

**ENS Louis-Lumière**

La Cité de Cinéma - 20 rue Ampère BP 12 - 93213 La Plaine Saint-Denis

Tél. : 33 (0) 1 84 67 00 01

[www.ens-louis-lumiere.fr](http://www.ens-louis-lumiere.fr)

**Mémoire de Master-2**

Spécialité Cinéma, promotion 2020-2023

Soutenance de juin 2023

**Transitions troubles vers les rêves et hallucinations des personnages**

Hadrien Fauré

Ce mémoire sera accompagné de la partie pratique

***À nos ivresses***

Directrice de mémoire interne : Giusy PISANO (Professeure des Universités à l'ENS Louis-Lumière)

Directeur de mémoire externe : Patrick DUROUX (Directeur de la photographie)

Président du jury et coordinateur des mémoires : Vincent LOWY (Directeur de l'ENS Louis-Lumière)

**ENS Louis-Lumière**

La Cité de Cinéma - 20 rue Ampère BP 12 - 93213 La Plaine Saint-Denis

Tél. : 33 (0) 1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

**Mémoire de Master**

Spécialité Cinéma, promotion 2020-2023

Soutenance de juin 2023

**Transitions troubles vers les rêves et hallucinations des personnages**

Hadrien Fauré

Ce mémoire sera accompagné de la partie pratique

***À nos ivresses***

Directrice de mémoire interne : Giusy PISANO (Professeure des Universités à l'ENS Louis-Lumière)

Directeur de mémoire externe : Patrick DUROUX (Directeur de la photographie)

Président du jury et coordinateur des mémoires : Vincent LOWY (Directeur de l'ENS Louis-Lumière)

## Remerciements

Je tiens à remercier ma directrice de mémoire Giusy Pisano pour son soutien tout au long de ce mémoire.

Je remercie aussi chaleureusement Patrick Duroux pour ses conseils avisés et sa bienveillance.

J'aimerais remercier Yann Gonzalez et Michel Marx pour m'avoir éclairé sur l'écriture de ma partie pratique.

Je remercie mes camarades de promotion, en espérant que Les P'tits Gourmands poursuivront leurs aventures sur de nombreux autres projets et bouillons !

Je tiens à remercier la formidable équipe de mon film, sans qui rien n'aurait été possible. Je remercie tout particulièrement Aurélia et Félix pour m'avoir autant épaulé sur tous ces films, et Anton, Elouan et Léo pour nous avoir suivi dans cette aventure.

Je remercie Maya Salambéré, Josée Chapelle et François Avice qui m'ont accordé leur confiance pour accueillir le tournage.

J'aimerais remercier Alice pour son soutien et sa confiance. Merci aux copains de la London et la Ripaille, qui m'inspirent et me portent.

Merci à ma famille pour son soutien à toute épreuve et ses encouragements.

J'aimerais remercier toute l'équipe de l'école qui a rendu ce mémoire possible : Laurent Stehlin, Pierre Chevrin, Kateryna Soroka, Jean-Marc Fabre, Véronique Laurin, Florent Fajole. Je remercie également l'ensemble des enseignant.es, intervenant.es et membres du personnel qui m'ont accompagné au cours de ma scolarité.

## Résumé

Les tentatives de représentation des rêves et hallucinations traversent l'histoire de l'art. Cette étude vise à explorer certains des procédés de représentations mentales permis par les moyens spécifiques du cinéma, en s'intéressant au cas particulier des transitions troublant les frontières entre la réalité diégétique et l'espace mental. Nous étudierons particulièrement le développement de points de vues qui permettent ce trouble, ainsi que l'utilisation de l'espace comme territoire mental. Ce travail se concentre particulièrement sur trois films qui emploient ces aspects : *Juliette des esprits* (Federico Fellini, 1965), *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (David Lynch, 1992) et *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010).

## Abstract

Attempts to represent dreams and hallucinations have been made throughout the history of art. The aim of this study is to explore some of the processes of mental representation made possible by the specific means of cinema, focusing on the case of transitions that blur the boundaries between diegetic reality and mental space. The study focuses on the development of points of view that enable this blurring, as well as on the work of space as mental territory. In particular, the work examines the cases of three films that particularly employ these aspects: *Juliet of the Spirits* (Federico Fellini, 1965), *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (David Lynch, 1992) and *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010).

*Mots clefs* : image mentale ; rêve ; hallucination ; réalité ; trouble

*Keywords*: mental image ; dream ; hallucination ; reality ; disorder

## Table des matières

<b>Remerciements</b> .....	<b>p. 2</b>
<b>Résumé / Abstract</b> .....	<b>p. 3</b>
<b>Mots clefs / Keywords</b> .....	<b>p. 3</b>
<b>Table des matières</b> .....	<b>p. 4</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>p. 6</b>

### **Partie 1 : Héritages et inspirations plurielles des représentations des rêves et hallucinations, pour penser leur mise en scène.....p. 11**

#### Chapitre 1 : Théories des mécanismes de formation des rêves.....p. 12

- A. Transposition du modèle freudien au cinéma, *Meshes of the Afternoon* de Maya Deren.....p. 12
- B. Carl Gustav Jung face à *Twin Peaks* (David Lynch), symboles et ésotérisme....p. 16

#### Chapitre 2 : Approches picturales des images mentales.....p. 20

- A. Les deux mondes du romantisme.....p. 20
- B. Le symbolisme.....p. 23
- C. Le surréalisme.....p. 26

#### Chapitre 3 : Grandes approches de représentations des images mentales au cinéma.p. 31

- A. Approche transparente classique : les séquences entre parenthèses.....p. 31
- B. Expérimentations surréalistes, questionner l'image mentale, recherche de films mentaux.....p. 36
- C. L'onirisme carton-pâte.....p. 38
- D. Inviter le trouble, une voie ouverte dès Méliès.....p. 40

### **Partie 2 : Le travail du point de vue pour représenter les rêves et hallucinations des personnages.....p. 45**

#### Chapitre 1 : Vers un point de vue hypersubjectif, le cas de *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010).....p. 46

- A. Subjectivité et objectivité cinématographique.....p. 46
- B. Un point de vue à la lisière de l'espace mental.....p. 50

Chapitre 2 : Déréalisation et glissements de point de vue, le cas de <i>Juliette des esprits</i> (Federico Fellini, 1965).....	p. 59
A. Un point de vue instable.....	p. 59
B. Dépasser le corps du personnage.....	p. 63
C. Les procédés en écho, le trouble au long terme.....	p. 69
<b>Partie 3 : Frontières troubles : vers un espace ambigu.....</b>	<b>p. 72</b>
Chapitre 1 : Le décor comme figure de passage.....	p. 73
A. Le rideau de l'inconscient.....	p. 75
B. Passer de l'autre côté du miroir.....	p. 77
C. Songes aquatiques.....	p. 79
D. Le vide et les espaces liminaux.....	p. 80
Chapitre 2 : Un espace en mouvement.....	p. 83
A. L'espace impossible, tromper la perception du spectateur.....	p. 83
B. Espace visuel et sonore : entre continuité et décalage.....	p. 86
Chapitre 3 : Construction et destruction d'un espace au service du trouble onirique : <i>Twin Peaks: Fire Walk with Me</i> .....	p. 92
A. Un espace mouvant grâce au point de vue et au décor.....	p. 92
B. La contagion des espaces entre eux : vers une réalité diégétique troublante...p.	96
<b>Conclusion.....</b>	<b>p. 98</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>p. 102</b>
<b>Filmographie.....</b>	<b>p. 104</b>
<b>Table des illustrations.....</b>	<b>p. 106</b>
<b>Dossier PPM.....</b>	<b>p. 109</b>

## Introduction

Un homme est assis dans sa voiture, bloqué dans les bouchons. Le silence règne. Il se sent observé. Tout est pris dans un même mouvement, à la fois lent et fluide. Soudain, de la fumée s'engouffre dans sa voiture, qui devient un piège. La caméra est piégée avec lui. Les automobilistes voyeurs observent. L'homme s'échappe par le toit, puis s'envole. Il s'agit de la scène d'ouverture du long-métrage *8 ½* (Federico Fellini, 1963) qui introduit l'un des thèmes du film : les liens entre la réalité et les rêves. Cette scène engendre un sentiment trouble chez le spectateur. Il sent progressivement ce qu'il a admis comme réalité diégétique lors du premier plan se dérober. Un insert métonymique qui montre le bras et le cri du dormeur au réveil explicite a posteriori le caractère mental de la scène. Cela est fait de manière brutale.

Alors que de nombreuses scènes de rêves au cinéma sont immédiatement identifiées comme telles, d'autres engendrent un sentiment vertigineux chez le spectateur. Comment expliquer cette limpidité dans le premier cas, et le trouble dans l'autre ? Cette étude a pour but d'analyser les procédés d'image et de son à l'œuvre lors de passages vers des séquences de rêve et d'hallucinations qui ne s'annoncent pas. Il est entendu par-là que ces passages ne sont pas explicités par le film, contrairement au réveil de la scène de *8 ½* évoquée.

Le cinéma de fiction présente majoritairement des cadres narratifs figuratifs dont les limites de la réalité (qu'elle soit naturaliste ou fantasque) sont clairement définies et ne constituent pas un enjeu. Cela permet au spectateur d'établir un pacte avec le film et d'accepter la représentation de réalité ou d'irréalité proposée, dans un but de passivité du spectateur (autrement dit de divertissement). Le *trouble* onirique désigne dans cette étude une remise en question du cadre de la réalité de la diégèse dans laquelle est plongé le spectateur. Les transitions qui vont être étudiées brouillent les frontières entre rêve, hallucination et réalité. Questionner la réalité diégétique dans laquelle est immergé le spectateur, c'est l'amener à questionner sa propre réalité.

Les séquences sont des unités du cinéma définies par un espace, une temporalité et une continuité interne. En tant qu'unité narrative, les scènes - de même que les séquences - peuvent être segmentées. Elles ont un point d'entrée, un développement, puis un point de sortie. Cette étude analysera des transitions partant d'une réalité diégétique vers le rêve et l'hallucination, autrement dit les *entrées* dans ces scènes. Nous excluons donc les réveils.

Les **images mentales** désignent des représentations produites par l'imaginaire, la mémoire, ou même une idée. Elles sont provoquées par nos perceptions, l'imagination, et les états d'inconscience et semi-conscience (rêves, hallucinations, psychédéliques). Les images mentales ne sont pas uniquement visuelles comme aurait pu le présager le terme. Elles sont également auditives, motrices, kinesthésiques et olfactives. L'art du cinéma ne se place (a priori) que sur les champs visuel et auditif, car une image est projetée (plan visuel), et un son est émis ou pas (plan sonore). Nous nous concentrerons donc sur une définition du terme d'images mentales englobant uniquement l'aspect visuel et sonore, celles qui peuvent être directement partagées au spectateur.

On peut identifier différentes situations narratives à l'origine de séquences mentales : rêve, rêverie, fantasme, hallucination...

Les **hallucinations** peuvent être définies comme produit d'un état de veille accompagné de sensations et perceptions étrangères, sans qu'un objet extérieur ne les fasse naître.

Le **rêve** quant à lui est une construction mentale lors d'un état d'inconscience du sujet, dont les mécanismes sont régulièrement débattus.

Monique Zerbib écrit que d'après S. Freud :

« le rêveur hallucine la réalité, désire la transformer et réalise son désir via l'hallucination du rêve. La défense psychotique est une tentative de créer une autre réalité, en s'appuyant sur des bouts de réalité - équivalent des éléments diurnes du rêve - où s'engouffre le traumatique et c'est le cas de l'hallucination. Les voix sont souvent celles de personnes identifiables, elles passent à travers un mur ou viennent de la télévision et lui sont personnellement adressées, elles le traversent

et lui disent des choses plus ou moins agréables, mais souvent fort désagréables. Le psychotique se heurte au réel, se l'approprie, le travestit et le surinterprète faute de pouvoir se subjectiver lui-même »<sup>1</sup>.

Rêves et hallucinations sont ici confondus. Ainsi, la construction des rêves et des hallucinations seront toutes deux étudiées, car ces deux situations narratives peuvent facilement se rejoindre et aborder des aspects similaires. Par exemple, l'hallucination qui se présente sous la forme d'un objet peut questionner l'entièreté de l'espace dans lequel évolue le personnage. Une simple image mentale peut remettre en question l'entièreté de la réalité diégétique dans laquelle évolue le personnage.

La réalité dans laquelle évoluent les rêveurs des films sera appelée *réalité diégétique*. Ce terme permettra de désigner la partie de la diégèse identifiée comme indépendante de la psyché du personnage.

De nombreuses ressources et études sur le sujet des rêves et hallucinations se concentrent sur des analyses de contenu, autrement dit de scénario et de sens. Néanmoins le cinéma est un art de représentation, dont l'expression se fait grâce aux images et sons. Les ressources concernant la manière de mettre en scène les séquences mentales sont plus rares. Un enjeu de cette étude est d'explorer la construction de ces scènes d'un point de vue plus technique, qui serait complémentaire aux analyses centrées sur les scénarios.

Les aspects particulièrement analysés seront les découpages<sup>2</sup>, de décor, et de construction sonore, prépondérants lors des transitions vers les séquences mentales. S'intéresser à trois aspects relevant de trois départements différents (image, son, décor) peut sembler paradoxal pour une étude qui se veut technique et pratique. Néanmoins, cela offre une vision d'ensemble pour quelqu'un qui souhaite s'orienter vers la réalisation, tout en se concentrant sur des aspects qui fonctionnent souvent ensemble en symbiose.

---

<sup>1</sup> ZERBIB Monique, *Rêves, hallucinations et états psychotiques*, Chimères 2015/2 (N°86), p. 147-156

<sup>2</sup> Ensemble des cadrages mis bout à bout.

Les rêves et espaces mentaux ont toujours eu une place dans mon travail, dès mes premiers courts-métrages au lycée. L'idée que le réel vécu n'est qu'une construction de nos perceptions, et qu'en altérant celles-ci d'autres réels sont possibles, offre une vision de l'esprit similaire à l'espace : une immensité explorable aux frontières inconnues. Sans aller jusqu'à l'usage de psychotropes, l'art est un moyen de représentation qui permet de fantasmer cette exploration, avec l'idéal de pouvoir faire vivre de nouvelles expériences de réalité aux spectateurs.

Ce travail vise à explorer les procédés qui peuvent être mis en place pour mettre en scène des transitions troubles entre la réalité diégétique et les rêves et hallucinations des personnages. Les procédés explorés seront majoritairement des procédés rattachés au découpage, au décor, et au montage son.

Le corpus principal de cette étude est constitué de trois films : *Juliette des esprits* (Federico Fellini, 1965), *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (David Lynch, 1992) et *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010). Ce corpus éclectique est établi pour le caractère trouble de la relation que tissent ces films aux territoires mentaux de leurs personnages. Leurs ressemblances et divergences permettront d'identifier des procédés de mise en scène variés qui pourtant permettent l'émergence de sentiments similaires chez le spectateur.

Dans une première partie, il s'agira de définir les contours de grandes approches de représentation des rêves et hallucinations dans l'art. Tout d'abord, je chercherai si des codes de représentations décelables dans les principes de la psychanalyse. Je m'intéresserai ensuite à la manière dont les arts picturaux se sont approprié les thématiques oniriques, notamment dans la peinture romantique, surréaliste et symboliste. Il s'agira ensuite d'identifier différentes approches formelles caractéristiques des transitions vers les scènes mentales au cinéma.

Par la suite, les films du corpus principal seront les principaux matériaux d'analyse.

La seconde partie se concentrera sur une étude du point de vue, à l'image ainsi qu'au son. Le cas de *Black Swan* permettra d'analyser si la mise en place d'un point de vue subjectif immersif et prégnant instaure une réalité diégétique trouble. *Juliette des esprits* sera ensuite analysé pour savoir si le déplacement onirique peut passer par un glissement du point de vue.

La dernière partie sera centrée sur l'espace mental afin d'identifier quel rôle peut jouer l'espace (par le décor, le découpage et la spatialisation sonore) dans les transitions vers les rêves et hallucinations.

Ces explorations sont la matière à réflexion pour la réalisation d'un court-métrage intitulé *À nos Ivresses* qui constitue ma partie pratique de mémoire (P.P.M.). Lors d'une soirée de vacances entre amis, Adam comprend que l'un d'eux est peut-être atteint d'un cancer. La soirée commence, l'alcool monte et Adam n'a personne avec qui en parler. Ces angoisses se matérialisent progressivement sous la forme d'hallucinations. Ce court-métrage s'inspire d'une soirée vécue. On se cachait pour pleurer, puis repartions danser pour garder ce secret qui s'ébruitait. Pour aborder les sentiments contradictoires et l'impression d'irréalité de cette soirée, il m'a semblé naturel de me pencher vers des représentations mentales du personnage, comme des manifestations de ses angoisses.

## **PARTIE 1 :**

### **Héritages et inspirations plurielles des représentations des rêves et hallucinations, pour penser leur mise en scène**

# CHAPITRE 1 : Théories des mécanismes de formation des rêves

Avant de nous intéresser à la représentation des rêves et hallucinations dans l'art, et plus spécifiquement dans le cinéma, examinons les grandes théories de la formation et de l'interprétation des rêves ayant émergées à la fin du XIXème siècle. Comme nous le verrons, celles-ci ont influencé le travail de nombreux.ses cinéastes, et peuvent nous aider à identifier des codes de mise en scène des séquences oniriques.

## A. Transposition du modèle freudien au cinéma, *Meshes of the Afternoon* de Maya Deren

Dès l'Antiquité de nombreuses théories et mythes mettent en jeu l'interprétation des rêves. Pour les Grecs, ils sont un moyen de divination. Néanmoins c'est avec la psychanalyse que les liens entre les rêves et le vécu passé du rêveur sont établis.

A la fin du XIXème siècle des chercheur.euses se mettent à explorer leurs propres rêves afin d'en comprendre le fonctionnement. On peut notamment penser à Alfred Maury du Collège de France qui prend des notes sur chacun de ses rêves. Il les présente comme des hallucinations vécues lors d'états seconds, similaires à l'ivresse.

En 1899, Sigmund Freud publie *L'interprétation du rêve* (« *Die Traumdeutung* »). Partant d'auto-analyses de ses rêves. Il pose les bases de la psychanalyse, une méthode visant à comprendre l'origine inconsciente de pensées et symptômes. Pour Sigmund Freud, les rêves sont les produits d'un inconscient imaginé comme le lieu de notre psyché, renfermant nos pulsions et désirs refoulés. Ces pensées latentes du rêve sont transformées en images et sons lors d'un « travail du rêve ». Il élabore une syntaxe de l'inconscient basée sur deux mécanismes de ce « travail du rêve ». « La condensation et le

déplacement sont les deux facteurs essentiels qui transforment le matériel des pensées latentes du rêve en son contenu manifeste »<sup>3</sup>.

### ***Le déplacement***

Le déplacement est un mécanisme de défense détachant la représentation ou le symptôme de la cause originelle. En d'autres termes, il s'agit d'une déformation des pensées latentes. Ce processus détourne l'attention du rêveur. Ce qui lui semble important est anodin tandis que les éléments significatifs passent inaperçus. « Par la vertu de ce déplacement, le contenu du rêve ne ressemble plus au noyau des pensées du rêve, et le rêve ne restitue plus qu'une déformation du désir qui est dans l'inconscient. Or, nous connaissons déjà la déformation et nous savons qu'elle est l'œuvre de la censure qu'exerce une des instances psychiques sur l'autre instance. »<sup>4</sup> Ici, Freud explicite le déplacement comme étant une des censures exercées sur nos pensées latentes.

Le psychiatre Jacques Lacan compare le déplacement à la métonymie en mettant en parallèle la psyché et le langage. Il s'agit d'une autre manière de conceptualiser ce principe.

