

VATERSPIEL

Kfilms
Amérique
LES CINÉMAS NATIONAUX DE QUALITÉ

(Oedipe: le jeu)

Un grand-père nazi s'est enterré vivant dans une cave.

Un fils cherche le tueur de son père.

Un autre massacre le sien virtuellement.

un film de **MICHAEL GLAWOGER**





Ratz veut tuer son père – virtuellement du moins. Il invente un jeu sur l'ordinateur à différents niveaux où il peut livrer à son propre père un combat sans merci et le blesser et le tuer aussi souvent qu'il le désire. A part ça, cet homme de 35 ans ne fait pas grand-chose. Il mène sa lutte silencieuse avec le monde, la lutte d'être un fils de ministre, d'aimer sa soeur autrement que d'un amour fraternel et de ne pas du tout s'en sortir dans ce monde. C'est alors qu'il reçoit un appel téléphonique et il entend une voix d'une époque révolue : c'est Mimi. Elle veut que Ratz, son ami de jeunesse, vienne à New York, elle a besoin de son aide. Ratz a toujours été prêt à tout faire pour Mimi et de toutes façons, rien de particulier ne le retient en ce moment à Vienne. C'est donc le début d'un voyage qui le conduit dans les profondeurs de l'histoire et des pensées de ses ancêtres. New York soulève pour Ratz des questions inquiétantes. Qui est le vieil homme dans le cave ? Les sentiments de Mimi sont-ils réels ou joue-t-elle la comédie ? Et avec quels meurtres virtuels est-on en droit de faire de l'argent ? C'est ainsi que Ratz se retrouve impliqué dans l'histoire d'une famille juive exterminée par les nazis lors de massacres de Lituanie, dans l'histoire de la famille d'un coupable qui garde jusqu'à ce jour un terrible secret et il vit aussi la dissolution progressive de sa propre famille.

Michael Glawogger

Biographie_

Né le 3-12-1959 à Graz. Formation à San Francisco et à Vienne. Tourne des documentaires comme MEGACITIES, sur la vie et la lutte pour la survie dans des métropoles telles que Bombay, Mexico, Moscou et New York, et WORKINGMAN'S DEATH, qui traite des contraintes et des dangers extrêmes que subissent des ouvriers pour gagner médiocrement leur vie, mais aussi des comédies noires qui sont sa spécialité et prennent souvent la forme d'une parabole.

Filmographie_

- 1981_PACIFIC MOTION_Film expérimental
- 1982_STREET NOISE_Film expérimental
- 1984_TOD EINES LESENDEN_Court-métrage
- 1984_HAIKU_Court-métrage
- 1989_DIE STADT DER ANDEREN_Documentaire
- 1995_DIE AMEISENSTRASSE_Documentaire
- 1996_KINO IM KOPF_Documentaire
- 1998_MEGACITIES_Documentaire
- 1999_FRANKREICH, WIR KOMMEN!_Documentaire
- 2002_ZUR LAGE: ÖSTERREICH IN_Film d'essai
- 2002_6 KAPITELN_Film d'essai
- 2003_NACKTSCHNECKEN_Documentaire
- 2004_WORKINGMAN'S DEATH_Documentaire
- 2005_SLUMMING_Court-métrage
- 2005_MAI THAI_Court-métrage
- 2006_IN HEAVEN_Court-métrage
- 2009_DAS VATERSPIEL_Long-métrage

Michael Glawogger

Entrevue_

VATERSPIEL traite de nombreux thèmes complexes. Selon vous, quel est le sujet principal du film ?

VATERSPIEL parle essentiellement du sentiment de culpabilité.

VATERSPIEL est tiré d'une nouvelle écrite par Josef Haslinger «Das Vaterspiel». Comment avez-vous procédé à l'adaptation cinématographique ?

Quelles sont les différences entre le film et l'œuvre originale ?

