

La Fémis · 2019

LE DÉCOR COMME EXPLORATION DE L'INTÉRIORITÉ

L'esthétique du rêve-mémoire

Comment l'esthétique des décors
participe-t-elle à l'effet-rêve ?

mémoire de fin d'études
Warina Contreras Ramos

Sous la direction de Anne Seibel et Laurent Ott
Département Décor · Promotion 2019

Remerciements

Un grand merci à Caroline San Martin,
Barbara Turquier, Anne Seibel, Laurent
Ott, Marie Odile Auvray, Colin Prum,
Cécile Prum, Anna Claria Ostasenko
Bogdanoff, Youri Szlamka, Rémy
Girardin

Sommaire

Avant-Propos	6 · 7
Le Sujet	8 · 11
Introduction	12 · 15

I. La parenthèse onirique, délimitation de la scène onirique 16

1. Le rêve raconté	19 · 24
2. Le rêve nocturne vécu par le personnage et le spectateur	25 · 28
3. Le rêve-symbole : la force de l'objet signifiant	28 · 34

II. Porosité rêve/réel, le doute qu'instaure le rêve 34

1. Le doute que le rêve installe	36 · 42
2. La contamination	43 · 49
3. Le basculement	50 · 56

III. Le film onirique, le doute que film instaure 58

1. Anthropomorphisme du décor	61 · 69
2. Décor-récit	69 · 86

Conclusion 88 · 97

Filmographie	98
Bibliographie	99

Avant-propos

J'apprécie le décor d'un film comme j'apprécie regarder une peinture.

D'abord, sa matérialité.

J'aime voir des couleurs qui se marient souvent, se repoussent parfois, se révulsent rarement ; qui me donnent une impression d'harmonie ou de dissonance, de calme ou de violence, qui se veulent naturalistes ou irréelles.

J'aime ressentir les matières ; celles qui piqueraient la pulpe des doigts, qui semblent rugueuses et poreuses, celles qui accrochent la lumière, telles de grandes touches qui viennent se déposer vivement sur une toile ; celles lisses que j'aimerais effleurer du bout des doigts et dont l'absence d'aspérité, tel un grand aplat, me donnerait une impression de perfection froide ou de tiédeur comme le fond d'un seau de plâtre chaud en train de prendre ; celles qui paraissent douces, chaleureuses et enveloppantes.

J'apprécie voir l'infinité d'associations possibles entre couleurs et matières, et la manière dont la lumière vient les éclairer ; elle qui peut révéler, gommer, faire émerger ou disparaître ; la façon dont elle est reflétée, absorbée ou diffusée ; l'ambiance naturaliste, surnaturelle, onirique qu'elle peut conférer, et la temporalité dans laquelle elle inscrit la scène.

J'ai aussi plaisir à voir l'artificialité d'un décor, ou plutôt à en deviner ses contours, son envers, comme j'éprouve une forme de satisfaction à discerner les touches de pinceaux d'une peinture. J'ai le sentiment de voir s'accomplir sous mes yeux l'enchantement d'une œuvre : celle de réussir à faire voyager, à émouvoir, à transporter grâce à l'imagination et au travail de la main. L'œuvre est le résultat tangible d'une somme d'idées, de sensibilité et de savoir-faire qui nous permet à la fois d'entrer dans l'imaginaire de son créateur, tout en nous renvoyant également au nôtre.

Puis, ce que tout cela me fait ressentir.

J'éprouve une forme de fascination pour certains décors, espaces que mon esprit et ma sensibilité parcourent, imaginaires ou réalistes, qui m'émerveillent, m'émeuvent, me font

rêver ou voyager, tout en évoquant quelque chose de lointain ou de familier ; ces décors qui font entrer en résonance des peurs, des souvenirs ; ceux que j'arrive à associer ou non à des épisodes de ma mémoire ou de mon imagination, mais qui font écho à quelque chose d'enfoui : plaisir cathartique absolu.

Et j'aime la façon dont ils m'accueillent, m'emmènent, la manière dont je rentre dans une scène au cinéma comme celle dont je rentre dans un tableau. Qu'est-ce que je vois, qu'est-ce que je perçois, à quelle place suis-je ? Ai-je un point de vue omniscient, démiurgique, qui circule à loisir et à sa guise et qui s'est arrêté là, me proposant de regarder ceci ; ou un point de vue externe à l'apparente objectivité ; ou est-ce que j'endosse la subjectivité d'un personnage, du réalisateur ou du peintre ?

En somme, j'apprécie la façon dont tous ses ressentis évoquent, convoquent en moi des sensations, des souvenirs, des choses vues, vécues, imaginées, fantasmées.

Quand j'apprécie le décor d'un film, tout est donc affaire de sensualité, de souvenirs, de mémoire.

Le sujet

Mon premier sujet se dirigeait sur l'utilisation des maquettes dans le décor de cinéma, et je proposais d'explorer historiquement l'utilisation des maquettes comme premiers effets spéciaux, jusqu'à son utilisation contemporaine pour son esthétique, à travers notamment l'exemple le plus notable du cinéma de Wes Anderson. Cette envie était alors motivée par la passion que j'ai entretenue pour la maquette depuis plusieurs années, la voyant comme un moyen d'exprimer au mieux une subjectivité en créant de toutes pièces un décor se prêtant à mon sens à de plus grandes audaces – j'avais en tête des grands noms du film fantastique et de science-fiction, avec les exemples des villes dystopiques de *Métropolis* et *Blade Runner*, les villes imaginaires du *Seigneur des anneaux*, ou les paysages neigeux de *Golden Eye*, ceux de désolation de *Star Wars*, l'hôtel du *Grand Budapest Hotel*, et bien d'autres encore. Cependant, j'avais la sensation que bien que ce domaine m'intéressait pour son aspect technique, la filmographie qui s'offrait à moi n'était pas celle qui me touchait le plus, et je craignais de vite arriver aux limites du sujet en m'y attaquant d'un point de vue trop historique.

J'ai pris conscience que ce que j'appréciais dans les maquettes, c'était lorsque leur utilisation tranchait avec le reste du film, c'est-à-dire quand elles étaient choisies pour leur matérialité, leur artificialité assumée, et qu'elles représentaient un imaginaire.

J'ai commencé à doucement basculer vers l'utilisation du décor apparent dans la narration, celui qui s'annonce comme décor, et quels étaient les buts de son utilisation. Les exemples commençaient à se multiplier et à se préciser, jusqu'à ce que je trouve un corpus qui me touchait davantage que ceux que j'avais trouvés jusqu'alors.

Un constat se faisait, je n'avais choisi que des films qui développent un aspect fortement onirique, dirigé davantage vers le cauchemar et l'exploration de la mémoire, de l'inconscient.

J'ai alors pensé aux décors que j'avais fait lors de mon cursus à la Fémis, en me rendant compte que sans en avoir pleinement conscience, je cherchais toujours à reproduire des espaces de rêve existant chez moi, dans mon imagination, et à quel point ces décors rêvés avaient façonné mon envie de faire du décor de cinéma.

En effet, rêveuse lucide, j'ai la sensation d'avoir une sorte de répertoire de décors intérieurs, inspiré par des espaces existants et éprouvés que ma mémoire vient revisiter en repoussant

leurs limites, en les teintant d'une nouvelle atmosphère, en les transfigurant ; ces visions nocturnes viennent également d'images fondatrices pour moi.

Je pense principalement à la peinture, à des tableaux d'enfance qui ont toujours exercé une fascination sur moi, parce qu'ils m'échappaient mais que leur puissance symbolique me séduisait. J'étais alors incapable d'en saisir quelque chose, mais j'ai le souvenir des sentiments qui me partageaient : une grande envie de les regarder, malgré une crainte prégnante, comme s'il s'agissait de quelque chose qui m'était encore interdit. Du tableau rencontré dans le musée des Beaux Arts de Rouen que je reviens voir encore aujourd'hui dès que j'en ai l'occasion (*figure 1*), à la boîte à couture en métal de ma mère (*figure 2*), aux représentations vues par hasard dans des livres d'art et qui inspiraient mon père (*figure 3 et 4*), ce sont toutes ces images qui ont forgé une grande partie de mon imaginaire.



Figure 1
Énigme, Alfred Agache, 1888



Figure 2
Le Tunnel, Paul Delvaux, 1978



Figure 3
Place d'Italie, Giorgio de Chirico, 1961



Figure 4
Les Mémoires d'un saint René Magritte, 1960

Introduction

Habitée depuis longtemps par des lectures comme *La poétique de l'espace*¹ de Gaston Bachelard, *Les villes invisibles*² d'Italo Calvino, ou des textes évoquant l'Ars Memoriae au travers de la méthode du palais de la mémoire, mon attirance pour l'espace et sa représentation à travers le cinéma s'est construite sur cette question du décor comme espace de représentation de l'imaginaire, de la mémoire, du souvenir, de l'onirique. Nombre de théoriciens se sont intéressés à la façon dont les espaces, nos espaces – ceux connus et éprouvés depuis l'enfance – façonnent notre perception des lieux futurs par ce que les premiers lieux ont inscrit en nous ; et la façon dont nos souvenirs seraient contenus dans ces interstices d'un temps passé, que la mémoire, par ses inflexions, plie, réinvente et métamorphose.

Pratiquée depuis l'antiquité, la méthode des lieux est un moyen mnémotechnique qui consiste à associer à un espace connu des éléments ordonnés dont on souhaite se souvenir en les organisant dans le palais mental ainsi construit, afin de les redéployer dans l'ordre d'un discours. En effet, il était conseillé de choisir un lieu existant fait de passages, de recoins, de niches et de nombreuses pièces, que l'esprit serait capable de se remémorer avec acuité dans un ordre de passage particulier, et d'associer à chacun de ces lieux un élément dont on souhaitait se souvenir ; la mémoire parcourait ensuite cet enchaînement d'images mentales afin de restituer une pensée complète. Cette méthode associe alors l'espace - architecture intime choisie comme lieu accueillant la mémoire - et la déambulation – la façon dont l'esprit parcourt ce lieu mental – afin de créer un discours, une narration. Ce mouvement

.....
1 Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, p.36

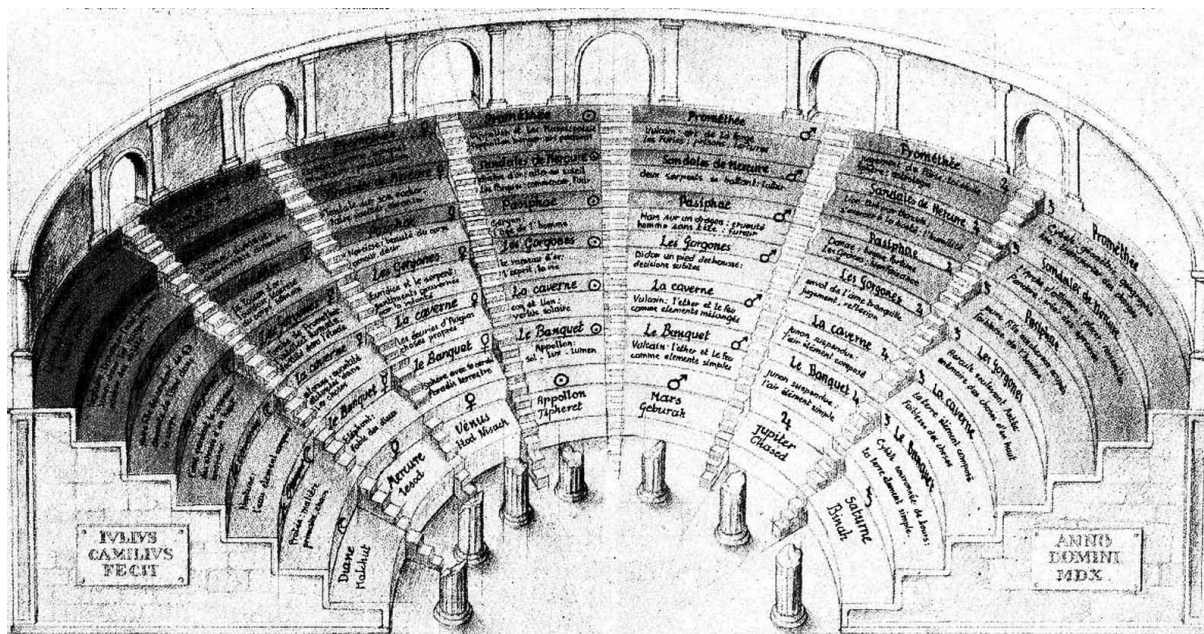
« (...) Grâce à la maison, un grand nombre de nos souvenirs sont logés et si la maison se complique un peu, si elle a cave et grenier, des coins et des couloirs, nos souvenirs ont des refuges de mieux en mieux caractérisés. Nous y retournons toute notre vie en nos rêveries. Un psychanalyste devrait donc donner son attention à cette simple localisation des souvenirs. (...) Nous donnerions volontiers à cette analyse auxiliaire de la psychanalyse le nom de topo-analyse. La topo-analyse serait donc l'étude psychologique systématique des sites de notre vie intime. Dans ce théâtre du passé qu'est notre mémoire, le décor maintient les personnages dans leur rôle dominant. On croit parfois se connaître dans le temps, alors qu'on ne connaît qu'une suite de fixations dans des espaces de la stabilité de l'être, d'un être qui ne veut pas s'écouler, qui, dans le passé même quand il s'en va à la recherche du temps perdu, veut « suspendre » le vol du temps. Dans ses mille alvéoles, l'espace tient du temps comprimé. L'espace sert à ça. »

2 Italo Calvino, *Les villes invisibles*, p. 48

« Les villes comme les rêves sont faites de désirs et de peurs, même si le fil de leur discours est secret, leurs règles absurdes, leurs perspectives trompeuses ; et toute chose en cache une autre.

– Moi, je n'ai ni désirs, ni peurs, déclara le Khan, et mes rêves sont composés soit par mon esprit soit par le hasard.

– Les villes aussi se croient l'œuvre de l'esprit ou du hasard, mais ni l'un ni l'autre ne suffisent pour faire tenir debout leurs murs. Tu ne jouis pas d'une ville à cause de ses sept ou soixante-dix-sept merveilles, mais de la réponse qu'elle apporte à l'une de tes questions. »



Le théâtre de mémoire de Giulio Camillo (v. 1480 – 1544) permettait de mémoriser les astres, les figures mythologiques, les concepts et les idées. Une version en bois du théâtre a été élaborée pour la cour de François Ier. Jamais achevé, cette oeuvre devait permettre à celui qui se situait face aux gradins (7 gradins divisés en 7 sections) d'y placer ce qu'il souhaitait pour le mémoriser. Le réel fonctionnement du théâtre de Camillo est resté secret mais les plans nous permettent d'avancer l'idée qu'il s'agissait du concept décrit par la méthode des loci.

de pensées n'est pas sans rappeler la façon dont l'espace d'un film – la salle de cinéma en général, son écran de projection, et plus particulièrement son architecture, et son décor – peut structurer une suite d'images – celles captées par la caméra, et celles que nous recevons en les chargeant de nos impressions et de nos émotions – afin de créer une narration, l'histoire.

Dans ces idées que l'espace contiendrait des souvenirs, images mentales venant remodeler l'espace qui les contient, et que l'architecture peut être un moyen privilégié d'explorer ces espaces de mémoire afin d'y créer une narration, j'y ai trouvé une manière qui m'était personnelle d'aborder la création de décors au cinéma.

Comme dit précédemment, j'apprécie la plasticité et la matérialité du décor en ce qu'elles portent de fabriqué, sorte de mouvements de matière tangibles représentant des inflexions de l'esprit ; et je suis d'autant plus touchée lorsque la narration exploite ces effets afin de faire du décor un outil menant à une forme d'exploration mentale : l'onirisme.

Plus que tout autre moyen d'expression, le film rappelle le mouvement de l'imagination onirique : dans sa transformation d'une image en une autre, dans son système de correspondances, de renvois, de rythme, dans sa dilatation ou son accélération du temps.

Les lexiques du cinéma et de la psychanalyse se rencontrent en de nombreux points en une sorte de fusion féconde pour les deux domaines : « écran de projection », « identification », « déplacement », « surimpression »³. Et par sa nature même de mettre en image, en son, en action la subjectivité de l'imagination, le cinéma a d'ailleurs certainement contribué au même titre que la psychanalyse à nous forger une image de l'expérience onirique.

Au cinéma, d'autant plus quand il s'agit de rêve, il s'agit surtout de point de vue. Dans un grand nombre de films, la démarcation entre monde de la veille et monde rêvé est poreuse, floue, voire inexistante. La réalité objective rencontre la réalité psychique, et le caractère onirique du film dépend du déploiement de ces espaces de rêve dans les territoires du réel. Nous sommes confrontés à une indécidabilité sur la provenance de ce qui nous est montré, et parce que le point de vue n'est jamais identifiable, le rêve ne peut être attribué à quelqu'un : il existe « comme une figure qui se dessine dans un troisième espace, à la croisée entre réel et irréel, objectivité et subjectivité. »⁴ Est-ce l'essence même d'un film, ou d'une scène, dits « oniriques » ? Un film onirique présente-t-il un rêve, ou est-il un processus de représentation, qui grâce à son langage cinématographique, et donc entre autre au décor, dissocie le sens du récit du contenu des images et crée par ce biais le rêve ? La figure du rêve fissure l'apparence de la réalité, et l'onirisme en cinéma résiderait peut-être dans l'émergence de cette nouvelle réalité, de cette autre réalité. Et cet onirisme, est-ce le rêve du personnage, du film, du réalisateur ? Ou n'était-ce qu'une étrange réalité... voire mon propre rêve ?

La question de l'esthétique est prégnante au sein de ce mouvement de réflexion : l'extension des espaces de rêve sur ceux du réel, cette brèche qui amène à l'onirisme, sont amenées par des indices visuels laissant la part belle au décor.

Je propose d'étudier ces différentes questions en abordant d'abord la parenthèse onirique, c'est-à-dire la façon dont la scène onirique est délimitée, narrativement et esthétiquement.

La scène onirique présente des porosités avec le réel, l'un venant s'inspirer de l'autre; cependant, parfois les deux semblent s'entremêler, instaurant un doute sur l'origine de ce que nous voyons; nous sommes confrontés à l'indiscernabilité entre le rêve et le réel, le

.....
³ En témoigne notamment la publication « Psychanalyse et cinéma », *Communications*, 23 sous la direction de Raymond Bellour, Thierry Kuntzel et Christian Metz

⁴ Camilla Bevilacqua, *L'espace intermédiaire ou le rêve cinématographique*, p.8

territoire du rêve venant conquérir celui du réel, venant fissurer la surface miroitante qui séparait les deux, venant contaminer ainsi le réel. Un basculement est alors opéré, et les codes du réel en sont changés, faisant basculer le film dans un autre genre.

