Paris, Texas / Don't Come Knocking
(Wim Wenders, 1984)

Revoir

Jeux avec l'espace

par Roland Carrée le 05.01.2011

Beaucoup de rapprochements ont été effectués, lors de la sortie du film réalisé par Wim Wenders et écrit par Sam Shepard, *Paris, Texas* (1984), entre le personnage de Hunter (Hunter Carson), le jeune fils que le héros Travis (Harry Dean Stanton) se découvre après une absence de quatre ans, et la petite héroïne d'*Alice dans les villes* (1973) : notamment du fait de leur ressemblance physique – ils sont blonds tous les deux, et semblent avoir le même âge –, mais aussi de la nature de leur rôle, celui si cher à Wenders qui consiste, tels les anges des *Ailes du désir* (1987), à redonner goût à la vie aux adultes qu'ils accompagnent au travers de différents espaces. En 2005, Wenders fait de nouveau équipe avec Shepard pour offrir le scénario de *Don't Come Knocking* (2008), qui rejoint, de par bien des aspects, celui de *Paris, Texas*. Dans ce nouveau film, la jeune Sky (Sarah Polley), fille blonde au prénom céleste, rejoint le cercle des personnages angéliques propres à Wenders, notamment par cette manière très ludique dont elle se présente à Howard (Sam Shepard lui-même) et Earl (Gabriel Mann), qu'elle suppose être respectivement son père et son frère. Car c'est là que se situe l'un des points communs entre tous ces jeunes personnages : le *jeu avec l'espace* situé alentour se trouve être la solution la plus efficace pour aborder les relations entre les êtres, et cela, personne ne l'ignore, nul autre qu'un enfant ne peut mieux le savoir.

C'était déjà, dans *Alice dans les villes* et dans *Faux Mouvement* (1975), par le biais du jeu (portes tournantes dans le premier, jongleries dans le second) que les fillettes accompagnant les héros mettaient en place un lien entre ces êtres et les espaces en crise. Nous observons la même idée dans *Paris, Texas* et *Don't Come Knocking*, où Hunter (Hunter Carson) et Sky se rapprochent de Travis, Howard et Earl par le biais du jeu avec l'espace, toujours dans une mise en scène placée sous le signe de la délicatesse : dans *Paris, Texas*, Hunter, à la sortie de son école, repère Travis, l'attendant sur le trottoir d'en face, et choisit, amusé par l'accoutrement inhabituel de ce nouveau père, de ne pas traverser la rue et d'entamer de son côté le chemin vers la maison. Travis, comprenant le jeu et restant sur son trottoir, se met également à marcher, et débute alors une série de travellings horizontaux suivant, en champs/contre-champs, la trajectoire des deux personnages. Lorsque deux camions, situés chacun d'un côté de l'espace de la rue, viennent leur boucher la vue, Travis réapparaît en marchant à reculons, tandis que son fils choisit de rester caché derrière le sien pour surprendre son père. Hunter s'amuse ensuite à imiter les gestes de Travis, y compris lorsque celui-ci se cogne à une poubelle.

Ce jeu de mimétisme, outre sa ressemblance avec la célèbre séquence de l'un des films de chevet de Wenders, *La Prisonnière du désert* (John Ford, 1956), où Blancs et Indiens marchent côte à côte dans le désert en deux files distinctes avant de s'affronter, renvoie aussi à une scène d'*Alice dans les villes*, où Philip (Rüdiger Vogler) et Alice se font photographier dans une cabine de photomaton, et adoptent entre chaque flash une attitude différente, que chacun modifie selon celle de l'autre. Plus tard, un plan général montre la route, vue de face, avec, situés à l'arrière-plan et de chaque côté du cadre, Travis et Hunter. Ce dernier, placé sur la gauche, s'arrête brusquement, visiblement las de ce petit jeu : Travis traverse alors la route, rejoignant ainsi son fils. Ce plan d'ensemble voit l'espace de la rue, auparavant déchiré en deux par les champs/contre-champs, filmé dans sa globalité, réconciliant ainsi les deux êtres, dont le dernier plan, d'ensemble également, les montre réunis, vus de dos et s'éloignant vers l'horizon du soir. Distance et proximité : « tact cinématographique », comme dirait André Bazin.