### ***La condensation***

La condensation lie les différentes pensées refoulées (latentes) en une image ou un son. « [...] [la condensation] c'est une somme plutôt qu'un résumé, une conjonction aux multiples facettes »<sup>5</sup>. Ce processus expliquerait pourquoi nos rêves nous semblent si brefs et pourtant si denses. La condensation fonctionne par « voie d'omission » et restitue de manière très lacunaire les pensées refoulées en images de rêve.

Dans son livre *Rêves et cauchemars au cinéma*, Maxime Scheinfeigel annonce que « la condensation et le déplacement peuvent se transcrire directement en termes de cinéma, à savoir la prise de vue et le montage »<sup>6</sup>. Lors des prises de vue, le cadrage est la sélection d'une portion d'espace, et donc d'un hors champ qui est omis. Le montage fonctionne en

---

<sup>3</sup> FREUD Sigmund, *L'interprétation des rêves*, traduction de I. Meyerson, révisée par D. Berger, Paris, Puf, 1967, p. 267.

<sup>4</sup> Ibid, p. 265-266

<sup>5</sup> LACOSTE Patrick, *Le "Travail du rêve" selon Freud*, Science et Avenir Hors-Série Le rêve, Dec. 96

<sup>6</sup> SCHEINFEIGEL Maxime, *Rêves et cauchemars au cinéma*, Armand Colin, 2012, p. 38

assemblant ces morceaux grâce à de multiples ellipses. Néanmoins ces analogies sont trop larges pour notre étude qui se concentrera sur des films et non des *théories du dispositif*<sup>7</sup>.

Cependant, peut-on retrouver le mécanisme de construction des rêves théorisé par S. Freud dans les séquences de rêves au cinéma ? Le court-métrage expérimental *Meshes Of The Afternoon* (Maya Deren, 1943)<sup>8</sup> est le fruit du désir de créer un film d'avant-garde traitant de problèmes psychologiques, en s'inspirant du surréalisme. Ce film est structuré en une succession de mouvements en spirales, au sens où l'action principale - une femme rentre chez elle, puis monte à l'étage - se répète quatre fois, au cours desquelles des variations d'objets et d'espaces font évoluer la narration.

Ce court-métrage se présente comme un *film-rêve*, au sens où il est impossible de distinguer avec précision si le film nous présente une réalité diégétique vécue par un personnage éveillé, un rêve de son personnage, ou un délire pré-mortem. L'entièreté du récit s'apparente à un songe du personnage. Cela est notamment permis grâce à une structure qui se répète sous forme de boucles, et se distord lorsque la femme s'endort.



Fig 1 : Photogrammes de *Meshes of the Afternoon* (Maya Deren, 1943)

La structure en apparence répétitive évolue notamment grâce à des inserts. Ceux-ci nous montrent des objets apparaissant et permutant entre eux au fil des répétitions du trajet

---

<sup>7</sup> Il est ici fait référence à la *théorie du dispositif* de Christian Metz et Jean-Louis Baudry. Cette théorie stipule que le spectateur est un engrenage du dispositif *cinéma*, au même titre que le projecteur ou le fauteuil de la salle. Dans le cas présent, il s'agit de faire plus largement référence aux théories réflexives sur ce qu'est le cinéma.

<sup>8</sup> Lien pour visionner le film : <https://www.facebook.com/watch/?v=10154285851513205>

de la femme, puis au sein des plans. Par exemple, une clef se transforme en couteau, par un simple effet d'*arrêt de caméra*<sup>9</sup>. Grâce à ces permutations, les objets récurrents du film se chargent progressivement de significations par associations de sens. Par exemple, le couteau renvoie à la fois à la violence, mais aussi à la sexualité. Ainsi, lorsque la clef se change en couteau, elle se charge de sens nouveaux : ceux du couteau. La prochaine fois que le spectateur verra une clef, il pensera également à la violence et la sexualité. Cela n'est pas sans rappeler la condensation freudienne qui crée des images mentales chargées de sens, comme une addition des pensées latentes.

Les corps permutent également entre les boucles du film. La structure répétitive permet de faire ressurgir par contraste ces modifications. Ainsi, une figure habillée en noir dont le visage n'est constitué que d'un miroir devient un homme qui semble être l'amant de la femme au cours de la « boucle » suivante. Ces jeux de permutations des corps amènent l'idée que les formes ne sont que des enveloppes cachant des pensées latentes que l'on ne pourra jamais totalement comprendre ou définir, à l'image des déplacements freudiens. Cela n'est pas sans rappeler la théorie de psychologie de *la projection*. Celle-ci désigne le fait de projeter sur un objet ou une personne un sentiment ou une intention qui nous touche. Pour S. Freud, le sujet projette des peurs ou désirs refoulés.

Il est à noter que Maya Deren ne souhaitait pas que son film soit sujet à interprétation psychanalytique, pour préserver l'expérience artistique personnelle de chacun -l'art pour l'art, pas pour un discours-. Néanmoins, sans chercher à définir un sens à chaque objet ou image du film, on peut aisément effectuer des ponts entre les procédés de son film qui créent chez nous cette impression de film-rêve, et les grands principes du mécanisme de la formation des rêves définis par la psychanalyse.

Comme nous l'avons vu, ces principes de la théorie des rêves de Freud sont applicables à certains films qui ont pu les exploiter -. La chercheuse Thérèse Guilbert a d'ailleurs consacré une thèse à cette grille d'analyse. Pour elle « Le travail esthétique d'une séquence de rêve consiste [...] à transformer les conventions du récit principal, en suivant les recettes de *condensation* et de *déplacement* freudien, transformation qui

---

<sup>9</sup> Trucage lors duquel la caméra est arrêtée au cours d'un plan, on modifie un élément (par exemple un homme remplace une femme dans le champ), puis la prise de vue reprend. En projection, la femme se change soudainement en homme.

s'accompagne d'un recours aux *symboles* du rêve.»<sup>10</sup> Sans constituer notre grille d'analyse principale, cette approche ayant un recours direct aux recherches en psychanalyse peut néanmoins être une aide pertinente dans la compréhension des codes qui structurent de nombreuses séquences et films qui *dépassent le réel*.

## **B. Carl Gustav Jung face à *Twin Peaks* (David Lynch), symboles et ésotérisme**

A travers une série de séminaires donnés de 1936 à 1941 et répertoriés dans l'ouvrage *Sur l'interprétation des rêves*, Carl Gustav Jung enrichit la théorie de Freud en émettant l'hypothèse d'un inconscient collectif. Il trouve dans les souvenirs de rêves et les représentations de mythes des motifs et schémas se reproduisant, quel que soit le contexte social et culturel des individus. L'inconscient collectif serait tapi sous le « moi » et le conscient. Une partie de l'inconscient collectif ne peut être connue, il s'agirait d'un « inconscient archaïque ». Il nomme cette science « psychologie analytique » et va jusqu'à appeler la psyché « âme ».

Pour Jung, les symboles ont un sens en eux-mêmes sans que cette signification soit à énoncer ou énonçable. En effet, « Le signe est toujours moins que le concept qu'il représente, alors que le symbole renvoie toujours à un contenu plus vaste, que son sens immédiat et évident. En outre, les symboles sont des produits naturels et spontanés »<sup>11</sup>. Pour lui un symbole est un signe avec plusieurs couches de sens. Nous produisons des symboles dans nos rêves, et ils « désignent des choses qui ne sont pas facilement définies et pas totalement connues »<sup>12</sup>. Pour Jung, l'inconscient produit donc des symboles mystérieux par essence à notre conscience, qui pourraient le rester et ne nécessitent pas nécessairement d'être analysés selon une grille simpliste comme Freud a pu le faire.

C. G. Jung a été critiqué pour ces théories parfois jugées ésotériques et pseudoscientifiques, comme la théorie de la synchronicité. Cette théorie vise à mettre en évidence des événements simultanés apparaissant dans la psyché et dans le monde

---

<sup>10</sup> GUILBERT Thérèse, *La poésie fantastique du rêve*, Ligeia, Jan. 2014, p. 126

<sup>11</sup> JUNG Carl Gustav, *L'homme et ses symboles*, Robert Laffont, 1964, p. 55

<sup>12</sup> Dr. LAGANA Louis, *Jungian aesthetics, symbols and the unconscious*, University of Malta, p. 1, traduction personnelle

extérieur au sujet, comme si l'archétype émergé de l'inconscient du sujet faisait irruption dans le monde réel. Ces coïncidences seraient alors porteuses de sens. Par exemple, une patiente lui raconte un rêve mettant en scène un scarabée d'or, et au même moment un scarabée fait irruption dans le cabinet de Jung.

Les théories de C. G. Jung peuvent donner de nouvelles clefs de compréhension sur le travail de certains cinéastes, nous pouvons notamment prendre l'exemple du cinéma de David Lynch. Sa série *Twin Peaks* (1990) et son film épilogue *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1992) ont progressivement entremêlé le monde de Twin Peaks - petite ville de l'État de Washington - avec la Black Lodge et ses habitants, un lieu fantastico-mental appartenant aux rêves des différents personnages tout en faisant incursion dans leur vie diurne.

*Twin Peaks: Fire Walk with Me* raconte les derniers jours de la vie de Laura Palmer, une lycéenne victime d'abus de ce qu'elle pense être un esprit nommé Bob. Tout au long du film, un objet est mis en scène : une bague verte. La présence et l'absence de cet objet sont appuyées au son comme à l'image, sans qu'une explication ou métaphore claire émerge. Cet objet à une présence fluide, il existe à la fois dans le monde des rêves de la Black Lodge et dans la réalité diégétique des personnages.

La bague apparaît à deux reprises dans une séquence lors de laquelle nous suivons la plongée progressive de Laura dans ses rêves :

- Un déplacement en travelling avant longe le sol noir et blanc de la Black Lodge alors qu'une nappe sonore frémissante et assourdissante fait rage. Soudain la nappe s'arrête, laissant la place à un bruit blanc. Le mouvement en travelling continue, puis remonte le long d'une table et s'arrête face à la bague. Le mouvement jusque-là ininterrompu de la caméra appuie l'importance de l'objet par son arrêt face à lui. La bague est un aimant qui magnétise le regard de la caméra. Elle se confond avec le regard du spectateur en ne montrant aucun personnage dans le champ. La longueur du mouvement de caméra qui précède l'apparition de la bague crée une tension qui se relâche soudainement face à elle, sans que nous sachions quoi que ce soit de cet objet. Ce magnétisme participe à une fascination pour cet objet, partagée entre le spectateur et les personnages. En

ne nous permettant pas de donner un sens immédiat à cette bague, le film la rend d'autant plus mystérieuse. La rupture sonore participe également à la puissance de cette entrée de champ. En l'absence de son - à part un bruit blanc qui évoque un vide intersidéral - et en l'absence d'autre objet ou élément dans le décor auquel se rattacher, la bague devient un tout. Elle semble exister seule au milieu d'une abstraction mentale.

- Suite à cela, un dialogue en champ-contrechamp se déroule entre deux personnages mystérieux. Ce dialogue s'achève dans un long panoramique suivant le mouvement d'un des deux hommes. Celui-ci fait quelques pas, attrape un objet hors champ, puis le lève devant ses yeux au premier plan, il s'agit de la bague. Ici, le procédé du mouvement de caméra est analogue à celui utilisé pour la première apparition de cette bague : un mouvement fluide ininterrompu, jusqu'à ce que cette bague apparaisse en insert face à nous.



Fig 2 : Photogrammes de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (Dir : David Lynch, Dop : Ron Garcia, 1992)

Ces deux plans sont des exemples de la manière dont David Lynch crée des symboles dans *Twin Peaks* en chargeant des objets de tension et de mystère. Ces symboles apparaissent dans les rêves de différents personnages à travers le lieu de la *Black Lodge*. En nourrissant le mystère et les fausses pistes autour de ces éléments, Lynch crée bien des symboles au sens de Jung et non des signes. Ils appellent à un inconscient collectif des personnages,

qui est littéralement collectif (le lieu *Black Lodge* s'apparente à un territoire de l'inconscient). Le film devient un outil sensoriel qui nous fait partager la fascination que les personnages éprouvent pour ces symboles. Ainsi, le film devient un pont entre l'inconscient collectif des personnages et notre propre inconscient de spectateur. Lynch fabrique des symboles jungiens avec des objets qui se refusent aux tentatives d'interprétation, ou du moins qui sembleront toujours dépasser ces interprétations. De la même manière, pour Jung les symboles dépassent leur sens immédiat.

S. Freud qui a théorisé la psychanalyse s'est souvent inspiré des arts plastiques, notamment la peinture. Avant de nous pencher sur la représentation des rêves et hallucinations au cinéma, un détour par la peinture nous permettra d'étudier des approches de représentations de ces expériences subjectives dans un médium visuel.

:

## CHAPITRE 2 : Approches picturales des images mentales

Les thématiques oniriques sont récurrentes à travers l'histoire de la peinture, et la manière de les aborder a grandement évolué au cours des siècles. Avant l'apparition du romantisme à la fin du XVIIIème siècle, ces thématiques étaient cantonnées à la représentation du songe religieux. En effet au Moyen-Âge, la peinture avait un but d'enseignement religieux. Cette tradition a perduré à la Renaissance, où beaucoup de ces œuvres étaient des commandes de l'Eglise. Les mythes bibliques étaient mis à l'honneur. Le *songe*<sup>13</sup> était alors vu comme un moment de passage lors duquel l'esprit s'échappait du corps pour pouvoir avoir accès à un monde divin et prophétique.

Dans ce chapitre nous allons nous intéresser à différentes approches de représentations d'expériences mentales, lorsque les artistes questionnent leurs perceptions et vécus psychiques. Pour cela nous aborderons des mouvements ayant émergé aux XIXème et XXème siècles qui ont particulièrement traité notre sujet : le romantisme, le symbolisme et le surréalisme.

### A. Les deux mondes du romantisme

La fin du XVIIIème siècle correspond à l'émergence d'un nouveau courant artistique pluridisciplinaire nommé le romantisme. Ce mouvement qui a perduré jusqu'à la moitié du XIXème siècle est fondé sur la mise en avant du vécu subjectif. Les artistes mettent au centre leur « moi », prennent comme sujet leurs sentiments et passions qui s'opposent ainsi à la rationalité. Ces recherches amènent naturellement à un épanouissement des portraits de rêves, rêveurs et univers oniriques. Par ailleurs, le remplacement du terme *songe* par le terme *rêve* est contemporain de ce mouvement. Le terme *rêve* replace au centre l'expérience personnelle du rêveur en se séparant du *songe religieux* qui était jusque-là le principal sujet de représentation des mondes mentaux.

---

<sup>13</sup> Le songe désignait l'activité du rêve jusqu'au XIXème siècle

### ***Le rêveur*, Caspar David Friedrich (1840)**

Caspar David Friedrich (1774-1840) est un des grands peintres du romantisme allemand. L'artiste est connu pour avoir sublimé la nature, et ce faisant y chercher la transcendance.

Examinons la peinture à l'huile *Le Rêveur* (Caspar David Friedrich, 1840) :

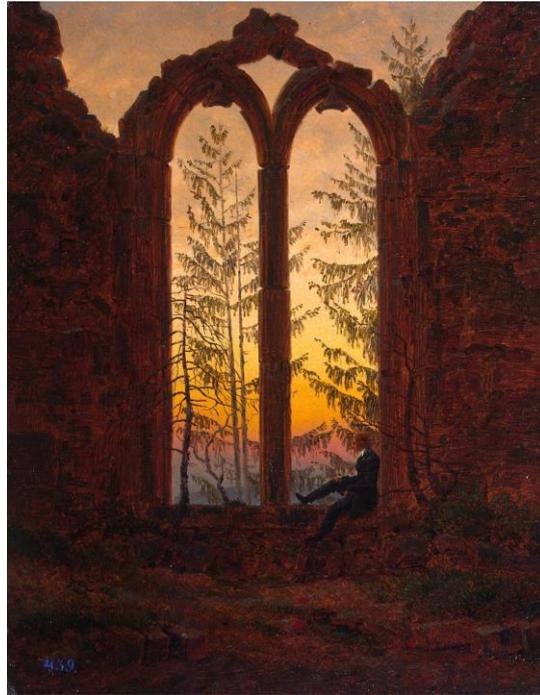


Fig 3 : *Le Rêveur*, Caspar David Friedrich, 1840, musée de l'Ermitage, Saint-Pétersbourg (Russie)

Cette peinture de format vertical présente un homme assis sur le rebord d'une ruine religieuse en forme de fenêtre gothique. A l'arrière-plan, le soleil se couche derrière un paysage lointain. Cette peinture d'apparence très figurative laisse néanmoins l'immédiate impression d'un au-delà, d'un ailleurs au monde matériel, évoqué sans être totalement exprimé. Voyons en quoi cette peinture présente un entre-deux mondes, une transition du monde diurne vers le rêve.

La composition place l'homme dans un coin de cette ruine, il pourrait sembler écrasé par la nature imposante dans le cadre, pourtant il est immédiatement identifiable. Il se distingue de la ruine grâce à un contre-jour qui définit son contour. Cela est permis par son placement devant l'ouverture dans la pierre en forme de fenêtre, ainsi que le choix d'un paysage embrasé par une lumière chaude de fin de journée. De plus, la composition

attire immédiatement notre regard vers cette figure en utilisant les pans de murs de pierre comme des lignes de fuite vers la silhouette. Cet homme pensif, troublé, est petit face à la nature qui l'entoure et pourtant il en est également au centre.

Grâce au contre-jour qui crée un fort contraste entre l'avant-plan et l'arrière-plan, l'ouverture forme ici une fenêtre vers un ailleurs lumineux et mystérieux. Ce caractère mystérieux du paysage vient en partie du fait qu'il trop flou et lointain pour que l'on puisse distinguer des contours clairs.

C. D. Friedrich associe le paysage à l'intériorité de l'homme représenté. Le contre-jour oppose l'homme et son monde physique à la nature, tout en créant une fenêtre vers son monde intérieur. L'ouverture de la ruine rappelle une fenêtre démesurément grande, comme si la peinture nous figurait la fenêtre intérieure de cet homme plongé dans ses pensées, la fenêtre à travers laquelle nous pouvons apercevoir son paysage mental.

Les artistes romantiques parlaient des rêves comme d'un *Zweite Welt*, un *Deuxième Monde*. Cela correspond bien à ce que nous fait ressentir C. D. Friedrich. De nombreuses séparations et oppositions (la lumière par le contre-jour, l'opposition entre une peinture figurale et une thématique abstraite, les contrastes d'échelles) nous invitent à identifier l'arrière-plan comme un ailleurs mental.

Néanmoins, certains éléments agissent comme des ponts entre ces deux espaces :

- La lumière chaude du ciel correspond au crépuscule, moment transitoire entre le jour et la nuit, le temps de la vie diurne et nocturne. Cette période présente un entre-deux, entre l'éveil et le sommeil.
- L'ouverture-fenêtre quant à elle agit comme une passerelle vers son monde intérieur.
- De plus, ces murs de pierre ont des lignes courbes qui les rendent expressifs, presque organiques. Cette ruine sur laquelle est assis l'homme semble ainsi également exprimer son intériorité troublée.

La manière dont Caspar David Friedrich lie les « deux mondes » peut aisément se rapporter au cinéma. L'usage d'une lumière crépusculaire pour annoncer un moment de transition trouble a été mentionné par le chef opérateur Henri Alekan dans son livre *Des*

*lumières et des ombres* : « La lumière déclinante crépusculaire marque la fin du présent quotidien, dont le déroulement vient de s'accomplir dans l'éclairage solaire, vivifiant; elle ouvre la voie aux doutes, aux angoisses, aux frayeurs nées de l'occultation du monde plongé dans l'obscurité nocturne. »<sup>14</sup> La lumière est la matière première de l'image de cinéma, et les chefs opérateurs se sont toujours inspiré des travaux entrepris par les peintres avant eux, notamment en ce qui la concerne.

L'utilisation d'un surcadrage pour ouvrir une fenêtre vers un monde intérieur est également un motif très présent dans le cinéma, qui pourra y ajouter du mouvement, une traversée.

