à remédier à une situation dramatique ou traumatisante, en la mettant à distance par le rire. C'est ainsi que l'on peut interpréter la fin de la séquence 34, au cours de laquelle les trois jeunes sont dans la chambre de Rai encombrée par le scooter des mers qu'il a gagné en jouant à un jeu concours, un lot absurde puisqu'il est dans l'incapacité de quitter le quartier, et qui finira d'ailleurs par lui être volé. Au départ, Manu et Javi, constatant l'abattement de Rai, hésitent à plaisanter : dans ce cas en effet, ils seraient tour à tour locuteur et destinataire d'une énonciation humoristique dont Rai serait nécessairement la cible. Ils commencent donc par vanter les louanges de la machine (« Es preciosa », affirme Javi), avant d'ironiser peu à peu pour mettre en évidence l'incongruité de la situation (« Si tuviera ruedas ya sería la hostia »), mais l'expression de leurs visages montre que leur but est en réalité d'amener Rai à ne plus se cantonner au pôle de la cible pour venir occuper celui du destinataire et tourner à son tour la situation en dérision, ce qui revient à prendre l'avantage sur l'adversité puisque c'est le

11 Dans un article intitulé « Le réseau lexical de l'humour et du comique », Jean-Charles Chabanne distingue deux axes qui s'opposent et se complètent dans les pratiques humoristiques : « l'axe de l'ingéniosité verbale », qui conduit « de *humour* à *esprit* » d'une part, et qui correspond bien aux joutes verbales auxquelles se livrent les personnages du film ; « l'axe de l'agressivité verbale » qui va « de *ironie* à *moquerie* » d'autre part. La frontière entre les deux s'avère bien poreuse, confirmant l'enjeu de prise de pouvoir qui se cache derrière ces énonciations humoristiques ludiques. Dans *La Comédie sociale*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 1997, p. 3 et 4 respectivement.

réel lui-même qui devient ainsi la cible de l'énonciation humoristique. Cette stratégie finit par payer puisque Rai, qui restait depuis le départ enfermé dans un mutisme boudeur, se met en mouvement, s'assoit sur la moto et enchaîne sur la fête qu'ils pourraient organiser ensemble. De la même manière, un peu plus tard dans le film, c'est l'humour qui permet de sortir Javi d'une situation limite : à la séquence 74, les garçons observent nuitamment les ébats sexuels d'un couple dans une voiture embuée, chacun y allant de son commentaire scabreux. Javi n'est d'ailleurs pas en reste sur ce plan (« Tiene unas tetas de la hostia »), lui qui quelques séquences auparavant était incapable de voir dans sa sœur un être sexué... Lorsque la porte s'ouvre, c'est Susana, la sœur de Javi, qui en descend, laissant les trois amis stupéfaits. Devant les dénégations maladroites de Javi qui refuse d'accepter l'évidence, Manu éclate d'un rire libérateur qui permet finalement de faire face à la situation, en évoquant l'hypothétique éducation sexuelle de Rai... assurée par Susana selon l'énoncé humoristique de Manu qui vise, comme dans l'exemple précédent, à déplacer Javi du pôle de la cible à celui du destinataire, et permet que les trois amis passent finalement leur chemin ensemble. Ils s'emparent bien de l'humour comme d'une arme qui leur permet de maintenir une distance salvatrice entre eux et la réalité. Il n'est d'ailleurs pas anodin de constater que ceux qui assument les énoncés humoristiques sont le plus souvent Rai et Manu, Javi intervenant plutôt en tant que spectateur complice à de rares exceptions près : il s'agit selon León de Aranoa des deux personnages les plus infantiles, les plus à même donc de mettre en œuvre la connivence ludique au même titre que le jeu ou l'imaginaire pour tirer leur épingle du jeu.

L'autre forme de « connivence » générée par l'énonciation humoristique est, selon Patrick Charaudeau, « critique » :

La connivence critique propose au destinataire une dénonciation du faux-semblant de vertu qui cache des valeurs négatives. Elle est donc polémique (ce que n'est pas la connivence ludique), comme s'il y avait une contre-argumentation implicite, car elle cherche à faire partager l'attaque d'un ordre établi en dénonçant de fausses valeurs¹².