Dans *Don't Come Knocking*, Sky, plus âgée – mais cela n'a aucune importance –, ne joue pas avec Howard et Earl de façon aussi nette que le fait Hunter. Elle s'amuse pourtant, toujours avec délicatesse, à cultiver le mystère autour des raisons de sa présence, comme en témoigne cette scène où, ayant assisté à celle où Howard révèle à Earl qu'il est son père, elle décide d'aller trouver ce possible frère chez lui. Un précédent plan sur Earl nous le montrait jouant de la guitare dans l'espace clos de son appartement, coincé entre deux fenêtres : après que la caméra se soit approchée de lui, ne laissant que la fenêtre de droite visible dans le cadre, un caillou jeté contre celle-ci éveille brusquement son attention, et attire son regard vers l'extérieur, encore hors champ. Dans le plan suivant, situé dans la rue, nous voyons, en amorce sur le bord gauche et en contre-plongée, la tête de Sky, dirigée vers la fenêtre où apparaît le visage curieux de Earl. Le plan suivant agit en parfait contre-champ, puisque c'est la tête de Earl qui se situe en amorce sur le bord droit, tandis que Sky, vue des pieds à la tête à travers la vitre, lui fait signe de lever celle-ci : encore des gestes, et toujours pas de parole. Sky joue beaucoup avec l'espace placé autour d'elle, du caillou jeté contre la fenêtre à ces gestes qu'elle adresse à Earl : dans les deux cas, il y a une volonté chez elle de rompre la surface de séparation entre l'espace de la rue et celui de l'appartement, et le caillou lancé contre la vitre, ainsi que les gestes mimant de lever celle-ci, démontrent ce désir d'abolir les frontières pour, enfin, ne constituer qu'un espace unique, celui qui réunira le frère et la sœur – on pense à ce moment au dispositif du miroir sans tain dans la cabine de peep-show de *Paris, Texas*, que Jane, l'ancien amour de Travis, cherche à détourner pour apercevoir ce dernier, pas revu depuis quatre ans.

La suite de la scène se fait en champs/contre-champs, et voit Sky jouer avec les nerfs de Earl en ne dévoilant qu'au compte-gouttes les raisons de sa présence. Lorsqu'elle lui révèle enfin qu'elle veut lui parler de son père, la sœur puis le frère sont alors cadrés en plans américains, traduisant une idée de premier rapprochement. Fâché, Earl lui lance un doigt d'honneur et referme la fenêtre, le tout au travers de plans moyens rompant avec le rapprochement vu à l'instant. Nullement déçue, Sky se retire, et Earl regarde sa camionnette s'éloigner de la fenêtre de sa chambre : ayant éveillé la curiosité du jeune homme, qui ira demander confirmation à sa mère, Sky est bel et bien la gagnante à ce petit jeu, (qu'elle mènera aussi plus tard avec Howard dans sa chambre d'hôtel), dont les règles se

dessinent au fur et à mesure, et qui se conclura par une belle scène de retrouvailles et d'adieux entre le père et les enfants.

Le jeu avec l'espace est une caractéristique commune aux enfants des films de Wenders. Ces jeunes personnages, de par cette capacité si naturelle de transformer l'espace alentour en terrain de jeux où s'inventent toutes les possibilités ludiques, renvoient aussi bien aux deux fillettes de *L'État des choses* (1981), qui trouvent sans cesse sur un plateau de tournage de nouvelles manières de jouer, qu'au petit garçon que rencontre Robert (Rüdiger Vogler) à la fin d'*Au fil du temps* (1975) : « Je décris une gare, tout ce que je vois », dit-il, assis sur des coffres à charbon, écrivant assidûment sur son cahier d'école. Robert entame un petit jeu et désigne à l'enfant différents éléments situés autour d'eux (des rails, le ciel, une valise…), et le garçon lui répond ce qu'il voit (il ajoute des notions plus abstraites, comme « horaire », ou bien « ricanement »). Ce sont, à travers ces propos, deux autres notions, malheureusement souvent confondues, qui entrent en jeu, celles de *voir* et *regarder* : les enfants *regardent* l'espace alentour, c'est-à-dire qu'ils savent en saisir les codes immédiats, à l'inverse des adultes, qui ne font qu'en *voir* le côté superficiel, mais qui apprendront à dépasser ce cap par le contact avec les enfants, à l'instar d'Edith (Jeanne Moreau), personnage aveugle dans *Jusqu'au bout du monde* (1991), qui redécouvre les choses qu'elle croyait connaître grâce à un appareil conçu par son mari, et qui donne à chacun des éléments qui apparaît dans son cerveau (espace, être vivant…) une nouvelle signification, purement concrète, en les décrivant par leurs couleurs ou leurs matières, autrement dit en les regardant. La *réalité contre l'image*, comme, déjà, Travis découvrant, grâce à son fils, le sens de son existence par le biais d'un film en Super-8 et de vieilles photographies de famille, ou encore Howard, dont les photos publiées dans des journaux attireront Sky et lui feront prendre conscience des véritables valeurs de sa vie, finalement pas si mauvaise que cela puisqu'elle lui a donné deux enfants.

par Roland Carrée le 05.01.2011
Site Revue Eclipses - Copyright