## **B. Le symbolisme**

La fin du XIXème siècle est marquée en Europe par un éloignement de la spiritualité, dû à d'importants progrès techniques et scientifiques. Dans les arts, le naturalisme est en vogue, un mouvement littéraire fondé sur une recherche de représentation minutieuse de la réalité. Le mouvement artistique du symbolisme naît en réaction à ce contexte. Il est porté par un attrait des artistes pour les rêves, l'ésotérisme, la mélancolie et la mythologie. Les symbolistes cherchent à décrire les symboles d'un monde irrationnel, mystique et mental, en se détachant des représentations centrées sur la nature et la matière.

### ***La Grappe*, Odilon Redon (1840-1916)**

Odilon Redon (1840-1916) est un peintre et graveur symboliste français. Obsédé par l'imagerie fantastique et onirique Odilon Redon se fait d'abord connaître pour ses lithographies et peintures en noir et blanc très personnelles qui relatent ses rêves et son inconscient.

---

<sup>14</sup> ALEKAN Henri, *Des lumières et des ombres*, La table ronde, Sept. 2022, p. 62,



Fig 4 : *La Grappe*, Odilon Redon, 1840-1916, Commissaire-Priseurs Beaussant Lefèvre, Paris (France)

*La Grappe* ou *Le Marchand de ballons* est un dessin au fusain et à l'estompe de Redon représentant une silhouette au milieu d'un champ désert, qui tient au bout d'un fil de nombreuses sphères flottantes aux visages humains. Cette œuvre est un bon exemple de la manière dont les dessins et gravures d'Odilon Redon peuvent exercer de la fascination chez leurs spectateurs.

Une inquiétante étrangeté se dégage immédiatement du dessin, grâce à un jeu multiple d'oppositions. La présence centrale de la silhouette met en avant le vide qui règne dans cette plaine quasi désertique. L'environnement sans aucun relief s'étend à perte de vue, comme un désert inhospitalier, alors que fait cette personne ici ? Mais s'agit-il d'une personne, d'un être humain ? Mis à part sa silhouette, rien ne semble l'indiquer : sa posture flottante est déséquilibrée, son visage est inaccessible.

Au-dessus, une masse de « ballons » serrés les uns aux autres flotte, retenue par un fil. Contrairement à la silhouette, ces ballons sont incarnés, ils possèdent des visages humains. Face au vide se dégageant de ce paysage, une profusion de vie se dégage de ces ballons, décalage étrange et dérangeant, d'autant plus que les visages sont tristes et mélancoliques. Leur accumulation et leurs expressions mélancoliques donnent

l'impression de voir un amas d'âmes prisonnières d'une silhouette non-humaine, comme si elles étaient tenues en laisse. En désincarnant la silhouette et en personnifiant les objets, Odilon Redon joue avec nos repères.

Le malaise principal de ce dessin provient de ce qu'il évoque : l'enfance. Cette vision renvoie à l'image d'un simple vendeur de ballon, image directement liée à l'enfance de l'artiste comme à celle du spectateur. Nous nous retrouvons face à ce souvenir tordu, un négatif de l'enfance et de l'innocence qui y est associée. De la même manière que les ballons acquièrent une signification mortifère dans *M le Maudit* (1931) de Fritz Lang, l'évocation noire de l'enfance appelle directement à l'inconscient collectif.

Le ciel noirci par le fusain entoure ces ballons d'un épais nuage de suie, les emprisonnant davantage. Au loin, on peut presque apercevoir une ville en proie aux flammes d'où proviendrait la fumée. Ces tristes visages flottants comme la fumée pourraient représenter les âmes des habitants de cette ville, emportées par une figure de la Mort.

Comme nous le voyons, le travail symboliste d'Odilon Redon représente des images appelant directement notre imaginaire onirique. Il ne s'agit plus ici de simplement évoquer l'acte du songe ou de montrer le rêve en parallèle du rêveur, mais de partager une expérience mentale avec l'observateur, de communiquer l'imaginaire sans autre intermédiaire que le médium plastique. Le critique d'art Huysmans dira du travail de Redon : « Les maîtres de cet artiste sont Baudelaire et surtout Edgar Poe, dont il semble avoir médité le consolant aphorisme : "Toute certitude est dans les rêves"; là, est la vraie filiation de cet esprit original; avec lui nous aimons à perdre pied et à voguer dans le rêve, à cent mille lieues de toutes les écoles, antiques et modernes, de peinture. »<sup>15</sup>

Par ailleurs, l'impression dérangement de ce dessin en partie due à ces décalages est précurseur du surréalisme, qui associe différents objets du quotidien à des textures inattendues ou en les personnifiant. C'est également une approche qu'ont beaucoup exploité les cinéastes dès Méliès, qui crée des univers oniriques vivants où les objets et astres s'animent. Le travail de l'obscurité, de la fumée, des trucages et effets spéciaux sont des pistes pour s'inspirer du travail onirique des symbolistes.

---

<sup>15</sup> HUYSMANS J.-K., *L'art moderne* (Deuxième édition), Paris, P.-V. Stock, 1902, p. 300

### C. Le surréalisme

Le projet artistico-politique surréaliste réunit un petit groupe d'artistes et intellectuels autour de la personnalité d'André Breton au début du XXème siècle. Pour lui « L'idée de surréalisme tend simplement à la récupération totale de notre force psychique. »<sup>16</sup> Le surréalisme s'inspire des théories de l'inconscient de Freud, et défend l'idée d'une sur-réalité qui dépasse l'opposition entre réalité et rêve, conscient et inconscient. Les artistes cherchent des procédés et des formes afin de mettre en lien direct leur "ça" psychique avec leur expression artistique. Ils veulent exprimer directement leurs rêves et hallucinations, leurs mondes intérieurs.

#### ***La reproduction interdite, René Magritte (1937)***

René Magritte (1898-1967) est un peintre belge. Dans les années vingt, il se rapproche du groupe surréaliste, influencé par des peintres comme Salvador Dali et Joan Miro. Son travail questionne la perception du public grâce à des décalages désorientant. Les objets du quotidien sont détournés de leur fonction pour troubler et questionner l'idée de réalité chez le spectateur.



Fig 5 : *La reproduction interdite*, René Magritte, 1937, Musée Boijmans Van Beuningen, Rotterdam (Pays-Bas)

*La reproduction interdite* est un tableau représentant un homme devant un miroir. Au lieu de répondre aux lois de la physique, son reflet lui tourne le dos. Le plus troublant est

---

<sup>16</sup> BRETON André, *Second manifeste du surréalisme*, 1930

qu'un livre posé près du miroir s'y réfléchit de manière vraisemblable, appuyant par contraste l'étrangeté de la fausse réflexion de l'homme. D'autre part, le miroir est visiblement angulé par rapport au point de vue pris par le tableau, mais le reflet est exactement vu dans le même angle que l'homme par rapport à nous. Un miroir incliné devrait nous permettre de voir un décalage d'angle entre l'homme et son reflet comme c'est le cas pour le livre. Cette représentation de l'objet miroir qui nous est d'ordinaire familier et quotidien rompt avec nos attentes en tordant son essence.

De plus, le visage est le moyen de transmission de nos émotions, c'est lui qui nous humanise et nous individualise auprès d'autrui. Magritte exploite cela pour créer davantage de mystère dans cette peinture en nous refusant l'accès au visage de cet être. De dos et sans expression corporelle, nous sommes face à une silhouette mystérieuse presque humaine, mais pas tout à fait, car inanimée et sans émotion visible.

La maîtrise de Magritte de la peinture à l'huile lui permet une représentation des êtres et des choses très précise. On arrive à distinguer différentes textures entre les plis des vêtements, les dorures du cadre, les cheveux gras de l'homme. Cette précision produit une impression de réalisme quasi photographique s'opposant au caractère étrange de ce qui nous est montré, ce qui paradoxalement s'intensifie.

Pour les surréalistes, il ne s'agit plus de représenter un rêve ou une hallucination, mais de troubler la distinction entre réalité vécue et images mentales. Ce tableau est déstabilisant, car le miroir est à la fois vraisemblable grâce au livre et invraisemblable à cause du reflet de dos. La question du réalisme se pose sans pouvoir être solvable. Cela correspond bien au projet surréaliste de stimuler l'inconscient en perturbant notre conscient.

La caméra de cinéma enregistre du réel et permet (d'autant plus aujourd'hui) une vraisemblance pouvant être troublante. Alors que Magritte exploite une technique de peinture presque hyperréaliste pour mieux troubler nos repères et questionner notre réalité, des films comme *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010) ont joué sur la question du faux miroir de la même manière. Grâce aux trucages et effets spéciaux, un changement de statut du miroir est permis au sein du plan dans la temporalité de l'action : le miroir d'abord vraisemblable devient ensuite invraisemblable. L'apparence réaliste du cinéma

par son potentiel figuratif énorme (la caméra enregistre des fragments de réel) joue contre le spectateur qui est d'autant plus troublé lorsque l'étrangeté fait son apparition.



Fig 6 : Photogramme de *Black Swan* (Dir : Darren Aronofsky, Dop : Matthew Libatique, 2012)

Aujourd'hui la démocratisation de nouvelles technologies comme la réalité virtuelle traduisent une recherche d'immersion et d'impression de réalité chez le spectateur/joueur plus intense que jamais. Ces technologies permettront sans doute de nouveaux moyens de troubler les spectateurs et les amener dans des expériences troubles entre impression de réalité et impression de rêve.

### ***Deux enfants sont menacés par un rossignol, Max Ernst (1924)***

Max Ernst (1891-1976) est un peintre et sculpteur surréaliste, défini par André Breton comme « l'homme de ces possibilités infinies »<sup>17</sup>. Il a travaillé toute sa vie à la représentation des rêves et mondes mentaux dans l'art. Il va jusqu'à réaliser certaines œuvres sous hypnose et substances hallucinogènes dans l'idée de laisser s'exprimer son inconscient.

---

<sup>17</sup>BRETON André, préface du catalogue de l'exposition du 2 mai 1921 de Max Ernst

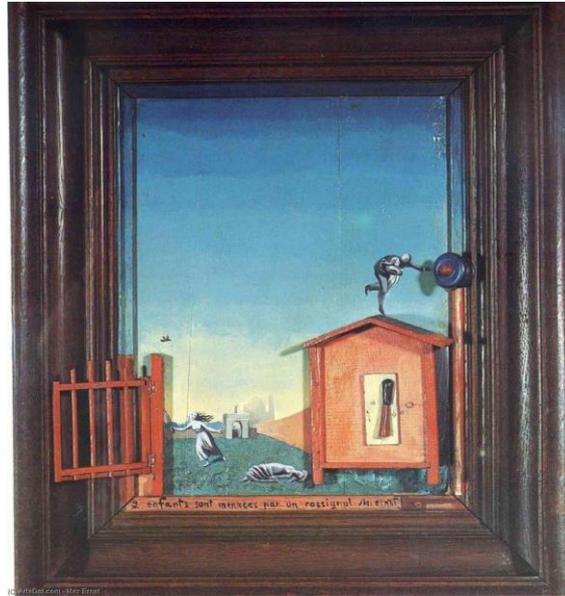


Fig 7 : *Deux enfants sont menacés par un rossignol*, Max Ernst, 1924, MOMA, New York (US)

*Deux enfants sont menacés par un rossignol* est un travail plastique hybride mêlant collage et peinture. A l'intérieur d'un cadre en bois imposant, un ciel bleu domine la composition. Dans celui-ci, un rossignol très petit se dirige vers deux enfants. Une des deux se dirige vers lui avec un large couteau, tandis que l'autre est étendue dans l'herbe. Au-dessus d'une maison formée par un bout de maison de poupée, un homme fuit vers le bord du tableau en portant un enfant. Il semble vouloir attraper une poignée placée entre le cadre et la peinture.

L'œuvre crée un climat anxiogène en usant de plusieurs matières. Le cadre du tableau très imposant fait partie entière de ce travail grâce aux éléments réels placés à mi-chemin entre lui et la peinture par collage : la barricade de bois à gauche et le bouton à droite. Ce cadre sombre devient alors les frontières d'une prison pour ces personnages effrayés. La barricade appuie leur enfermement d'un côté, tandis que de l'autre le bouton est similaire à une poignée de porte pour l'homme qui fuit vers elle. Le placement de ce bouton au centre verticalement et à droite du cadre le transforme en poignée permettant d'ouvrir le tableau qui se transforme lui en porte. Les personnages peints appartiennent à un autre monde en deux dimensions. Ils y sont emprisonnés grâce aux éléments en premier plan, notamment cette poignée et cette barricade. Cependant, il semble qu'ils pourraient réussir à s'en échapper grâce à ces objets qui forment un pont avec notre réalité.

Max Ernst a créé cette œuvre en s'inspirant d'une hallucination lors de laquelle il a vu un panneau de bois près de son lit se changer en œil, en nez, en oiseau, en rossignol menaçant, et ainsi de suite. Selon le critique d'art André Castant, « L'image surréaliste se transgresse par principe pour inventer une visualité où les images se mêlent, indéfinies et flottantes, immatérielles. »<sup>18</sup> Ici, c'est le collage et la mise en scène de ces matériaux qui fait en grande partie advenir la surréalité. Les personnages sont entre deux mondes, n'appartenant complètement ni à celui de la peinture ni au nôtre, ou aux deux en même temps. Leur statut ambigu nous place dans une posture particulière, celle d'accéder à une nouvelle réalité dépassant la frontière entre le territoire de la représentation peinte et celui de notre réalité vécue quotidienne. Max Ernst établit un passage entre les deux mondes, de la même manière que son hallucination avait fait immerger son monde mental onirique dans sa réalité diurne.

Cette manière de créer un univers diégétique incertain grâce aux mélanges des techniques pourrait s'apparenter au cinéma de Michel Gondry, qui dans *La Science des rêves* (2005) mêle prises de vue réelles, trucages, décor en carton-pâte et animation pour créer un univers onirique hybride. Si le contrat avec le spectateur est établi suffisamment tôt, il peut se laisser emporter dans cet onirisme usant du "faux" assumé et théâtral en délaissant ces attentes en termes de vraisemblance, pour accepter une logique interne au film d'ordre poétique et métaphorique.

Nous avons vu un aperçu de la manière dont de grands courants picturaux du XVIIIème au XXème siècle se sont approprié à leur manière les thématiques oniriques. Le cinéma qui apparaît à l'aube du XXème siècle est d'abord composé uniquement d'images. Cet art jeune va rapidement puiser son inspiration dans d'autres formes artistiques plus anciennes, et se faire ainsi héritier de grandes thématiques ayant obsédé ces arts. On peut alors se demander quelles approches le cinéma va prendre pour aborder la question des images mentales. Évidemment la question est large, et les exemples sont multiples. Nous allons chercher à mettre en avant quelques-unes des approches caractéristiques des transitions troubles vers les séquences de rêves et hallucinations.

---

<sup>18</sup> CASTANT Alexandre, *Le Surréalisme et l'image*, Critique d'art [En ligne], 20 | Automne 2002, mis en ligne le 29 février 2012, consulté le 26 avril 2023. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/2037> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.2037>

## **CHAPITRE 3 : Grandes approches de représentations des images mentales au cinéma**

Comme nous l'avons vu, l'apparition du cinéma est concomitante au développement de la psychanalyse. Les thématiques oniriques sont fortement explorées dans l'art au XIXème siècle. Les séquences mentales apparaissent très tôt dans l'histoire du cinéma. Dès 1896 - seulement un an après la présentation du cinématographe auprès du public - Georges Méliès réalise *Le Cauchemar*, usant des premiers trucages pour mettre en image les tourments imaginaires de son personnage. A travers les années et courants, de multiples approches ont émergé pour mettre en scène les images mentales en opérant la transition ou non-transition entre elles et la réalité diégétique instaurée (ou non) par le film. Il s'agit ici de mettre en évidence des approches caractéristiques d'insertion de séquences mentales dans le tissu narratif filmique.

### **A. Approche transparente classique : les séquences entre parenthèses**

La « suspension consentie d'incrédulité » désigne l'acceptation par le spectateur de mettre de côté son incrédulité vis-à-vis de la fiction qui lui est narrée ou représentée. Le cinéma classique hollywoodien a cherché une transparence formelle, au sens d'une recherche de cohésion entre la fiction et le réel. Les espaces et la temporalité des récits se doivent d'être clairs en tout instant afin de ne pas « perdre » le spectateur.

Comment aborder les séquences de rêves et hallucinations, qui sont des représentations du contenu mental des personnages et donc par essence des ruptures avec le cadre spatio-temporel dans lequel le film plonge le spectateur ? Dans un récit narratif non entièrement mental, ces représentations sont nécessairement d'un ordre subjectif autre que le reste du récit.

Pour répondre à cette question, l'approche conventionnelle utilisée pour protéger le pacte établi avec le spectateur dans un récit narratif classique est de traiter formellement les images mentales de manière différente que les autres séquences. Il s'agit ainsi de

désigner sans ambiguïté ces séquences comme hors du reste de la narration. Ne pas rompre la linéarité du récit, c'est isoler ces séquences qui « trouent » la diégèse. Le chercheur Jean François Diana les appelle *images-parenthèses*. « Elles sont insérées dans le syntagme sans contrarier sa cohérence, à la façon dont une mise en parenthèses interrompt une phrase écrite. »<sup>19</sup> Cette analogie verbale convient bien, car elle renvoie à un procédé d'écriture qui marque un épisode mis à l'écart et indiqué clairement comme tel au lecteur. L'aspect de ces séquences-parenthèses qui nous intéresse le plus - leur point d'entrée - est donc au cœur de leur mise en image et son. C'est ce passage de la diégèse transparente établie avec le spectateur vers une configuration subjective nouvelle qui constitue la *parenthèse*.

Les récits adoptant cette stratégie de mise à part face à ces séquences cherchent à créer des ruptures formelles, pour clairement et immédiatement indiquer au spectateur leur statut mental. Ces procédés de rupture vont souvent agir par opposition avec les procédés mis en place au cours du film. Parmi les procédés souvent utilisés pour représenter ces séquences, on retrouve l'utilisation du flou optique qui s'oppose à la netteté générale du film, ou l'utilisation de ralenti/accéléré face à la cadence transparente du reste du film. Le passage à la couleur est utilisé dans *Le Magicien d'Oz* (Victor Fleming, 1939) pour indiquer le passage dans le rêve du personnage.

La condensation freudienne s'appuie sur « une restitution extrêmement lacunaire »<sup>20</sup> des pensées latentes du rêve. Des procédés en rupture comme un passage au flou nous renvoie une image en elle-même lacunaire. En nous refusant les détails, le récit nous place face à l'idée de la condensation de manière très littérale.

Utiliser une forme en rupture directe avec la réalité diégétique objective est un moyen de produire brutalement la transition vers ces séquences. Pour mettre entre parenthèses ces images, les transitions par des effets ostensibles de montage ont également été abondamment utilisées depuis les débuts du cinéma muet : fondu au noir, fondu

---

<sup>19</sup> DIANA Jean-François, *L'image mentale au cinéma - Un regard particulier sur certaines oeuvres de Federico Fellini*, Thèse (sous la direction de Noël Nel), Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Metz, Département Communication, 1995, p.38

<sup>20</sup> FREUD Sigmund, *Œuvres complètes, tome IV : L'Interprétation du rêve*, Paris, PUF, 2003, p. 323

enchaîné, surimpression, incrustation... Il s'agit de faire apparaître ces passages vers l'intériorité comme des seuils franchissables.

C'est le cas du film *Les Mystères d'une âme* (Georg Wilhelm Pabst, 1926) qui montre l'apparition de névrose chez un homme à la suite d'un cauchemar. Le passage vers le rêve est un exemple assez grossier de la manière dont les cinéastes peuvent procéder. A un plan montrant le personnage endormi dans son lit, se succède un carton où est inscrit « Le Rêve ». Un fondu au noir laisse ensuite apparaître une bâtisse de nuit. L'encadrement du rêve par des plans du personnage endormi est un découpage quasi omniprésent dans les récits cherchant la transparence. L'enchaînement au montage entre ces plans et des images-parenthèses à effet permet la compréhension immédiate chez le spectateur de cette transition par association. Le doute n'est alors pas permis pour le spectateur. Mais le cinéaste va plus loin en utilisant un carton, on ne pourrait pas faire plus explicite. L'ostensible devient ici ostentatoire.