La différence entre les deux formes de « connivence » réside dans la dimension « polémique » de la seconde, dont est dépourvue la première : là encore, ces analyses s'avèrent particulièrement fructueuses pour réfléchir aux fonctions de l'humour dans *Barrio*. Si nous avons vu que la « connivence ludique » permet des jeux entre les personnages impliquant le spectateur, ce dernier occupe toujours dans la situation énonciative la place du destinataire, tandis que l'un ou l'autre des personnages fait office de cible. Les cas limites sont atteints dans les séquences au cours desquelles l'humour est utilisé par les personnages pour se défendre contre les assauts du réel, ce dernier devenant alors la cible. Mais dans le cas de la « connivence critique », c'est bien la dimension « polémique » qui prend en quelque sorte le pas sur la fonction ludique, ce qui explique que ses pôles sont constitués différemment : ici, l'énonciateur est le metteur en scène, le destinataire est le spectateur, et la position de la cible est occupée par les personnages et surtout, au-delà d'eux, par la société et sa cruauté qui est l'objet de la dénonciation de León de Aranoa dans le film. C'est ce qu'il indique lui-même en expliquant à Nancy Berthier : « Quand j'écrivais *Barrio*, la relation de ces trois garçons me procurait

¹² *Ibid.*

du plaisir, je voulais que le scénariste soit le quatrième larron de la bande¹³ ». Autrement dit, le scénariste-dialoguiste-metteur en scène se veut partie prenante du groupe, ce qui explique pourquoi il entre aussi facilement dans la configuration des énoncés humoristiques du récit.

La « connivence critique » se met en place dans les séquences au cours desquelles les personnages s'expriment dans un registre sérieux, mais dont les présupposés fantaisistes font sourire le spectateur. De ce point de vue, le ton est donné dès le début du film, dans la séquence de l'agence de voyages, qui joue habilement sur la « connivence ludique » (entre les personnages) et la « connivence critique » (entre le metteur en scène et le spectateur) : l'on observe en effet un fort contraste entre le sérieux de Rai et le contenu de son discours, entre son ton péremptoire et ses assertions fantaisistes, nourries de stéréotypes et de clichés, notamment sur la sexualité libre censée caractériser l'aire caraïbe, ou sur l'anatomie particulière des femmes noires dont l'os supplémentaire dans la colonne vertébrale leur permet des mouvements dansés inaccessibles aux blanches. Ce qui fait que ces échanges se font sur le régime de la connivence critique et non ludique, c'est l'attitude des trois garçons, qui discutent et argumentent sérieusement à partir d'un imaginaire totalement stéréotypé, qui fait fi de la réalité (en particulier la prostitution à Cuba, masquée sous l'apparente liberté sexuelle des Cubaines qui s'offrent au premier venu « gratis » sur les plages). Alors, les personnages sont extrêmement graves, et c'est le spectateur qui s'amuse de leur naïveté, d'un amusement bienveillant car il est clair que les trois jeunes sont les victimes d'un discours médiatique et commercial (il se trouvent devant une vitrine qui vend du rêve) qui produit une image totalement distordue de la réalité. Ce genre de situation se produit d'ailleurs à plusieurs reprises au cours du récit : les personnages débattent le plus sérieusement du monde sur des prémisses totalement irréalistes comme par exemple sur l'existence des fantômes lors de la séquence du cimetière, ou juste avant de pénétrer dans la station-fantôme. La part de la connivence critique laisse apparaître l'empreinte du cinéaste sur un film dont le scénario très bien maîtrisé fait progressivement passer les personnages et le spectateur de l'amusement au désenchantement.

3/ Un inévitable rappel à l'ordre : la trajectoire narrative vers une maturité désenchantée

Ces différentes modalités de la connivence humoristique témoignent de l'habileté de León de Aranoa à conduire son récit du point de vue de l'écriture du scénario et des dialogues, faisant alterner des séquences de connivence ludique ou critique (à fort contenu humoristique) et des séquences plus lourdes du point de vue dramatique (après la séquence de l'agence de voyages, on trouve la première séquence de repas chez Javi, un huis clos familial empreint de tension et d'agressivité). Ce dosage maintient sur le fil les émotions du spectateur, et laisse une place importante au sourire et au rire, du moins dans la première partie du film, puisque la tonalité du récit se modifie radicalement ensuite, comme l'explique le cinéaste :

¹³ LEÓN DE ARANO, Fernando, *op. cit.*, p. 11.

En algunas proyecciones, sobre todo al principio, que es cuando abundan más los gags –luego la comicidad va cediendo el paso al drama– el público se comportó como si se tratara de una comedia en toda regla. Sí había, supongo, una cierta estrategia narrativa que tendía a hacer reír a la gente; pero creo que lo importante no es tanto, digamos, la piel humorística de la película, sino el poso amargo que deja cuando ha terminado¹⁴.

