Document généré le 10 mai 2024 05:30

24 images

24 iMAGES

Itinéraire d'un enfant gâté
Jusqu'au bout du monde de Wim Wenders

Jacques Kermabon

Numéro 58, novembre–décembre 1991

URI : https://id.erudit.org/iderudit/23201ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

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

Découvrir la revue

Citer ce compte rendu

Kermabon, J. (1991). Compte rendu de [Itinéraire d'un enfant gâté / *Jusqu'au bout du monde* de Wim Wenders]. *24 images*, (58), 56–57.

Tous droits réservés © 24 images inc., 1991

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

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

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

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

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

JUSQU'AU BOUT DU MONDE
DE WIM WENDERS

ITINÉRAIRE D'UN ENFANT GÂTÉ

par Jacques Kermabon

Si *Jusqu'au bout du monde* était un jouet, ce serait un ballon de baudruche. Si c'était un livre: *Le tour du monde en 80 jours*, illustré par les éditions Atlas. Un objet-souvenir: une carte postale. Un animal: le furet. Une chanson: *Le beau voyage* de Bobby Lapointe. Un fromage: le Caprice des Dieux. Un défaut: la mégalomanie.

Wenders rêvait d'Amérique, le voici cinéaste planétaire, qui inscrit sa thématique de l'errance à l'échelle du globe et sa fascination pour les techniques visuelles de reproduction dans un futur proche (1999) avec vidéophone, vidéofax, image haute définition, réseau de surveillance informatique internationale. Plus précisément, l'intrigue se noue autour de plusieurs personnages qui se poursuivent à travers le monde et il est question d'une caméra révolutionnaire. Celle-ci permet d'enregistrer non seulement des images («image objective»), mais aussi les «ondes cérébrales» du filmeur («image subjective») pour ensuite, par l'intermédiaire d'un ordinateur qui va les interpréter, communiquer ces ondes à des aveugles qui ainsi verront. Vous me suivez? Cette idée, a priori excitante et wendersienne en diable, ne nous est dévoilée que dans la deuxième partie du film. Auparavant, c'est la poursuite à travers les continents qui conditionne l'action.

William Hurt et Solveig Dommartin

Max Von Sydow, Jeanne Moreau, Solveig Dommartin et William Hurt

À son retour de Venise, une jeune femme (Solveig Dommartin) se voit confier un gros paquet d'argent liquide (un casse à la banque de Nice). Elle prend un type en stop dont elle tombe amoureuse, une sorte d'aventurier visiblement poursuivi (William Hurt). Arrivée chez elle, auprès de son mari, romancier (Sam Neill), (on comprend qu'ils sont plus ou moins en train de se séparer) elle se rend compte que le séducteur aventurier lui a subtilisé une certaine somme. Et la voilà partie — pour l'argent et par amour — sur la piste de ce mystérieux individu, non sans avoir auparavant, en bonne ménagère, rangé ses piles de billets dans du papier aluminium. Berlin (elle s'y acoquine avec un détective allemand (Rudiger Vogler), Lisbonne, Moscou, Pékin, Tokyo, San Francisco seront les étapes de cette course-poursuite qui finit dans un coin perdu de l'Australie. À chaque étape, elle se trouve à court d'argent et envoie un SOS (à son mari le plus souvent) qui pioche dans le magot pour la secourir.

L'intrigue nous aurait captivés que nous aurions vu cette disparition progressive des billets comme une métaphore de la production du film. Mais très vite, on s'en désintéresse. On ne sent pas la peur. On ne sent pas l'amour. Et, le filmage ayant perdu tout charme wendersien, la métaphore devient le sujet principal du film: la production comme dépense d'argent. «Regardez, nous y étions», voilà à quoi se résume l'essentiel des plans qui nous sont donnés à voir. On retrouve le ton Wenders lorsqu'ils arrivent en Australie, mais il est trop tard, on n'y croit plus. Et quand ils font une photo de groupe au moment du départ de certains protagonistes — il était temps d'ailleurs, car on se demandait pourquoi ils restaient en Australie à faire tapisserie — on songe surtout à une photo de fin de tournage.

On le sait, la croyance au cinéma ne s'ancre pas dans ce qui est raconté. On peut être emporté par la plus invraisemblable ou la plus mince des intrigues. Celle de Wenders est plutôt plus maline qu'une autre. L'ennui est qu'elle n'est tout simplement pas mise en scène.

La première erreur s'appelle Solveig Dommartin. Omniprésente et moteur de l'action, elle n'est visiblement pas à la hauteur de la situation et imaginer que trois hommes — étrange comme ils ont le même look, comme trois clones, malgré leur dissemblances — puissent la suivre à travers le monde, il n'y a que Wenders pour le croire. Elle n'exprime guère de sentiments, alors, cette facilité à voyager, ce confort que lui donne l'argent font de ses déplacements des caprices.