Fig 8 : Photogrammes du film *Les Mystères d'une âme* (Dir : Georg Wilhelm Pabst, Dop : Robert Lach, 1926)

Nous pouvons également considérer un autre exemple avec un film s'inspirant ouvertement de la psychanalyse : *La Maison du docteur Edwardes* (Alfred Hitchcock, 1945). Dans ce film, JB - un homme amnésique - pense avoir assassiné le Dr Edwardes. Sa quête d'identité l'amène à raconter ses rêves à un vieux professeur, qui les analyse en quête du traumatisme originel. Le rêve a été mis en scène en collaboration avec l'artiste surréaliste Dalí. On peut se demander comment Hitchcock et lui ont créé des images-parenthèses à leur manière.

La scène est construite par une alternance entre la réalité diégétique nous montrant JB assis dans son fauteuil, et des images mentales du rêve qu'il narre. Des plans de JB assis interrompent à deux reprises les images de rêve, comme un chapitrage. La narration onirique faite par JB perdure en off lorsque nous voyons des images de son rêve, accompagnées d'une musique orchestrale expressive. Ce rêve a donc un statut rétrospectif. Néanmoins, même si nous imaginions ne pas entendre JB raconter son rêve, pourquoi les images seraient immédiatement comprises comme des images mentales ?



Fig 9 : Photogrammes de *La Maison du docteur Edwardes* (dir : Alfred Hitchcock, Dop : George Barnes, 1945)

Hitchcock a dit de son film : « Ce que je recherchais, c'était le côté vivant des rêves, toute l'œuvre de Dali est très massive avec des angles aigus, de très longues perspectives et des ombres noires. Encore une fois, je voulais éviter le cliché. Dans tous les films, les séquences de rêves sont floues. Mais ce n'est pas vrai. Dali était la meilleure personne

pour les rêves, car c'est comme cela que les rêves doivent être, nets. »<sup>21</sup> *La Maison du docteur Edwardes* ne joue effectivement pas sur le flou ou une altération de l'image pour rendre les rêves lacunaires, mais il n'écarte pas moins sa séquence du principe d'images-parenthèses. En effet, en choisissant d'approcher les rêves par des ruptures dans le découpage, la lumière et le décor, Hitchcock rompt franchement entre la réalité diégétique vécue par ses personnages (filmée de manière très "classique" pour l'époque) et la réalité rêvée. Cette réalité rêvée emprunte en effet à l'expressionnisme et au surréalisme de Dali par de grandes ombres portées nettes, des objets symboliques étranges et décors fantastiques. « Le spectateur, désorienté, est en perte de repères, mais en réalité, il s'agit pour le cinéaste de le faire accéder à une autre forme de réalisme (ou de vraisemblance), fondée sur les concepts développés par Freud : le travail du rêve a mis en œuvre la double opération de condensation et de déplacement qui le rend à première vue inintelligible. Le point de vue adopté est celui du patient, qui n'en comprend pas plus le sens que le spectateur ».<sup>22</sup> Tout dans cette mise en scène est au service d'une rupture formelle, ce qui place donc également ce film dans une perspective de transparence, il n'y a pas de porosité entre les réalités.

Lors de cette scène, la mise entre parenthèses de ce rêve ne passe pas uniquement par une rupture stylistique. Lorsque JB raconte son rêve, un travelling avant descendant s'avance et passe d'un plan taille sur JB à un très gros plan sur sa tête. Un fondu enchaîné amène à une suite de plans en travelling avant, qui traversent des espaces et images que l'on identifie immédiatement comme des images de rêve (pour les raisons expliquées précédemment). Le premier travelling et le premier fondu nous font littéralement pénétrer dans la tête du personnage. Cela est accentué par le travelling avant composite qui traverse l'intégralité du rêve. On a alors l'impression de nous enfoncer de plus en plus profondément dans la tête de JB - par extension dans son esprit, son mental, son rêve.

Un jeu similaire de mouvement de caméra est effectué pour les autres sorties et entrées dans ce récit de rêve par des panoramiques, puis la sortie finale du rêve se fait dans un

---

<sup>21</sup> HITCHCOCK Alfred, Film Profiles, entretien avec Philip Jenkinson pour BBC TV, sans date, dans D. Païni, G. Cogeval, *op. cit.*, p. 156.

<sup>22</sup> BERTHIER Nancy, *Quand Hitchcock rencontre Dalí : Spellbound (La maison du docteur Edwardes, 1945)*, Savoirs et clinique 2010/1 (n°12), p. 115-124

travelling arrière symétrique au premier travelling avant, comme pour marquer un retour à la vie diurne en refermant la parenthèse.

Dans cet exemple, le découpage et le montage mettent en avant le caractère exceptionnel de ce rêve en montrant le passage d'un espace à un autre. Néanmoins, ces mouvements de caméra et la transparence des fondus enchaînés relient aussi ces deux espaces, davantage que des ruptures franches ou le carton de signalétique du film *Les Mystères d'une âme*.

Un autre aspect apporté par les images parenthèses qui vaut d'être souligné est leur caractère jubilatoire pour les spectateurs. En se plaçant à part dans le récit, elles s'inscrivent presque comme des courts-métrages au sein du film. En marquant leur présence comme un film dans le film, elles mettent également en abîme l'expérience du spectateur avec celle du personnage victime de rêves et hallucinations.

## **B. Expérimentations surréalistes, questionner l'image mentale, recherche de films mentaux**

Bien que Dalí - peintre surréaliste - ait mis en scène les séquences de rêve du film *La Maison du docteur Edwardes* (Alfred Hitchcock, 1945), ce dernier n'est pas un film surréaliste. La scène en question est irriguée par l'esthétique du peintre, mais le film s'inscrit dans une approche transparente de la réalité diégétique. Les surréalistes se jouent des distinctions au sein du récit entre l'idée de réel et d'irréel. Pour eux la réalité matérielle est une réduction de l'existence. La réalité psychique doit être considérée de la même manière, sur le même piédestal que la réalité matérielle et l'état de veille.

Les membres du groupe surréaliste émettent rapidement un fort engouement pour le cinéma. Pour Ado Kyrou, « Le cinéma est d'essence surréaliste »<sup>23</sup>. Le cinéma représente un autre réel en construisant un espace-temps propre au film, sa diégèse. Les outils qui permettent à certain.es cinéastes de chercher à imiter le réel peuvent également permettre d'étendre ce réel.

---

<sup>23</sup> KYROU Ado, *Le surréalisme au cinéma*, Ramsay Poche Cinéma, 1952

Les surréalistes s'appuyaient sur l'idée d'automatisme pour révéler les pensées latentes de l'inconscient. Des jeux surréalistes et des expérimentations telles que l'écriture automatique sont mis au point. Il s'agit de laisser libre cours à notre inconscient par écrit en atteignant un état entre conscience et inconscience, rêve et éveil. Cet état peut être atteint grâce à l'usage de psychotropes, une immense fatigue, ou simplement un état d'esprit méditatif.

Cet automatisme est appliqué au cinéma avec par exemple le scénario du film *Un chien andalou* (Luis Buñuel, 1929) écrit par Buñuel et Dali avec le principe du cadavre exquis et en s'inspirant de leurs rêves. « Nous travaillons en accueillant les premières images qui nous venaient à l'esprit et nous rejetons systématiquement tout ce qui pouvait venir de la culture ou l'éducation. Il fallait que ce soient des images qui nous surprennent et qui soient acceptées par tous les deux sans discussion. »<sup>24</sup> On reconnaît ici la volonté de créer une suite d'images disloquées qui rejettent toute explication autre que la pure pulsion d'images mentales porteuses de pensées latentes.



Fig 10 : L'irrationalité en quête des pulsions inconscientes ; photogramme issu du film *Un chien andalou* (dir : Luis Buñuel, Dop : Albert Duverger)

Des images poétiques et provocatrices comme un montage alterné entre un nuage effilé passant devant la lune et la lame de rasoir d'un barbier tranchant l'œil d'une femme se succèdent au rythme d'un récit de pulsions et visions en dehors de tout carcan. Néanmoins l'atteinte de cet idéal reste questionnable dans cet exemple. En effet, même si le scénario et les images s'éloignent du cadre classique du récit (schéma narratif

---

<sup>24</sup> PEREZ TORRENT Tomas, DE LA COLINA Jose, *Conversations avec Luis Buñuel*, ed. Cahiers du cinéma, 1993, traduction par Marie Delporte ([ISBN 2-86642-139-6](https://www.isbn.fr/9782866421396))

classique) et de la rationalisation de l'histoire (les événements ne suivent pas de logique évidente), l'exercice de Dali et Buñuel est limité par le fait qu'ils utilisent un langage visuel toujours porteur de sens. Plus précisément, plusieurs des images (a priori "automatiques") qui apparaissent dans le film sont référencées/inspirées par les surréalistes. Par exemple, dans son tableau *Le grand masturbateur*, Dalí représente un trou d'où sortent des fourmis. Cette image dérangement des insectes se retrouve dans le film (des fourmis sortent de la main du personnage).

Il n'est pas nécessaire dans le cadre de cette étude de nous pencher davantage sur les expérimentations surréalistes des années vingt. Bien que ces films regorgent d'idées sur les images mentales, notre étude va s'arquer autour des transitions vers ces images mentales, des points d'entrées vers ces séquences. Or, les films reconnus par le groupe surréaliste ne contiennent pas d'autre entrée vers ces espaces mentaux que l'entrée dans les films eux-mêmes. Néanmoins l'héritage surréaliste perdure et ressurgit chez de nombreux cinéastes.

### C. L'onirisme carton-pâte, poésie du *fabriqué*

Dans les années 50-60-70, de nombreux longs-métrages de science-fiction et d'horreur ont usé d'une esthétique haute en couleur et carton-pâte, souvent désignée comme *kitsch*. Les expérimentations plastiques très assumées de ces films inspirent de nombreux cinéastes, souvent pour la poésie de la fabrication du film comme objet d'art plastique, d'autres fois par nostalgie.

Avec des films comme *La science des rêves* (2006) et *L'Écume des jours* (2013), Michel Gondry fabrique des univers oniriques qui lient prise de vue réelle, décor carton-pâte et des techniques d'animation traditionnelle<sup>25</sup> comme la *stop-motion*<sup>26</sup>. L'onirisme de ses images naît de ses films-collages. Se placer à la frontière de plusieurs arts pour représenter les rêves et rêveries des personnages raconte les univers mentaux comme

---

<sup>25</sup> *Animation traditionnelle* désigne ici les techniques d'animation pré-numérique.

<sup>26</sup> Le volume réel est mis en mouvement grâce à une succession de photos. Entre chaque, l'objet est déplacé.

des univers décalés de notre réalité par leur poésie. La liberté formelle de ces films-collages donne envie de rêver avec eux, d'accéder à ces imaginaires de liberté.

Dans *La science des rêves*, le personnage principal se crée un univers intérieur qui parodie un studio de télévision. Michel Gondry reprend une théorie de la vision humaine : la lumière projette des images du monde observé sur la rétine, et quelqu'un ou quelque chose observe ces images dans le cerveau du regardeur, comme un spectateur de cinéma.<sup>27</sup> Michel Gondry dresse un parallèle entre film et rêves. Tous deux sont des créations et représentations issues de l'imaginaire. Le cinéaste est créateur de rêves, tout comme notre esprit.



Fig 11 : Le studio mental de Stéphane, issu de *La science des rêves* (dir : Michel Gondry, 2006)

Certains cinéastes utilisent également des procédés comme les toiles peintes pour recréer des paysages plastiques comme espaces mentaux. L'espace devient une pure expression poétique de l'intériorité des personnages.



Fig 12 : Paysage d'un souvenir en toile peinte, représentant un paradis perdu. La peinture idéalise le souvenir. Photogramme issu du film *Les Rencontres d'après minuit* (dir : Yann Gonzalez, 2013).

---

<sup>27</sup> Cette théorie est un sophisme.

Dans ma partie pratique *À nos ivresses*, Adam découvre un mouchoir ensanglanté dans une poubelle. Je souhaitais que l'imaginaire d'Adam contamine la réalité en la déplaçant dans un registre plus imagé et poétique, comme une forme de négation de la réalité. Dans *L'Écume des jours* de Michel Gondry, Chick se suicide. Un origami se déplie pour figurer l'écoulement de son sang. J'ai voulu m'inspirer de l'effet. Un premier plan montre le mouchoir badigeonné de faux sang, puis un plan d'insert montre le mouchoir s'ouvrir tout seul, et dévoiler des pétales rouges substitués au sang. En montrant peu le faux sang dans le plan précédant, je souhaite instaurer un doute chez le spectateur : était-ce déjà des pétales lors du premier plan sur le mouchoir ?

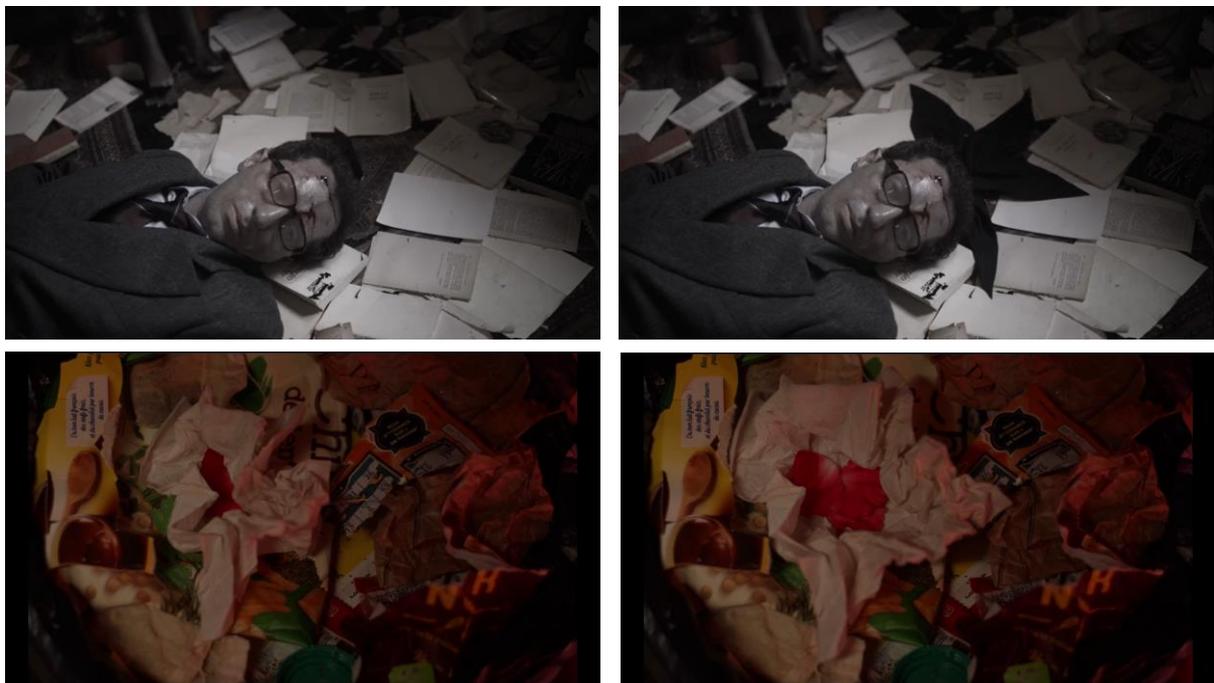


Fig 13 : En haut le tissu s'ouvre pour figurer le sang dans *L'Écume des jours* ; en bas le mouchoir s'ouvre pour révéler les pétales, issu de ma partie pratique *A nos ivresses*

#### **D. Inviter le trouble, une voie ouverte dès Méliès**

Nous avons abordé les approches d'entrées dans les images mentales qui cherchent une transparence du récit par la mise entre *parenthèses* de ces images, leur mise à l'écart formelle qui met au courant le spectateur de leur statut mental hors du reste de la diégèse. Nous avons également vu que des tentatives de films-rêves ont été expérimentées dès les

premières avant-gardes du cinéma. Qu'en est-il du trouble ? Lorsque nous rêvons, les processus de condensation et de déplacement jouent avec des éléments de notre vie diurne. Les rêves lucides ne sont qu'un processus très marginal, tandis que les rêves éveillés (hallucinations, rêveries) se mêlent franchement à nos réalités diurnes. Les transitions vers les rêves et hallucinations des personnages vont pouvoir devenir des outils pour travailler le trouble chez le spectateur, questionner la diégèse, questionner notre réalité.

Les premières traces de cette idée d'une approche trouble, où le mental rencontre la réalité objective des personnages peuvent être trouvés chez Méliès dès son premier film relatant la réalité intérieure de son personnage : *Le Cauchemar* (Georges Méliès, 1896).

Dans ce film-tableau (composé d'un seul point de vue fixe à distance des personnages) un homme se débat dans son sommeil. Il se redresse, puis une femme apparaît sur son lit. Le décor derrière lui a soudainement changé. La femme se transforme en satyre, puis en Pierrot. Le mur s'ouvre, une lune apparaît et s'approche de lui. Alors que l'homme tourmenté s'agite, les personnages fantasques disparaissent et la chambre reprend sa forme initiale, excepté le lit qui s'est brisé sous l'agitation du rêveur. L'homme et le spectateur comprennent qu'il cauchemardait.

Tous ces effets d'apparitions, disparitions et permutations sont le fait d'un des premiers trucages du cinéma : l'arrêt de caméra. Il s'agit simplement d'arrêter la prise de vue le temps d'un changement (comme ici la mise en place d'un nouveau personnage) puis de relancer la caméra. La mise bout à bout des deux prises fait croire à une apparition instantanée fantastique.

Pourquoi parler ici de prémisse d'une approche trouble du monde mental ? Dans ce court-métrage - si on ignore les légers défauts techniques dus au trucage qui trahissent les coupes au sein du plan - le procédé mis en place n'agit pas simplement par une mise à l'écart de l'imaginaire du personnage. Bien que le film débute sur le personnage endormi, il n'y a pas de changement de plan apparent entre la vision du personnage endormi et les apparitions fantastiques autour de lui, le personnage s'est d'ailleurs réveillé (en apparence) avant que la femme n'apparaisse. Il s'agit ici de l'emploi d'un motif très récurrent dans le cinéma du trouble : le motif du faux réveil. En réveillant son personnage

avant de faire intervenir des trucages et objets fantasques, un doute émerge, est-ce une situation fantastique vécue par un personnage éveillé, une hallucination, ou suivons-nous les aventures d'un double mental du personnage endormi ? En effet l'entrée dans le cauchemar n'est pas aussi appuyée formellement que dans l'approche classique des images-parenthèses. Ces apparitions sorties de son imaginaire se sont mêlées à sa réalité diurne, questionnant ainsi leur statut mental ou non.

Ces jeux sur le distinguo éveil-rêve travaillent la question du point de vue donné au spectateur. Nous pouvons citer un autre film de Méliès : *Le Rêve de L'Horloger* (1904) qui nous montre un horloger s'endormir, puis tout en le filmant dans le même plan endormi laisse advenir les permutations fantasques du rêve autour de lui (une horloge devient une femme qui se multiplie ensuite en trois femmes). Le film nous questionne en nous montrant l'homme éveillé puis endormi. Ce plan tableau nous expose un point de vue d'abord identifié comme objectif par sa fixité, sa distance avec le personnage, et surtout le fait que le plan continue lorsque l'homme est endormi. En nous laissant témoins des phénomènes du rêve apparaissant autour du personnage endormi, le plan acquiert une subjectivité nouvelle sans nous en notifier. « Via le spectacle abracadabrant des hallucinations oniriques, les "vues fantastiques" de Georges Méliès s'évadent d'une représentation théâtrale de la réalité. [...] La transition de la réalité à l'irréalité convoque une *figure de passage* à même de susciter la fascination. »<sup>28</sup>

Pour ma partie pratique de mémoire *À nos ivresses*, la question de la mise en scène de ces images mentales était au cœur de la création du film, de l'écriture à la post-production. Il me semblait important que le spectateur ne pense pas que les hallucinations sont le fruit de substances psychotropes, et je souhaitais qu'il soit cohérent que le personnage d'Adam vive ses angoisses sous cette forme. C'est pour cela que la première image mentale du film se déroule en amont de l'élément déclencheur. Il s'agit d'un moment où Adam regarde Alma - pour qui il a des sentiments - à travers un vieux Polaroid.