Cette mise au point conduit naturellement à relativiser la portée des pratiques ludiques en général et de l'humour en particulier dans le film, puisque ce sont en dernier ressort des armes bien dérisoires dont disposent les personnages et le spectateur pour se défendre contre la pesanteur d'un réel asphyxiant contre lequel ils viennent finalement se fracasser. C'est à la description de cette « stratégie narrative » que nous allons à présent nous consacrer. En effet, si l'énonciation humoristique est bien présente dans le récit selon les modalités diversifiées que nous avons exposées, il n'en reste pas moins que le réel impose en dernier ressort ses propres limites aux espaces d'affranchissement et de liberté que les personnages se construisent par l'humour et le jeu. Selon le cinéaste, c'est d'ailleurs là le sujet principal du film, plus important peut-être que le contenu social qui le sous-tend, ce qui explique l'importance stratégique des pratiques ludiques qu'il met en scène très abondamment au départ, puis de façon de plus en plus rare à mesure que le récit avance, que le temps passe et que les personnages franchissent le gué qui les séparera définitivement du territoire de l'enfance et de l'innocence :

[...] *Barrio* parle beaucoup de l'adolescence et du processus de maturation, au-delà du contexte social dans lequel s'inscrit le film. *Barrio* témoigne surtout du choc parfois brutal entre nos rêves et la réalité. En fait, le film raconte un été de la vie de ces trois garçons et comment tous leurs rêves, de voyages vers des plages paradisiaques, de filles super belles, de voitures de luxe rutilantes, se heurtent de plein fouet avec la réalité de la banlieue [...] Je voulais montrer qu'à la fin de l'été, ces trois garçons sont différents de ce qu'ils étaient au début de l'histoire¹⁵.

Effectivement, l'évolution de la tonalité du récit est un bon indice pour mesurer la distance qui sépare l'état d'esprit des trois jeunes gens au début et à la fin du récit. À ce propos, il est à remarquer que l'humour auquel s'adonnent les personnages est souvent sombre et triste, pour ne pas dire noir, en particulier lorsqu'il touche à des sujets très sensibles, montrant ainsi qu'ils ont en quelque sorte conscience de faire usage d'une arme à faible portée. L'on ne peut que trouver ici l'écho aux analyses de Georges Minois qui, dans son *Histoire du rire et de la dérision*, le considère comme « un exercice de haute voltige qui consiste à faire le malin au bord du gouffre du non-sens – et parfois l'on tombe dedans¹⁶ ». Cette description de l'humour n'est pas sans rappeler la pratique du funambulisme de Rai, à laquelle nous avons fait allusion plus haut. Cela confirme en tout cas l'idée selon laquelle l'humour n'est qu'une arme dérisoire, une « tactique » nullement susceptible d'empêcher

¹⁴ *Hipótesis de realidad, op. cit.*

¹⁵ LEÓN DE ARANOA, Fernando, *op. cit.*, p. 11.

¹⁶ MINOIS, Georges, *Histoire du rire et de la dérision*, Paris, Fayard, 2000, p. 521.

finalement les personnages de sombrer dans le « gouffre » sans fonds de la réalité. Dans le même ordre d'idées d'ailleurs, Georges Minois cite Chris Marker pour qui l'humour est la « politesse du désespoir¹⁷ », ou encore Jankélévitch qui écrit dans son ouvrage *L'Ironie* que « le rieur bien souvent ne se dépêche de rire que pour n'avoir pas à pleurer¹⁸ ». Cette impression d'urgence à conjurer le sort a partie liée avec la mise en œuvre d'un récit fondé sur le passage inéluctable du temps qui conduit les personnages d'un état à un autre, en tout cas pour ceux qui survivent. En ce sens, tous les échanges sur la mort, même ceux qui s'effectuent sous le régime de la connivence ludique, contribuent à préfigurer un dénouement dramatique annoncé à de multiples reprises au cours du film.