Le film est beaucoup plus court. Il se concentre sur les deux principales lignes directrices: celle de Ratz et de son jeu vidéo, et l'histoire de Johnas Shtrom. En ne montrant pas les événements décrits par les monologues de Johnas, le film est très proche de l'œuvre littéraire. Quelqu'un qui est assis et qui, tout simplement, raconte une longue histoire. J'aime cette idée.

Qu'est-ce qui vous a poussé dans cette histoire à en faire une adaptation cinématographique ?

Au début, il y avait une série d'images qui m'attiraient. Cela commençait par un jeune homme qui conduisait à travers une tempête de neige durant la nuit. Son monde intérieur se heurte au monde extérieur dans la plus belle des façons. La totalité de l'état mental du personnage principal, Ratz, est dépeint alors qu'il traverse la tempête de neige dans

laquelle il est bloqué. J'ai commencé à comprendre le matériel – visuellement et avec ça, ainsi qu'avec les regards sur le contenu grâce à cette séquence. Toutes les histoires ont un noyau, le lieu où tous les éléments se rejoignent dans une seule séquence comme celle-ci. Comment le monde intérieur et extérieur de Ratz, mis ensemble, est vraiment le coeur de l'histoire.

Ratz est certainement l'un des personnages cinématographiques les plus originaux. Pouvez vous nous dire qui il est et ce qu'il représente ?

Ratz est entouré de plein de personnages. Il est irrité par le bruit que les gens font d'eux-mêmes. Il a beaucoup de mal à supporter que ce son l'atteigne et devienne plus fort. Il s'échappe et crée son propre univers; c'est pour ça qu'il devient un bon observateur. Il regarde les vagues des gens arrivées lentement dans sa direction et fait toujours un petit pas en arrière afin de ne pas se mouiller. Quand finalement il se mouille, c'est enfin pour de vrai et non plus dans son univers fictif.

Mimi est aussi un personnage intéressant et complexe. Qui est-elle et quelles sont ses motivations vis-à-vis de Ratz ?

C'est un papillon qui ne se pose jamais bien longtemps à un endroit. C'est un moyen d'exister qu'elle a cultivé. C'est son moyen de garder ses distances avec le monde. En fait, elle ressemble à Ratz. Il se reconnaissent et se comprennent.

Dans un sens, VATERSPIEL est à propos de Ratz et de sa relation avec ses parents, notamment son père. Comment en arrive-t-il là ?

Quelles sont les raisons de cette catharsis ?

Ratz tue son père encore et encore. Il porte ces

meurtres virtuels à un niveau de plus en plus haut et grâce à ça, il trouve un but à sa vie. Puis, son père se tue lui-même et c'est le moment où les deux réalités coïncident. C'est très douloureux, mais aussi logique. Ce qui est peut-être le plus important, est que le père se fascine lui-même par le jeu vidéo de Ratz et que son suicide n'a rien à voir avec le jeu. C'est pourquoi, en un sens, Ratz prend la place de son père dans le jeu.

KDG est un film qui aborde les problèmes d'une génération plus jeune par rapport à son histoire et notamment la seconde guerre mondiale – Comment expliquez-vous que l'on voit un certain nombre d'histoires venant d'Autriche et d'Allemagne parlant de ce thème - Qu'est ce qui, selon vous, a amené à cette envie d'aborder ce sujet ?

Peut-être que c'est un rythme naturel qui prend du temps. Il arrive un moment où l'histoire « immédiate » devient plus profonde et les points de vues évoluent. Un jour, il n'y aura plus d'histoires spontanées sur ce thème et nous passerons à autre chose.

Vous mélangez l'imaginaire avec le réel, la fiction avec le passé – pourquoi cet aller-retour ?