---

<sup>28</sup> ARNAUD Diane, *Glissements progressifs du réel, Les faux réveils au cinéma*, Rouge profond, 2018, p. 9

Cependant, cette image mentale est à part au sein du film, car elle est la seule qui ne concerne pas la maladie de Tristan. Une question double se pose alors : comment traiter cette image à part des autres, tout en gardant une cohérence dans l'imaginaire d'Adam ?

Pour ce qui est de la cohérence, j'ai choisi de concentrer l'imaginaire d'Adam autour de la figure de la fleur. Ce symbole permet de jouer à la fois pour la relation d'Adam à Alma (la fleur comme symbole romantique de la passion, de l'amour), et comme un symbole mortifère (la fleur du changement et de la maladie, qui étouffe et étrangle Tristan à l'image).

Pour ce qui est du traitement à part de cette image mentale, j'ai choisi de traiter cette image en l'encadrant formellement dans une approche plus classique. L'effet floral repose sur une surimpression contrairement aux autres hallucinations qui ont été réalisées directement au tournage. Cela confère à l'image un caractère onirique assumé en rupture avec la première scène du film qui est très ancrée sans effets spéciaux ou trucages et dans des tons très unis. La transition vers cette image fantasque est encadrée par un gros plan sur Adam visant avec l'appareil photo, ce qui équivaut ici avec un plan de personnage s'endormant avant une séquence de rêve.

Le ralenti est également présent lors de la majorité des images mentales. Pour Christian Metz et Edgar Morin, la perception visuelle du mouvement est ce qui engendre l'impression de réalité au cinéma, son altération via des effets temporels provoque alors une étrangeté en modifiant notre perception des mouvements et sons. Ce procédé n'est pas non plus trouble, il participe à la mise entre parenthèses de certaines images comme le plan où une tige de fleur étrangle Tristan.

J'avais la volonté que le rapport d'Adam au monde qui l'entoure soit de plus en plus trouble, que ces visions se mêlent de plus en plus à sa réalité. Le film se veut très subjectif comme un partage d'expérience entre le personnage et le spectateur. C'est pour cela que j'ai souhaité travailler des images mentales d'abord très marquées dans le récit comme tel, pour aller ensuite vers une idée plus trouble des hallucinations.



Fig 14 : En haut l'image en surimpression, en bas l'intégration des fleurs dans l'espace diégétique, photogrammes issus de la partie pratique *À nos ivresses* (réa : Hadrien Fauré, Dop : Aurélia Clément, 2023)

Les questions des rapports troubles aux espaces mentaux et points de vue mentaux vont être au cœur de nombreux films s'inscrivant dans le cinéma de la modernité. Dans ce cinéma, le monde n'est plus appréhendé en soi comme donné. A travers un corpus de quelques films, nous allons chercher par la suite à identifier des procédés et figures de passages qui permettent les transitions troubles vers des séquences mentales.

## **PARTIE 2 :**

### **Le travail du point de vue pour représenter les rêves et hallucinations des personnages**

# Chapitre 1 : Vers un point de vue hypersubjectif, le cas de *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010)

« Quoi de plus subjectif qu'un délire, un rêve, une hallucination ? »<sup>29</sup>

Avec cette phrase, Gilles Deleuze nous met sur la piste de la subjectivité. En effet, si la subjectivité relève de ce qui est personnel et qui nous caractérise, un point de vue subjectif pourrait-il nous aider à pénétrer les rêves et hallucinations d'un personnage ? Pour répondre à cette question, nous allons d'abord redéfinir la subjectivité et l'objectivité au cinéma, puis nous pourrions voir en quoi le travail de la subjectivité par le découpage et montage son peuvent être une manière de rendre d'autant plus troublante l'émergence du mental au sein d'un récit.

## A. Subjectivité et objectivité cinématographique

Avant de définir la subjectivité au cinéma, examinons l'objectivité. Celle-ci est définie comme la « qualité de ce qui donne une représentation fidèle de la chose observée. »<sup>30</sup> Le cinéma étant constitué de représentations, l'idéal d'une objectivité totale n'est pas atteignable - ni en fiction ni en documentaire -, car toute représentation comporte par essence une part de subjectivité. Alors, qu'entend-on par l'objectivité dans le cas du cinéma de fiction narratif ?

L'objectivité au cinéma appliquée aux personnages caractérise une prise de recul sur la situation représentée par le récit. Il ne s'agit pas nécessairement d'un recul spatial, mais essentiellement d'une prise de distance par rapport au point de vue des personnages. L'objectivité nous place davantage dans un regard extérieur aux acteurs de la diégèse, nous rendant témoins de l'action sans pour autant y prendre part. Pour parler d'images

---

<sup>29</sup> DELEUZE Gilles, *Cinéma 1 L'image-mouvement*, Les éditions de minuit, 1983, p. 111

<sup>30</sup> CNRTL, *Objectivité*, Dans *Dictionnaire en ligne*, Consulté le 13 mai 2023 sur <https://www.cnrtl.fr/definition/objectivit%C3%A9>

objectives, on peut mentionner les *establishing shots*, des plans larges utilisés pour montrer l'espace-temps dans lequel s'inscrit une séquence, souvent au début de celle-ci.

La subjectivité au cinéma exprime quant à elle un partage d'expérience entre le spectateur et le personnage. Le point de vue offert au spectateur (comprenant le point de vue visuel et sonore) se veut proche - voire similaire - à celui du personnage. Par ce biais formel, le récit tend vers un partage d'expérience émotionnelle et sensorielle du vécu du ou des personnages de fiction. En réalité, à peu près tous les outils et caractéristiques de l'image et du son au cinéma peuvent être mis au service du regard et de l'expression des sentiments des personnages. Les plans en point de vue subjectif (que nous appellerons POV) sont un exemple de cadres subjectifs très prononcés. Ils confondent l'axe et la position de la caméra avec le regard d'un personnage. Ce type de plan est d'ailleurs apparu très tôt dans l'histoire du cinéma. Dès le film *Cœur Fidèle* (1923), Jean Epstein prend le point de vue de personnages sur un carrousel, ce qui peut témoigner de l'attrait de la subjectivité dès les premières avant-gardes.

Au son, le point de vue peut d'abord être assimilé au point d'écoute. La chercheuse Emmanuelle Bobée définit le point d'écoute de deux manières<sup>31</sup> :

- Le point d'écoute spatial, qui correspond à l'emplacement à partir duquel nous percevons un son comme étant proche ou éloigné de nous. Ce point peut être en accord avec la position de la caméra ou différer de celle-ci (comme dans le cas fréquent où un personnage apparaît loin à l'écran, mais sa voix est entendue comme étant proche). Il s'agit donc de l'emplacement spatial de l'auditeur.
- Le point d'écoute subjectif, qui désigne le personnage à travers lequel il est suggéré que nous entendons un son. Par exemple, cela correspond à une expérience auditive subjective si un personnage parle au téléphone, et que nous entendons distinctement son interlocuteur comme s'il était dans la même pièce que lui.

---

<sup>31</sup> BOBÉE Emmanuelle, « Monde « réel » et monde imaginaire. Le rôle de la bande son dans *Eraserhead*, de David Lynch », *Entrelacs* [En ligne], 8 | 2011, mis en ligne le 01 août 2012, consulté le 08 juin 2023. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/236> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/entrelacs.236>

Mais si la subjectivité d'un plan caractérise sa proximité avec le point de vue d'un personnage et que la volonté de partager son expérience au spectateur ouvre une brèche vers un partage de perceptions, qu'en est-il des personnages dont les sens sont altérés ?

Le film *Sombre* (1998) de Philippe Grandrieux est un exemple remarquable d'utilisation du cinéma au service d'une plongée dans la tête d'un personnage (quasi mutique par ailleurs). Durant l'intégralité du film, nous suivons Jean, un tueur de femmes froid et antipathique, qui erre de violence en violence. La caméra épaulé filme majoritairement des plans très resserrés, toujours en restant dans l'axe de Jean. On est coincé avec lui, ces cadrages nous étouffent. Ils nous placent dans une posture très instable par leurs mouvements constants, on ressent l'instabilité de ce personnage qui sous ses allures mutiques et insensibles bouillonne d'une haine contenue. Ce point de vue partagé entre Jean et le spectateur permet à la caméra de décaler, d'avoir un point instable pour transmettre les sensations d'un personnage déphasé, perdu dans un environnement qui l'étouffe. Dans ce film, la caméra devient une extension mentale de Jean. On voit que la subjectivité peut créer un pont vers le mental du personnage en déformant notre vision de l'espace et du son.

Les plans en travelling-compensés sont également des plans souvent utilisés de manière subjective. Il s'agit de compenser un zoom (ou dézoom) optique avec un mouvement de travelling, ce qui change les perspectives du plan tout en gardant le même champ à l'image. La sensation vertigineuse produite exprime par exemple littéralement le vertige du personnage dans *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958).

Ma partie pratique de mémoire est centrée sur un personnage fragile qui tombe dans une psychose. La question de la subjectivité est venue très tôt et naturellement lors de l'écriture, car le projet a pour ambition de raconter un drame intérieur. Adam se retrouve incapable de communiquer ses angoisses, il s'agit donc de les exprimer à l'image et au son. Nous avons voulu plonger progressivement le spectateur dans l'intériorité d'Adam, à mesure que celui-ci s'enfonce dans une psychose.

Le point de vue visuel est centré sur l'idée d'une caméra épaulé qui exprime la fragilité et l'instabilité d'Adam, ainsi que des cadrages majoritairement centrés sur lui ou dans l'axe

de son regard, en s'inspirant de *Sombre* et de *Black Swan* dont nous allons ensuite parler en détail. Néanmoins, les premières minutes qui précèdent l'élément déclencheur (lorsqu'Adam apprend pour la maladie) ne sont pas traitées de la même manière. Le point de vue y est plus distancié par des cadres plus larges qui sont moins liés au regard d'Adam, et la caméra est fixe sur trépied. L'idée est de plonger le spectateur progressivement dans l'histoire intérieure, et que c'est le secret qui va unir le spectateur à Adam. On peut alors comprendre le malaise qui va grandir lors des scènes suivantes.



Fig 15 : Evolution du point de vue, photogrammes issus de la partie pratique *À nos ivresses* (réa : Hadrien Fauré, Dop : Aurélia Clément, 2023)

« On s'aperçoit également que l'image objective, majoritairement convoquée dans le cinéma narratif qui cherche à stabiliser ses configurations d'espace-temps, manifeste avec force les jalons du film. Elle échafaude un cadre narratif sur lequel viennent se greffer provisoirement d'autres types d'images. »<sup>32</sup>

Ici, le chercheur Jean-François Diana relève une caractéristique intéressante de la dualité des images subjectives et objectives au sein d'un récit narratif. Les images objectives ancrent le récit, alors par opposition la subjectivité tend vers une perception de l'espace et du temps plus instable, moins linéaire, en nous plaçant davantage au sein des perceptions et sensations des personnages. L'image mentale peut être vue comme une suite logique aux images subjectives, une image donnant accès au point de vue intérieur

---

<sup>32</sup> DIANA Jean-François, *L'image mentale au cinéma - Un regard particulier sur certaines oeuvres de Federico Fellini*, Thèse (sous la direction de Noël Nel), Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Metz, Département Communication, 1995, p. 47

d'un personnage. Créer le trouble dans les transitions vers les rêves et hallucinations, c'est se placer à la lisière de la réalité diégétique et de l'espace mental d'un personnage. On peut alors se demander comment un récit pourrait exploiter les procédés subjectifs dans ce but.

Les procédés pouvant être utilisés pour subjectiver une scène sont très nombreux. Lors de la suite de notre étude, nous nous concentrerons sur le découpage et la construction sonore des séquences qui sont deux aspects au cœur de la mise en scène des transitions mentales.

## **B. Un point de vue à la lisière de l'espace mental**

Aujourd'hui la recherche de subjectivité est un terrain fertile d'expérimentation. L'intérêt pour celle-ci est sans doute lié à la recherche d'immersion, la volonté accrue de plonger le spectateur dans une expérience. Les jeux vidéo font la part belle aux POV, et des technologies comme la réalité virtuelle poussent cette volonté d'immersion toujours plus loin grâce à la multiplication d'interfaces sensorielles entre le joueur et l'univers du jeu. On peut alors être amené à se demander si cette recherche d'une subjectivité prégnante est une piste de mise en scène de transitions troubles vers des rêves et hallucinations. Pour cela nous allons examiner un film sorti récemment : *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010).

*Black Swan* (2010) est un film réalisé par Darren Aronofsky, inspiré du *Lac des cygnes* de Tchaïkovski. Ce film suit Nina, une jeune danseuse de ballet obsédée à l'idée de pouvoir jouer le premier rôle d'une nouvelle mise en scène du *Lac des cygnes*. Une fois choisie, la pression qu'elle subit lors de sa préparation se met à la ronger. Sa réalité se brouille et se mêle à des hallucinations, alors que son comportement se fait de plus en plus autodestructeur.

« Je voulais embarquer le public dans un voyage avec l'héroïne. »<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> ARONOFSKY Darren, *Un mélodrame d'horreur*, Cahier du cinéma n°664, février 2011

Cette citation de Darren Aronofsky résume l'un des grands projets de son film : *embarquer* le spectateur dans un voyage avec Nina évoque l'idéal de faire vivre au spectateur ce que vit ce personnage. Il s'agit ici d'un voyage psychologique, une plongée vers la folie. Le film met donc tout en œuvre pour nous placer dans la subjectivité de son personnage principal, comme nous allons le voir avec le découpage.

Tout d'abord, Nina est omniprésente dans les cadres. Ceux-ci se partagent souvent entre les plans très serrés sur son visage, voire des très gros plans, et des raccords-regards qui la gardent pour autant souvent en amorce en bord de cadre. Nous sommes accrochés à elle, ses émotions, et ce qu'elle voit. Les plans larges sont rares, prendre du recul est ainsi rendu difficilement possible. Ces cadres très serrés jouent l'oppression grâce au 16mm. On étouffe avec elle, comme elle qui est prise de paranoïa. Pour partager davantage son regard, le cadre est quasi toujours à hauteur du regard de Nina, et celle-ci n'est jamais cadrée en plongée ou contre-plongée. Ainsi le cadre semble toujours filmer Nina sans discours sur elle (en apparence). Il évolue avec elle sans paraître nous dire comment la regarder. A cela s'ajoute la caméra portée dont les tremblements augmentent au cours du film. Cette instabilité est subjective d'un personnage fragile et instable qui perd petit à petit pied de la réalité.

Le point de vue développé par le film concerne aussi les points d'écoute. De même que l'image ne se détache pas de Nina, les sons directs sont toujours rattachés à ce qu'elle entend. A cela s'ajoutent des *sound design* qui traduisent les angoisses du personnage, notamment des bruits de respirations déformées qui prennent ainsi un caractère mental. Ces sons sont schizophrènes, car ils évoquent des passages de fantômes, d'esprits, comme si ces personnalités multiples l'entouraient). Ils n'appartiennent qu'à Nina dans la diégèse, car elle les entend surtout quand elle est seule et ils font irruption au rythme de ces angoisses. Les spectateurs partagent ainsi son intimité jusqu'à l'intériorité. Des musiques extra-diégétiques sont utilisées dans de nombreuses scènes, mais elles ont été composées en utilisant les musiques du *Lac des cygnes*. Bien que hors de la diégèse, elles expriment donc bien l'obsession qu'à Nina pour ce ballet, qui est ainsi omniprésent par le son pour nous comme il l'est pour elle.

Le systématisme de ce point de vue nous amène à parler d'*hypersubjectivité*, au sens d'une mise en scène reposant majoritairement sur des procédés convoqués au service d'un

point de vue subjectif très prégnant tout au long du film. Comme nous allons voir, ceci permet à *Black Swan* de travailler le trouble avec ces séquences hallucinatoires, un trouble subjectif qui ne permet presque plus de distinguer la diégèse objective des images mentales de Nina.

Nous avons vu précédemment que l'équilibre entre objectivité et subjectivité du récit permet d'ancrer celui-ci dans la diégèse. L'usage de plans objectifs marque une distance entre l'instance observatrice (la caméra, le micro) et l'action narrative. L'hypersubjectivité de *Black Swan* relève d'une quasi-absence d'objectivité. Tout passe par le prisme du vécu du personnage (ces sensations, émotions, hallucinations), ce qui se traduit par une perte de repères spatio-temporels. Par exemple, comme nous l'avons vu les séquences sont majoritairement découpées entre des champs très serrés sur Nina, des raccords-regards et des POV. Cela fait que nous traversons souvent les espaces en la suivant ou la devançant, comme accroché à elle, sans pouvoir réellement comprendre la topographie dans laquelle nous évoluons. Cette perte de repères amène un flou sur les dimensions de la diégèse (espace et temps). La réalité diégétique devient alors bancale et fragile. Nous n'avons que Nina comme repère. Si la réalité diégétique est bancale, alors la frontière entre réalité objective et réalité mentale devient floue, trouble.



Fig 16 : Perte de repères grâce aux cadrages serrés en longue focale sur Nina, Photogrammes issus de *Black Swan* (Dir : Darren Aronofsky, Dop : Matthew Libatique, 2010)

Dans ma P.P.M., Adam perd progressivement pied avec la réalité. Il fallait réfléchir à des moyens d'intensifier son mal être à l'image et au son. En plus du jeu d'acteur, nous avons voulu créer une progression du point de vue. Comme je l'ai mentionné précédemment, il y a une rupture entre l'avant et l'après de l'élément déclencheur avec un passage en caméra épaule et un resserrement des cadres. Mais en plus de cela, nous avons souhaité prendre exemple sur *Black Swan* et *Sombre* qui intensifient les tremblements de la caméra épaule pour exprimer l'instabilité grandissante de leurs personnages.

Nous avons aussi souhaité pousser cette idée en cherchant des décadrages, des cadres et points parfois imparfaits, pour épouser le regard d'Adam qui se perd entre réalité et imaginaire. Cependant cette idée-là n'a peut-être pas été poussée suffisamment pour prendre une réelle place dans la forme du film.

***Intéressons-nous plus en détail à une scène<sup>34</sup> présentant une hallucination, afin de voir comment s'opère l'entrée dans celle-ci.***

La séquence étudiée se situe à la trentième minute du film. Nina vient d'être présentée publiquement comme la danseuse principale du ballet lors d'une soirée chic. Une fois seule aux toilettes, sa nervosité se manifeste par une blessure au doigt. Nina gratte, puis tire sa peau qui se décolle jusqu'à s'arracher. Sous la douleur Nina plonge son doigt sous l'eau, puis le ressort intact. Elle comprend comme nous qu'il s'agissait d'une hallucination. Au premier abord, cette séquence ne présente pas de transition entre l'avant et le pendant de l'hallucination, qui n'est comprise qu'a posteriori avec l'insert de la main intacte. Néanmoins nous allons voir que la transition existe par des indices qui sont présents au son comme à l'image, et en quoi le point de vue développé par le film rend cette transition vers l'hallucination d'autant plus trouble.