Le film onirique éclot alors, libérant les possibles en terme de langage cinématographique, de récit, et de décor.

Ce mouvement de pensée sera illustré par *Spellbound* d'Alfred Hitchcock, *Mulholland Drive*, *Twin Peaks* et *Fire Walk with me* de David Lynch, *Paperhouse* de Bernard Rose, *Perfect Blue* de Satoshi Kon, *Suspiria* de Dario Argento et *L'année dernière à Marienbad* d'Alain Resnais.

Partie I.

La parenthèse onirique

délimitation de la scène onirique

Aux premiers temps du cinéma, Méliès eut l'intuition d'une relation profonde, par une sorte de jeu de mise en abyme, que le cinéma pouvait servir à reproduire les rêves, et non seulement à enregistrer la réalité. Par le biais de trucages, dont il propose un inventaire presque complet dans *Les Hallucinations du baron de Münchhausen*, il permet au spectateur d'entrer dans les songes de son personnage, dans un processus de double scène présentant le rêveur en bas de l'écran, et le rêve en haut. Les contours du rêve étaient alors visibles, définis, montrés.

La mise en écran du rêve est rarement montrée de manière aussi évidente, bien qu'elle emploie des effets récurrents. Concernant le fond, l'une des articulations majeures utilisées oppose l'objectivité du récit à la subjectivité du personnage : il est le seul à pouvoir voir, éprouver et expérimenter, par une ré-interprétation du réel. Le spectateur en est le deuxième témoin, et cette première image surgissant d'un imaginaire interprétée par un nouvel imaginaire, celui du spectateur, crée donc un troisième espace : l'intériorité du spectateur. Selon Christian Metz¹, le fléchissement de la croyance par rapport à un fragment du film, de nature évidemment illusoire, ne ferait qu'accroître la confiance dans le reste du film. En effet, quand nous sommes dans la subjectivité d'un personnage, nous avons un savoir infradiégétique : c'est-à-dire que nous avons un savoir identique que celui du personnage, n'allant pas au-delà, on par ses yeux, et ne nous savons donc que ce qu'il sait déjà. En revanche, dans le cas du rêve, nous voyons avec nos yeux ce qu'il se passe dans l'esprit du rêveur, et notre vision est inséparable de la conscience que nous avons du caractère onirique. Il y a donc une scission temporaire entre la croyance du personnage, et celle du spectateur : c'est ce qui définirait la parenthèse onirique.

Je propose d'étudier ici des exemples où la délimitation de la scène onirique se fait de manière évidente : soit parce que le rêve est raconté en étant montré, revécu par le personnage, ses contours étant alors clairement définis; soit parce que l'endormissement du personnage nous est montré, et le langage cinématographique nous permet de comprendre que nous rentrons avec lui dans le monde du rêve.

Concernant la forme, les moyens esthétiques utilisés présentent des récurrences : différenciation marquée entre l'univers du monde de la veille et le monde du rêve par

.....

1 Christian Metz, *Le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*

une extravagance stylistique qui s'affirmera par des formes, des couleurs inattendues; ou par une modification de l'espace euclidien, c'est-à-dire en modifiant la perspective, la tridimensionnalité que nous expérimentons; ou il jouera au contraire avec les ressemblances du monde réel, teintant d'étrangeté des éléments du quotidien, qui seront sublimés par une manière de filmer et la manière avec laquelle le personnage réagit.

J'aborderai ici également la relation entretenue entre le monde de la peinture, des arts et les rêves. En effet, ces notions d'audaces stylistiques par la couleur, la forme, ou cette modification des normes conventionnelles de représentation qui régissent notre monde, ou encore cette façon de teinter le réel d'une aura d'étrangeté sont des caractéristiques qui sont propres, d'une manière plus général, au monde pictural. Le cinéma et le monde de l'art entretenant des rapports déjà féconds, ils se retrouvent peut-être d'autant plus quand il s'agit de séquences oniriques, se libérant volontairement de tout réalisme. Les références ainsi convoquées ont aussi une valeur symbolique forte, faisant partie parfois d'une sorte de savoir commun universel qui vient chercher en chacun d'entre nous quelque chose de déjà connu, de déjà su, et instituant un jeu supplémentaire entre le monde du rêve et le monde réel.

1. Le rêve raconté

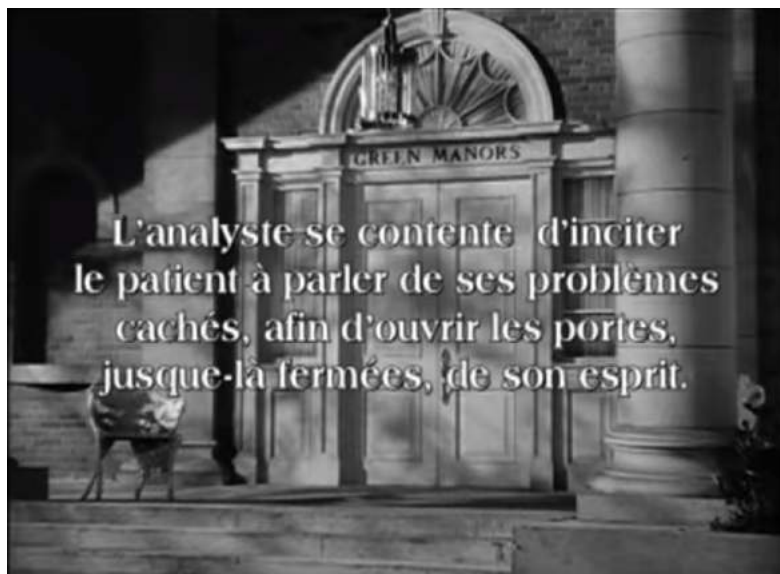
La façon la plus évidente de savoir que nous sommes dans une séquence onirique est certainement quand le personnage l'annonce et raconte son rêve. Il nous est alors proposé de le revivre, soit par la narration, soit par la mise en image de son rêve.

Dans *Spellbound*, le rêve est identifié, raconté, analysé. En effet, l'histoire raconte une histoire d'amour entre une psychiatre et un amnésique. Le docteur Constance Petersen travaille dans un établissement psychiatrique dirigé par un docteur sur le point de partir en retraite qui doit être remplacé par le jeune et talentueux docteur Anthony Edwardes. Une fois installé, le nouveau directeur s'avère être un amnésique du nom de J. B., soupçonné d'avoir fait disparaître le véritable docteur Edwardes. Constance, qui en est tombée amoureuse, va l'aider à retrouver son identité. Ensemble, ils vont tenter de découvrir qui a assassiné le vrai docteur Edwardes. Afin de retrouver l'identité de J. B., Constance se réfugie avec lui chez un de ses anciens professeurs. En tant que psychiatres, ils vont tout deux analyser un des rêves de J. B. Le film commence d'ailleurs par une citation, qui dit en partie : « L'analyste se contente d'inciter le patient à parler de ses problèmes cachés, afin d'ouvrir les portes, jusque-là fermées, de son esprit. », avec pour fond une porte d'entrée d'une maison. Un léger travelling associé à un fondu enchaîné nous font entrer dans la maison, dans le récit, dans l'intrigue, dans la psychanalyse.

La séquence commence par J. B. qui s'assoit dans le fond d'un fauteuil, on se rapproche de son visage et de ses yeux, et par un fondu enchaîné on se retrouve dans les images de son rêve, en une suite de surimpressions et de travelling avant montrant des yeux, d'abord réels, puis peints. Le décor commence à se dessiner, il s'agit d'une maison de jeu, « mais il n'y avait pas de murs, seulement des tentures partout, avec des yeux peints dessus ». On rentre alors dans un monde emprunt de surréalisme, Dali ayant lui-même signé les décors de cette séquence. Les plans se succèdent comme des tableaux, avec une utilisation brillante du *mat painting*, nous plongeant dans les mondes hallucinés et surréalistes du peintre.

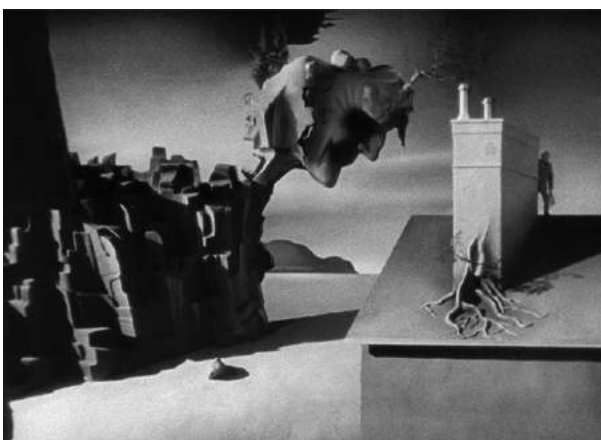
Selon la définition du poète et écrivain André Breton dans son *Manifeste du surréalisme*, le surréalisme serait un « automatisme psychique pur, par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors

Le titre français de *Spellbound* est *La Maison du Docteur Edwardes*. La métaphore de la porte de l'esprit est ici symbolisée par la porte de la maison, elle-même fréquemment considérée comme une métaphore de l'esprit, de l'intériorité, au sein des rêves.



L'entrée dans le rêve, *Spellbound*, Alfred Hitchcock

de toute préoccupation esthétique ou morale [...] », érigeant alors le rêve en figure de proue du surréalisme. Dans la séquence, une forme de réalisme perdure malgré tout, rappelant la vision du surréalisme dans l'esprit d'André Breton : « Je crois à la résolution future de ces deux états, en apparence si contradictoires, que sont le rêve et la réalité, en une sorte de réalité absolue. » Après le rêve, le professeur et le docteur Constance se livrent à une



Le rêve, *Spellbound*, Alfred Hitchcock

analyse, faisant sortir le sens de chacun des symboles du rêve, considérant que chaque action, chaque objet sont des rémanences d'un vécu dans le monde de la veille. Leur démonstration s'avère fructueuse, corroborant peut-être cette vision du surréalisme qui fait émerger une forme de réalité absolue, de vérité.

D'une manière bien différente, je souhaite aborder une autre scène de cinéma où un personnage explique son rêve, et le revit. Au début de *Mulholland Drive*, décorrélé des scènes vues précédemment, une scène présente deux hommes se retrouvant dans un diner au bord d'une autoroute.

L'un des hommes explique, gêné, qu'il souhaitait revenir à cet endroit, dans ce diner précis, parce qu'il l'avait vu en rêve, et il était alors accompagné du même ami avec qui il se trouve actuellement. L'autre homme lui demande d'expliquer. Par de légers mouvements horizontaux de caméra, on comprend qu'un trouble, une instabilité s'installent.

L'homme raconte son rêve : il se trouvait là, et son ami était derrière lui, près du comptoir. Il avait peur, mais il ne savait pas



Le rêve raconté, *Mulholland Drive*, David Lynch

pourquoi, et lorsqu'il regardait l'expression de son ami, terrifié, sa peur s'amplifiait. Il se rendait soudain compte de la présence d'un homme qu'il voyait à travers le mur, au loin, derrière le diner, au visage qu'il « n'espère n'avoir jamais vu en dehors du rêve », et à la réminiscence de cette image, son expression se modifie et une terreur réelle s'inscrit sur son visage.



Le rêve vécu, *Mulholland Drive*, David Lynch

Son ami lui propose de revivre la scène pour s'en exorciser, se lève, et se place là où il était dans le rêve. L'homme commence à avoir peur, mais se prête au jeu, et suit son ami dehors quand il lui fait signe de se lever. Ils s'en vont tout les deux dehors, et chaque détail semblent soudainement compter. Le téléphone, le sticker contre la vitre indiquant l'entrée, eux allant dans le sens inverse - suggérant qu'ils vont vers une sortie ? - , et les quelques marches descendues - symbole récurrent d'une descente dans les profondeurs, dans une strate de l'inconscient. Ils arrivent à l'arrière du diner, avec un mur en angle qui cache ce que l'homme voyait dans ses rêves.

La tension est à son comble, et quand on espère le soulagement proche de la résolution de cette vision, l'homme se retrouve face à son cauchemar et voit cet homme qui le terrifiait tant, là où il était dans son rêve, et là où personne ne s'attendait donc à le voir dans le réel. Terrassé par la peur, il s'effondre. Nous ne le retrouverons plus du film, et cette scène ne sera plus jamais abordée.

Était-ce alors le réel ?

Et c'est là le trouble, bien plus fort pour moi que des images surréalistes, que Lynch arrive à installer. Toute cette scène se déroule en plein jour, au soleil, dans des décors réalistes qui ne trahissent jamais le monde des rêves. L'étrangeté surgit du réel, d'un quotidien banal, et

chaque détail en devient sublimé, auréolé d'étrangeté. On sent que quelque chose se passe sous la surface du réel, prêt à le craqueler à tout moment. On attend le soulagement, avant de finalement re-basculer vers le cauchemar ; en étions-nous jamais sortis ?

Dans les deux cas évoqués, le fait de raconter le rêve permet de faire avancer l'intrigue ; et dans les deux cas, le rêve est la clé d'une partie du récit, voire du récit en lui-même.

Par son rôle métadiégétique, c'est-à-dire de récit dans le récit, il introduit une rupture temporelle avec le récit premier, et permet d'être soit orienté vers le passé, soit vers l'avenir. Il permet donc de comprendre soit un événement passé que nous n'avons pas vu mais dont les effets se font encore ressentir dans le film ; soit il a un rôle prédictif, un caractère anticipatoire qui nous dévoilerait un élément, une vérité qui nous permettra de comprendre la suite du film.

Dans *Spellbound*, le film thématise l'interprétation psychanalytique du rêve, ce qui donne un effet particulier à la séquence onirique. En effet, il y a d'une part le contenu manifeste du rêve où nous voyons ce que voit le rêveur, mais aussi un contenu latent, qui attend d'être interprété par les psychanalystes. Ainsi, les psychanalystes, en interprétant le rêve, nous permettent de découvrir des éléments qui seront utiles pour le dénouement de l'intrigue - le personnage principal étant amnésique, le fait de retrouver la mémoire par le biais du rêve fait en effet grandement avancer le problème. Le rêve était ici orienté vers le passé, et nous permettait d'apprendre des éléments qui n'appartenaient pas au film.

Dans *Mulholland Drive*, bien qu'il s'agisse également d'un rêve raconté dont les contours semblent définis, son rôle dans l'intrigue reste plus flou. Cependant à mon sens, il a un rôle prémonitoire, en constituant réellement un récit dans récit, décorrélé du reste : il est une démonstration qui prouvera par la suite que cette toute cette première partie du film est un rêve.

2. Le rêve nocturne vécu par le personnage et le spectateur

Le rêve peut également être vécu par le personnage et le spectateur. En effet, il est fréquent d'opérer un déplacement de point de vue dans les moments de rêve : nous assistons d'abord à l'endormissement du personnage, avant d'entrer dans sa subjectivité et de vivre le rêve avec lui.

Par exemple, dans *Fire walk with me*, l'entrée dans le rêve se fait par l'entrée dans un tableau accroché au mur de la chambre de Laura, face à son lit. Elle l'accroche après qu'une mystérieuse femme lui ait donné dans la rue, lui conseillant de l'accrocher chez elle. Lorsqu'elle se couche, une sorte de champ contre-champ alterne entre Laura qui se couche, son regard dirigé vers cette photographie représentant une porte ouverte. Puis Laura dort, nous regardons une nouvelle fois la photographie, fixement, et dans un cut inattendu, nous nous retrouvons au cœur du tableau. Nous y avançons par un long travelling, lent, et passons la porte. Derrière, une pièce semblable en tout point à la première, si ce n'est l'apparition d'un lourd rideau rouge, et d'une femme, indiquant la porte suivante, elle aussi entrouverte. La troisième pièce présente une ombre, que la fin du travelling nous permet d'identifier :



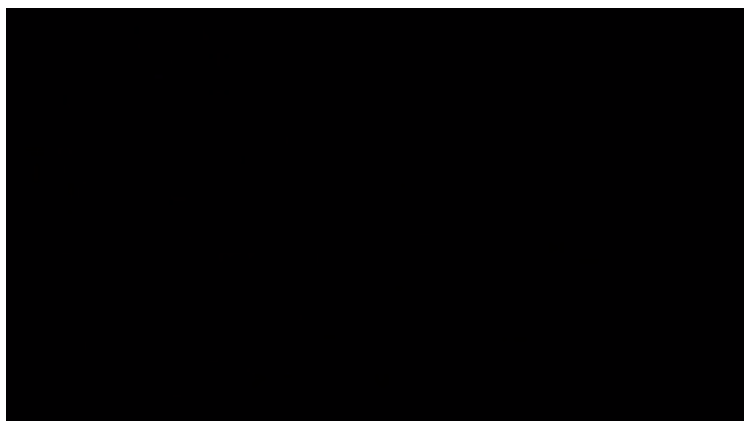
Captures d'écran, *Mulholland Drive*, David Lynch

c'est l'ombre d'un enfant. Une surimpression de plus nous fait arriver dans le siège des rêves, ou tout du moins le lieux d'où émane toutes ces visions : la Black Lodge, endroit privilégié de l'univers de *Twin Peaks*, origine et solution de tous les événements surnaturels s'y déroulant.

Paperhouse présente un processus semblable, avec l'endormissement du personnage et le passage du réel au rêve par le biais d'un élément pictural : l'entrée dans le rêve se fait par l'entrée dans un dessin, après un endormissement ou un évanouissement.

En effet, le film s'ouvre par une main d'enfant dessinant une maison. Le travail de l'imagination est en route, le trait semble sûr, bien que maladroit. Le processus du dessin se déroule durant tout le générique, pour finir par un plan montrant la maison entièrement, achevée.

Quelques minutes plus tard, Anna, qui vient de dessiner cette maison alors qu'elle était en cours, se fait renvoyer de classe et attend la fin du cours dans le couloir. Elle est soudainement prise d'un vertige, et s'évanouit. Elle se réveille en



Processus du visuel faisant passer du réel au rêve, *Paperhouse*, Bernard Rose



Évolution de la maison dans le rêve suivant le dessin, *Paperhouse*, Bernard Rose

pleine nature, dans ce qui semble être une plaine, et voit au loin un unique bâtiment, seule maison du paysage. Elle court vers elle, avant de reprendre conscience, et de se réveiller.