Parce qu'autrement, ça n'est pas possible d'enjamber une telle échelle de temps. Le seul principe de pouvoir encastrer le Monde de Ratz dans le contexte qui n'est pas seulement celui des jeux vidéo, mais aussi sa période universitaire ou l'amour qu'il a pour sa soeur, cela peut vouloir dire quelque chose, quand il est dans une cave New Yorkaise à écouter un vieux criminel de guerre. J'ai choisi une forme assez associative dans la narration afin d'approcher ce personnage. D'un côté connecté à l'oeuvre originale et de l'autre, cela semblait coller aux personnages. La mémoire fonctionne un peu de la même façon – Quand vous

pensez à quelqu'un ou que vous vous rappelez de votre jeunesse.

Comment avez-vous procédé pour le casting ? Le choix des acteurs est intéressant et surprenant et il y a de la subtilité dans le jeu. Comment avez-vous travaillé avec les acteurs en terme de direction ?

J'essaie toujours de mettre ensemble des acteurs qui viennent de mondes très différents. Des gens qui, en d'autres temps, n'auraient pas l'opportunité de jouer ensemble – des acteurs de films classiques, certains qui jouent habituellement dans des comédies, des acteurs de théâtre ou d'autres qui sont particulièrement forts en improvisation. Sabine Timoteo est une danseuse professionnelle. J'aime la regarder dans ce genre de films, surtout si vous coupez le son.

Comment avez-vous envisagé le jeu vidéo ? On peut voir un certain nombre de jeux imaginaires utilisant la 3D mais aussi la 2D. Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur vos idées concernant le jeu lui-même et comment vous les avez intégrés dans le film avec une perspective esthétique mais aussi technique ?

Le jeu vidéo comporte trois niveaux: la version dite « simple » que Ratz commence à élaborer dans les années 1980 et qui rappelle d'autres jeux tels que « Larry Leisure » ou « Space Invaders ». Puis, une version plus poussée dans la fin des années 1990, et enfin, une version dans laquelle l'imaginaire et le réel ne font plus qu'un. Cette dernière est la plus aboutie car notre imaginaire visualise les choses de façon tellement parfaite, comme elles peuvent être dans la réalité. C'est la même chose lorsque l'on fait un film ■





VATERSPIEL

(Oedipe: le jeu)

un film de Michael Glawogger

avec Helmut Köpping Christian Tramitz
Sabine Timoteo Ulrich Tukur
Itzhak Fintzi

ALLEMAGNE_AUTRICHE_FRANCE_2009

VERSION ORIGINALE ALLEMANDE_SOUS-TITRES FRANÇAIS

117 MINUTES



Réalisation Michael Glawogger
Scénario Michael Glawogger,
tiré du roman de Josef Haslinger

Direction photo Attila Boa
Montage Vessela Martschewski
Son Bernd Hackmann
Thomas Neumann

Musique Olga Neuwirth
Décor Bertram Strauss
Costumes Martina List
Maquillage Heike Merker
Casting Markus Schleinzner
Co-Production Erich Lackner
Thierry Potok
Christoph Mazodier

Producteur Christine Ruppert
Coproduction Lotus Film, Polaris Film Production & Finance
Distribution K-Films Amérique



GRAND PRIX 2009
Meilleur film Autrichien
ACADÉMIE DU CINÉMA
AUTRICHIEN

SÉLECTIONS OFFICIELLES_2009

Berlinade_ALLEMAGNE

Monterrey Film Festival_MEXIQUE

Haïfa International Film Festival_ISRAEL

Mostra International Film Festival_ITALIE

Dublin International Film Festival_IRLANDE

Ghent International Film Festival_BELGIQUE

Sao Paulo International Film Festival_BRÉSIL

Varsovie International Film Festival_POLOGNE

Melbourne International Film Festival_Australie

www.kfilmsamerique.com

The logo for Kfilms Amérique, featuring a stylized red 'K' followed by the text 'films Amérique' in a bold, sans-serif font. Below it, the tagline 'LES CINÉMAS NATIONAUX DE QUALITÉ' is written in a smaller, all-caps font.

Kfilms
Amérique
LES CINÉMAS NATIONAUX DE QUALITÉ