

PPH

Jean-Marie Comets

6 mars 2015

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Le rêve insinué</b>	<b>3</b>
2.1	Aspect visuel . . . . .	3
2.1.1	Lenteur des images . . . . .	4
2.1.2	Abondance de couleurs . . . . .	4
2.1.3	Troubles visuels . . . . .	5
2.2	Aspect auditif . . . . .	6
<b>3</b>	<b>La séparation nette entre rêve et réalité</b>	<b>7</b>
3.1	Introduction d'éléments contradictoires . . . . .	8
3.2	Surréalisme . . . . .	8
3.3	Erreurs volontaires . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Conclusion</b>	<b>10</b>

## 1 Introduction

Le rêve est une expérience sensorielle relatant souvent des événements réels à travers une représentation fictive. Dans le cadre du cinéma, c'est un moyen permettant "de révéler sans affecter" le cours naturel du scénario. La difficulté de mise en scène un rêve sur grand écran vient surtout du contexte sensoriel partagé avec la réalité représentée, car ces deux ne sont qu'oeuvres visuelles et auditives.

**Alors quels techniques un réalisateur peut-il utiliser pour différencier les mondes du rêve de la réalité au cinéma ?**

## 2 Le rêve insinué

La base même d'un rêve est les sensations qu'il produit pour le sujet. Ces sensations sont au-delà des simples informations sur le monde extérieur auxquelles nous sommes habitués. Elles présentent certaines caractéristiques qui sont intéressantes à reproduire pour imiter cet effet.

Généralement, un rêve est accompagné d'un état inconscient (sauf dans le cas d'un *rêve lucide*). C'est le premier outil à disposition du réalisateur : si le spectateur ne sait pas qu'il observe un rêve, l'effet est accru au moment où il s'en rend compte.

Cependant, cette idée est bien plus difficile à réaliser qu'il n'y paraît. Un spectateur n'a à sa disposition que *la vue* et *l'ouïe* comme canaux de communication avec l'univers du film regardé. Pourtant, au sein d'un rêve, le sujet perçoit une grande variété de sensations différentes. C'est donc un problème majeur pour la reproduction d'un rêve dans une œuvre cinématographique.

### 2.1 Aspect visuel

Le cinéma est avant tout un **art photographique**, et à l'origine n'était qu'une projection d'images sensées reproduire une histoire pour le spectateur.

La représentation visuelle d'un rêve est cruciale car c'est le moyen de dialogue privilégié entre le réalisateur et le spectateur.



FIGURE 1 – Lenteur photographique, *Lost Highway* (1997), un film de *David Lynch*

### 2.1.1 Lenteur des images

Pour simuler l'état d'inconscience accompagnant le rêve, le spectateur est souvent entraîné dans une hypnose partielle, notamment à travers une lenteur exagérée des images.

On peut voir par exemple dans *Lost Highway* (1997) (figure 1), des longs plans centrés sur la route, qui semble se dérouler à l'infini devant nous.

Pour le spectateur assis confortablement depuis un certain temps dans une salle sombre, souvent avec une musique douce et pesante, l'effet est net.

### 2.1.2 Abondance de couleurs

Une technique de représentation est l'utilisation excessive de **contrastes de couleurs**. Cette méthode a l'avantage de captiver le regard du spectateur sans pour autant trop en dire sur l'environnement.

En effet, le cinéma étant un art photographique, le spectateur peut confondre la vision imposée par le réalisateur avec celle perçue par le(s) personnage(s) dans le film.



FIGURE 2 – Abondance de couleurs, *Waking Life* (2001), un film de *Richard Linklater*

Dans *Waking Life* (2001) (figure 2), l'intégralité du film est un rêve, presque une excuse pour pouvoir produire un film entièrement par **animation roto-scopique**. Cette méthode consiste à redessiner chaque image filmée pour mêler réalité et fiction, très adaptée à l'exploration du monde onirique.

### 2.1.3 Troubles visuels

Le rêve est souvent décrit comme *confus*, parfois *clair* mais le plus souvent *instable*. Une reproduction visuelle de ces constatations est bien difficile et risque, dans le pire des cas, de perdre l'attention du spectateur. Alors comment montrer des images troubles, tout en maintenant l'attention du spectateur ?

Cette technique est peu utilisée au vu des difficultés l'accompagnant, mais certains réalisateurs ont tenté de l'utiliser. Un des plus remarquables reste *Inland Empire* (2006) de David Lynch (figure 3), scène dans laquelle le personnage principal sombre dans un état de *limbo*.<sup>1</sup>

Un flou a été forcé sur l'image à l'édition, intégrant une brûlure de cigarette sur le mur (un élément important dans le rêve du personnage). Il s'agit ici d'un trouble photographique ne reflétant pas forcément le point de vue du personnage, mais celui qui est imposé sur le spectateur.

1. David Lynch est souvent considéré comme un maître dans le domaine du rêve au cinéma.



FIGURE 3 – Trouble photographique, *Inland Empire* (2006), un film de David Lynch

Dans le cas de *Waking Life* (2001) (figure 4), les éléments du rêve ont été déformés sans déformer la vision du spectateur, montrant le point de vue du personnage.