Le même mécanisme revient quelques minutes plus tard : alors qu'elle joue à une partie de cache-cache avec une amie dans un lieu qui semble être une gare abandonnée, elle décide d'aller se cacher dans un tunnel. Elle s'évanouit de nouveau, et cette fois-ci, se retrouve plus proche encore de la maison : on se rend compte que c'est la maison qu'elle a dessinée au début du film. De nouveau, elle sort de cette vision lorsqu'elle est retrouvée, et qu'elle recouvre ses esprits.

À présent alitée chez elle, la médecin venue la voir lui annonce qu'elle devra rester chez elle plusieurs jours pour se reposer;

Anna n'étant pas satisfaite de cette nouvelle, la médecin lui évoque le cas d'un autre patient, un garçon de son âge, obligé de rester au lit depuis un an. Anna dessine ce garçon, ou tout du moins un personnage, à la fenêtre de la maison qu'elle a créée ; il a l'air triste, et elle tente de le gommer, en vain. Elle s'endormira peu de temps après, et se retrouvera de nouveau face à cette maison, plus proche encore, et s'apercevra qu'il y a cette fois-ci un

garçon à la fenêtre qui la met en garde, « cet endroit est dangereux. »

De nombreuses allées et venues se produiront au cours du film, alternant séquence dans la réalité, et séquence du rêve, avec toujours le même processus permettant de rentrer dans le rêve : Anna dessine dans le monde de la veille, se couche, s'endort, et se retrouve dans le monde du rêve face à ce qu'elle vient de dessiner dans le réel. De sorte que l'on en vient rapidement à se demander si elle dessine ce qu'elle rêve ou bien si elle rêve ce qu'elle dessine.

Autrement dit, le film va permettre de tisser des liens étroits entre l'art, l'imagination et la réalité, un jeu d'influences qui entraînera le film vers une réflexion sur l'acte créatif comme échappatoire, comme alternative à la réalité.

3. Le rêve-symbole : la force de l'objet signifiant

Afin de signaler l'espace de rêve, l'esthétique peut se différencier de la réalité en employant une mise en image de symboles ayant un impact émotionnel et esthétique. Ce processus visuel illustrerait peut-être une partie des propos tenus par Jean Michel Quinodoz dans son article *Figurabilité, fantasme inconscient et formes de symbolisation dans les rêves*¹ : afin de tolérer l'angoisse contenue dans les rêves, le rêveur utilise la représentation symbolique. Le psychanalyste - c'est-à-dire ici le spectateur - doit également posséder une capacité de rêverie afin d'accéder à cette représentation symbolique. Le rêve utilisant le symbolisme, c'est-à-dire la représentation d'une idée à travers un objet qui devient signifiant en ce qu'il porte d'universel par son aspect culturel par exemple, motive donc le spectateur à avoir une capacité de rêverie.

Dans *Paperhouse*, l'effet qui a été pour moi le plus saisissant dans sa force symbolique a été la scène où après avoir dessiné des jambes au personnage de son dessin, Anna se rend dans le rêve représentant son dessin et tombe nez-à-nez avec ces jambes, seules, n'ayant pas réussi à faire marcher son personnage en lui offrant de quoi marcher. Elles sont seules, dans les marches de l'escalier, semblent être en terre cuite, et finissent par s'effondrer

.....

¹ Jean Michel Quinodoz, « Figurabilité, fantasme inconscient et formes de symbolisation dans les rêves », in *Revue Française de psychanalyse*

par elles-mêmes. Ces sortes de prothèses frôlant la vision cauchemardesque m'ont fait penser à la peinture *Le Modèle Rouge* de Magritte, suscitant chez moi le même malaise difficilement qualifiable. Volonté de piéger le regard, déstabiliser notre connaissance du réel, mettre au jour des associations incongrues, greffer du vivant sur un objet ? Symboliser l'incapacité de fuir ? J'aurais du mal à qualifier ce qui me trouble autant dans l'un que dans l'autre.



Le Modèle Rouge, René Magritte, 1935



les jambes dessinées, les jambes réelles, *Paperhouse*, Bernard Rose

Dans *Twin Peaks*, les rêves du protagoniste, l'agent spécial Dale Cooper, sont récurrents et par leur caractère métadiégétique - le récit dans le récit - permettent de faire avancer l'histoire ; ils ont souvent une valeur de prédiction. Dès l'épisode 2 de la saison 1, la fin de l'épisode constitue le premier rêve, qui annonce de nombreux épisodes oniriques au sein de la série - et qui arriveront toujours vers la fin des épisodes, chaque épisode de *Twin Peaks* débutant le matin, et se finissant à la tombée de la nuit.

Comme dans les exemples cités auparavant, l'entrée dans le rêve se fait par l'endormissement montré du personnage : il éteint la lumière, s'enfonce dans le lit, ferme les yeux, et par un fondu enchaîné, on suppose que le temps s'est écoulé ; il est dans une autre position, certainement profondément endormi. Un travelling avant rapide accompagné d'un changement de lumière nous amène jusqu'à son visage, puis un fondu au noir nous fait



La red room, *Twin Peaks*, David Lynch



Différents espaces du rêve, *Twin Peaks*, David Lynch

rentrer dans le rêve.

Une suite d'images se succèdent, alternant entre scène à l'apparence réaliste, personnage parlant face caméra et s'adressant donc directement à l'inconscient du personnage, scène réaliste mais cette fois-ci au ralenti ; puis enfin, nous arrivons dans une mystérieuse pièce rouge, la « red room ».

La Red Room emprunte de nombreux éléments aux arts visuels, que ce soit en peinture, comme en sculpture ou en design. Des rideaux rouges sang en guise de murs, un sol aux lignes zigzagantes blanches et noires, quelques meubles et accessoires savamment choisis, une statue : le décor d'un des espaces mentaux les plus mythiques du cinéma est planté, avec une simplicité apparente – parce que dans *Twin Peaks*, tout n'est qu'apparence – mais avec le choix de ne présenter que des éléments chargés d'une forte symbolique.

D'abord, les meubles. Trois fauteuils : deux côte à côte, et l'autre formant un angle avec les premiers, à leur droite. Trois lampes : deux lampadaires encadrant les deux premiers fauteuils, une autre disposée sur une table basse jouxtant le dernier fauteuil, réplique de la lampe Saturne montrée à l'Exposition Universelle de 1939. Derrière les deux fauteuils, une statue, réplique de la Vénus de Medici, déesse représentée dans une pose fugitive, couvrant son corps nu de ses bras comme si elle venait d'être surprise.

Il y aurait certainement de nombreuses manières d'interpréter cet agencement, la symbolique des nombres, des formes, des matières et des couleurs.

Par exemple le « 2 + 1 » des meubles, cette dualité, cette gémellité à laquelle s'ajoute un autre, comme ce troisième espace créé à la frontière du réel et du rêve incarné en la Red Room; cette gémellité annoncée dès le nom éponyme de la ville : les pics montagneux jumeaux.

Ou autre exemple, la façon dont différentes époques sont contenues dans ce lieu, une sorte de compilation de différentes temporalités, cette condensation du temps à l'opposé de la dilatation du temps de *Twin Peaks* : l'Antiquité de la Vénus, la lampe saturne Art Déco, les fauteuils capitonnés années 1950, le psychédélisme du sol 60's, l'intemporalité des rideaux rouges.

Ou encore, la façon dont est utilisée les différences de matières : de la chaleur du tissus

des rideaux, à celle enveloppante des fauteuils aux larges accoudoirs, s'opposant à la froideur argentée des lampes et à la perfection lisse et blanche de la statue, qui apparaît certainement comme l'élément le plus incongru de la pièce.

L'utilisation de la couleur rouge est également à noter, omniprésente dans la série dès qu'il s'agit de figurer le mal, le mauvais, le malsain ou l'étrange; le blanc de la statue vient particulièrement contraster avec cette couleur.

Je me permets une parenthèse concernant le choix de la statue de la Vénus de Medici : plus tard dans la série, le rêve montrera également l'antichambre de ce salon rouge, présentant la Vénus de Milo. La vénus avait donc, comme presque tous les autres objets, son double - sujet primordial dans *Twin Peaks* -, ou bien serait-ce aussi un lieu avec la lampe Saturne ? Quoiqu'il en soit, une théorie abordée par Christy Desmet dans *The canonization of Laura Palmer* tendrait à associer Laura Palmer, la jeune femme tuée qui initie l'intrigue, à cette Vénus. En effet, Vénus est la déesse de l'amour, de la séduction et de la beauté féminine dans la mythologie grecque; or Laura est souvent associée à sa beauté, l'image d'elle revenant le plus, dans chaque générique, la montrant en reine de beauté auréolée d'un diadème. La Vénus de Medici à l'intérieur de la red room se couvrant montrerait son image publique, son aspect pur et chaste de jeune femme à l'image parfaite; la Vénus de Milo, amputée de ses bras, montrerait alors cet aspect mutilé, son incapacité à se protéger et sa vulnérabilité.

Ainsi, ce n'est pas tant l'interprétation qu'on y met qui est intéressante que l'effet qui est produit sur nous : ces objets - à la fois communs et connus de tous, chargés de sensation et de symbolique - créent, réunis ensemble et agencés ainsi, une étrangeté surnaturelle.

Tout ces éléments prennent place dans un espace étrange, aux limites inconnues. Le sol est composé de lignes zigzagantes régulières, angles saillants et rentrants se répétant en une alternance de noir et de blanc, qui semblent s'étendre bien au-delà de ces rideaux. Les références peuvent être nombreuses, du psychédéisme au labyrinthe en passant par l'effet d'optique, et vont toutes dans un même sens de volonté de perdre et de troubler la perception.

Les murs sont des rideaux, laissant penser qu'ils dissimulent quelque chose et qu'ils peuvent être amenés à s'ouvrir, à dévoiler, lever ce voile aux nombreux plis sur le mystère. Le

rideau est un symbole récurrent dans les espaces mentaux, chez Lynch comme chez d'autres. Ce rideau est le signe visuel symbolique de l'accès au monde obscur qu'il dissimule. Plus généralement, le rideau, fermant la scène du théâtre, peut symboliser l'art qui, lieu de connaissance et d'initiation privilégié aux mondes parallèles de la réalité et du rêve, permet d'accéder à une représentation plus riche et plus vraie du simple réel. Le rideau renvoie donc directement à l'idée d'une scène, théâtre de la narration, et d'une autre réalité qu'est le rêve.

Dans ces exemples, le rêve intervient comme une parenthèse dans le film, une coupure ; il n'appartient pas au même régime de représentation que le reste du film, et s'imposant de manière évidente comme rêve aux yeux du spectateur, n'hésite pas à aller dans une surenchère en terme d'effets esthétiques ou d'incongruité des situations montrées. Tout ce qui est insolite ou perturbant dans le contenu des rêves perd les caractères d'indécidabilité ou d'incertitude qui sont à la base de l'expérience du fantastique : le contexte fournit une justification rationnelle à tout ce qui pourrait paraître étrange.

Certes, la séquence onirique affichée comme telle est brève et nettement délimitée, mais les exemples auxquels je viens de faire allusion ouvrent d'autres perspectives. Ainsi le rêve pourrait opérer une mise en abyme qui insère dans le film des effets oniriques renvoyant au côté partiellement onirique de la position spectatorielle.

Cette façon de montrer le rêve de manière très définie et délimitée pourrait avoir également comme effet une impression de déchirure dans le récit, et le cinéma réussirait beaucoup mieux à suggérer et à faire fonctionner dans toute son ambiguïté une « impression de rêve », l'effet-rêve, en jouant sur sa propre constitution onirique qu'en montrant un songe désigné et représenté comme tel.

En effet, de nombreux films entretiennent également une relation plus poreuse entre le rêve et le réel, amenant un doute, puis une contamination, avant d'entraîner le film dans un basculement amenant à une forme d'onirisme.

Partie II.

La porosité rêve/réel

le doute qu'instaure le rêve

Comme dit précédemment, la parenthèse onirique gagne sûrement à donner une impression d'effet-rêve lorsqu'elle n'est pas seulement montrée en tant que rêve, mais lorsque le film, par son langage cinématographique, convoque un effet d'onirisme chez le spectateur; il s'agit alors d'avantage d'effets que d'une simple présentation. En effet, en jouant sur le trouble entre le réel et le rêve, le film réussit certainement mieux à donner cette sensation d'effet-rêve, de rêve éveillé, chez le spectateur en entretenant le doute entre le monde de la veille et le monde du rêve; on est alors placé dans le même point de vue que celui du personnage. En effet, auparavant, les exemples que j'étudiais brièvement opéraient un déplacement de point de vue : il y avait une dualité entre objectivité du film et subjectivité de la parenthèse onirique. La majeure partie du film nous donnait à voir un point de vue qui était celui d'un spectateur, ou un point de vue omniscient, et soudainement le basculement vers le rêve - que ce soit parce qu'il est raconté, parce qu'il surgit dans le sommeil après un endormissement clairement montré - nous mettait dans une position d'intériorité d'un personnage. Ou bien, le savoir infradiégétique que nous avons - c'est-à-dire identique à celui du personnage - basculait en nous montrant que nous allions assister à un rêve, créant donc une scission entre la croyance du personnage et notre propre croyance.

Dans les exemples que je propose d'étudier, je reprends également les films étudiés précédemment, montrant comment l'évolution du rêve s'y déroule, faisant parfois basculer le film dans une autre forme d'onirisme.

Je propose d'étudier d'abord le doute que le rêve installe; en effet, quand le rêve n'est pas clairement défini, il peut entretenir un trouble, et bien que la vision s'affirme parfois comme onirique et bien que l'artifice soit assumé – le propre du fantastique ou de l'onirique étant de montrer des choses qui n'existent pas réellement – les sensations éprouvées par le spectateur peuvent être, elles, bien réelles.

Le rêve aurait pour particularité d'être propre à un rêveur ; mais parfois, cette vision mentale se manifeste chez d'autres personnages par contamination, et engendre la contamination du réel.

Cette contamination du réel fait basculer le film dans un autre registre, et cet onirisme pose question sur la fonction même du cinéma, par le fait que son essence-même est de créer des images venues d'une subjectivité individuelle qui « contamine » d'autres subjectivités en « faisant cinéma », c'est-à-dire en mettant en image et en son et en transmettant ce résultat par le biais de la projection et de la visualisation.

1. Le doute que le rêve installe

Le film peut choisir de montrer de manière évidente le rêve en en définissant les contours par la façon dont le rêve est amené dans le récit; mais il peut également travailler par des effets propre au langage cinématographique un doute, une incompréhension, un flou qui suscitera chez le spectateur davantage une sensation qu'une interprétation.

Le film peut alors choisir entre deux voies : travailler les formes du rébus à interpréter, comme dans *Spellbound*, ou exposer un contenu latent, qui montre les rouages de l'inconscient, suscitant moins une interprétation qu'une émotion, comme dans *Mulholland Drive*.

En effet, dans *Spellbound*, des images anodines et insignifiantes de prime abord se chargent de signification et deviennent des hallucinations qui dérivent du fantasme du protagoniste, J. B. Ce sont des *images-rêve*, ou *images-écran* ; elles contiennent l'origine du traumatisme du personnage en même temps que le mystère et l'énigme du film.

En psychanalyse, dans le symptôme – qu'il s'agisse d'un rêve, d'un fantasme ou d'une hallucination – se cache, incompréhensible, notre secret. « Derrière l'écran fantasmatique est oublié tout ce que le sujet ne peut pas supporter de rencontrer et qui ne trouve pas les mots pour être signifié », selon Gabriella Ripa de Meana dans *Modernita dell'inconscio*.

En l'occurrence, ces images concernent tout ce qui est signifié par des lignes parallèles foncées sur un fond clair : les stries d'une fourchette sur une nappe, puis les coutures d'une veste, les quais d'une gare avec les rails, les barreaux d'une billetterie, le couteau qui tranche la viande, les rayures parallèles d'une couverture, la mousse du savon à barbe sur le blaireau, et les traces d'un traîneau sur la neige. C'est ce que Hitchcock pourrait appeler le *MacGuffin* : le prétexte ou le moteur, fondé sur un mystère ou un secret, qui n'a pas d'importance en lui-même mais qui contribue à développer l'intrigue et le suspense. Ces images renvoient à un événement passé, traumatique du personnage : la pente blanche sur laquelle le petit frère du protagoniste a glissé par sa faute, et les barreaux noirs qui l'ont tué en le transperçant. Les images transforment donc, par condensation et déplacement, l'image réelle à laquelle elles font référence. L'image traumatique inconnue par le héros et par le spectateur se substitue à des images métaphoriques et métonymiques, cachées sous un voile défigurant.



Hallucinations liées au traumatisme dans *Spellbound*, Hitchcock

Ces représentations altérées et travesties de l'inconscient sont soumises au processus spécifique d'interprétation de la psychanalyse, le film donnant à voir au spectateur le glissement de l'inconscient au conscient, construit grâce à la mise en scène d'un inconscient fictif. La solution est amenée par le film lui-même, et le spectateur, passif dans ce raisonnement, est sous l'emprise du « spellbound », de l'envoûtement du film. La scène du rêve psychanalysé résume donc le processus mis en œuvre à l'échelle du film.

Par ailleurs, ce sont bien les rouages de l'inconscient qui sont montrés dans *Mulholland Drive*, le travail de psychanalyse étant laissé au spectateur qui doit être actif. On dit souvent de Lynch qu'il est normal de ne pas comprendre ses films, ou tout du moins de ne pas tout comprendre, et qu'il faut accepter ces zones d'ombre, privilégiant la sensation à la compréhension. C'est en effet ce qu'il se passe quand on se positionne dans une attitude passive, comme face à *Spellbound*, où les explications découlent d'elles-mêmes, le film se solutionnant, se raisonnant lui-même. Les films de Lynch, et plus particulièrement ici *Mulholland Drive*, demande une attitude active, un sens de l'observation du détail différent, car la logique de narration n'est pas la même.

Chacun peut comprendre selon son ressenti, et c'est sûrement là le plaisir qu'on a – ou non – à regarder ses films.