Le passage d'un point de vue subjectif à un point de vue mental (ici vu comme une extension de la subjectivité) est d'abord sonore. La séquence s'ouvre sur un insert du pouce écorché de Nina. Celui-ci fait une entrée de champ accompagnée de la première note d'une musique extradiégétique qui va continuer le reste de la séquence. La blessure

---

<sup>34</sup> Lien pour visionner la scène : <https://www.youtube.com/watch?v=J8W4qQ8rxsI>

au doigt est soulignée comme l'élément perturbateur autour duquel se construit l'hallucination à l'image (l'insert concentre notre attention sur le doigt à la manière d'un fusil de Tchekhov) et au son (l'apparition de la musique).

D'abord composée de notes de piano résonnantes, la musique se charge petit à petit d'autres sons qui créent une atmosphère de plus en plus inquiétante, et jouent sur la pression éprouvée par Nina. C'est notamment lorsque quelqu'un toque à la porte qu'un bruit répétitif évoquant un chronomètre apparaît, comme le tic-tac d'une bombe à retardement. Cette musique est immédiatement associée à Nina, car d'abord très intimiste (les quelques notes de piano associées à la solitude du personnage dans cette pièce) elle évolue au gré des émotions de Nina. Ce travail du son ne nous fait pas encore passer dans l'hallucination, néanmoins il intensifie la subjectivité du point de vue sonore.

Lorsque Nina attrape sa peau et se met à la tirer, des bruits déformés de souffles et respirations apparaissent, comme si des fantômes passaient près d'elle. Cela peut être directement relié à la schizophrénie de Nina et l'idée d'avoir des voix dans sa tête. Ces bruitages ont été entendus pour la première fois lors de la première scène du film qui est un cauchemar vécu par Nina. Tout au long du film, ces souffles reviennent lors des séquences d'hallucination. Par leur répétition, ils relient ces scènes dispersées dans le récit, leur conférant une cohérence sonore tout en gardant une place presque imperceptible dans la bande son.

De plus *Black Swan* joue sur un mixage très exagéré des bruitages corporels associés aux hallucinations de Nina, comme ici le bruit anormalement élevé de sa peau s'arrachant. L'irréalisme de ces niveaux appuie l'irréalité même de ces bruits au sein de la diégèse, et donc le fait qu'ils sont d'origine mentale. Nous entendons ce que Nina entend, et ce qu'elle croit entendre. Le son agit donc bien comme un marqueur de transition vers les hallucinations de Nina. La transition est progressive grâce à une subjectivité qui s'intensifie sans jouer de ruptures.

On peut d'ailleurs noter qu'une fois que Nina se rend compte qu'elle n'est pas blessée, la musique disparaît et les bruits de la soirée réapparaissent, ancrant de nouveau Nina dans une réalité diégétique. Le son regagne une certaine objectivité en plaçant un cadre spatio-temporel autour de Nina.



Fig 17 : Photogrammes de la séquence du doigt, issus de *Black Swan* (Dir : Darren Aronofsky, Dop : Matthew Libatique, 2010)

La séquence lors de laquelle elle se lave les mains est filmée uniquement en gros plans sur le visage de Nina et en inserts sur ses mains, excepté un plan américain de  $\frac{3}{4}$  dos sur Nin qui encadre la séquence. Ce plan la montre face à son reflet dans le miroir du lavabo. Il installe le décor, tout en rappelant le motif du double grâce au reflet, motif présent dans l'ensemble du film, associé aux troubles de la personnalité de Nina.

Alors que Nina concentre toute son attention sur sa main, les plans se resserrent, créant une tension entre elle et son propre corps par un jeu de champ-contrechamp, intensifiant ainsi le point de vue.

Une rupture discrète intervient lorsqu'elle arrache sa peau. Sa main était toujours filmée d'un point de vue proche de l'axe du regard de Nina, mais cette fois la caméra se place dans un point de vue correspondant à celui de son reflet, changeant donc d'axe. Lorsqu'elle se rend compte que c'était une image mentale en revoyant sa main intacte, nous sommes de nouveau repassés dans son regard, confirmant la rupture d'axe. L'hallucination partagée au spectateur est donc vue d'un point de vue positionnant la caméra derrière le miroir : le point de vue de la personnalité multiple de Nina. Tout au long du film la personnalité de Nina se dédouble, ses reflets se désolidarisent même d'elle lors de certaines hallucinations pour marquer la rupture entre elle et un l'« autre » mental.

Nous voyons que le développement d'un point de vue subjectif très accentué permet de nous placer au plus près d'un personnage perturbé et instable. Une fois la caméra et le micro devenus des extensions mentales de la danseuse, il est naturel que nous voyions et entendions les mêmes hallucinations qu'elle. L'hypersubjectivité nous place durablement à la lisière des hallucinations de Nina. Les glissements mentaux peuvent alors se faire subtilement, comme s'il s'agissait de prolonger le point de vue installé. Ainsi, le caractère mental de ces hallucinations n'est jamais certain pour nous lorsqu'elles apparaissent.

En préparant ma P.P.M. puis en post-production, la question de la cohérence des séquences mentales s'est posée. Comment relier la première image amoureuse en surimpression d'Alma, à celles exprimant la peur d'Adam de perdre Tristan qui sont d'abord montrées par des fleurs, puis se mêlent au réel avec par exemple le fruit moisi et le mouchoir ensanglanté ? J'ai déjà parlé de la métaphore filée florale qui se rattache à l'imaginaire d'Adam et des ralents, mais la question s'est également posée au son. Il s'agit aussi de se demander : est-ce que lors des images mentales le son reste direct, ou exprime-t-il également un décalage, une irréalité ?

Pour ce qui est de la cohérence, le montage nous a confirmé qu'il nous fallait composer des sound designs qui permettent de créer l'univers sonore mental d'Adam. Trouver un compositeur nous permet de faire évoluer ces sons selon la situation plus ou moins angoissante ou émotionnelle, tout en gardant les mêmes gammes et instruments. Nous

avons néanmoins cherché aussi à donner corps aux images mentales les plus viscérales, en les bruitant de manière étrange ou exagérée. Nous avons par exemple bruité une lanière de cuir lorsque la fleur étrangle Tristan. Le son rend tangibles les trucages d'hallucinations en leur donnant corps.

### ***Un point de vue irrésoluble ?***

Nous avons identifié le point de vue comme constamment rattaché à celui de Nina, mais il existe une ambiguïté durant tout le film qui participe à son ambiance inquiétante. Pour illustrer cela, penchons-nous sur la première scène du film<sup>35</sup>. Nina danse au sein d'un espace noir, éclairée par une poursuite comme lors d'une représentation de ballet. Néanmoins, elle est seule, sans public ni décor. Les premiers plans la cadrent au steadicam, d'abord de loin en plan large, puis en suivant ses pas de danse. Ce dispositif fluide souligne la grâce de Nina, très incarnée dans cet espace dont elle est la seule maîtresse.



Fig 18 : La caméra suit Nina gracieusement, issu de la première scène de *Black Swan* (Dir : Darren Aronofsky, Dop : Matthew Libatique, 2010)

C'est alors qu'un plan en caméra épaule survient, débutant en plan d'ensemble, puis avançant vers elle à pas de loup. La rupture est brutale, nous sentons que nous sommes dans un plan en POV qui incarne une présence menaçante. En effet, ce changement de régime de caméra nous éloigne brusquement de Nina et l'observe dans son dos ce qui confère à ce plan-regard un aspect voyeuriste. Nous nous approchons de Nina par

---

<sup>35</sup> Lien pour visionner la scène : <https://www.youtube.com/watch?v=Kd-81VRVQXw>

derrière en émergeant de l'obscurité, ce qui évoque les gialli italiens et autres films d'horreur utilisant des POV de criminels pour montrer que des dangers planent sur les personnages. La musique de ballet qui était jusque-là légère et aérienne souligne la menace avec des cuivres graves. Les respirations de Nina sont ralenties et sur-mixées pour appuyer sa fragilité. La créature dont nous empruntons le regard dans le POV entre dans le champ : il s'agit de l'antagoniste du *Lac des cygnes*. La caméra épaule tourne autour de Nina tandis que le monstre tournoie lui aussi autour d'elle pour la torturer. Un fondu au noir nous fera passer dans la chambre de Nina lors de son réveil, confirmant rétrospectivement qu'il s'agissait d'un rêve.



Fig 19 : La caméra épaule s'avance menaçante vers Nina, puis elle et le monstre tournoient autour de Nina, issu de la première scène de *Black Swan* (Dir : Darren Aronofsky, Dop : Matthew Libatique, 2010)

Alors que le reste du film, la caméra fait corps avec Nina, il est étonnant de s'apercevoir que le premier plan qui marque formellement un regard incarne celui de la créature du *Lac des cygnes*, une créature issue de l'imagination de Nina. Et si cette caméra épaule encadrant et étouffant constamment Nina n'incarnait pas davantage le point de vue de sa personnalité multiple, comme si la caméra était une projection mentale qui tournoie autour de Nina, de la même manière que la créature tournoie autour d'elle dans le cauchemar ? Cela permettrait également d'expliquer les souffles ralentis qui passent près de Nina lors de ces hallucinations. Les deux interprétations ne sont pas incompatibles. La caméra est partagée entre le point de vue de Nina et le point de vue de ses personnalités multiples, de la même manière que Nina est tiraillée par son trouble de la personnalité.

## **Chapitre 2 : Déréalisation et glissements de point de vue, le cas de *Juliette des esprits* (Federico Fellini, 1965)**

Avec le film *Black Swan*, nous avons vu en quoi le développement d'un point de vue *hypersubjectif* - au sens d'une concentration des procédés d'image et de son au service du développement subjectif du point de vue d'un personnage tout au long du film - permet d'instaurer le trouble, en plaçant le spectateur à la lisière d'un espace mental, et en empêchant une prise de distance objective. Ce point de vue permet une grande perméabilité entre les séquences mentales et celles appartenant à la réalité diégétique, car nous nous sentons constamment dans le regard et l'écoute d'un personnage mentalement très fragile.

Mais si *Black Swan* aborde le trouble par un point de vue confondant le subjectif et le mental, est-ce la seule manière d'utiliser ce point de vue pour produire des transitions troubles entre réalité fictive et réalité mentale ?

La déréalisation est un trouble de la perception défini comme une dissociation entre le corps et son fonctionnement mental. Le monde matériel nous devient étranger. La dissociation trouble la notion de réalité pour celui qui la vit, nous pouvons alors aisément l'associer à la recherche de mise en scène des transitions oniriques troubles. Vivre une déréalisation, c'est sortir de son corps, se sentir étranger à soi-même et au monde. Une déréalisation appliquée au cinéma semble évoquer un mouvement dans le point de vue, un changement de régime qui permettrait un décalage avec la réalité diégétique qui était perçue comme telle. Afin de voir si cette hypothèse est tangible, nous allons nous intéresser au film *Juliette des esprits* (Federico Fellini, 1965).

### **A. Un point de vue instable**

*Juliette des esprits* est un film écrit et réalisé par Federico Fellini sorti en 1965. Le film nous plonge dans le quotidien de Giulietta, une femme au foyer installée dans un microcosme bourgeois conformiste. Elle découvre que son mari Giorgio la trompe

sûrement. Les fantasmes de Giulietta apparaissent dans des rêveries de plus en plus prégnantes. Hallucinations et réalité s'entremêlent ensuite dans un univers onirique et fantasmagorique. Ce film a souvent été défini comme une réécriture au féminin et en couleur de son film *Huit et demi* (1963), qui suit également la vie intérieure d'un personnage faisant de plus en plus irruption dans sa vie diurne, jusqu'à se confondre avec elle. Néanmoins, les deux films n'usent pas du mental de leurs personnages dans le même but ni de la même manière. Afin de comprendre au mieux quels procédés le film met en place pour jouer sur une transition entre réalité, fantasmes, et rêves, intéressons-nous d'abord à la manière dont le point de vue est installé dans cette diégèse.

Le découpage est centré sur le personnage de Giulietta. Tout au long du film, les séquences sont majoritairement constituées de plans serrés de face sur elle, de raccords-regards - en POV ou avec amorce -, et de plans dans son dos qui la filment face à son environnement. Ce découpage nous place ainsi dans un point de vue proche de Giulietta : nous évoluons avec elle et à travers son regard. On peut ici le relier au découpage de *Black Swan*, néanmoins *Juliette des esprits* garde une place aux plans larges plus objectivants et aux plans s'attachant à d'autres personnages en l'absence de Giulietta. En se permettant de faire exister ces autres personnages et lieux sans que ce soit nécessairement à travers le regard et l'écoute de Giulietta, le film n'instaure pas d'*hypersubjectivité*, contrairement à *Black Swan*. Grâce à cela, nous gardons - au premier abord - l'impression qu'une réalité objective existe au-delà de la perception de Giulietta. Il en va de même au son : le point d'écoute est essentiellement rattaché à elle, mais suit parfois la caméra pour se détacher d'elle. Même si *Juliette des esprits* ne se rattache pas à une *hypersubjectivité*, le film déploie néanmoins un point de vue majoritairement subjectif par le cadrage qui met Giulietta, ses regards et ses perceptions au centre, ainsi qu'une écoute qui suit ses regards et donc son attention.

Le film adopte pourtant un point de vue mouvant et instable dès les premières scènes, bien avant les premières images mentales (qui n'apparaissent qu'à la dix-neuvième minute). Penchons-nous sur la deuxième scène du film. Giulietta découvre que son mari a invité tout un groupe de voisins à leur anniversaire de mariage. Ceux-ci s'empressent de discuter avec elle et d'envahir sa maison. Submergée, Giulietta se réfugie dans sa salle de bain.

La scène s'ouvre par un champ-contrechamp entre Giulietta en gros plan de face, et son mari rentrant à la maison en plan pied. La proximité de la caméra avec Giulietta et l'enchaînement des deux plans associe le point de vue à ce personnage. Nous sommes avec elle, dans son regard. C'est ensuite que le point de vue se complexifie.

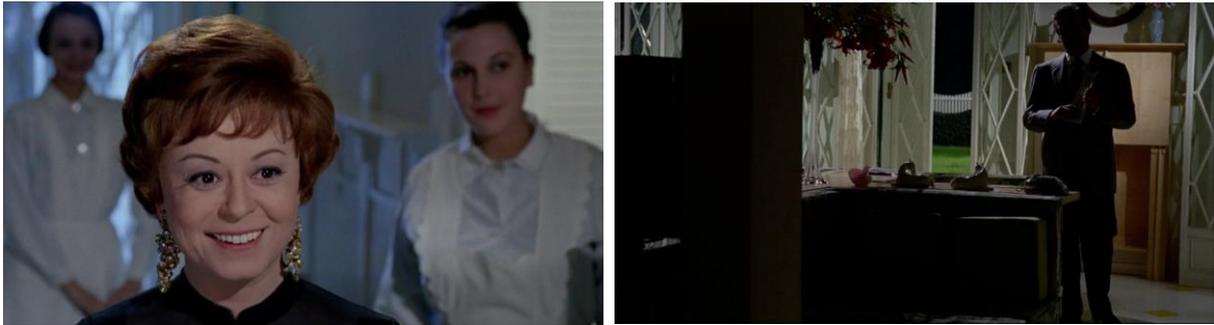


Fig 20 : Champ-contrechamp introductif de la séquence des invités de *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Le cinquième plan débute en travelling arrière, devant une amie du couple qui fait irruption dans le salon et se dirige vers Giulietta. Nous avons quitté un temps Giulietta, mais elle rentre de nouveau dans le champ pour reprendre une place centrale lorsque la caméra recule jusqu'à elle. La caméra nous replace un temps dans son point de vue, mais au lieu de rester avec notre personnage principal, nous nous raccrochons de nouveau à son amie. Celle-ci reprend place au premier plan en laissant Giulietta s'effacer dans la profondeur. Un panoramique droite-gauche suit l'amie monter les escaliers, puis la cadre lorsqu'elle se penche à la balustrade pour parler à Giulietta. Elle regarde très proche de l'axe de la caméra, nous sommes donc de nouveau repassés dans le point de vue de Giulietta, cette fois-ci dans un quasi-POV. Prise dans ce mouvement ininterrompu, la caméra panote vers le bas, révélant un autre ami du couple qui s'adresse également à Giulietta en regard très proche de l'axe caméra. Tout au long de ce mouvement de caméra complexe, le point d'écoute se déplace pour toujours écouter ce qui est regardé. Ce POV traduit toute l'oppression que peut ressentir Giulietta : où qu'elle regarde, où qu'elle soit, un personnage apparaît et lui parle, se colle à elle. En l'absence d'une amorce de Giulietta dans le champ et avec une focale assez courte, nous sommes coincés face à ces personnages étouffants. Ces personnages nous encerclent. Le mouvement est effréné, exprimant l'agitation environnante et le regard assailli de Giulietta qui est dépassée par les événements.



Fig 21 : Photogrammes du plan 5 de la séquence des invités de *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Au premier abord, Giulietta est un personnage désincarné. Elle est écrasée dans la bande son par les bavardages incessants qui l'entourent, et par la musique carnavalesque de Nino Rota. Le plan mentionné plus tôt lors duquel la caméra épouse son point de vue lorsque les invités s'agitent autour d'elle illustre bien cela. Où qu'elle regarde - et que nous regardons - un personnage prend la place sans qu'elle ne puisse dire un mot. Ces invités prennent toute la place dans le cadre, ils nous étouffent comme ils étouffent Giulietta. Ce quotidien dans lequel Giulietta est montrée comme passive et désincarnée est le terreau d'une vie intérieure riche.

Ce plan met en évidence un point de vue évolutif qui emporte le spectateur (par le mouvement de caméra), tout en fragilisant ses repères. Nous passons dans un même plan d'un regard objectif sur la scène qui se permet de suivre des personnages secondaires, à un point de vue qui nous place près de Giulietta, mais à l'extérieur d'elle, donc *avec* elle. Lorsque nous suivons le déplacement dans l'escalier de l'amie, nous avons le temps de voir que Giulietta ne la regarde pas et s'éloigne dans la profondeur. Nous avons la sensation de nous détacher d'elle au profit d'une caméra qui épouse l'énergie globale du groupe, une caméra qui se balade sans être contrainte par la subjectivité d'un personnage en particulier. Mais le film nous place ensuite dans un POV sans coupe, nous ramenant encore et toujours à Giulietta. Bien que le film se rattache toujours à elle, le point de vue

se permet donc des déplacements vis-à-vis d'elle. Nous sommes également dans une posture où nous ne savons pas toujours où nous sommes, si nous épousons le POV de Giulietta, ou si nous l'avons quitté. Les spectateurs sont embarqués dans un manège. Cela provoque au sein du film un rapport au réel assez instable, vacillant, car un point de vue ne nous permet pas de nous ancrer spatialement. Cela teinte progressivement le film d'une aura onirique.

Nous pouvons alors nous demander si cette manière de jouer avec le point de vue est utilisée lors des séquences mentales, et si oui, dans quel but ?

## **B. Dépasser le corps du personnage**

Nous allons nous pencher sur la scène de la plage de *Juliette des esprits*. Cette scène débute à la quinzième minute du film. Giulietta est assise à la plage, entourée par ces amis qui débattent sur l'existence des esprits. Giulietta prend la parole pour raconter les images qu'elle pouvait voir en fermant les yeux enfant, elle est alors surprise par une image mentale de fantasma. Un peu plus tard, Suzie la voisine mystérieuse débarque sur la plage. Elle semble sortir d'un conte de fées et attire toute l'attention de Giulietta, jusqu'à ce que celle-ci s'endorme. S'ensuit une séquence de rêve.<sup>36</sup>

Afin de comprendre au mieux comment la transition vers le rêve s'effectue, penchons-nous d'abord sur la manière dont est mise en scène la réalité diurne de Giulietta. La scène s'ouvre par un travelling latéral qui suit deux fillettes courir après un ballon. Leurs cris se superposent à la musique, toujours aussi fanfaronne. S'ensuit un gros plan sur le docteur qui regarde presque dans l'axe caméra, avant un contrechamp sur Giulietta. Nous retrouvons l'usage de procédés similaires à la scène analysée précédemment : des mouvements de caméra très présents et une saturation de la bande son par la musique et les personnages secondaires, qui amènent une agitation et un vacarme constant autour de Giulietta. Elle est écrasée par les sons, mais aussi à l'image. Le contrechamp sur elle la filme d'abord en premier plan dans un axe qui laisse penser qu'elle écoute et regarde le docteur, mais la caméra recule ensuite et la fait disparaître derrière d'autres personnages

---

<sup>36</sup> Lien vers la scène : <https://www.youtube.com/watch?v=5DLevV4a8II>

dans le champ. Le contrechamp sur elle nous fait d'abord penser qu'elle regarde le docteur, car l'axe regard des deux personnages semblent se rejoindre, mais en reculant latéralement, la caméra révèle qu'elle regarde hors champ. Ce personnage est ailleurs, dans ses pensées.



