

PPH

Jean-Marie Comets

7 février 2015

Table des matières

1	Introduction	3
2	Le rêve insinué	3
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	5
2.3	Symbolisme	5
3	La séparation nette entre rêve et réalité	5
3.1	Surréalisme	5
3.2	Erreurs volontaires	5
4	Conclusion	5

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.

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.

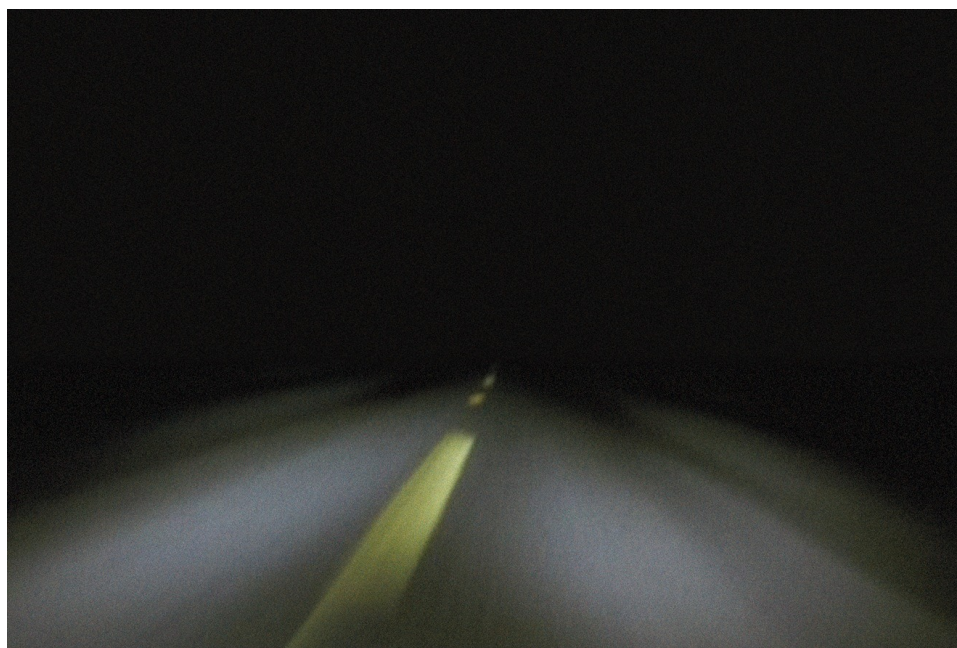


FIGURE 1 – Extrait de *Lost Highway* (1997), un film de David Lynch

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.

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-**

FIGURE 2 – Extrait de *Waking Life* (2001)

scopique. Cette méthode consiste à redessiner chaque image filmée pour mêler réalité et fiction, très adapté à l'exploration du monde onirique.

2.1.3 Troubles visuels

2.2 Aspect auditif

2.3 Symbolisme

3 La séparation nette entre rêve et réalité

3.1 Surréalisme

3.2 Erreurs volontaires

4 Conclusion



FIGURE 3 – Extrait de *Waking Life* (2001)