À mon sens, se sont des films de sensations, de sensorialité, ayant comme impact sur moi l'impression que l'étrangeté qui s'en dégage a infusé dans la vie réelle, qu'elle a engendré chez moi, le temps de quelques heures, une nouvelle façon de voir les choses, sous l'angle de l'étrangeté et de l'onirisme. En effet, chez Lynch, tous les éléments des films d'horreur sont là : le suspense, les criminels, une représentation du mal. Mais pourtant ce sont des éléments habituels, du quotidien, qui créent le malaise ; et c'est en ça que son cinéma crée chez moi une vraie terreur : ce qui fait peur, c'est le malsain, le vénéneux qui courent sous la surface du familier, et qui en de rares occasions vient crever cette surface, la fissurer, nous faisant rentrer dans un univers étrangement familier. Cette sensation arrive presque à me plonger dans les ressentis que j'éprouve lors de mes rêves, ou tout semble m'appartenir, être vrai, compréhensible et tangible, et où pourtant

tout s'enfuit, tout se teinte de manière crescendo d'une angoisse, d'une nouvelle vérité. Mais ce sont aussi des films de réflexion, et bien que la compréhension soit secondaire face aux émotions éprouvées, il me semble que de nombreux indices sont laissés, disposés soigneusement ça et là, pour nous permettre de nous satisfaire également d'une forme de logique. Ainsi, le travail mis en œuvre dans *Spellbound* est celui que le spectateur devra mettre en œuvre devant *Mulholland Drive*.

En effet, dans *Mulholland Drive*, sous couvert d'un récit brumeux, d'une porosité permanente entre le rêve et le réel si bien qu'on ne sait plus où se situe le monde de la veille, et où se situe celui du rêve, on a quand même la sensation d'un grand degré de logique dans l'irrationnel. Lorsque je l'ai vu, j'étais déjà dans une logique de réflexion par rapport à ce mémoire, plongée dans ces questionnements, et nourrie des autres films de ma filmographie. J'en avais dégagé des principes esthétiques récurrents, des symboles, en somme je regardais *Mulholland Drive* avec un œil plus aiguisé qu'à l'accoutumée.

C'est ainsi que j'avais la sensation que ces éléments qui semblent décorrés du reste de la narration, intrigants et étranges, étaient davantage des éléments de démonstration, venant montrer l'onirisme qui se déroule sous nos yeux. En effet, la première scène montre un personnage allant se coucher, figurant de manière assez évidente une invitation au rêve. Peu de temps après, nous assistons à une scène entre deux hommes, évoquée



Entrée dans le film, entrée dans le rêve, *Mulholland Drive*, David Lynch



Le Silencio, *Mulholland Drive*, David Lynch

dans la première partie de ma réflexion : l'un raconte son cauchemar dans le lieu dans lequel celui-ci prenait vie, et le revit pour s'en exorciser, avant de re-basculer dans le cauchemardesque puisque tout se reproduit comme dans son rêve. Cela laisse supposer que nous assistons à un rêve, comme une sorte de mise en garde nous montrant que même si tout à l'apparence du réel, le cauchemar peut émerger à tout instant.

Puis, vers les deux-tiers du film, les deux protagonistes se rendent au milieu de la nuit dans un club : le Silencio. Moment du rêve, le fait qu'elles se réveillent pour y aller est déjà signifiant. Elles arrivent, dans un paysage vide, devant une petite porte au discret néon bleu indiquant le nom du club. Le plan est large, la voiture se garant devant la porte paraît très lointaine, la lumière est bleutée, l'atmosphère brumeuse. Un grand travelling, rapide, nous précipite vers l'intérieur du club. Il tranche avec l'aspect presque abandonné de l'extérieur : il est grand, fastueux, présente une scène aux lourds rideaux et des sièges en velours rouge. Sur scène, un

homme aux allures de magicien présente le spectacle. Un homme arrive sur scène, et joue de la trompette en play-back, avant de s'en aller. Le magicien disparaît dans une lumière bleutée, et un nouvel homme arrive sur scène, présentant cette fois-ci une chanteuse. Elle

chante sur scène, de manière bouleversante, une chanson d'amour avant de s'effondrer ; pourtant son chant se poursuit. Tout ça n'était également que du play-back, alors que l'émotion ressentie par les personnages était réelle, toutes deux émues aux larmes par l'interprétation. Cette dérive noctambule qui clôt la première partie du film agit comme un instant où la vérité s'infuse au travers cette situation cryptique, autant par la situation que les dialogues où il est dit que « Tout est enregistré, tout n'est qu'une illusion », achevant de montrer que cette première partie n'était qu'un rêve. Les actions s'y étant déroulées sont donc des réinterprétations du réel, et on repense notamment à la scène de préparation de l'audition, où les deux jeunes femmes répètent un texte. Elle s'ouvre de manière ambiguë, de manière à ce que la révélation du fait qu'il s'agit du jeu d'une scène est retardée. La scène en question est un règlement de compte amoureux, correspondant à l'intrigue réelle du film ; le seul élément à être vrai dans cet instant sont les paroles, qui ont peut-être déjà été prononcées dans le réel. L'inconscient de la rêveuse ne fait que les rejouer, dans une image doublement fausse : fausseté de la répétition théâtrale, et rêvée par la protagoniste, cette première partie constituant un vaste fantasme.

Ce doute peut donc s'insinuer au fur et à mesure du film, en jouant avec des codes du langage cinématographique. Ce doute peut être renforcé dans le cas du cinéma d'animation ; en effet, le cinéma d'animation a comme but premier de créer une illusion, celle du mouvement à travers une suite chronologique de représentations, qu'il s'agisse de dessins, de peintures, d'objets ou de personnages.

Je propose ici l'exemple de *Perfect Blue* de Satoshi Kon, film d'animation japonais sorti en 1999. Mima, jeune chanteuse d'un groupe très populaire, décide de se lancer dans une carrière d'actrice malgré la réticence de ses fans. Elle accepte un rôle dans une série policière, et est prête à affronter les choses les plus difficiles à vivre psychologiquement dans sa nouvelle vie d'actrice afin de prouver qu'elle a sa place dans ce milieu. Parallèlement à cela, un de ses admirateurs ne lui pardonne pas son changement de carrière et commence à la persécuter, entrant dans son intimité en dévoilant sa vie sur un internet encore balbutiant. Ses proches sont menacés, ses collaborateurs sont tués ; où était-ce dans la série policière ? Ou dans ses rêves, qui prennent de plus en plus l'allure de cauchemars ?

En effet, il est fréquent que la découverte d'un crime atroce ou qu'une révélation qui serait la clé du récit ne soit finalement qu'un simple extrait de la série policière, sorte de trompe-l'œil rendu d'autant plus possible par l'utilisation d'un trait simple, allant à l'essentiel, et ne s'embarrassant pas d'essayer de donner des précisions qui viendrait troubler le doute lui-même. Un dispositif simple et fréquent montré dès les premières images du film consiste à assister à une scène avant de se rendre compte qu'il s'agissait en fait d'une scène se déroulant dans un écran, renvoyant une image factice d'une autre réalité, celle de la série policière notamment.

Par exemple, ci-dessous deux images d'une scène qui semble être une conversation entre deux personnages enquêtant sur le criminel qui serait à l'origine des meurtres - qui existent à la fois dans l'histoire de la série métadiégétique, et dans l'histoire du film lui-même. L'évocation d'une « illusion » ferait basculer le film dans un autre registre, celui du fantastique; alors que cette idée nous est présentée, elle est immédiatement reléguée à une simple hypothèse erronée : un travelling arrière nous fait découvrir que toute cette scène se déroulait dans un écran montrant le retour de la scène en train de se filmer dans la série.



Captures d'écran, *Perfect Blue*, Satoshi Kon

2. La contamination

Dans *Perfect Blue*, les rêves répétés de la protagoniste jamais clairement identifiables comme rêve, conjointement aux processus d'allées et venues entre scènes se déroulant dans la série policière et scènes dans la réalité du récit, trouble la compréhension du spectateur jusqu'à transformer, déplacer le doute au fur et à mesure du film.

En effet, la réalité, le rêve et la série forment trois strates de récit venant s'entremêler dans une sorte de kaléidoscope d'intrigues imbriquées, les fils directeurs venant se contaminer les uns les autres. L'utilisation du dessin comme technique de représentation des images du film vient renforcer ce processus.

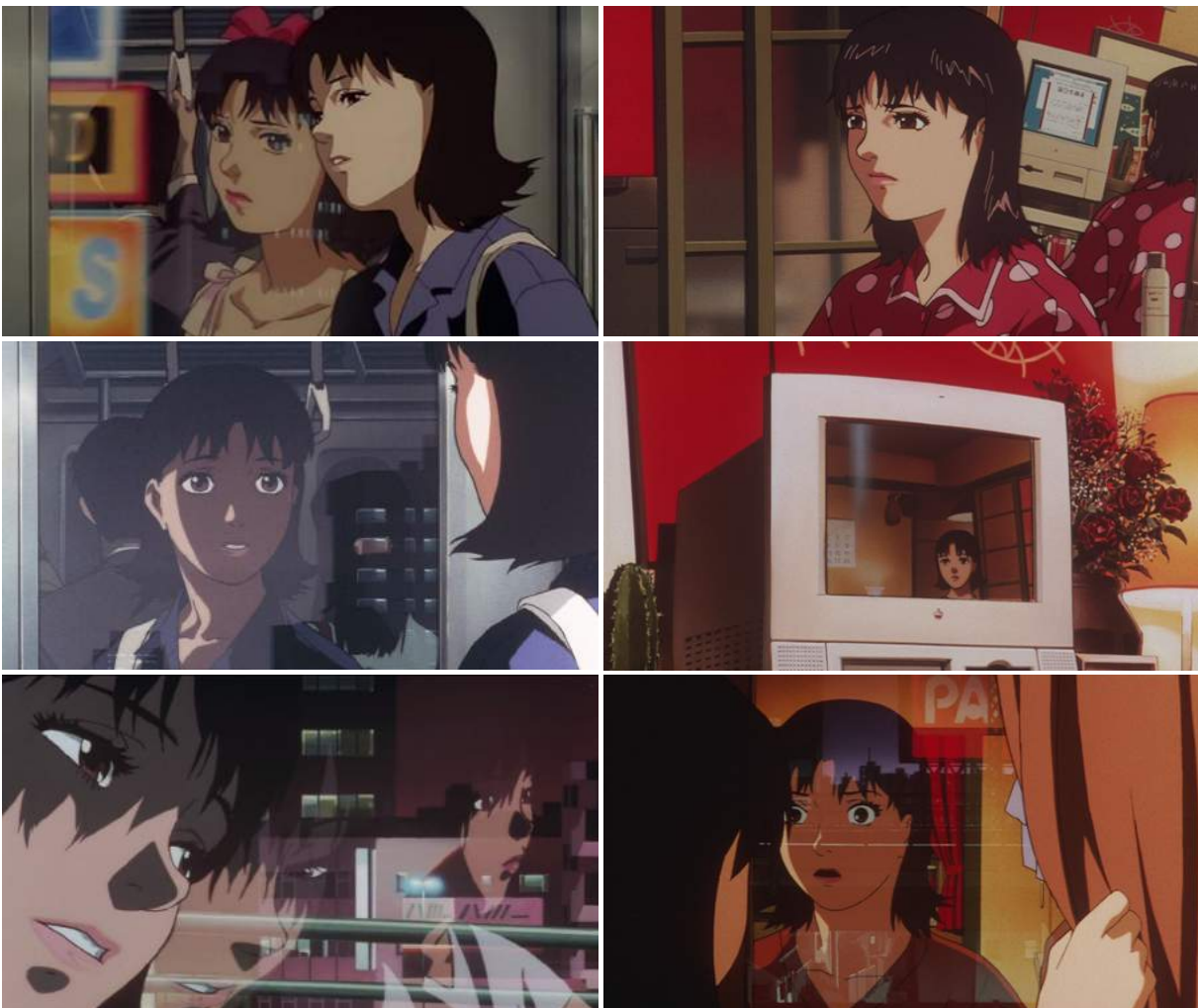
En effet, l'animation dans la culture asiatique est davantage vue comme un élargissement des capacités du médium, opérant par le biais du dessin une prolongation de leur désir de créer des œuvres immersives, en s'affranchissant des contingences du réel : une immersion totale dans un monde entièrement recréé. Cette immersion va permettre de créer un vertige narratif, en proposant une nouvelle forme de trouble : l'indécidabilité totale de l'origine de ce que nous regardons, tout n'étant que le fruit de l'imaginaire du dessin. Les graphismes semblent être volontairement épurés, constituant un atout pour faciliter le trouble. De légers décadres, des flash oniriques qui surgissent sans s'annoncer, des visages opaques et indéchiffrables : en quelques effets simples rendus possibles grâce à la qualité sommaire du dessin, le spectateur se perd. Il est d'ailleurs bloqué dans une zone où faire la distinction est à la limite de l'impossible : que peut-on qualifier de « réel » dans un dessin animé ?

Cet entremêlement vertigineux entre les différentes strates du récit est souligné par une utilisation judicieuse et intelligente du décor, qui arrive discrètement à disséminer ça et là des indices nous faisant davantage ressentir que comprendre, nous faisant entrer dans le vertige de Mima, et dans son enfermement psychologique.

En effet, rien n'est laissé au hasard; le graphisme allant à l'essentiel, on sent que tout en devient signifiant. Par ailleurs, bien que *Perfect Blue* soit son premier film, Satoshi Kon était déjà avant bien connu dans le domaine du manga, ayant signé les décors d'autres films d'animation devenus cultes. On sent alors que l'attention sera portée aux détails, aux agencements, à la façon dont seront cadrés ces décors.

Le personnage de Mima est en proie à un doute sur son identité; en transition entre sa

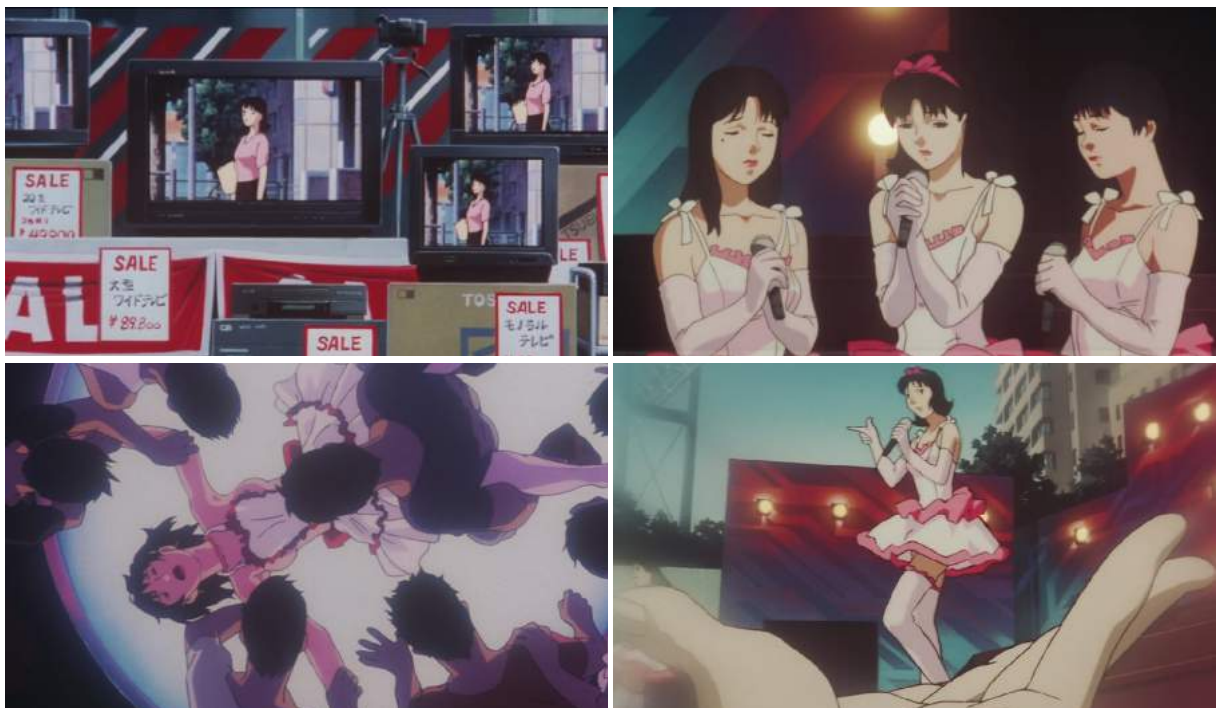
carrière de chanteuse et sa carrière d'actrice, elle se rend compte de la façon dont ses choix de vie ont des répercussions sur la façon dont elle est considérée, et dont elle se considère elle-même. Plus le film avance au gré des jours de tournage et des meurtres décimant lentement son entourage professionnel, plus une question revient dans la bouche de Mima comme un leitmotiv : « Qui êtes vous ? ». D'abord associée au personnage de tueuse schizophrène qu'elle incarne dans la série, cette interrogation sera vite redirigée vers elle-même, ne sachant plus si elle appartient au monde réel ou à la fiction, ou si elle n'est plus qu'une image, façonnée par l'imaginaire, médiatisée par la télévision et un internet naissant où sa vie intime est entièrement dévoilée par le biais d'un site internet se présentant comme un journal intime où chaque détail de sa vie est décortiqué. Prisonnière de son image, cette sensation prend forme par l'utilisation du reflet :



Exemples des quelques nombreux reflets de Mima, *Perfect Blue*, Satoshi Kon

Son image se reflète parfois sur des surfaces donnant l'impression d'un emprisonnement, par exemple le reflet dans l'écran de l'ordinateur. Le reflet peut également nous montrer son dos, l'arrière de sa tête, sorte de représentation de l'inconscient; ou nous montrer à la fois sa face et son envers, deux facettes d'une même personnalité troublée. Il peut également être utilisé de manière plus traditionnelle en dédoublant l'image de Mima, symbolisant sa schizophrénie latente. Son image va jusqu'à être éclatée, fragmentée, à travers différents écrans, paroxysme alliant l'aliénation de la représentation par les médias et le dédoublement de l'identité.

Mima va également être en permanence cernée, entourée jusqu'à l'étouffement. Par exemple lorsqu'elle annonce au public son intention de quitter le groupe alors qu'elle est entourée par ses deux amies chanteuses, ou lorsque ses deux agents discutent de sa réussite en sa présence sans pour autant l'inclure, leur deux reflets encadrant Mima, ou encore lorsqu'elle tourne une scène de viol collectif, ou exemple le plus marquant arrivant dès les premières minutes du film : la main d'un fan, du fan qui va la traquer, qui semble se refermer sur elle.