Fig 22 : Faux champ-contrechamp de la scène de la plage de *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

La scène contient trois ruptures narratives : l'image mentale du fantasme ; l'arrivée de la voisine ; le rêve. Nous allons d'abord examiner la transition vers le rêve en nous concentrant sur le découpage et le montage son.

Afin de passer progressivement vers l'espace mental de Giulietta, le film commence par l'isoler de son environnement que nous avons défini comme bruyant et écrasant. Un travelling avant s'approche d'elle alors qu'elle observe Suzie au loin. En arrière-plan, nous pouvons encore apercevoir sa domestique et ses filles dans le sable. Après un contrechamp dans le regard de Giulietta, le travelling reprend tandis qu'elle s'enfonce dans son fauteuil, pour finir en gros plan. Nous sommes maintenant seuls avec elle. Cela est appuyé au son. En effet, lors de ce plan les autres ambiances disparaissent progressivement. L'absence de musique et de voix dans ce film où elles sont omniprésentes est un apaisement pour nous comme pour elle. Seul le son calme et

répétitif des vagues persiste un temps avant de disparaître également, comme si elle se retrouvait seule sur la plage. D'après Mladen Milicevic, l'évanouissement progressif des ambiances diégétiques peut rappeler l'état hypnagogique (la phase d'endormissement). En effet, isoler Giulietta de cette manière, c'est retrouver à la fois une intimité avec elle, ainsi qu'une subjectivité, car alors qu'elle s'endort l'évanouissement progressif des sons nous partage sa plongée dans son monde intérieur, loin de l'agitation environnante.



Fig 23 : Travelling isolant Giulietta et répétition du champ-contrechamp comme transition mentale dans la scène de la plage de *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Alors qu'un raccord regard a montré précédemment la plage que regardait Giulietta dans un plan large, un autre plan cadré de manière similaire suit le gros plan de Giulietta endormie. Mais le doute s'installe. Ce nouveau contrechamp répond à un non-regard, le chapeau de Giulietta lui couvrant le visage. Néanmoins, il s'agit bien là d'un bout de plage,

filmé de la même manière que le contrechamp précédent. Ce qui s'apparente à un raccord regard ne correspond pas à un regard physique, nous voyons un regard mental, intérieur.

De même qu'au son, les personnes qui entouraient notre héroïne ont disparu à l'image. Le décalage entre l'image de la mer et son absence sonore, ainsi que la disparition de la présence des autres personnages nous place dans un espace ambigu, entre rêve et réalité. La transition est progressive ce qui permet de nous plonger dans le même état hypnagogique que Giulietta, en nous y accompagnant étape par étape.

Une autre figure prend place, il s'agit d'un homme sortant de la mer en tirant une corde. Il n'est pas habillé comme un baigneur et regarde vers la caméra. Ce personnage est immédiatement vu comme une création onirique, par son côté décalé (mais en même temps l'univers créé par Fellini regorge de personnages colorés et décalés). Le doute sur la réalité de ce plan plane dès le début. La direction du regard et du déplacement de l'homme en rouge nous place bien dans une perspective subjective, nous sommes dans le regard mental de Giulietta depuis sa place assise. C'est du moins ce que nous pensons, jusqu'à ce que Giulietta fasse irruption dans ce champ. Elle apparaît loin de nous dans la profondeur, marchant latéralement. Cela est vécu comme une rupture déstabilisante. Elle n'est pas avec nous, mais loin de nous. Elle n'est pas du tout située dans un axe entre la caméra et l'homme en rouge. Le point de vue POV à l'image est soudain remis en cause. La rupture est assez brutale, nous perdons nos repères et nous sentons ainsi étrangers dans cet espace.

La séquence entremêle ensuite des plans subjectifs avançant en travelling vers des images mentales d'étranges rafiots et pirates nus, avec des plans très éloignés de Juliette seule, comme perdue sur cette plage de rêve. L'impression est double : La caméra devient à la fois une extension du regard de Giulietta lorsqu'elle plonge vers ces images de rêve, et donne également un regard distancié sur elle, tout en étant incluse dans cet espace mental. Cette dualité d'un point de vue à la fois interne et externe dépasse l'opposition de subjectivité et d'objectivité. Cette tension rappelle la définition de la déréalisation évoquée en début de chapitre. Le spectateur plonge dans une subjectivité qui paradoxalement l'éloigne du corps du personnage.



Fig 24 : Alternance d'images mentales en POV et d'éloignements extrêmes de Giulietta dans *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Dans son livre *L'espace intermédiaire ou le rêve cinématographique*, la chercheuse Camilla Bevilacqua défend l'idée que le rêve au cinéma qui ne s'annonce pas doit se faire en faisant oublier son origine subjective d'un personnage<sup>37</sup>. Là où Camilla Bevilacqua aborde ici des exemples comme *Shining* (Stanley Kubrick, 1980), dans lesquels les névroses et cauchemars des personnages sont totalement entremêlés à la réalité diégétique du film (les labyrinthes qui sont une extension de l'esprit torturé de Jack), les scènes troubles amènent vers un entre-deux. Pour ce qui est de *Juliette des esprits*, le trouble naît de l'ambiguïté soulevée par le point de vue, et du passage très progressif entre la réalité

---

<sup>37</sup>BEVILACQUA Camilla, *L'espace intermédiaire ou le rêve cinématographique*, Paris, L'harmattan, 2011, p. 41.

diégétique et mentale. La scène effectue un glissement progressif du point de vue qui perturbe notre perception de la réalité. Le passage par un faux raccord-regard brise nos repères, et permet ensuite de nous amener vers une construction nouvelle du point de vue.

Mais est-ce vraiment l'image qui nous permet d'accepter ces ruptures et ce rapport entre extériorité et intériorité ? Comme il a été expliqué, l'ambiance sonore évolue progressivement. Les sons parasites, voix, cris disparaissent au profit d'ambiances monotones comme les vagues, un long souffle, une sirène de bateau très longue. Ce sont ces sons qui lient les images hétéroclites entre elles. Les apparitions de personnages et objets fantasques se multiplient à l'image, la caméra entre dans le regard de Giulietta puis s'en sépare pour l'observer, mais ces sons se poursuivent et recouvrent tout. Ils effectuent le lien dans cette hétérogénéité, tout en conférant à la scène son caractère fantasque en n'accordant de sons qu'à certains éléments. C'est d'ailleurs le caractère progressif de ce changement sonore qui crée l'impression d'un glissement de point de vue par le son et permet ainsi le trouble. Le changement entre son diégétique et son mental n'est pas brutal, il est fait pour ne pas être immédiatement ressenti.

Pour ma P.P.M., nous avons tenté d'utiliser une répétition de champ-contrechamp pour passer dans le mental d'Adam. Il s'agit d'un enchaînement de plans montrant Adam regarder Tristan qui est tombé dans l'herbe et se met à tousser. Au raccord regard suivant, Adam voit Tristan vomir des pétales. Cette action se passe à un moment de danse où la bande son est saturée par une musique techno. Nous avons eu beaucoup de mal à faire marcher cet enchaînement de plans. Ce problème s'est débloqué lorsque nous avons étouffé la musique, à partir du moment où Adam entend Tristan tousser. Cet effet souligne le passage vers l'angoisse que provoque la toux de Tristan, tout en créant une nappe sonore ambiante. Ce son étouffé agit de manière similaire aux fondus sonores lors de la scène de la plage de *Juliette des esprits*. En faisant disparaître ce qui constitue l'ambiance sonore du lieu entourant Adam, le personnage se retrouve isolé dans son univers mental. Le son agit comme passage vers les images mentales, un passage en douceur.



Fig 25 : Raccords regards, issus de la partie pratique *À nos ivresses* (réa : Hadrien Fauré, Dop : Aurélia Clément, 2023)

### C. Les procédés en écho, le trouble au long terme

Nous avons examiné la transition de la scène de la plage de *Juliette des esprits*, notamment la manière dont le point de vue permet un glissement progressif vers un espace mental, et de faire ressentir au spectateur une impression de déréalisation. Néanmoins, il existe un aspect plus global de la construction du film, qui confère à ces transitions un caractère trouble. En effet, certains passages ancrés dans la réalité diégétique produisent une impression et une attente similaire à celle éprouvée lors de ces glissements de point de vue vers l'espace mental de Giulietta. Pourquoi cette sensation troublante est presque omniprésente ?

Nous pouvons prendre pour exemple la scène précédant celle de la plage. Giulietta est assise dans son salon et se regarde dans un miroir. Un travelling sans personne dans le champ avance alors lentement depuis l'intérieur du salon vers une porte-fenêtre ouverte. Le vent s'engouffre dans le rideau, son souffle côtoie la musique comme seule bande sonore. Cela évoque les esprits et fantômes, omniprésents dans le film. Ce travelling se dirige vers un terrain vide, sans aucun son humain. Il rappelle la manière dont l'espace se

vide des présences humaines dans la scène de la plage. Le vide dans ce plan est ressenti comme un manque, une étrangeté. C'est alors qu'une domestique entre dans le champ au loin, et qu'un contrechamp en travelling arrière sur Giulietta nous fait comprendre a posteriori que nous étions dans son regard.



Fig 26 : Jeu de doute dans *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Ce type de plans forme des apartés brèves dans le récit, et questionne : en voyant et entendant des procédés similaires avec certaines des transitions mentales, le spectateur se prépare pendant un instant à un glissement, mais ces séquences nous ancrent ensuite de nouveau dans la réalité diégétique. Leur présence au sein du récit permet de brouiller les pistes formelles entre la réalité diégétique et l'espace mental. Sans ces faux glissements, le moindre signe d'une étrangeté au son ou à l'image trahirait immédiatement la figure de passage.

Cette caractéristique du film rappelle l'utilisation du point de vue faite par *Black Swan* que nous avons défini comme *hypersubjectif*. En gardant constamment le point de vue

subjectif instable de Nina, en filmant d'une manière similaire les séquences mentales et non mentales, les lieux, personnages et situations qu'elle côtoie ne peuvent plus être identifiés avec certitude comme réels ou non. Beaucoup des situations hallucinées ne sont d'ailleurs comprises avec certitudes comme telles qu'a posteriori, comme lorsque Nina revoit son doigt et que la blessure a disparu. *Juliette des esprits* crée des transitions plus marquées, mais le fait que ces transitions aient des échos dans d'autres scènes du film qui n'aboutissent pourtant pas à des rêves ou hallucinations crée un climat de doute pour le spectateur qui ne peut avancer qu'à tâtons dans une réalité incertaine.

Pour le dire autrement, Maxime Scheinfeigel écrit sur *Le Charme discret de la bourgeoisie* (Luis Buñuel, 1972), « En montrant des péripéties qu'il donne d'abord pour effectives, puis en montrant d'autres péripéties, pareillement filmées mais d'emblée déclarées comme oniriques, et enfin, en montrant des faits semblant actuels mais dénoncés en fin de compte comme oniriques, Buñuel ne laisse aucune chance à aucune sorte de fait, d'être simplement perçu comme réaliste, ou plutôt, il confère à tous une ambiguïté substantielle, fondamentale. »<sup>38</sup> Cette affirmation peut être généralisée comme un principe du trouble au cinéma. Filmer de manière similaire les séquences de rêve, hallucination et d'éveil conscient du personnage change le rapport du spectateur aux reste des événements du film. Le doute quant à la tangibilité des événements sera toujours présent chez le spectateur.

En étudiant comment le point de vue peut être utilisé pour créer des transitions fluides vers les séquences de rêve et d'hallucination, nous avons constaté qu'il influence notre perception de l'espace. Examinons plus en détail comment le découpage, la conception sonore et le décor peuvent contribuer à l'immersion du spectateur dans un espace ambigu qui le plonge progressivement dans des séquences mentalement troublantes.

---

<sup>38</sup> SCHEINFEIGEL Maxime, *Rêves et cauchemars au cinéma*, Armand Colin, 2012, p. 154.

## **PARTIE 3 :**

### **Frontières troubles : vers un espace ambigu**

## Chapitre 1 : Le décor comme figure de passage

La notion d'*espace* est définie en philosophie comme un « milieu idéal indéfini, dans lequel se situe l'ensemble de nos perceptions et qui contient tous les objets existants ou concevables »<sup>39</sup>. Ici, cette notion n'est pas liée uniquement à des objets physiques, mais aussi à des perceptions d'ordre sensoriel. La philosophie le désigne essentiellement comme un contenant. L'espace au cinéma se limite-t-il à cette définition ?

L'*espace cinématographique* englobe plusieurs aspects et significations. Tout d'abord, cela peut désigner le lieu scénographique dans lequel se déroule l'action, les déplacements, et les mouvements. Il s'agit de l'« arène » de la narration, matérialisée par le décor. On peut également parler des portions réelles d'espace capturées par la caméra.

Parler d'espace au cinéma, c'est également et surtout parler de l'espace vécu par le spectateur. Le chercheur Antoine Gaudin le définit comme « construction mi-empirique, mi-imaginaire (résultant de l'interaction entre le film projeté et le système perceptivo-cognitif du spectateur). »<sup>40</sup> L'espace désigne ici un *tout* modelé, reconstitué, structuré par le découpage, le montage son et le montage image. Les portions d'espace filmées reconstituent un nouvel espace-cinéma en étant placées bout à bout, tandis que les choix de spatialisation et de présence sonore modélisent un hors-champ qui existe mentalement chez le spectateur.

*Le Cauchemar* (Georges Méliès, 1896) a été analysé lors de la première partie de cette étude. Ce premier film représentant un rêve au cinéma débute par une métamorphose du décor autour du rêveur, effectuée grâce à un trucage d'arrêt de caméra. Un décor qui se métamorphose grâce à des procédés cinématographiques est donc une des premières idées pour représenter à l'image un espace mental et le faire comprendre au spectateur. A peine un an après la création du cinématographe, cette mise en scène interroge : en quoi le mouvement du décor revêt intrinsèquement un caractère mental ?

---

<sup>39</sup> CNRTL, *espace*, Dans *dictionnaire en ligne*, consulté le 14 mai 2023 sur <https://www.cnrtl.fr/definition/espace>

<sup>40</sup> GAUDIN ANTOINE, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Armand Colin, 2015, p. 5

Les déplacements et condensations placent nos rêves dans des espaces lacunaires et incertains, qui reconstituent parfois des lieux vécus, ou nous placent face à des paysages à la fois inconnus et familiers. On peut se demander si les séquences mentales au cinéma peuvent susciter notre imaginaire onirique en injectant de l'instabilité et des déplacements d'espace dans le récit.

Pour Camilla Bevilacqua, les films mentaux sont régis par une structure différente des récits de fiction narratifs communs : « Au lieu de suivre une action, on déambule et on erre d'un espace à un autre, comme si le principe du mouvement ne dépendait pas d'une raison intérieure au récit, mais d'un principe interne à ce rêve qui peu à peu commence à habiter le film. »<sup>41</sup> Là où la narration classique place le personnage et sa quête au centre, nos rêves sont souvent subis. Le rêveur est baladé d'un lieu à un autre, d'une aventure à une autre, désincarné. Pour représenter cela, ne serait-il pas judicieux de mettre en mouvement l'espace qui l'entoure plutôt que de mettre en mouvement le personnage ? Dans cette idée, Camilla Bevilacqua ajoute : « Le mouvement augmente l'impression onirique, en ce qu'il nous transporte véritablement d'un espace-temps à un autre, nous désancrant définitivement de l'ici maintenant de la perception habituelle »<sup>42</sup>. Pour un film qui n'est pas entièrement un film-rêve, le mouvement d'espace-temps serait donc un bon outil de transition pour désancrer le spectateur, rompre ses repères et sa réalité diégétique.

Une autre approche est de matérialiser le déplacement de l'espace diégétique vers l'espace mental du personnage par un changement d'espace-décor. Le spectateur vit alors en compagnie du personnage - ou au travers de lui - son voyage intérieur. Le rêve devient "une figure qui se dessine dans un troisième espace, à la croisée entre réel et irréel, objectivité et subjectivité"<sup>43</sup>. Comment ce changement d'espace peut-il s'effectuer autrement que par une mise entre parenthèses brutale de la séquence mentale ?

---

<sup>41</sup> BEVILACQUA Camilla, *L'espace intermédiaire ou le rêve cinématographique*, Paris, L'harmattan, 2011, p. 63

<sup>42</sup> *ibid*, p. 67

<sup>43</sup> *ibid*, p. 8

Tout d'abord, le décor peut agir par lui-même comme une figure de passage. De nombreux éléments reviennent fréquemment pour lier les espaces diégétiques qui constituent la réalité du personnage et les espaces mentaux.

### **A. Le rideau de l'inconscient**

Le rideau est souvent choisi dans des films et séries, on peut citer par exemple *Twin Peaks* (David Lynch, 1990-2017), *La maison du Docteur Edwardes* (Alfred Hitchcock, 1948) ou *Le Brasier ardent* (Ivan Mosjoukine, 1923). Il s'agit d'un élément qui doit être traversé par le personnage et la caméra pour révéler ce qui est caché par l'opacité du rideau, le *hors-champ* mental.

Le rideau renvoie également aux origines du cinéma<sup>44</sup> qui tient des salles de spectacle et de théâtre. Dans ce contexte, le rideau est ce qui sépare le spectateur de l'histoire, de l'imaginaire et prépare sa suspension d'incrédulité. Les transitions vers des séquences mentales demandent souvent une extension du pacte de suspension d'incrédulité passé avec le spectateur. Un nouveau passage de rideau au sein du film peut marquer ce renouveau. Ainsi, le motif du rideau amène également une mise en abîme. Le spectateur est invité à accéder au spectacle avec le personnage.

Ce type de décor qui marque une frontière métaphorique plus ou moins explicite fait écho à la fenêtre ouverte sur le paysage mental du personnage peint dans *Le rêveur* (Caspar David Friedrich, 1940) qui a été analysé lors de la première partie. Une frontière matérielle et tangible en forme de fenêtre crée une passerelle vers un paysage romantique qui exprime le *Zweiten Welt*, le monde mental qui existe en parallèle du monde sensible.

---

<sup>44</sup> Le spectacle cinématographique a longtemps été un spectacle de fêtes foraines.

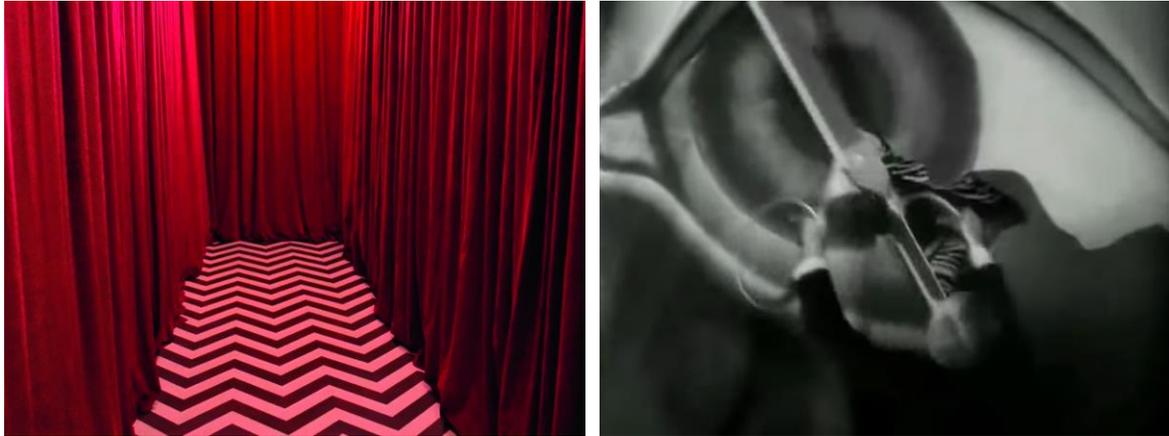


Fig 27 : A gauche les rideaux de *Twin Peaks* (David Lynch, 1990-2017) qui cachent l'espace de rêve ; à droite des ciseaux révèlent que l'œil est une toile que va traverser la caméra-regard du personnage de *La Maison du docteur Edwardes* (Alfred Hitchcock, 1945).