Quant à la menace de mort qui plane sur la terre, l'explosion imminente d'un satellite nucléaire indien, on ne s'en inquiète même pas. Sans doute en partie parce que l'histoire nous est racontée en voix *off* par le mari romancier, ce qui suppose que l'humanité s'en est sortie indemne.

On me rétorquera peut-être que le désamorçage de l'intrigue et des sentiments est justement le propos du film. Dans ce monde futuriste règne le jeu. «Vous jouez ou vous restez» demande un moment le détective à la jeune femme. Le programme informatique russe qui permet de pister les individus recherchés est introduit par un ours facétieux alors qu'il est question de chasseurs de prime, d'espionnage, de poursuite impitoyable. Passé au prisme des jeux

Sam Neill et Rudiger Vogler

vidéo les actions les plus graves empruntent le même imaginaire que les distractions les plus débiles. D'où le côté BD de la première partie du film, qui devient carrément fantaisiste dans l'épisode à Tokyo — le Lautner du *Monocle* n'est pas loin. À dire vrai, je ne pense pas que Wenders ait voulu annihiler toute émotion. J'en veux pour preuve l'utilisation massive de la musique, visiblement là pour compenser ce que les images n'ont pas su créer.

Reste cette idée, une idée d'enfance explique Wenders: «Un savant réussissant à rendre la vue aux aveugles». Il n'est pas anodin qu'elle nous soit contée par un romancier. Car c'est finalement une idée plus littéraire que cinématographique que de restituer sur un écran des images mentales. Ainsi Borges peut *dire* l'Aleph, «le lieu où se trouvent, sans se confondre, tous les lieux de l'univers, vus de tous les angles» mais personne ne se risquerait à le représenter... «Que nous gardions en mémoire des copies des choses, et que nous puissions en quelque sorte les feuilleter, c'est une idée simplifiée, commode, mais un peu trop puérile», écrivait Alain dans *Système des beaux-arts*. Un des exemples du philosophe m'est toujours resté en mémoire. Un ami habitant près du Panthéon prétend se souvenir parfaitement du monument. «Très bien, lui dit Alain, vous le voyez bien? Pouvez-vous me dire combien le Panthéon compte de colonnes». Bien sûr l'interlocuteur en est incapable. Les images mentales comme les rêves ne sont pas de l'ordre du représentable. Nous ne connaissons des rêves des autres que ce qu'ils en racontent; le langage, la littérature toujours.

L'ennui est que Wenders traite cette idée naïve, un peu niaise, de représenter les images mentales, avec un imperturbable sérieux papal. Et lorsqu'à la fin, les personnages, rivés à leurs écrans contemplent leurs rêves, le film sombre dans le ridicule, même si les images générées par l'ordinateur ne sont pas exemptes de charme.

Nous l'avons beaucoup aimé, Wim Wenders, presque sacralisé, tant et si bien qu'il a fini par se prendre au sérieux. Wim Wenders, redescendez sur terre. Rappelez-vous les leçons de quelques anciens de la Nouvelle Vague: il n'y a pas de petit sujet. Croire qu'il faut avant tout se trouver une intrigue originale est un péché de jeunesse. Je comprends bien ce qui a pu intéresser Anatole Dauman dans votre projet: la réflexion sur l'acte de voir, les nouvelles images, la mémoire. On songe à ***La jetée*** dans ***Jusqu'au bout du monde***, et pas seulement à cause des grosses lunettes noires. Sur un sujet identique, Chris Marker aurait sans doute su, avec un budget beaucoup moins important, nous faire rêver de manière plus vertigineuse. Rappelez-vous ***Sans soleil***.

Cet été, j'ai vu à Antibes des assiettes peintes par Picasso. Quelle grâce, quelle beauté sur un support aussi vulgaire. Ce n'est pas une histoire d'argent. La même semaine que ***Jusqu'au bout du monde***, j'ai découvert ***Minnie et Moskowitz*** de Cassavetes. Une histoire banale, un tournage sans doute fauché, mais quel poids de chair, d'émotion, quelle manière de parler de l'amour, de la solitude, de la laideur, du temps qui passe. Ce n'est pas beau, c'est juste, drôle et grave en même temps et aussi, poignant et dérisoire. Tout cela mêlé. Wim Wenders, redescendez sur terre! ■

(1). Deleuze disait déjà à propos de ***L'état des choses*** que «les films sur l'argent sont déjà, quoique implicitement, des films dans le film ou sur le film.» *L'image-temps*, p. 104.

JUSQU'AU BOUT DU MONDE

France, Allemagne et Australie 1991. Ré.: Wim Wenders. Scé.: Peter Carey et Wim Wenders d'après Wenders et Solveig Dommartin. Ph.: Robby Müller. Mont.: Peter Przygodda. Mus.: Graeme Revell. Int.: Solveig Dommartin, William Hurt, Sam Neill, Jeanne Moreau, Max Von Sydow, Rudiger Vogler, Ernie Dingo, Chick Ortega, Eddy Mitchell. 179 minutes. Couleur. Dis.: Warner.