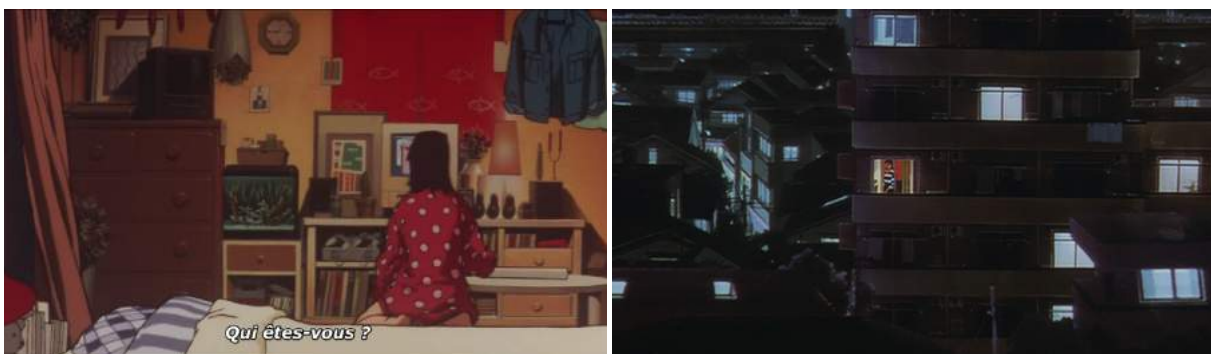


Fragmentation et manipulation de Mima, *Perfect Blue*, Satoshi Kon

L'espace va aussi sembler la cerner en l'excluant, en l'isolant. Elle semble parfois encadrée par l'agencement des éléments du décor, lointaine, prostrée. Cette isolement physiquement est aussi montré d'un point de vue plus psychologique, avec l'utilisation de séparation au sein de l'image comme lorsqu'elle nourrit ses poissons et que l'image est partagée entre les immeubles sombres et anonymes d'un côté, et l'aquarium de l'autre; ou lorsqu'un courant d'air fait onduler un rideau qui vient cacher son visage, l'encercler, le cacher, illustrant une forme de trouble chez elle.



Sa chambre semble aussi l'isoler et se refermer sur elle au fur et à mesure, les teintes changeant également et devenant de plus en plus bleutées, semblables à la gamme colorée présente chez son fan persécuteur.





Évolution de la chambre de Mima et chambre du persécuteur, *Perfect Blue*, Satoshi Kon

La contamination du réel par le rêve et inversement est montré de manière assez évidente dans *Paperhouse*. En effet, c'est sur cet effet que repose principalement le film, montrant d'abord comme je l'avais évoqué dans la première partie la façon dont le dessin influence le rêve, ou le rêve le dessin. Étant deux formes d'espace mental d'un même personnage, la porosité semble évidente. Cependant ces espaces de rêve et d'imaginaire finissent par s'étendre sur le territoire du réel, et les deux vont finir par se contaminer.

En effet, le basculement va débuter lorsqu'un autre personnage va arriver dans les espaces du rêve. Suite à un second malaise, la jeune Anna qui dessine et rêve est alitée et son médecin lui parle d'un autre patient, alité lui depuis un an. Anna ajoute un garçon à son dessin de maison débuté en début de film après cette conversation, et lorsqu'elle se rend de nouveau dans son rêve, un garçon est apparu à la fenêtre. On pense encore être dans l'imaginaire de cet enfant, mais rapidement le rêve va finir par contaminer le réel, et le sort du jeune patient du médecin semble dépendre du dessin d'Anna, et de ses rêves. Ainsi, après un épisode de peur suscitée par la présence d'un personnage malfaisant que Anna a dessiné et qu'elle ne peut effacer qui apparaît dans ses rêves, elle décide de chiffonner le dessin afin de ne plus en rêver. Les cauchemars cessent, cependant elle



La maison ravagée par la destruction du dessin, *Paperhouse*, Bernard Rose

apprend en surprenant la conversation entre sa mère et le médecin revenue la voir que l'état de son jeune patient s'est aggravé, et qu'il est à présent hospitalisé. Anna se rend aussi compte que le nom du personnage de son rêve, sorte d'ami imaginaire venant palier à sa solitude et sa relation trouble avec son père, est également le nom du patient. Elle se hâte alors de retrouver le dessin, le défroisse, et s'y rend une nouvelle fois dans son sommeil. L'espace s'est métamorphosé, et tout ce qui semblait avant paisible et serein est devenu cauchemardesque.

Cet épisode cauchemardesque va d'ailleurs rappelé Anna à sa crainte intime que le film aborde de manière incertaine. En effet, le personnage malfaisant qu'elle essaie de supprimer de son dessin et de son cauchemar n'est autre que son père, absent pendant

une grande partie du film, abordé par Anna comme une personne potentiellement nocive, qui tout du moins lui fait peur par son comportement étrange lorsqu'il a bu. Ce qui lui fait peur semble se situer ailleurs, et la maison semble même être une sorte de représentation de la figure du père, qui se présente à la fois comme un endroit accueillant, protecteur et familial, mais qui peut soudainement changer et devenir dangereux, malsain. Cette impression se confirme lorsqu'une surimpression vient superposer le visage du père par photo et l'apparition du rêve de la maison.



La maison comme représentation de la figure paternelle ?, *Paperhouse*, Bernard Rose

Le cauchemar se déroulant dans la maison dévastée prendra d'ailleurs fin avec la mort du personnage représentant le père, couplée à la disparation de la maison qui part en flammes. Afin de tenter d'arrêter son père devenu menaçant, Anna, rêveuse lucide n'arrivant plus à se réveiller pour mettre fin au cauchemar, tente de déchirer dans la réalité son dessin afin de supprimer son père du rêve. Elle se souvient l'avoir dessiné là, en bas à gauche, et elle sait qu'il lui suffira de déchirer cette partie du dessin pour en sauver tout le reste. La porosité atteint son paroxysme lorsqu'elle effectue donc dans le rêve et la réalité les mêmes gestes afin de déchirer ce dessin.



Même position, mêmes gestes, dans le réel et dans le rêve, *Paperhouse*, Bernard Rose

3. Le basculement

Les deux exemples abordés avant montrent la porosité entre deux mondes, celui du monde de la veille et celui du monde des rêves; cependant, une autre forme de contamination peut être possible : la contamination mentale.

En effet, d'autres films jouent sur un registre qui tend vers le fantastique ou l'onirique par une autre forme de contamination, la contamination mentale.

En effet, je pense notamment à *L'année dernière à Marienbad*, qui sera abordé de manière plus profonde dans la troisième partie. Les personnages seront nommés par des lettres comme dans le scénario, n'ayant jamais de nom à l'écran. L'homme qui semble être le protagoniste, étant à la fois narrateur, voix off et personnage qui semble dicter le cour du film sera X, la femme qu'il essaye de convaincre et d'entraîner avec lui sera A.

Il y a diverses façons d'interpréter - comme toujours mais davantage ici encore, sa forme étant inédite et volontairement labyrinthique tant dans le récit que dans l'espace - mais l'une des plus communes semble être que dans ce monde fermé qu'est Marienbad, sorte de boîte à musique baroque habitée par des automates limités en mouvement, en conversation et en autonomie, X est un homme doué de conscience, d'intelligence, et de souvenir. Il est doté d'une mémoire qui le ramène au souvenir obsédant de la rencontre avec A avec qui il aurait eu une histoire d'amour, et est habité par ces souvenirs sur lesquels il met des images. Ces images sont si fortes qu'elles apparaissent dans le film, comme si leur force était si grande qu'elle venait parasiter le film et le montage lui-même. Longtemps insensible et passive, A commence à être contaminée par ces visions, et finit par être aussi imprégnée par ces visions, par une contamination de l'esprit. X tenterait alors de la libérer de cet endroit, en dehors du temps et de l'espace. L'homme pleinement conscient tenterait alors de libérer cette femme passive, incapable de réflexion et d'autonomie, cette contamination les menant tous les deux à la fin du film vers une forme de libération et de liberté, prêts à partir de ces couloirs infinis.

Cette interprétation met à mon sens de côté le caractère menaçant de X; il ne se contente pas d'insuffler à A ses souvenirs et ses visions. Il semble la manipuler, et plusieurs événements nous mènerait vers des pistes plus sombres, l'incapacité de se souvenir de A résultant alors davantage d'un souvenir traumatique.

Le décor est ici cloisonnant : malgré l'étendue qui se devine des lieux, les éléments de l'intérieur renvoient à ceux de l'extérieur, les espaces ne sont toujours qu'une succession de salons, entre des couloirs interminables, des portes et des tentures, le tout dans un baroque luxueux, qui semble trop, qui semble étouffant, vénéneux. Et c'est en effet le lieu, cet espace étouffant qui semble parfois être lui-même la raison de cette amnésie collective, le but principal étant de s'en échapper afin de retrouver une liberté.



L'espace emprisonnant de Marienbad, *L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais



Lien permanent entre l'extérieur et l'intérieur, *L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais

Le basculement vers un autre genre peut aussi être induite par un trouble dans la réalité après que l'intrigue soit pourtant résolue.



Fin en suspens de *Perfect Blue*, Satoshi Kon

Par exemple, dans *Perfect Blue*, lorsqu'on apprend enfin qui était la personne qui manipulait Mima depuis le début et que le cauchemar cesse enfin, la dernière scène laisse planer un doute.

En effet, la psychose étant finie, on ne s'attend pas à voir une fois de plus Mima se regarder dans un reflet et voir une autre version d'elle-même. La conversation entre deux infirmières qui viennent de la voir passer prend soudainement une autre couleur, lorsqu'elles s'interrogent si c'est bien la fameuse Mima qui vient de passer, ou si ce n'était qu'une autre, un double, une ressemblance.

Le film se conclut par l'apparition d'un dernier reflet, où Mima, après avoir retiré ses lunettes noires, se regarder en affirmant être « la vraie » Mima. Ni elle, ni juste Mima, mais « la vraie ».

Dans *Twin Peaks*, le siège des images mentales, qui se révèle être la clé de la série, existe d'abord dans les rêves du protagoniste avant de se révéler être un lieu existant. On aperçoit ce lieu dès le 2ème épisode de la saison 1, avant de le parcourir entièrement à la fin de la saison 2, laissant place aux fantasmes les plus audacieux dans la saison 3, émergeant toujours du même endroit : la « Red Room », la Black Lodge, « where dreams come from ».

Ce lieu s'annonce dès le début être l'origine et la finalité de la série.

En effet, la situation initiale qui enclenche l'intrigue de la série est étonnamment simple : le meurtre de Laura Palmer, jeune femme à l'apparence exemplaire, retrouvée morte un matin au bord de l'eau, emballée dans un linceul de plastique. Et durant toute la série, bien que l'assassin finisse par être identifié à la moitié de la saison 2, la question initiale perdure, « Qui a tué Laura Palmer ? », prenant un sens différent au fur et à mesure de la découverte de l'univers dense, riche et fantastique de *Twin Peaks*. Cette question est donc celle que tenteront de résoudre la série et le protagoniste, l'agent spécial Dale Cooper, agent du FBI dépêché à l'occasion dans la petite ville calme en apparence de *Twin Peaks*. Or, cet agent est habité par des visions, qui peuvent être nocturnes comme diurnes, et qui vont l'aider à avancer dans l'intrigue. Dès la fin de l'épisode 2, la fameuse Red Room apparaît alors dans ses rêves, et le lendemain matin, dans l'épisode 3, après avoir raconté son rêve, il conclut : « My dream is a code waiting to be broken. Break the code, solve the crime », résumant le long parcours qui l'attend durant les 30 prochaines heures de la série.

Par ailleurs, dans *Twin Peaks*, les visions éveillées de l'agent Dale Cooper sont toujours marquées par une forte théâtralité, se déroulant parfois sur scène, notamment celle du Bang Bang Bar, lieu de réunion privilégié de *Twin Peaks* aux lourds rideaux rouges, une fois de plus.

La lumière a aussi son importance dans ces apparitions, changeant soudainement et venant mettre en lumière, assumant l'artificialité de l'éclairage, un personnage ou un élément. Lynch emploie une technique de surimpression afin de montrer la façon dont ces visions



Hallucination/vision de Dale Cooper au Bang Bang bar, *Twin Peaks*, David Lynch

représentent une sorte de croisement entre deux mondes, comme si la réalité d'un autre monde venait se superposer à ce que nous voyons de notre monde. Baudelaire évoquait cette idée dans le sonnet *Correspondances* de son recueil *Les Fleurs du Mal* : le poète est le seul qui peut percevoir intimement le monde sensible, en ayant une vision qui voit les correspondances entre le naturel et le surréel ; l'artiste nous invite à entrer dans un lieu sacré en allant au-delà des apparences sensibles, où tout est symbole, et où le poète est celui dont la mission est d'employer le langage au service du mystère indicible. Lynch nous propose de voir ces correspondances au travers des yeux de Dale Cooper, personnage éminemment poétique.

Ainsi, à plusieurs reprises, la parenthèse onirique s'annonce par une suspension du temps, une lumière qui change, une temporalité qui va s'étirer, et une surimpression qui va venir faire apparaître des personnages, toujours les mêmes (souvent la figure du Géant), symbole annonciateur d'une progression dans l'enquête. La surimpression est également employée quand on entre dans les souvenirs de Cooper, comme lorsqu'il évoque son ex-femme. Elle est enfin employée dans le dernier épisode de la saison 2, lorsque Cooper trouve l'entrée de la Black Lodge : après avoir tourné dans le sens d'une montre autour d'un creux rempli d'un liquide à l'allure d'huile de moteur caché au cœur de la forêt de Ghostwood, entre 12 sycomores disposés en cercle, la surimpression la plus attendue arrive, dévoilant un rideau rouge, le rideau rouge que nous voyions depuis le départ. Cooper rentre, et disparaît du monde réel pour aller au cœur de l'irréel. Nous découvrons alors un nouvel espace de la Red Room, son entrée. C'est un couloir, avec les mêmes codes que la pièce que nous connaissions jusqu'alors : rideaux rouges en guise de mur, sol aux lignes zigzagantes, et une statue, cette fois-ci une reproduction de la Vénus de Milo. Son regard est tourné vers la « porte » de la Black Lodge, entrée entre deux plis de rideaux.

Cet espace montré comme un espace onirique, une parenthèse, depuis le départ bascule donc le réel.



Souvenir de Dale, *Twin Peaks*, David Lynch



Entrée et sortie de la Black Lodge, *Twin Peaks*, David Lynch

Ce motif du rideau montrant une invitation à l'onirisme et à dévoiler le caché, l'essence du mal chez Lynch, se retrouve de part et d'autre de la série dès qu'il s'agit d'un lieu abritant quelque chose de malsain, tel qu'une cabane où se serait potentiellement réfugié le tueur de Laura, ou l'intérieur du One Eyed Jack's, maison close aux portes du village de Twin Peaks.



Intérieur du One Eyed Jack's, *Twin Peaks*, David Lynch



Cabane dans la forêt, *Twin Peaks*, David Lynch

Partie III.

Le film onirique

le doute qu'instaure le film

Dans *Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, Baudry emploie l'expression « d'effet-rêve ». Pour lui, « l'effet-rêve » qualifie la qualité de croyance absolue dont le rêveur subit l'emprise pendant son sommeil, qui peut se rapprocher de l'impression de réalité au cinéma, cette simulation du « plus-que-réel » onirique redonnée à vivre à volonté.

Dans cette troisième et dernière partie, j'aborderai les films où la séquence de rêve laisse place au rêve de cinéma. La qualité onirique est toujours motivée par le récit, mais ses frontières sont dorénavant poreuses, incertaines, voire inexistantes.

En effet, certains films parviennent à susciter une variante d'effet-rêve qui n'est plus seulement un modèle abstrait d'impression de réalité, mais qui construisent une logique narrative et figurative de l'inconscient, en gardant cette part fondamentale de « plus-que-réel » : une logique qui leur est propre, difficilement déplaçable et similaire dans d'autres films, à part. Ces films peuvent donc être réputés comme étant des films à énigmes, indéchiffrables, à moins d'avoir été un spectateur attentif qui arrive à rentrer dans cette nouvelle logique, généralement au bout de plusieurs visionnages.

Dans l'effet-rêve produit par ces films, il s'agit de présenter, imposer au spectateur « cette sorte d'éclairage au magnésium, cette clarté de diamant noir où les objets, dans la seconde qui est l'éternité, apparaissent sous leur forme essentielle, étrangement définie » comme l'avait écrit Franz Hellens dans *Mélusime*¹; ou comme l'avait brillamment formulé Raymond Bellour dans *Le Corps du cinéma*, c'est un « saisissement d'idée à travers un saisissement du corps »². « Pour persuader ainsi, la rhétorique ne suffit pas : il faut la force créatrice d'une poétique effectivement modelée sur le rêve, son travail, ses sensations. » écrit Marie Martin dans son article *La poétique du rêve du point de vue d'une théorie des effets*³. Cette force créatrice peut s'exprimer de différentes manières.

Par exemple, il est possible de penser la créativité filmique par une intensification des effets, rendu possible par la figurabilité onirique. La figurabilité pourrait être définie par le mécanisme par lequel le rêve transforme les pensées du rêve en images – la psychanalyse

.....
1 Franz Hellens, *Mélusime*, p.35

2 Raymond Bellour dans *Le Corps du cinéma*, p.87

3 Marie Martin, *La poétique du rêve du point de vue d'une théorie des effets*, p.4 de l'article

étudie la façon dont on peut retrouver les pensées du rêve sur la base des images visuelles nocturnes produites, sans savoir réellement pour autant quel processus se déclenche pour que nous fabriquions ces images cryptiques. Cette figurabilité peut donc être une forme de liberté stylistique, ayant pour seule limite les scénarios propres aux rêves. L'esthétique n'hésitera donc pas à aller vers les audaces les plus baroques, les couleurs les plus surréelles, les agencements d'espaces les plus incongrus comme dans *Suspiria*.

La force créatrice peut aussi s'exprimer par une plus grande sobriété esthétique, en se modelant sur un référent nocturne insaisissable, et en faisant émerger l'effet-rêve d'une manière moins visuelle mais tout aussi importante sur le plan du ressenti, comme dans *L'année dernière à Marienbad*.

J'étudierai ici des décors de films qui présentent un anthropomorphisme, c'est-à-dire qui deviennent des personnages à part entière et qui viendront mettre à mal les personnages qui les habitent ; puis la façon dont le décor peut être une structure symbolique du récit, spécifiquement à travers l'exemple de *L'année dernière à Marienbad*.

1. Anthropomorphisme du décor

Dans les films que je qualifie ici d'oniriques, le décor peut souvent être considéré comme un personnage à part entière, tant sa présence est forte et occupe l'image de manière aussi puissante que les acteurs. Il semble être doté de sa propre volonté, venant aider ou mettre à mal le personnage, changeant au gré de ses envies, comme l'espace d'un rêve ou d'une pensée se métamorphosant au cours d'idées changeantes.

