

PPH

Jean-Marie Comets

9 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	7
2.3	Symbolisme	7
3	La séparation nette entre rêve et réalité	7
3.1	Surréalisme	7
3.2	Erreurs volontaires	7
4	Conclusion	7

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'œuvres 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)

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*. 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.

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.



FIGURE 3 – Trouble photographique, *Inland Empire* (2006)



FIGURE 4 – Troubles visuels du personnage, *Waking Life* (2001)

2.2 Aspect auditif

2.3 Symbolisme

3 La séparation nette entre rêve et réalité

3.1 Surréalisme

3.2 Erreurs volontaires

4 Conclusion