## 2.2 Aspect auditif

Le deuxième canal de communication existant entre le réalisateur et le spectateur est le **son**. C'est un outil non négligeable, et même souvent crucial, dans la formation du rêve.

Dans le cas de la musique, une notion supplémentaire de **rythme** est présente, offrant au réalisateur plus de possibilités pour agrémenter son message.<sup>2</sup> Dans le cas d'un rêve, l'*omniprésence* de musique permet de montrer l'état hypnotique, et celle-ci est la plupart du temps *lente* et *abstraite*, miroitant l'effet vidéo décrit en section 2.1.1.

Dans certains cas, la musique est complémentée de paroles qui réfèrent à la situation de la scène. Par exemple dans la scène au club Silencio (figure 5), la chanson parle de la perte de l'être aimé et de la douleur émotionnelle qui s'en suit. Dans ce cas, le message est émis dans une langue étrangère, dans un contexte émotionnel fort : ceci n'est pas choisi par hasard, ce

2. On pourrait évidemment argumenter que la vidéo met en jeu cette notion, mais le rythme de la musique constitue un facteur essentiel, alors que la vidéo est davantage conçue par son contenu (encore une fois, ceci n'est pas une généralité).



FIGURE 4 – Troubles visuels du personnage, *Waking Life* (2001), un film de *Richard Linklater*

sont des caractéristiques des messages cachés dans les rêves (message incompréhensible de manière consciente, mélange émotionnel).

Les sons sont aussi intéressants pour promouvoir une certaine *ambiance*,<sup>3</sup> et pour décrire l'état d'un rêve, ce sont des sons *inhabituels*, *hypnotiques* ou tout simplement *surréalistes*.

### 3 La séparation nette entre rêve et réalité

La communication intensive des aspects du film au spectateur est une des grandes écoles du cinéma. C'est d'ailleurs comme cela que le cinéma s'est lancé, se basant avant tout sur des documentaires avant de passer au stade divertissement. C'est pourquoi à une époque même la fiction au cinéma était narrée précisément.

Dans le cas du rêve, et au vu de la difficulté de différencier le monde du rêve et celui de la réalité au sein d'un film, communiquer au spectateur semble être une méthode brutale mais efficace.

Le risque dans cette situation est de **déconnecter** le spectateur de l'histoire qu'il observe, diminuant ainsi l'effet divertissant du film.

---

3. Non seulement dans le cas du rêve, mais en général dans le cinéma.

### 3.1 Introduction d'éléments contradictoires



FIGURE 5 – La chanson *Llorando* au club Silencio, *Mulholland Drive* (2001), un film de *David Lynch*

FIGURE 6 – Hallucination du personnage principal, *Las Vegas Parano* (1999), un film de *Terry Gilliam*

### 3.1 Introduction d'éléments contradictoires

Une méthode très simple et très explicite de séparation nette entre rêve et réalité au sein d'un film est l'introduction d'éléments contradictoires au train de l'histoire. On peut notamment citer "Las Vegas Parano" (figure 6) qui fait comprendre au spectateur que le personnage principal est en réalité en plein délire lorsqu'on peut voir que le bar dans lequel il rentre est rempli de monstres reptiliens, alors qu'ils sont tous des gens parfaitement normaux depuis un autre point de vue.

### 3.2 Surréalisme

Le surréalisme a toujours été un mouvement intimement lié à l'étude du monde onirique. Sa philosophie est d'ailleurs très proche de ce que l'on peut comprendre d'un rêve : "Le surréalisme est un automatisme psychique pur, par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale." – André Breton

Certaines techniques du surréalisme sont très appropriées pour montrer



### 3.3 Erreurs volontaires SÉPARATION NETTE ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ



FIGURE 7 – Surréalisme animé, *Paprika* (2006), un film de Satoshi Kon

au spectateur la situation souhaitée, tout en incluant des éléments symboliques attirant l'attention de ce dernier pour ne pas perdre son intérêt.

Dans le cas des films d'animation, le surréalisme est adapté pour l'expression artistique et est souvent utilisé comme prétexte pour promouvoir l'effort artistique mis dans la production du dit film. Un exemple évident est le film "Paprika" (figure 7) dont la séparation entre rêve et réalité peut-être remarqué par une abondance de dessins surréalistes.

### 3.3 Erreurs volontaires

Cela peut paraître paradoxal, mais une des méthodes les plus efficaces pour montrer la différence entre un rêve et le reste de l'histoire est d'inclure volontairement des "erreurs", le plus souvent sous la forme de faux-raccords.

La base de la technique est d'éviter de faire des erreurs de ce genre pendant le reste du film, mais de *casser* le rythme en montrant un élément de réalisation illogique, tel que la disparition d'un personnage, un changement du décor en pleine scène, etc...

On peut observer cette méthode dans le film "Scott Pilgrim vs the world" (figures 3.3 et 3.3 par exemple).

0.4 0.4  
(a) (b)  
b b

FIGURE 8 – Téléportation d'un personnage, *Scott Pilgrim vs the world* (2010), un film de *Edgar Wright*

## 4 Conclusion