Sa façon d'exister à l'image peut se manifester par une surenchère esthétique comme dans *Suspiria*, couleurs acidulées et criardes, changement d'éclairage radical venant mettre en lumière un surnaturel latent, surcharge baroque et luxueuse. Son esthétique se pare également de nombreuses références picturales.

En effet, dans *Suspiria* les références picturales sont montrées de manière assez évidente, et interviennent dans des moments de narration qui vont faire basculer vers le vénéneux.

Les œuvres montrées avec le plus d'évidence sont celles d'Escher.

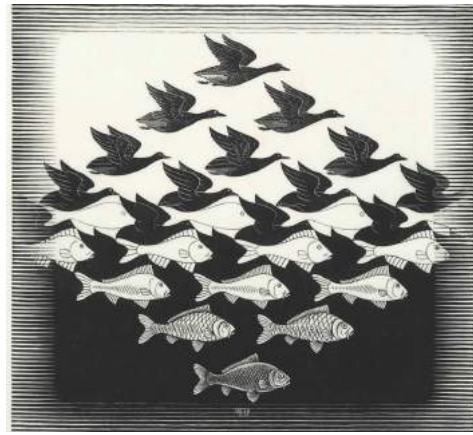
Il y a d'abord le papier peint aux motifs reprenant un dessin de la série Division régulière du plan, présentant une alternance entre un motif de poisson et un motif d'oiseau, dans la chambre où vient se réfugier la première victime du film. Puis il y a le papier peint du bureau de la directrice de l'école de danse, qui reprend de manière plus évident encore sous forme de motif l'œuvre Belvedere, en un enchevêtrement d'escaliers et de portes arquées se perdant dans les hauteurs d'une sorte de ville imaginaire ainsi créée.

Les œuvres d'Escher explorent l'imaginaire en représentant des constructions impossibles et infinies, pavages et combinaisons de motifs se transformant graduellement en d'autres formes, ambiguïté entre bidimensionnalité et tridimensionnalité, bref en défiant les modes habituels de représentations du spectateur. L'utilisation de ces œuvres est donc un appel à l'imaginaire, à celui des personnages qui habitent ces lieux comme à celui du spectateur, et est un indice pour nous rappeler qu'il ne faut pas croire que ce que nous voyons.

Dans l'une des seules scènes se déroulant en extérieur, la référence aux tableaux de Chirico vient rendre tout aussi angoissant que les espaces intérieurs cette grande place, où



La première chambre, *Suspiria*, Dario Argento



Division régulière du plan, M. C. Escher, 1936



Le mystérieux bureau de la directrice, *Suspiria*, Dario Argento



The Monsters on the Street Corner, Karel Thole, 1966



Belvedere, M. C. Escher, 1958



Géométrie marquée, *Suspiria*, Dario Argento



Inside St Peter's, M. C. Escher

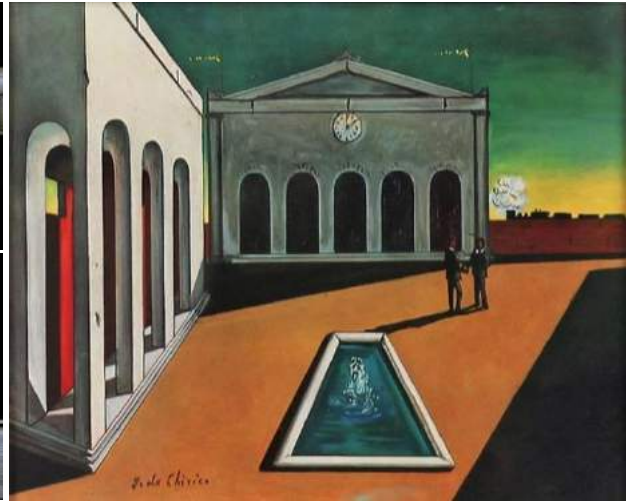
se déroulera l'un des meurtres les plus terrifiants du film. En opposition avec le faste luxueux et baroque surchargé des intérieurs, cette scène extérieure se déroule sur une immense place vide, avec deux bâtiments lourds et imposant rappelant l'Acropole d'Athènes. Sur un fond de nuit sans lune entièrement noir se détachent ces deux architectures blanches, lourdes et paraissant presque surnaturelles dans le paysage, et préfigurent l'atrocité de la scène qui va se dérouler par leur présence angoissante, enfermante.

De manière moins criante, il y a également les œuvres accrochées dans le bureau de la directrice : 3 ou 4 dessins (leur nombre varie selon le moment de l'intrigue) de Beardsley représentant des femmes, issus d'une série d'illustrations réalisées pour *Salomé* d'Oscar Wilde, dont une particulièrement reconnaissable, La jupe-paon. Pour poursuivre dans l'inspiration Art Nouveau, il y a également le corridor menant aux pièces cachées de l'école qui en a de forts accents, mur noirs et motifs or qui pourrait faire penser à la Peacock Room de James McNeill Whistler. Le motif du paon s'achève lorsque Suzy rentre dans la chambre cachée et tombe sur une sorte de luminaire représentant un paon au plumage de cristal (rappelons que Argento a aussi réalisé quelques années avant *The Bird with Crystal Plumage*) qui s'avérera avoir une grande importance dans la résolution de l'histoire. Le paon a une esthétique particulière qui lui a valu d'être un sujet souvent représenté dans le monde de l'art, et d'être associé à diverses choses : l'immortalité, la capacité de renouvellement, la renaissance ou la résurrection durant le Moyen-Âge en Europe, ou la dualité psychique de l'homme au Moyen-Orient. Mais de manière plus directe, cet oiseau est connu pour son plumage remarquable donnant l'impression qu'il a un œil sur chacune de ses plumes. Sa récurrence dans le décor peut faire référence principalement à cette impression, devenant un symbole de l'école de danse elle-même, qui observe, se déploie, se révèle au fur et à mesure de l'histoire.

En effet le personnage central de *Suspiria* pourrait être l'école en elle-même. Argento reprend tous les codes du film de maison hantée : réflexion sur le point de vue, grand escalier central tel une colonne vertébral de l'être qu'est la maison, scènes de couloirs, parcourus par de longs travelling sans que l'on sache où on va arriver, ce qu'on va voir ou non, porte qui s'ouvre seule, lourdes draperies. Et à raison, car c'est l'imposante bâtisse qui domine le film. L'école est le centre nerveux



La place vide, *Suspiria*, Dario Argento



La partenza dell' amico, Giorgio De Chirico, 1972



Le mystérieux bureau de la directrice, *Suspiria*, Dario Argento



La jupe-paon, Beardsley



Couloir dérobé, *Suspiria*, Dario Argento



Peacock Room, James McNeill Whistler



Chambre cachée, *Suspiria*, Dario Argento

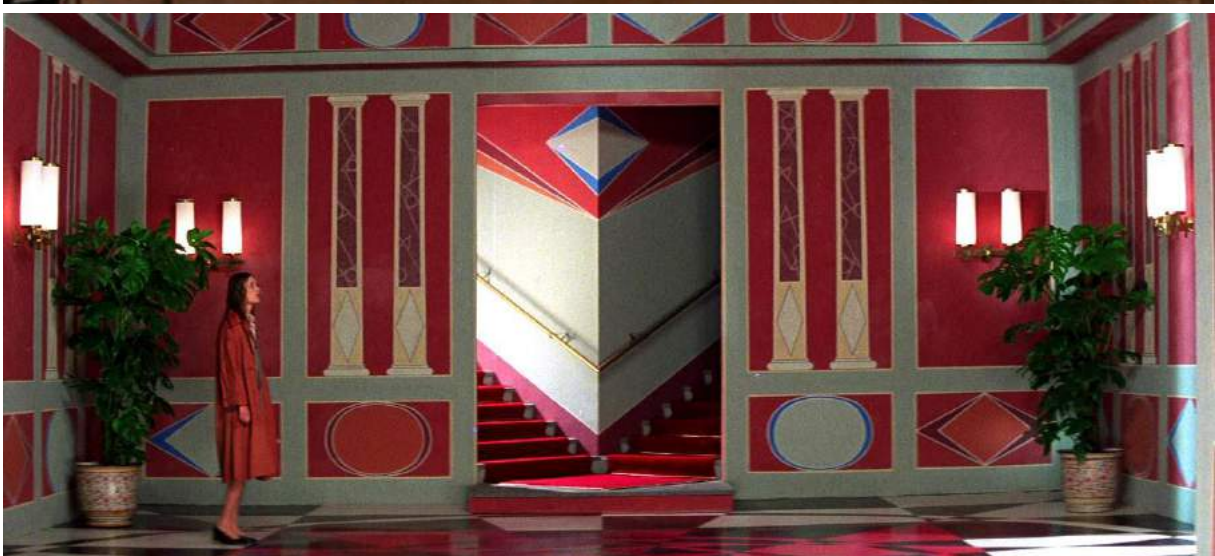
du film. Tout le film, ou presque, se déroule en son sein ; à partir du moment où Suzy rentre dans son enceinte, elle n'en sortira qu'une seule fois pour aller voir un professeur, qui lui donnera la clé de l'intrigue, et c'est uniquement dans cette scène qu'il fait jour, qu'il cesse de pleuvoir, et que l'éclairage et le discours rationnel reviennent. Le reste du film travaille sur l'oppression, l'enfermement des jeunes femmes par l'étouffement d'un décor démesurément baroque, à l'opulence vénéneuse, aux couleurs criardes, aux audaces architecturales incongrues : Argento abandonne toute rationalité et crée un univers parallèle, une réalité alternative qui lui permet d'exprimer tous les excès stylistiques et formels.

L'école est en effet démesurément grande, et bien que toutes ses actions se déroulent en elle, il nous est impossible de la comprendre.

En effet, les espaces s'enchaînent, chargés de symboles s'inspirant d'œuvres picturales comme vu précédemment, les couloirs aux nombreuses portes se succèdent, les portes se ferment et s'ouvrent seules ou sont dérobées. Les faux-raccords sont omniprésents dans l'unité de lieux, les successions d'espace sont sans logique pour le spectateur ; il y a une volonté affichée de le perdre, le plongeant dans une incapacité à cartographier les lieux. Cependant, l'architecture du lieu cherche aussi à mettre à mal ses personnages.

En effet, par exemple, les décors sont disproportionnés au point que les poignées de portes semblent trop hautes, transformant les jeunes femmes en petites filles.

Le décor semble également réagir aux actions qu'il accueille, comme lors d'une scène où Sara, l'amie de Suzy, cherche à échapper au meurtrier. Elle cherche à se réfugier, ou à fuir, et finit par s'enfermer dans une pièce qui semble se situer au grenier. Pendant que le tueur tente d'en ouvrir la porte, elle se retourne afin de chercher une issue, et voit plusieurs éléments quelconques prêts à être empilés sous une petite fenêtre en hauteur. Tout est à portée de main, tout semble évident, et le décor se rapprocherait presque du décor vidéoludique qui propose toujours pour faire avancer la narration des solutions permettant au personnage sa progression. Mais cette solution trop évidente ne pouvait être qu'un piège : arrivée en haut, Sara bascule une pièce étrange, sorte d'entrepôt dont le sol est envahi par ce qui ressemble à un gigantesque ressort dont elle devient prisonnière, facilitant son meurtre. Exemple le plus édifiant : pour se sauver et découvrir le mystère qui régit l'école, Suzy doit



Un décor qui s'assume, *Suspiria*, Dario Argento

cartographier l'école, mais sans logique réel d'espace, uniquement par le son : le chemin qu'elle doit suivre est dévoilé par les pas qui résonnent dans les couloirs de l'école, toujours les mêmes, rythmés, cadencés. En effet, à la nuit tombée, des personnes parcourent les couloirs, toujours dans la même direction, toujours au même rythme, avec toujours le même nombre de pas. Sara s'en était rendu compte, et l'avait écrit afin de prévenir Suzy avant qu'elle ne se fasse tuer. Armée du morceau de papier contenant toutes les précieuses informations, Suzy arpente les couloirs, prend les portes dérobées, comptant pas après pas, comme une unité de mesure qui se répète, afin de mieux définir les contours insaisissables de cette école. Et enfin, quand l'entité qui possédait l'école est tuée, c'est tout le décor qui vole en éclat : les meubles bougent seuls, viennent se fracasser contre d'autres meubles tandis que les accessoires explosent, que de grandes griffures viennent strier les murs, que les portes sortent de leurs gonds pour s'ouvrir dans de grands fracas, pour finalement finir en flamme. Ainsi, le décor se révèle être le personnage principal du film, capable de vivre, de réfléchir, d'agir, et de mourir.



Un décor vidéoludique, qui donne l'impression d'aider avant de piéger,
Suspiria, Dario Argento



Un décor qui meurt, *Suspiria*, Dario Argento

Dans *Twin Peaks*, la Black Lodge a sa propre logique et a pour principale volonté de perdre le personnage, et le spectateur. En effet, comme vu précédemment, elle est faite de rideaux rouges sang en guise de murs, d'un sol aux lignes zigzagantes blanches et noires, de trois fauteuils, trois lampes, une table basse, une statue de Vénus, et d'un couloir d'entrée et de sortie tout en rideaux également, présentant une autre Vénus. La physique du monde réel échappe également à sa logique; la gravité n'est plus de rigueur, les matières se transforment.

Ses coins opposés font office d'entrée et de sortie, donnant toujours sur le même couloir, puis de nouveau sur la même pièce, présentant parfois des variations dans son meublage ou son éclairage. Il est impossible de la cartographier. Cette impossibilité réside dans le fait qu'il évolue suivant les peurs et les sentiments de la personne qui le parcourt, rencontrant des fantômes du passés sous forme de vision, changeant d'apparence au fur et à mesure d'un cheminant plus interne que réellement géographique.



Modification de la physique du monde réel, *Twin Peaks*, David Lynch

Dans *L'année dernière à Marienbad*, c'est également l'espace difficilement compréhensible qui va venir personnifier l'hôtel dans lequel se déroule l'action, tandis que dans *Perfect Blue* c'est l'utilisation d'espaces toujours clos qui viendra symboliser et malmener à la fois le personnage de Mima à travers les thèmes de l'isolement et de l'enfermement.

2. Décor-récit, le décor comme structure symbolique du récit

Les films que je propose ici comme présentant une forme d'anthropomorphisme par leur façon de malmener les personnages qui les habitent présentent également d'autres similitudes. Je propose une analyse transversale de trois films : *Mulholland Drive*, *Perfect Blue* et *L'année dernière à Marienbad*.

En effet, d'un point de vue narratif, ces films construisent des dispositifs semblables.

D'abord, une forte dimension narrative les caractérise malgré la difficulté pour le spectateur de la rendre lisible : le déploiement formel de la narration devient prégnant face au contenu. En effet, nous sommes parfois dans une réécriture d'une forme de récit classique et stéréotypé : celui de l'actrice candide prête à tout, ou tout du moins beaucoup, pour accéder à la réussite dans *Mulholland Drive* et *Perfect Blue* (qui rappelle aussi d'une certaine manière *Black Swan* et *Suspiria* dans le monde de la

danse) – et qui s'avère être également une critique acerbe de ces milieux artistiques, de la manière dont ils manipulent et façonnent ; et une réflexion sur le métier d'interprète, la façon dont les rôles nous incarnent parfois davantage que nous les incarnons. Il y a également la dimension narrative très affirmée de la voix off de *L'année dernière à Marienbad* qui « guide » le film du début, même avant que l'image n'apparaisse, jusqu'à la fin – bien qu'elle nous guide suivant sa propre logique sinueuse et sibylline, comme une mémoire qui se cherche, se déconstruit pour mieux se reconstruire, peut-être même comme un film qui se monte.

Il y a naturellement l'utilisation du rêve, ou tout du moins la possibilité de considérer une partie de l'intrigue comme un rêve enchâssé, qui a pour effet d'à la fois faire avancer l'intrigue et de la remettre en question, nous faisant reconsidérer ce que nous venions de voir et incitant à un va-et-vient constant de la pensée.

À ceci est associé une action caractérisée par l'attente, une temporalité perçue comme dilatée, afin de nous laisser le temps d'opérer ces mouvements de pensée qui participent à cette impression de temporalité trouble, la forme même du film nous incitant à remettre en doute ce que nous venons de voir tandis que l'intrigue continue à se dérouler. *Perfect Blue* y échappe, ne laissant que peu de répit au spectateur, participant d'une autre manière à le perdre, en donnant des indices parfois plus évidents nous incitant à en tirer de rapides conclusions qui se révèlent successivement être fausses.

Cette incertitude entre réel et rêve est amenée également par un effet de sérialité. La répétition est souvent, de manière la plus évidente, sonore : des formules clés récurrentes sonnent différemment dans notre compréhension au fur et à mesure que se déroule le film, nourrissant à la fois une potentielle compréhension et nos doutes.

Dans *L'année dernière à Marienbad*, le film s'ouvre sur une voix off répétant obsessionnellement la même chose, d'abord sur la fin du générique, puis sur fond noir, et enfin accompagnant des descriptions visuelles du décor qui se dévoile. Les dialogues des personnages secondaires se répètent également selon diverses variations, ainsi que leurs postures, leurs chorégraphies. Les dialogues des protagonistes aussi, avec ces supplications incessantes

de A qui demande à X « Taisez-vous », « Laissez-moi » et lui demande « Qui êtes-vous ? ». Dans *Perfect Blue*, ce même « Qui êtes-vous ? » se répète tout du long. Les réveils successifs de Mima nous perdent entre le réel, le virtuel, et l'émergence d'un monde au croisement des deux autres qui est celui du cinéma dans lequel Mima évolue en tant que jeune actrice. Les actions dans l'un des mondes semblent contaminer les autres mondes, si bien que la sérialité et la superposition de ces trois formes de récits nous perdent. Dans *Mulholland Drive*, ce sont également des lieux et des actions qui se répètent avec des variations, mais de manière moins évidente que dans les deux premiers.

Autre spécificité, l'organisation du récit se fait autour d'un dispositif spatial. Dans *L'année dernière à Marienbad*, il s'agit de l'hôtel dans lequel les personnages semblent enfermés, sorte de lieu clos en dehors de toute géographie et temporalité représentables. Je développerai plus en profondeur plus tard ces jeux de miroirs entre extérieurs et intérieurs, les intérieurs devenant extérieurs et inversement par le biais du décor, donnant une impression d'enfermement malgré les vastes espaces. Dans *Perfect Blue*, tout est aussi affaire d'enfermement, chaque scène prenant place dans des décors dessinant un environnement clos : plateaux de tournage, appartements ; et quand il s'agit d'extérieurs, l'enchevêtrement d'immeubles aux multitudes de fenêtres aveugles qui semblent vides renvoie à un sentiment d'isolement peut-être plus profond encore. Dans *Mulholland Drive*, c'est évidemment la route éponyme, sorte de chemin de pensée sinueux qui surplombe Los Angeles, ville-décor par excellence, qui guide le récit.