Rire de la mort permet certes de s'en défendre et de ne pas en pleurer, lorsque toutefois c'est possible. Progressivement dans le film, l'impossibilité de rire se fait jour, et un effroi s'impose que les personnages ne sont plus capables de tenir à distance. C'est le cas en particulier dans la séquence de la roulette russe, lorsque Rai met le canon du revolver de son frère dans sa bouche avant d'interpeller ses deux acolytes pour qu'ils le regardent tirer. La frayeur de Javi s'exprime de façon brutale, et conduit Rai à changer d'attitude et à se justifier en affirmant « que era una broma, joder. Tampoco es para ponerse así ». Mais cette fois, Javi ne partage pas du tout l'humour de son ami, sans doute parce qu'il est trop proche de la réalité, de la fascination morbide de Rai pour la violence et les armes à feu. Aussi, il lui répond sèchement avant de quitter les lieux « pero no tiene puta gracia la broma ». Rai a effrayé ses amis au lieu de les faire rire, premier signe de l'impuissance de l'humour qui s'impose progressivement dans la seconde partie du film, celle précisément où la réalité rattrape inéluctablement les personnages. Cette séquence constitue une charnière à partir de laquelle le récit bascule et emporte les personnages et le spectateur dans un tourbillon d'événements plus dramatiques les uns que les autres : Manu voit son père dans le bus (séquence 44), ce qui le conduira à découvrir la réalité sur son frère (séquence 69) ; les parents de Javi se séparent (séquence 47) et Javi rend visite à son père qui vit désormais dans la rue, dans sa camionnette (séquence 55) ; Rai se fait arrêter par la police pour trafic de drogue (séquence 50) et est emmené au commissariat (séquences 51 et 52) ; les trois jeunes découvrent la station-fantôme (séquence 62) avant de croiser un junkie dans la boutique de trophées (séquence 63) ; Rai se fait voler son scooter des mers (séquence 64) ; Manu découvre que la baby-sitter qui nourrissait ses fantasmes au square se prostitue dans des conditions sordides (séquence 71) et décide d'abandonner son travail de livreur de pizzas (séquence 73) ; Rai meurt (séquence 78-79) alors qu'il s'apprêtait à voler une voiture pour emmener Susana faire un tour...

L'accélération du rythme dramatique est palpable, et concomitante de l'effacement des brèches humoristiques. La séquence 73, nocturne, est emblématique de ce revirement. Elle se produit alors que Manu a découvert la vérité sur son frère et sur la baby-sitter du square, ce que ses deux amis ignorent parce qu'ils n'étaient pas avec lui. Lorsqu'ils le rejoignent sur la balançoire, vestige de jeux enfantins désormais révolus, ils ne comprennent donc pas tout de suite l'état d'esprit dans lequel se trouve Manu, et une séquence imaginaire semble s'enclencher entre Manu et Rai, qui redoublent d'inventivité pour s'imaginer leur vie dans 30 ans. Le point de départ est assez réaliste, et témoigne des ambitions ordinaires de Manu (« ya casado, con curro, viendo la tele en tu casa »), mais Rai lui oppose un imaginaire beaucoup plus sombre et violent (« o tirado en un albergue, hecho mierda, con el hígado reventado ») : la joute verbale habituelle entre les deux amis est en place, mais elle conduit

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ *Ibid.*, p. 524.

cette fois à une surenchère marquée par l'agressivité croissante dans le ton de Manu, celui qui tout au long du film s'est montré le plus crédule et le plus enclin à s'accrocher aux fables qu'on voulait bien lui offrir, qu'il s'agisse de celles de Rai ou de son père. Finalement, Rai s'imagine mort – ultime préfiguration du destin qui l'attend – tandis que Manu rêve de Claudia Schiffer, ce qui suscite l'intervention de Javi : « No jodas, que ya será una vieja ». Cette réplique de Javi, la figure la plus rationnelle du trio, toujours plus ou moins en marge des échanges entre les deux autres, met un terme à cette envolée imaginaire, et Manu lui répond significativement « Es verdad », signifiant ainsi l'acceptation de la réalité, et l'incapacité de l'humour et de l'imaginaire à lui opposer un contre-feu. Le dénouement peut advenir, scellant la sortie brutale de l'enfance pour entrer dans un monde où l'imaginaire ne tient plus son rôle d'échappatoire. Javi est confronté à la dépression de sa mère et à l'humiliation de son père ; Manu a découvert la vérité sur son frère, et il entre désormais consciemment dans la fiction familiale dans laquelle son père l'entretenait jusqu'alors pour le protéger ; Rai meurt de façon presque accidentelle, en tout cas inutile, bien loin de ses rêves de grandeur et d'héroïsme. La dernière réplique du film est celle de Javi qui, interrogé sur ses rêves d'enfant, répond « es que no me acuerdo », ce qui exprime la perte de toutes les illusions enfantines et l'engluement définitif des personnages dans le réel. Le spectateur peut donc sortir du film avec ce « poso amargo » dont parlait le cinéaste, toutes les portes se sont refermées, y compris les brèches imaginaires et humoristiques qui permettaient malgré tout aux personnages et au spectateur de se maintenir à flot face à l'adversité.