Dernier point commun et non des moindres, ces récits sont des films à énigmes dont la clé est révélée par l'intermédiaire d'une métaphore de représentation. Une scène de théâtre dans *L'année dernière à Marienbad* et *Mulholland Drive* ou un plateau de cinéma dans *Perfect Blue* sont mis en abyme et sont utilisés comme explication, ou illustration, d'un renversement narratif.

J'aimerais illustrer ces propos par une analyse plus approfondie d'un film en particulier, *L'année dernière à Marienbad*.

« Des salles silencieuses où les pas de celui qui s'avance sont absorbés par des tapis si beaux, si épais, qu'aucun bruit de pas ne parvient à sa propre oreille, comme si l'oreille, elle-même, de celui qui s'avance, une fois de plus, le long de ce couloir, à travers ces salons, ces galeries, dans cette construction d'un autre siècle, cet hôtel immense, luxueux, baroque, lugubre où des couloirs interminables se succèdent aux couloirs, silencieux, déserts, surchargés par des corps sombres froids des boiseries, de stucs, des panneaux moulurés, marbres, glaces noires, tableaux aux teintes noires, colonnes, encadrements sculptés des portes, enfilades de portes, de galeries, de couloirs transversaux qui débouchent à leur tour sur des salons déserts, des salons surchargés d'une ornementation d'un autre siècle. Des salles silencieuses où les pas de celui qui s'avance... », un des leitmotiv de la voix off de *L'année dernière à Marienbad*

La voix off du début de *L'année dernière à Marienbad* décrit avec précision de manière entêtante le décor dans lequel va se dérouler l'action, d'abord durant le générique, puis sur fond noir, nous laissant alors le loisir d'imaginer l'espace décrit. Cette introduction à la voix monocorde semble être une invitation au voyage intérieur : dès le départ l'espace décrit semble ne pas seulement être tangible mais avoir également la valeur d'espace mental, en évoquant des choses sensorielles telles que les « salles silencieuses », les pas « absorbés par des tapis (...) si épais », les couloirs « silencieux », les corps « sombres et froids des boiseries », en somme en s'échappant de la description objective et en nous faisant rentrer dans le domaine des sensations. L'espace décrit, fait de « couloirs interminables (qui) se succèdent aux couloirs » et d'« enfilades de portes, de galeries, de couloirs transversaux qui débouchent à leur tour sur des salons déserts » évoque un labyrinthe fait également de reflets, sorte de palais des glaces aux allures de circonvolutions d'un cerveau, chemin de pensée d'un esprit qui essaie de se remémorer ou d'inventer en se perdant dans ses limbes.

Le caractère monocorde et répétitif de la voix achève de donner cette impression en tentant de nous faire rentrer dans un état hypnotique.

La façon dont cette voix « plante le décor » est donc une introduction à l'arrivée de l'image qui se révèle être finalement tout aussi mystérieuse ; on nous offre à voir ces moulures, ces couloirs, ces portes, en nous montrant lors de longs travelling seulement des éléments

décorrélés de ce qui les entourent, si bien que la superposition de la voix et d'images descriptives est davantage destinée à nous perdre qu'à nous dépeindre le lieu. Les plans se succèdent, ne nous permettant pas de cartographier un espace cohérent.

Bienvenue alors dans un monde indéchiffrable où sans cesse l'espace et le temps font retour et sont à repenser.

Les motifs du labyrinthe, de l'hypnose et du reflet imprègnent la suite du film.

En effet, en terme de reflet, de grands miroirs sont présents, qu'ils soient dans les salons, la chambre, les couloirs et sur les portes. À plusieurs reprises, les personnages sont filmés dans le reflet d'un miroir, accentuant à la fois cette impression d'enfermement dans un monde parallèle et l'impression d'étrangeté, de dédoublement de l'histoire, voire de démultiplication de l'histoire et de ses possibilités d'interprétation. Le miroir vient fragmenter les personnages, fragmenter le décor, fragmenter le récit.

Par exemple, dans cette scène au début du film à la 12ème minute, le miroir semble faire office d'ouverture sur l'imaginaire du personnage X. Les deux personnages que nous voyons dans le reflet, lointains, y jouent une action à la fois mystérieuse et banale comme toutes les autres, tandis que X reste statique, le regard figé vers quelque chose ou plutôt dans le vague, comme s'il se concentrait sur cette image qu'il était en train de créer. Et si on écoute les paroles mystérieuses de cet homme et cette femme en reflet dans le miroir, on se rend compte que l'homme exprime à la femme ce que X va exprimer à A durant le film : « je ne supporte plus ce chuchotement pire que le silence où vous m'enfermez, ces journées pire que la mort que nous vivons ici côte à côte vous et moi, comme deux cercueils placés côte à côte sous la terre d'un jardin figé lui-même », « un jardin à l'ordonnance rassurante, aux arbustes taillés, aux allées régulières où nous marchons à pas comptés, côte à côte, jour après jour, à porté de main mais sans jamais se rapprocher d'un pouce » tandis que la femme, comme A, lui répète inlassablement « taisez-vous ». Pendant que la scène se déroule, un léger panoramique horizontal nous permet de rentrer entièrement dans cette nouvelle fiction qui se déroule devant nous, au centre de ce miroir, où X ne fait plus partie du cadre. Et lorsque les personnages d'abord lointains se rapprochent dans le reflet jusqu'à « sortir » du miroir, de



Le miroir comme support de visualisation de la pensée de X ?



Reflets de l'hôtel lui-même



Reflets fragmentant

son reflet, et apparaître devant la caméra en passant devant elle avant de s'éloigner eux aussi dans un de ces nombreux longs couloirs et enfilades de salons, on se rend compte que ce ne sont pas leurs paroles, ou plus exactement que le son n'est pas synchronisé. En effet, à aucun moment leurs lèvres ne s'entrouvrent, les personnages semblent n'être que des automates à la chorégraphie étrange, incapables de parler entre eux, côte à côte sans même se regarder. Ce procédé de décalage entre le son et l'image est constant, la voix off évoquant parfois des éléments qui apparaissent à l'image parfois presque une heure plus tard (le talon cassé de A), ou décrivant des actions que nous voyons à l'image mais qui ne se déroulent pas dans l'espace décrit, donnant à la fois une sensation de justesse et d'inadéquation. Ce décalage

est visible depuis le début, lorsque la voix qui semblait off jusqu'alors devienne parfois diégétique, s'incarnant soudainement dans la présence physique de X à qui on attribuait jusque là le seul statut de narrateur.

Autre exemple de miroir en début de film à la 14ème minute : celui dans lequel se reflète X, qui semble une fois de plus avoir le regard figé dans le vide, alors qu'il se tient droit, mains dans le dos, près d'un miroir enchâssé dans un cadre surmontant une cheminée très ornementée. Il occupe la partie gauche de l'image, tandis qu'à sa droite se tient un homme en costume, comme tous les autres personnages, de dos, figé mains dans le dos également face à un cadre dans lequel se trouve un dessin évoquant une gravure du XVIIème siècle d'un jardin à la française. Le miroir étant un symbole de la psyché, d'une conscience de sa propre matérialité, mais aussi le symbole d'une porte ou d'une limite vers un autre monde dans les croyances populaires, le fait que X cherche à s'y refléter est un premier indice de sa plus grande autonomie que les autres personnages, et de son envie d'évasion. Parallèlement, l'œuvre occupant le cadre que l'autre homme regarde fait écho aux extérieurs de cet hôtel, le jardin qui y est représenté semble être celui qui entoure le lieu clos qui enferme les personnages, jusqu'aux mêmes statues, à la même balustrade. Ce jeu d'écho entre les attitudes de deux personnages est un motif récurrent du film, mettant souvent en avant la différence de X.

Plusieurs déclinaisons de ces représentations de l'extérieur habitent les murs des couloirs, ou même la toile de fond de la représentation théâtrale : une perspective du jardin en trompe-l'œil donnant une sensation de profondeur est peinte sur une surface plane, faisant émerger dès le début du film une sorte d'oxymore qui donne un sentiment d'étrangeté. Ces grands fonds peints en trompe-l'œil représentent parfois autre chose que l'extérieur, mais font toujours écho à quelque chose de déjà préexistant dans les décors du film. Par exemple, cette scène de jeu de dames. Deux personnages, anonymes comme presque tous les autres, jouent silencieusement – le jeu est un motif récurrent. Le damier du plateau se retrouve peint avec un effet de perspective en arrière-plan, les pleins et les vides de la balustrade évoquant des pièces de jeu d'échec, et derrière des colonnes et une autre balustrade se retrouvent de nouveau un sol en damier, puis une balustrade, et ainsi de suite. Cette double mise en abyme - entre la scène réelle des joueurs et celle virtuelle de



Porosité intérieur / extérieur



La profondeur d'un décor plat

Les joueurs de dame



Les reflets des tables de jeu



Abstraction progressive du décor

la peinture, et au sein de la peinture elle-même – montre les différentes strates de récit, et démontre également l'enfermement des personnages dans une sorte de grand jeu qu'est le film, et où ils ne sont que des pions.

Et en effet, en terme de reflet, il y a également les scènes de jeu qui se déroulent sur des tables aux surfaces vitrées, reflétant les actions des joueurs, ou les joueurs eux-même, prisonnier une fois de plus de leur condition de pion.

L'intérieur se déploie à l'extérieur et inversement, les espaces se contaminent entre eux, ne formant plus qu'un tout. D'ailleurs, le paysage extérieur ressemble même de plus en plus aux décors peints au fur et à mesure de la progression du film. Par exemple à la 34ème minutes, le jardin en arrière-plan devient de plus en plus sombre et ses contours de plus en plus flous, évoquant un changement pictural lui donnant des allures de découverte, jusqu'à nous faire arriver par le jeu subtil d'un champ – contre-champ dans une salle de bal à l'intérieur.

Cet effet se produit de manière plus marquée à la 45ème minutes : ce plan à l'inquiétante symétrie tient plus du tableau surréaliste que l'image réelle. En effet, cet immense espace ordonné et vide où les personnages, vêtus de costumes et semblant seuls, presque flottant, évoque l'univers de Magritte. Seuls les personnages sont dotés d'une ombre, accentuée, étirée, qui rappellent les tableaux de Chirico.

L'intérieur n'échappe pas à cet effet de picturalisation : sorte de point de bascule dans le film, l'espace dans lequel se déroule la première image mentale de A en est également victime. À la 38ème minutes, X transmet une de ses images mentales à A, que nous voyons, vêtue de blanc, dans une pause déjà décrite précédemment - un pied déchaussé avec à la main sa chaussure au talon cassé – dans une chambre claire. Le premier plan, occupé par A et un guéridon, est contrasté de manière réaliste, tandis que le fond laiteux semblent lointain, sa pâleur venant accentuer ce statut d'arrière-plan à peine défini, presque plat, évoquant le fond peint de la scène de théâtre au début du film. La chambre est alors presque vide, accueillant seulement ce guéridon au premier plan et un lit en arrière-plan, venant accentuer cette composition en deux parties sans réelle profondeur, accentuée par un point de fuite difficilement définissable tant la jonction entre le mur et le sol du mur du fond et du mur sur le côté gauche semble former une seule



Surréalisme



La vision que X transmet à A

et même ligne horizontale. La lumière latérale arrivant des fenêtres vient projeter l'ombre de ses menuiseries courbes sur les murs de façon très définie, créant une illusion entre la réalité de la fenêtre et son ombre projetée, brisant l'angle de la pièce et accentuant cette sensation de planéité. L'arrière-plan se retrouve privé d'une sensation de tridimensionnalité et semble être un autre de ces grands tableaux peints de l'hôtel qui ornent ses murs

tels des trompe-l'œil, ou une image de l'imaginaire éthérée, encore floue et opaline.

Cette image ne s'impose pas immédiatement à l'esprit de A, mais apparaît d'abord comme une image subliminale, le montage entrecoupant cette vision et le réel, ou tout du moins le temps de l'action. Après plusieurs apparitions, le plan finit par s'imposer à A, et au spectateur. On retrouve alors A, assise cette fois-ci dans la pièce qui a pris du volume grâce à une légère contre-plongée venant dessiner un angle, entourée de chaussures semblant venir d'un placard en trompe-l'œil, caché dans le mur. La symbolique de la porte dérobée qu'on ne soupçonnait pas et qui soudainement s'ouvre semble être un classique en psychanalyse et pourrait faire référence à la découverte d'une nouvelle chose de son intériorité, ici peut-être la découverte d'une mémoire que A ne pensait pas avoir, ou la réminiscence d'un souvenir enfoui.

Les réel et l'image mentale s'entremêlent grâce à un montage alterné, et l'un semble avoir une incidence sur l'autre : le rire de A dans l'image mentale se déploie chez une autre femme dans le réel, et la puissance de cette image mentale qui semble terroriser A alors qu'elle s'éloigne de X lui fait lâcher son verre, tandis que pendant le bruit de bris de verre, X apparaît dans l'image mentale où A, en tentant de s'éloigner de lui, fait tomber un flacon en verre présent sur une coiffeuse au miroir triptyque soudainement apparue. Le dernier plan de cette succession d'images est une plongée en gros plan sur les morceaux de verre au sol, dans le réel.

Ce moment constitue un point de bascule dans le récit : l'utilisation du décor dévoilant peu à peu sa complexité correspond à une image mentale de X qui contamine peu à peu A, une sorte « d'image-souvenir » de X qui s'actualise dans la mémoire de A. Le décor prend forme, se définit, s'enrichit au fur et à mesure que A est contaminée par les paroles de X : il est le résultat physique d'un événement psychique. On peut alors penser qu'il en est de même pour tous les autres décors du film.

Concernant cette chambre, à présent que ses contours se sont dessinés et qu'elle s'est rempli - de meubles, d'objets, de souvenirs -, elle va constituer un point de cristallisation du récit, et être amenée à évoluer, telle une matrice malléable que les souvenirs des personnages viendront emplir, épouser ou déformer.

En effet, lors de son apparition suivante à la 43ème minute, elle s'est modifiée, plus



La chambre à présent réelle



Le reflet fragmenté de A dans un reflet



Miroir ou tableau, le décor se modifie selon le dialogue

habitée par un souvenir qui visuellement se retrouve par plus de détails : un ensembliage plus riche avec l'arrivée de nouveaux meubles, de rideaux, d'un tapis ; un contraste plus marqué la faisant sortir de sa blancheur laiteuse, brumeuse ; un angle de caméra faisant ressortir son volume ; l'apparition d'un reflet dans le miroir triptyque, dévoilant une nouvelle partie de l'espace.

À l'apparition suivant de cette espace à la 56ème minute, Delphine Seyrig est filmée dans le reflet d'un miroir, alors qu'elle se regarde elle-même dans les 3 reflets du miroir triptyque surmontant la coiffeuse. L'utilisation du reflet multiple ici peut suggérer l'exploration de la conscience. En effet, à ce moment-là, la voix de X décrit un souvenir dont A ne semble pas vouloir se souvenir. Il l'incite à raconter comment était la chambre dans laquelle nous la voyons, et ils se livrent tous deux à une description du décor, lui attestant la présence du miroir tandis qu'elle assure qu'il s'agissait d'un tableau. Mais le souvenir semble traumatique et elle refuse de continuer la conversation. La voix évoquait alors aussi des portes - comme toujours – entrouvertes, successivement « celle du vestibule du votre appartement, celle du petit salon, celle de votre chambre » avec une progression vers le siège de l'intime. Cette conversation et cette description renvoient à une sorte d'hypnose psychanalytique, et le refus de poursuivre la conversation évoque chez A l'évocation d'un élément traumatique caché aux tréfonds de son inconscient, derrière de nombreuses portes – qui semble être un viol, ou sa propre mort.

En effet, selon la définition proposée par Jean Godin dans l'Encyclopédie médico-chirurgicale, « l'hypnose est un mode de fonctionnement psychologique dans lequel un sujet, grâce à l'intervention d'une autre personne, parvient à faire abstraction de la réalité environnante tout en restant en relation avec l'accompagnateur. » L'accompagnateur serait ici X, dont le statut trouble entre narrateur et personnage serait ainsi explicité : sa voix d'hypnotiseur guide les actions, et il apparaît constamment car A est sous son emprise qui fonctionne depuis l'apparition de chambre claire, et nous serions alors dans l'inconscient de A. L'utilisation du son corroborerait cette hypothèse : le son serait le seul élément réel, la voix du narrateur, et l'étrangeté émergerait de la tension avec l'image qui n'est pas toujours en adéquation avec lui. La voix explicite une temporalité quand l'image en suggère une autre, qui donne une sensation de double présent, comme dans le rêve : présent du sommeil, et présent du rêve comme récit.

À la 64ème minute, le tableau évoqué par A à la place du miroir est montré, puis à partir de la 65ème minute, la transformation de la chambre se fait cette-ci sous nos yeux : alors que A supplie d'un nouveau « Non ! » alors que X lui dit « Mais il est trop tard maintenant », la nuit tombe. Les lumières derrière les fenêtres s'éteignent et les lumières de la chambre s'allument dans une forme de théâtralité. A commence à parcourir la chambre, et on se rend compte qu'il fait encore jour derrière la 3ème fenêtre. La voix décrit, lui intime le fait qu'elle « retourner vers le lit ».

Puis à la 66ème minute, A semble vouloir s'échapper de ce souvenir, de ce potentiel danger. Elle est contre son reflet, parcourt l'immense miroir comme s'il était une porte de sortie, « un miroir immense dont vous n'osiez pas vous approcher, comme s'il vous faisait peur » suggère pourtant alors la voix, le longe jusqu'à une vraie porte, pour s'en détourner et continuer avec le deuxième miroir encadrant la porte. Lorsqu'elle se dirige enfin vers la porte, la voix poursuit : « Pourquoi vouloir toujours vous échapper, c'est trop tard, c'était trop tard déjà il n'y avait plus... La porte est close maintenant. Non, non, la porte était close ! » tandis que A se tient dans son embrasure, immobile vers le couloir lumineux tandis que la chambre est plongée dans l'obscurité. Elle tente d'échapper à ce que lui dicte cette voix qui s'immisce dans son esprit et embrume ses souvenirs, et c'est la première fois qu'elle regarder son reflet - comme vu avant concernant X, c'est lorsque A commence à avoir conscience de son propre reflet que sa tentative d'évasion réussit presque.

À la 69ème minute arrive le second point de bascule : les yeux de A génèrent des images. Grâce à un champ – contre-champ entre son visage, et surtout son regard, et des gros plans sur des objets, des détails de la chambre, on se rend compte que A est maintenant pleinement dotée d'une conscience. Elle arpente la chambre dans une suite de plans truffée de faux-raccords avant de s'allonger sur le lit alors que la voix dit pour la première fois « Je ne me souviens plus... je ne me souviens plus moi-même », les rôles s'inversant temporairement. L'autre homme, dont le rôle n'est jamais clairement défini mais qui semble être le mari de A arrive, le récit se déroule sans l'intervention de la voix de X, comme si pour une fois les événements lui échappaient. Quand sa voix revient, et qu'il reprend son récit, A qui était en robe noire devient soudainement vêtue d'un déshabillé blanc à plumes ; mais surtout, le travelling arrière dévoile une nouvelle évolution du décor : les



Les lumières s'éteignent par elles-mêmes soudainement

murs jusqu'alors ornés de moulures d'arabesques et de quelques motifs floraux baroques de manière harmonieuse sont à présent envahis, recouverts à l'extrême d'entrelacs d'arabesques oppressants, amenant un sentiment de fausseté et d'angoisse grandissante. Des rideaux encadrent chaque fenêtre, renforçant ce sentiment de surcharge et de théâtralité. A prend conscience de ce changement à travers un plan large où elle semble prisonnière de cet espace, et demande à X, qui vient de rentrer, de partir par de grands gestes de bras ; mais c'est l'autre homme qu'on retrouve, dans une position et un emplacement semblable qui font échos à sa dernière apparition, qui tend un pistolet et tire un coup de feu. Mais « Non, cette fin-là n'est pas la bonne, c'est vous vivante qu'il me faut. » ordonne la voix, et tout continue à nouveau.

À la 80ème minute, X revient donc dans la chambre, et surprend de nouveau A. Un long travelling, arrière cette fois-ci, l'un des seuls du film – si ce n'est le seul – rapide, nous fait quitter la chambre pour nous faire reculer dans un couloir noir, sans lumière, laissant hors de notre regard les deux personnages, sans savoir ce qui va se dérouler. La voix de X tonitruue « Non, non, non ! C'est faux, ce n'était pas de force », alors que nous avançons cette fois-ci, par un grand travelling avant, dans un de ces nombreux couloirs de l'hôtel, surexposés. X poursuit : « toutes les chambres se ressemblent mais pour moi cette chambre ne ressemblait à aucune autre. Il n'y avait plus de porte, plus de couloir, plus d'hôtel, il n'y avait plus même de jardin ! » tandis que pour la première fois, en poursuivant le chemin de ce couloir si souvent vu depuis le départ, nous tournons à angle droit pour arriver dans la chambre de A, nous permettant alors de cartographier l'espace. Plus l'espace se clarifie, plus les histoires se démêlent.

X conclut, pour la dernière fois où nous voyons A dans cette chambre hallucinée : « Vous n'auriez pas pu continuer à vivre au milieu de cette architecture, peinte en trompe-l'œil, entre ces miroirs et ces colonnes, parmi ces portes toujours battantes, ces escaliers trop grands, dans cette chambre toujours ouverte. »



La tentative d'évasion de A



La surcharge d'ornements

La pièce de théâtre se déroulant en début de film semble contenir la fin du film; en effet, un personnage féminin et un personnage masculin tiennent un discours sibyllin dans un décor présentant à la fois une profondeur tout en étant représenté sur une surface plane, représentant un jardin à la française. Les gestes ne sont pas naturels, la façon de parler non plus, tout est emprunt d'une théâtralité sonnante faux.

La dernière phrase de la pièce, prononcée par la femme est un « Maintenant, je suis à vous », préfigurant la fin du film, avant que le rideau ne s'ouvre et se referme frénétiquement.



La scène de théâtre du début contenant la fin du film

Conclusion

« Il y a des œuvres où nous croyons que le rêve s'est déposé : il nous semble le reconnaître. Les éléments du dessin (contour, parfois perspective) jouent un rôle capital pour susciter la réminiscence inséparable de toute « imitation » : il y a surenchère lorsqu'il s'agit de la réminiscence (ou de la fausse reconnaissance) qui nous fait éprouver le déjà-rêvé, le déjà-vu onirique. »

Jean Starobinski, *La vision de la dormeuse*

L'onirisme relève d'une expérience sensorielle davantage que d'une expérience narrative. Les récits oniriques, ou les films utilisant le rêve comme hypothèse du récit (que ce soit l'intrigue ou une de ses parties) possèdent des traits esthétiques communs qui ne reposent pas entièrement sur la narration ou l'incertitude des faits mais essentiellement sur des effets de perception produits sur le spectateur.

L'onirisme peut être ressenti dans une partie seulement du film, ses contours pouvant être clairement délimités; par exemple, le personnage rêveur peut raconter son rêve, en le présentant comme rêve, et nous serons amenés à le voir à travers sa propre interprétation. Le rêve peut également émerger du récit en se signalant par une esthétique particulière, se différenciant du régime de représentation du reste du film. Cette esthétique est souvent empruntée au monde de la peinture ou des arts plus globalement, renvoyant à des références culturelles existantes qui s'ancrent dans un ressenti collectif.

Cependant, les films présentant une parenthèse onirique s'attachent davantage à présenter un rêve en tant que rêve qu'à le faire vivre en nous plongeant dans « l'effet-rêve » défini par Baudry. Dans ces exemples, le rêve intervient comme une parenthèse dans le film, une coupure ; il s'impose de manière évidente comme rêve aux yeux du spectateur, n'hésite pas à aller dans une surenchère en terme d'effets esthétiques ou d'incongruité des situations montrées. Tout ce qui est insolite ou perturbant dans le contenu des rêves perd les caractères d'indécidabilité ou d'incertitude qui sont à la base de l'expérience du fantastique : le contexte fournit une justification rationnelle à tout ce qui pourrait paraître étrange. Ainsi le rêve pourrait opérer une mise en abyme qui insère dans le film des effets oniriques renvoyant au côté partiellement onirique de la position spectatorielle.

Cette façon de montrer le rêve de manière très définie et délimitée pourrait avoir également comme effet une impression de déchirure dans le récit, et le cinéma réussirait beaucoup mieux à suggérer et à faire fonctionner dans toute son ambiguïté une « impression de rêve », l'effet-rêve, en jouant sur sa propre constitution onirique qu'en montrant un songe désigné et représenté comme tel.

En effet, de nombreux films entretiennent également une relation plus poreuse entre le rêve et le réel, amenant un doute, puis une contamination, avant d'entraîner le film dans un basculement amenant à une forme d'onirisme. Ce sentiment d'incertitude entre réel et imaginaire ne née pas d'un manichéisme entre le monde de la veille et le monde du rêve, mais d'un trouble qui superpose le réel et l'imaginaire au sein de la même scène. Certains éléments resteront vrais, ou du moins vraisemblables et viendront valider l'hypothèse du réel, tandis que d'autres se révéleront relever d'une recomposition imaginaire. Les décors jouent à semer ce doute chez le spectateur, en réalisant puis déréalisant la narration. En effet, l'effet-rêve ne rompt pas l'impression de réalité, mais vient inquiéter la réalité à force d'invéraisemblances, de coïncidences, de condensation visuelle et de déplacement spatial.

Cet effet-rêve peut venir englober doucement l'entièreté du film, plongeant le spectateur dans le même état que celui d'un rêveur : « l'effet-rêve » qualifie en effet la qualité de croyance absolue dont le rêveur subit l'emprise pendant son sommeil, qui peut se rapprocher de l'impression de réalité au cinéma, cette simulation du « plus-que-réel » onirique redonnée à vivre à volonté. Le rêve et le décor du rêve aurait alors une fonction métadiscursive, rappelant la fonction même du cinéma, et que l'espace mental montré ici est bien l'œuvre d'un imaginaire, que ce soit celui du personnage, du chef décorateur ou du réalisateur.

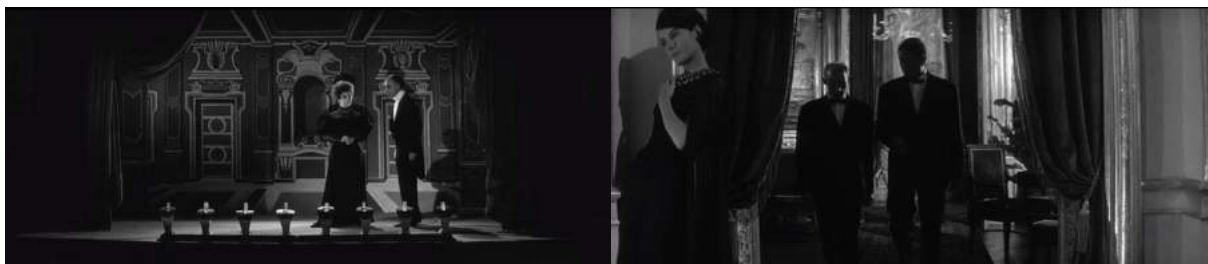
Dans ces films, la mise en scène et l'atmosphère de l'expérience « réelle », non-onirique, ne garantissent pas un contrepoids, une garantie d'objectivité par rapport à l'espace du rêve. Si bien que cet espace semble lui aussi structuré selon les règles qui gouvernent l'activité inconsciente. C'est ce trouble, propre à l'indiscernabilité du réel et de l'inconscient qui crée chez le spectateur une sensation de film onirique, l'effet-rêve révélant sa force émotive dans le jeu entre le cauchemar et l'avant-cauchemar.

L'effet-rêve suscite moins une interprétation qu'une émotion. Il surgit quand la création s'appuie sur le rêve non pour le représenter, mais pour en faire le principe même de la représentation. La poétique du rêve, en voulant faire surgir chez chaque spectateur cette sensation entêtante de déjà-vu onirique s'appuie et se sert de logique de récit et d'image préalablement chargées, innervées par l'inconscient.

Je propose de condenser ici différents moyens esthétiques abordés tout au long du mémoire afin d'en montrer leur récurrence, leur différents moyens d'utilisation, leurs diverses significations.

Les rideaux

Cachent, dévoilent, théâtralisent, laissent deviner, entourent, séparent, ...



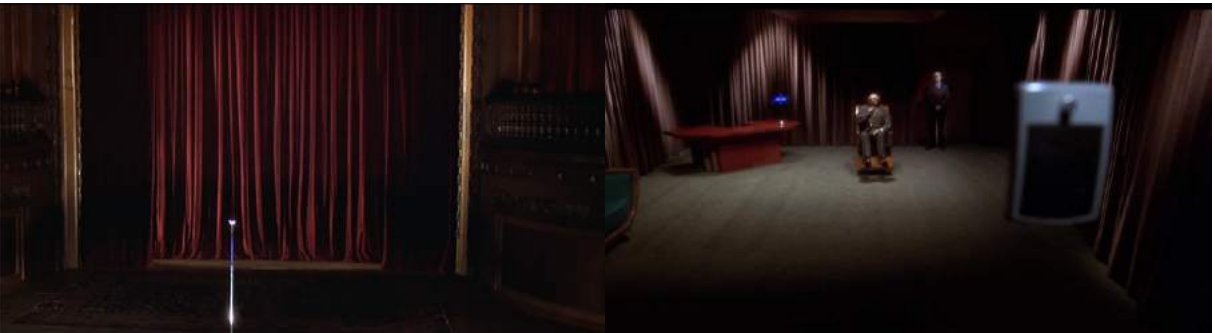
L'année dernière à Marienbad, Alain Resnais



Perfect Blue, Satoshi Kon



Spellbound, Alfred Hitchcock



Mulholland Drive, David Lynch



Suspiria, Dario Argento



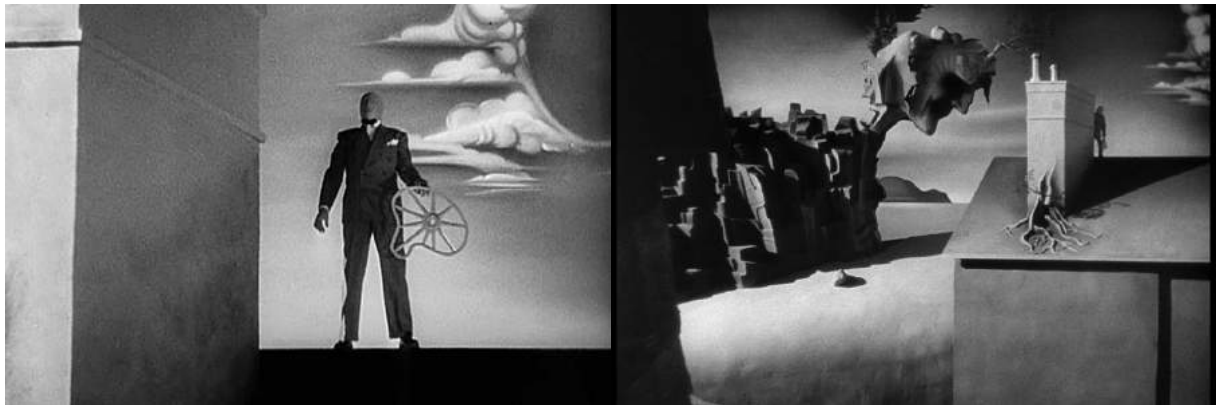
Twin Peaks, David Lynch

La picturalité

Symbolique, objet signifiant, réflexion face à l'imaginaire et les créations de l'esprit



L'année dernière à Marienbad, Alain Resnais



Spellbound, Alfred Hitchcock



Suspiria, Dario Argento



Fire walk with me, David Lynch



Paperhouse, Bernard Rose

Le reflet

Miroitant, dédoublant, troublant, fragmentant, ...



L'année dernière à Marienbad, Alain Resnais



Twin Peaks, David Lynch



Perfect Blue, Satoshi Kon

L'intériorité d'un personnage abordée par le point de vue du rêve, englobant également mémoire constituée de souvenirs réinterprétés, imaginaire et hallucination, peut donc être traduite par l'espace que crée le décor. Le parallèle entre l'architecture d'un lieu et les circonvolutions d'un cerveau représentant les méandres des pensées est souvent fait, tant les souvenirs et les rêves qui nous hantent sont contenus dans des espaces, des architectures recréées à partir d'un vécu. Le cinéma s'est attelé à mettre en image ces sensations de rêves contenus dans des espaces, par le biais d'une esthétique présentant des similarités, basée sur une sorte de répertoire d'images collectives faisant appel à une somme d'intériorités qui est celle des spectateurs. C'est en s'attachant à cette sensation, à cet effet-rêve, que le film vient prendre comme support de projection le décor, parfait écran accueillant, comme une matrice malléable, une somme de fantasmes.

C'est en effet pour ces raisons que j'ai choisi de traiter ce sujet ; habitée depuis l'enfance par des cauchemars et des rêves récurrents, j'ai trouvé dans ces films un espace cathartique me permettant, à travers des représentations d'autres intériorités, de comprendre un peu mieux la mienne. D'ailleurs, à en croire Guido Fink, « rêver est devenu plus facile depuis qu'existe le cinéma »¹.

Marco Hagge suggère que le cinéma a donné une forme nouvelle aux récits de rêves quand, dans son étude du rapport entre songe et écriture, il évoque en termes explicitement cinématographiques la structure visuelle d'un rêve qu'il rapporte² :

Surpris par l'excellente qualité formelle des images oniriques (...), je me concentre sur la mise en images : les cadrages étaient bien réglés, le montage rigoureux. L'agresseur n'avait pas de visage, il se tenait entièrement hors-champ, on voyait seulement ses mains et quelques détails de la pièce, la cloison près du lit. Tout le reste était noir, à l'exception de quelques lignes tracées par une lumière blanchâtre qui servaient à créer une ambiance, comme dans un effet de nuit cinématographique. Puis l'interrupteur, gris clair, sur lequel se pose ma main, qui remplit le cadre.

.....
1 Guido Fink, *L'altro congegno : appunti su cinema e sogno*, p.62

2 Marco Hagge, *Il Sogno e la scrittura*, p.5

Je m'attachais donc peut-être davantage à chercher, dans cette zone incertaine où se croisent l'onirisme du dispositif cinématographique et les songes filmiques, ce que le cinéma apporte au rêve, plutôt que ce que le rêve apporte au cinéma.

Bibliographie

- BACHELARD Gaston, *La poétique de l'espace*, Les Presses universitaires de France, Paris, 1961
- CALVINO Italo, *Les villes invisibles*, Gallimard Collection Folio, Paris, 2013
- BELLOUR Raymond, KUNTZEL Thierry et METZ Christian, « Psychanalyse et cinéma », *Communications*, 23, 1975
- BEVILACQUA Camilla, *L'espace intermédiaire ou le rêve cinématographique*, L'Harmattan, Paris, 2011
- METZ Christian, *Le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Union Générale d'Editions, Paris, 1977
- QUINODOZ Jean Michel, « Figurabilité, Fantasme inconscient et formes de symbolisation dans les rêves », in *Revue Française de psychanalyse*, Volume 65, n° du 04/2001, pages 1373 à 1378
- DESMET Christy, « The canonization of Laura Palmer », dans David Lavery (dir.), *Full of secrets, Critical approaches to "Twin Peaks"*, Wayne State University Press, 1994, p. 93–108
- HELLENS Franz, *Mélusine*, Gallimard, Paris, 1952
- BELLOUR Raymond, *Le Corps du cinéma. Hypnoses, émotions, animalités*, POL, Paris, 2009
- MARTIN Marie, « La poétique du rêve du point de vue d'une théorie des effets » in Laurence Schifano (dir.) *Rêve et cinéma: Mouvances théoriques autour d'un champ créatif*, Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2012
- STAROBINSKI Jean, « La vision de la dormeuse », in *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, n°5 L'Espace du rêve, Paris, Gallimard, 1972, p. 20.

Filmographie

- *Spellbound*, Alfred Hitchcock, 1945
- *Mulholland Drive*, David Lynch, 2001
- *Twin Peaks, saisons 1 et 2*, David Lynch, 1990
- *Fire Walk with me*, David Lynch, 1992
- *Paperhouse*, Bernard Rose, 1989
- *Perfect Blue*, Satoshi Kon, 1997
- *Suspiria*, Dario Argento, 1977
- *L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961