Conclusion

Barrio raconte l'histoire de trois jeunes garçons des milieux populaires, aux prises avec un imaginaire commercial et consumériste leur offrant des horizons auxquels ils n'ont pas accès par manque de moyens. Cette trame sociale se double d'une quête existentielle, celle de la maturité, du passage de l'innocence enfantine à l'acceptation lucide de la réalité. C'est sans doute là l'histoire principale du film : le récit de quelques semaines au cours desquelles Manu, Rai et Javi vont progressivement abandonner leur esprit enfantin et ludique pour se confronter au réel. Une telle description du film en met en avant la dimension dramatique, mais sans rendre compte de sa dimension ludique, pourtant essentielle. Nous avons vu qu'elle est en grande partie redevable de l'âge des trois personnages, encore très empreints d'un imaginaire enfantin vivace qui s'interpose comme une barrière protectrice entre eux et la réalité. Esprits ludiques, ils sont prompts à rire de tout, d'eux-mêmes et de ce qui pourrait les faire souffrir. En même temps, le metteur en scène tisse avec le spectateur un autre niveau de communication humoristique, dans lequel ces personnages naïfs sont pris pour cibles, et surtout, au-delà d'eux, la société qui les berce dans leurs illusions. Dans tous les cas, le jeu, l'imaginaire et l'humour apparaissent comme autant d'armes permettant de mettre à distance les difficultés et frustrations multiples et permanentes auxquelles sont confrontés les personnages.

Le jeu et l'humour relèvent également d'un jeu habile du cinéaste-scénariste qui ménage un tempo sensible dans lequel le spectateur oscille entre des moments de grande tension et des moments de relâchement, autorisés par les parenthèses humoristiques, ludiques et légères qui émaillent le récit. Toutefois, la vision réaliste s'impose finalement par une expulsion de l'humour

et de l'imaginaire au profit d'une contemplation triste et sans illusions du réel, dernière impression éprouvée par les personnages et par le spectateur. La présence du jeu et de l'humour dans le film et leur progressif effacement sont ainsi un signe supplémentaire de la pesanteur sociale que le metteur en scène entend dénoncer, en mettant d'abord le spectateur sur la fausse piste de la comédie avant de l'entraîner dans des territoires bien plus sombres et désespérés, à la mesure du destin qui attend ces personnages ordinaires dans un monde contemporain impitoyable, briseur de rêves comme un rouleau compresseur.

Bibliographie

CHABANNE, Jean-Charles « Le réseau lexical de l'humour et du comique », *La Comédie sociale*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 1997.

CHARAUDEAU, Patrick, « Des catégories pour l'humour ? », *Revue Questions de communication*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2006, n° 10. 25 août 2015 <<http://www.patrick-charaudeau.com/Des-categories-pour-l-humour,93.html>>.

DE CERTEAU, Michel, *L'Invention du quotidien*, volume 1 « Arts de faire », Paris, Gallimard, 1990.

Vocabulaire de la psychanalyse, Paris, PUF, 2007 (1967).

GAUSSOT, Ludovic, « Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité », *Spirale*, Toulouse, Eres, dossier « Joue bébé, joue », 2002, n° 24, p. 39-51. 25 août 2015 <<http://www.cairn.info/revue-spirale-2002-4-p-39.htm>>.

LEÓN DE ARANO, Fernando, Entretien avec Nancy Berthier, *L'Avant-Scène Cinéma*, « dossier Barrio », Paris, décembre 2014, n°618.

MARTÍN RUIZ, Miguel Ángel, PONGA DE ESPARTA, Paula, TORREIRO GÓMEZ, Casimiro, *Hipótesis de realidad. El cine de Fernando León de Aranoa*, Melilla, Consejería General de Cultura, 2003, 357 p.

MINOIS, Georges, *Histoire du rire et de la dérision*, Paris, Fayard, 2000.

TERRASA, Jacques, « L'incipit de *Barrio*, ou le documentaire au seuil de la fiction », *L'Avant-Scène Cinéma*, Paris, décembre 2014, n°618, « dossier *Barrio* ».

THIBAudeau, Pascale, « De *La Haine* à la compassion (*Barrio*), deux visions des *quartiers* au cinéma », *Cahiers de civilisation espagnole contemporaine*, Paris, revues.org, automne 2014, n°13. 25 août 2015 <<http://ccec.revues.org/5319>>.