*Le charme discret de la bourgeoisie* (Luis Buñuel, 1972) utilise également le motif du rideau dans une scène troublante. Dans ce film, un groupe d'amis bourgeois tentent d'organiser un dîner. Des événements absurdes et surréels empêchent cette réunion, tandis que les rêves des personnages s'entremêlent progressivement avec le récit. Lors d'une de ces tentatives de repas<sup>45</sup>, les invités sont reçus dans un grand salon bourgeois. Leur hôte est absent. Rapidement, le faux fait irruption dans cette situation pourtant jusque-là (par exemple, lorsqu'un serveur leur apporte un poulet en plastique). Les invités entendent alors trois coups résonner. Ils sont dos à un rideau de théâtre qui se lève : le salon est en fait une scène de théâtre, face à un public. Un souffleur donne le texte au prêtre tétanisé, qui répète la réplique.

Ici, le rideau ouvre littéralement le "quatrième mur", en nous mettant face à notre propre condition de spectateur (de manière littérale et figurée). Les bourgeois sont des *personnages*, leur texte provient d'un tiers (le réalisateur - souffleur), leur dîner est ramené à une représentation construite de toute pièce. Le rideau n'est pas apparu soudainement, la caméra ne s'était jamais tournée dans cet axe, trompant le spectateur au même titre que les personnages. Leurs rapports amicaux et sociaux mondains sont factices, au même titre que le poulet de ce repas. Le rideau dévoile que tout n'est que

<sup>45</sup> Lien pour visualiser la scène : [https://www.youtube.com/watch?v=NZVKC\\_rtgnQ](https://www.youtube.com/watch?v=NZVKC_rtgnQ)

représentation chez ces bourgeois. Le réveil d'un personnage confirme a posteriori le statut de rêve de cette scène.



Fig 28 : Le rideau comme quatrième mur, photogramme issu du film *Le Charme discret de la bourgeoisie* (Luis Buñuel, 1972)

## B. Passer de l'autre côté du miroir

Le miroir est un autre élément de décor très souvent utilisé pour signifier un passage vers un espace mental. Un miroir réfléchit un objet réel en une image, il est donc par essence un moyen de *représenter* la réalité - et non de la *présenter*. L'utilisation des miroirs dans *Black Swan* a déjà été mentionnée dans cette étude. Le motif très jungien du double est omniprésent, les reflets de Nina sont de potentiels ennemis pour ce personnage qui devient étrange à elle-même. Le miroir y est le catalyseur d'un inconscient révélé, d'une dualité pour le personnage entre réalité et imaginaire. Le miroir est le piège enfermant Nina. Nous avons également parlé du tableau *La reproduction interdite* (René Magritte, 1937) en première partie, qui joue le trouble grâce à un miroir *pas tout à fait* vraisemblable. C'est ce doute, ce mélange entre un reflet vraisemblable et un reflet paradoxal qui déroute et nous met face à notre propre conception de réalité.

Le miroir ne se limite pas au personnage, il modifie l'espace en ouvrant une fenêtre sur une dimension d'images. Il peut être utilisé pour transformer l'espace diégétique en un espace mental et perdre le spectateur dans cette nouvelle dimension. Celle-ci peut d'ailleurs être infinie si deux miroirs sont mis l'un face à l'autre.

“Le désir humain de pénétrer dans le monde virtuel est toujours vivace. Croire qu'un monde existe derrière ou dans le miroir est une manière de fuir la réalité, de se réfugier dans le rêve où il n'existerait pas de séparation entre l'extérieur et l'intérieur, entre le “moi” et l'Autre. En ce sens, le miroir est la promesse du bonheur. Traverser le miroir, c'est rompre avec un passé, une réalité.”<sup>46</sup> Le miroir peut aller au-delà d'un contenant de représentation. La traversée du miroir est une thématique qui a habité de nombreuses œuvres comme *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* (Lewis Carroll, 1865) ou *Le sang d'un poète* (Jean Cocteau, 1930). Comme le rideau, la traversée dans le miroir au cinéma relève d'une mise en abîme, cette fois directement avec la toile de l'écran. En effet on peut parler du cinéma au même titre que le miroir comme d'une *représentation* d'objets tangibles sur une surface plane. Ces objets deviennent ici des portails vers le monde imaginaire et mental des personnages.



Fig 29 : La traversée du miroir qui se change en eau dans *Le Sang d'un poète* (Jean Cocteau, 1932)

---

<sup>46</sup> PHAY-VAKALIS Soko, op. cit., p.179.

### C. Songes aquatiques

Ci-dessus, l'exemple du *Sang d'un poète* illustre les miroirs comme passage à traverser. Chez Cocteau ce passage s'effectue par le changement du miroir en eau. En effet l'eau calme peut s'apparenter à un miroir en réfléchissant une image inversée de l'objet. De là, les symboliques liées au miroir peuvent être associées à l'eau : passage vers un autre monde, fenêtre ouverte sur notre intériorité, enfermement.

Cependant, l'eau peut également être opaque, mouvante, nous envelopper. Elle déforme la réalité reflétée et magnifie la lumière. Elle est un territoire privilégié de la rêverie. « L'activité poétique de l'esprit est tout entière résumée dans la posture de celui qui contemple l'eau courante et qui y trouve l'image démultipliée de la pensée. »<sup>47</sup> Ici, Françoise Graziani apparente directement le mouvement de l'eau au mouvement de la pensée. « L'eau est un paysage poétique, vecteur de sens en lui-même et une matière pour rattacher l'homme à la nature. C'est le liant qui permet une réunion des deux. »<sup>48</sup> L'eau est ici non pas un reflet de la réalité mais de nos songes. Dans le film *Sombre* (Philippe Grandrieux, 1998), le tueur froid et inaccessible se place face à l'eau noire. Avec le cadre ci-dessous, les reflets sur l'eau forment des cercles concentriques qui semblent émaner de la tête du personnage. L'eau semble ici représenter le flot des pensées morbides que le spectateur ne peut qu'imaginer.



Fig 30 : Photogramme issu de *Sombre* (dir : Philippe Grandrieux, Dop : Sabine Lancelin, 1998)

<sup>47</sup> GRAZIANI Françoise, *Les muses et l'eau*, p. 107-116

<sup>48</sup> PERNET Zoé, *Paysages aquatiques : entre rêves et cauchemars*, mémoire (sous la direction de Barbara Turki), Cinéma, FEMIS, Décor, 2022, p.25.

Si l'eau est un espace propice à la représentation de nos songes, plonger dedans, c'est plonger dans notre intériorité. Dans le film *L'Atalante* (Jean Vigo, 1934), le marinier Jean et sa femme Juliette se séparent. Lors d'une chute dans l'eau, il se retrouve face à une apparition réminescente en surimpression de sa femme sous l'eau. Jean tente de l'approcher, s'ensuit une danse entre Jean et son fantôme impalpable. La plongée dans l'eau s'apparente à une plongée mentale vers les fantasmes du personnage. La surimpression mêle Juliette à la mer par transparence, et la montre prête à disparaître. Tout comme l'eau, les fantasmes ne peuvent pas prendre corps et être saisis.



Fig 31 : Le fantôme de Jean se mêle à l'eau, inatteignable ; photogramme issu de *L'Atalante* (réa : Jean Vigo, Dop : Boris Kaufman, 1934)

#### **D. Le vide et les espaces liminaux**

A contre-courant de ces éléments de décor, le vide peut également devenir une figure de passage vers un espace mental. En première partie, nous nous sommes intéressés au dessin *La Grappe* (1840-1916) de Odilon Redon. Le paysage vide entourant la figure fantastique au centre du dessin joue un rôle dans l'étrangeté de cette œuvre. On peut également penser aux nombreux récits mythologiques qui se déroulent dans le désert (comme le mythe d'Œdipe). Le vide d'un paysage crée une tension. Nous le comblons en projetant sur le paysage un caractère mental ou mystique. Le vide devient lui-même un espace mental.

De la même manière, les *espaces liminaux* sont une modernisation de ces vides en tant que figures de passage mental. Il s'agit d'une esthétique provenant d'Internet centrée sur la mise en scène d'espaces urbains vides ou abandonnés. La plupart du temps, ce sont des espaces de passage et de transition comme un parking ou un long couloir d'hôtel. Une tension et une inquiétante étrangeté sont produites, car ces espaces sont à la fois familiers et déplacés de leur utilité. La nature perturbante de ces lieux de passage en fait un terrain propice mais relativement peu exploré au cinéma pour créer des transitions troubles vers les rêves et les hallucinations. On peut cependant relier cette esthétique au cinéma de David Lynch, qui exploite l'inquiétante étrangeté de lieux et objets familiers qu'il détourne.



Fig 32 : A gauche une image issue du jeu vidéo composé d'espaces liminaux *The Backrooms: Liminal Reality* (CoffeeCupz Games, 2023); à droite un photogramme issu de *Twin Peaks* (David Lynch, 1990-2017)

Dans ma partie pratique j'ai utilisé le décor pour transitionner vers des images mentales de deux manières. Dans la première scène, c'est lorsqu'Adam observe Alma à travers le viseur d'un appareil photo que l'on accède à sa vision (cf. Fig. 14 p. 45). Le but est de mettre en scène un moment de proximité intime avec lui. On accède à son regard, on partage avec lui cet interstice de l'appareil photo pour accéder à son imaginaire. Grâce à cette première vision à part des autres images mentales formellement, je souhaite montrer qu'Adam est un personnage qui a l'habitude d'avoir des visions, comme des images mentales artistiques inspirées par son quotidien.

A la fin du film, Adam est assailli par ses angoisses. Il sort dans le jardin et s'éloigne, s'enfonçant toujours davantage dans l'obscurité jusqu'à disparaître. Suite à cela, une image mentale du costume de Tristan qui s'enfonce dans l'eau raconte la peur de la mort d'Adam. En s'enfonçant avec Adam dans le noir, la caméra fait passer le spectateur avec Adam dans cette espace inconnu fait d'un hors-champ total. L'obscurité est un autre espace de passage, elle permet de plonger dans un territoire intangible, propice aux rêves et hallucinations.



Fig 33 : Plongée dans l'obscurité, issu de la partie pratique *À nos ivresses*

## Chapitre 2 : Un espace en mouvement

### A. L'espace impossible, tromper la perception du spectateur

L'espace du rêve est un espace instable, en mouvement. Nos espaces mentaux ne sont pas ancrés, ils évoluent et se métamorphosent en suivant le fil de nos pensées conscientes et inconscientes. Il a été analysé plus tôt que le décor peut agir en figure de passage. Traverser le décor peut permettre un passage vers un espace mental alternatif, comme si notre monde mental était tapi sous le voile de notre conscience et qu'il suffisait d'ouvrir la bonne porte ou soulever le bon rideau pour y pénétrer. Dans ces cas, l'espace s'ouvre vers le mental grâce au déplacement spatial du personnage et de l'instance observatrice (la caméra et le micro). Est-ce possible de retranscrire l'instabilité des rêves et hallucinations en mettant en mouvement l'espace de la réalité diégétique dans lequel évolue le personnage ?

#### *Perspectives forcées*

Dans le long-métrage *Le Locataire* (Roman Polanski, 1976), Trelkovsky emménage dans un appartement parisien, suite au suicide de l'ancienne locataire. Trelkovsky tombe progressivement dans une psychose paranoïaque, pensant que ses voisins veulent sa mort. Lors d'une de ses crises<sup>49</sup>, Trelkovsky se lève pour aller à la fenêtre de sa chambre. La caméra suit son mouvement en courte focale<sup>50</sup>, ce qui inscrit le personnage dans l'espace scénique. La caméra le suit en le cadrant de dos. L'avancée est anormalement longue, la fenêtre semble inatteignable. Plus Trelkovsky s'approche de la fenêtre, plus l'espace se déforme. On a l'impression que la profondeur de la chambre augmente, et que les éléments de décors deviennent gigantesques et écrasent Trelkovsky.

---

<sup>49</sup> Lien vers la scène : <https://www.youtube.com/watch?v=Z0qmV8tRUxE>

<sup>50</sup> Un objectif courte-focale permet un grand angle de champ (la portion d'espace cadrée).



Fig 34 : Le gigantisme de la pièce se révèle au cours de l'avancée du personnage, issu du film *Le Locataire* (Roman Polanski, 1976)

L'effet est obtenu grâce à la perspective forcée. Ce procédé architectural s'apparente à un trompe-l'œil en volume. Le décor de la chambre a été reproduit presque à l'identique du décor du reste du film. Les perspectives et l'échelle des objets ont été étudiées pour que le lieu apparaisse de taille normale au début du plan. Lorsque Trelkovsky s'approche de la fenêtre, la position de la caméra par rapport au décor évolue et rompt l'illusion. Le déplacement dans cet espace crée un mouvement de l'espace lui-même qui s'allonge et s'agrandit au sein du plan.

La chambre de ce personnage est un lieu bien connu à ce stade du film presque en huis-clos. Le spectateur a intériorisé les échelles et peut se représenter cette chambre. Le film a construit l'espace diégétique chez le spectateur, qui correspond à ce qui est vu au début du plan. Le lieu est familier. Avoir instauré une vision claire de cet espace permet de

rendre sa déconstruction marquante. Cette modification du lieu le décale de ce que l'on accepte comme la réalité diégétique. On ressent un léger vertige devant la scène, l'espace diurne nous devient étranger et menaçant. La chambre épouse cette paranoïa en devenant monstrueuse. Le spectateur éprouve la paranoïa de Trelkovsky pour qui son appartement est vécu comme un piège.

Pour faire un rêve lucide, il faut prendre du recul sur l'espace mental dans lequel on est immergé en conscientisant son irréalisme. (De nombreux rêveurs lucides acquièrent le réflexe d'observer leur main de temps en temps. Lorsqu'ils rêvent, leur réflexe perdure, ils découvrent qu'ils ont trop ou pas assez de doigts.) Un phénomène similaire se passe dans cette scène. Lorsque l'on comprend le dérèglement spatial, on se sent pris dans un rêve que l'on conscientise trop tardivement. La transition entre réalité et rêve est si progressive et discrète qu'elle peut ne même pas être comprise par un spectateur trop inattentif (au sens où l'origine de l'étrangeté oppressante du plan n'est pas identifiée).

### ***Décor truqué***

Le film *Eternal Sunshine of a Spotless Mind* (Michel Gondry, 2004) est un récit non-linéaire suivant le trajet mental de Joel, un personnage dont les souvenirs de sa relation amoureuse avec Clémentine sont en train d'être effacés. Il navigue entre les différents instants passés avec elle et les voit disparaître impuissant les uns après les autres. Ce film est un terrain de jeu de déconstructions d'espaces.

Lors d'une des premières scènes, Joel se dispute avec Clémentine dans leur appartement. A ce moment de la narration, le fait que nous soyons constamment dans les souvenirs de Joel n'est pas clairement établi. Dans cette scène des jeux d'espaces impossibles perturbent nos sens, mais la dispute entre les deux personnages est ininterrompue et ne nous permet pas de conscientiser ces étrangetés. Par exemple, Joel suit Clémentine qui va dans la salle de bain. Quand il entre, elle a disparu. Il l'entend ensuite dans la cuisine d'où il vient. Joel fait demi-tour, elle est dans la cuisine en train de faire son sac. Toute cette action se passe dans un même plan en caméra épaupe qui suit Joel. Le mouvement de caméra rend le décor confus, on a même la sensation que Clémentine s'est téléportée. Cela confère une grande impression de vitesse à la séquence, comme si le tourbillon de

leur dispute l'emportait sur la réalité. Ces téléportations se répètent et perturbent Joel qui ne peut pas la suivre, désespérée. L'espace semble tissé un chemin invisible à Clémentine, Joel est dans l'incapacité de la suivre, de rattraper ses souvenirs.

Cet espace qui semble mouvant est en fait truqué, comme celui du *Locataire*, pour permettre à Kate Winslet (qui joue Clémentine) de passer de pièce en pièce par des passages secrets. Pour Michel Gondry, "Le risque quand on fait un film qu'on a visualisé dans sa tête, c'est que les gens n'y voient rien de dangereux, puisque c'est un rêve. Mais si on le ressent bien physiquement, si en ouvrant une porte on est dans la même pièce, ou si en traversant une rue on se retrouve dans la même, on se croit dans un rêve tout en ressentant la tension propre aux cauchemars que je voulais reproduire."<sup>51</sup> Cette citation peut s'appliquer au film de Polanski évoqué. L'étrangeté est palpable, car elle est vécue par le personnage et par le cadreur.

## **B. Espace visuel et sonore : entre continuité et décalage**

### ***Réalisme et subjectivité sonore***

Dans le cinéma de fiction, l'impression de réalisme n'est pas apportée que par l'image, mais aussi par le son et leurs correspondances. Le réalisme - relatif à la diégèse - d'un son provient d'abord de sa source. Si le son est *in* ou *off*<sup>52</sup>, mais que la source a bien été identifiée, la concordance son-image appuie le caractère tangible et vraisemblable de ce que l'on voit (même s'il s'agit d'un alien). La spatialisation du son le place dans le contexte souhaité grâce à la proximité choisie avec la source sonore lors de la prise de son, et les choix de réverbérations en post-production. On peut alors choisir de garder un réalisme objectif ou de contraster avec l'espace qui a été instauré au préalable.

Le traitement peut être un indice de subjectivité d'un son. On peut mimer la perception qu'a un personnage du son en modifiant son intensité, ou en jouant sur sa réverbération.

---

<sup>51</sup> GONDRY Michel, *interview pour le Making of de la scène sur Saratoga Avenue, dans le DVD de "Eternal Sunshine of the Spotless Mind"*, Universal, 2004

<sup>52</sup> Un son "in" désigne un son dont la source est percevable à l'écran, tandis qu'un son "off" désigne un son dont la source est identifiée par le spectateur, mais hors-champ. Cette classification est issue de la terminologie établie par Michel Chion.

Nous avons vu dans l'extrait de la plage de *Juliette des esprits* l'utilisation d'une disparition progressive des ambiances sonores qui entourent Giulietta tandis qu'elle pique du nez. En effet, un personnage sur le point de s'endormir entendra de plus en plus faiblement les bruits qui l'entourent, ils pourront également être perçus comme lointains pour donner l'impression que le personnage "s'échappe" de la réalité diurne. Comme nous l'avons vu, la subjectivité peut être une étape d'un passage vers un espace mental. Mais qu'en est-il des sons d'origine mentale ?

On peut classer certains sons comme des sons imaginaires si leur origine est mentale. "La distinction entre les sons diégétiques réels – qu'ils soient subjectifs ou non – et les sons imaginaires repose sur l'identification de la source sonore, selon qu'elle est localisée ou non dans l'espace diégétique premier. Toute la difficulté tient au fait que le son peut provenir d'une source diégétique non visualisée (cas des sons « hors champ »), voire d'une source non diégétique."<sup>53</sup> On voit ici une piste pour utiliser le rapport son-image au profit du trouble : si une source hors champ émet un son qui pourrait être mental par son traitement, le spectateur sera dans un entre-deux, entre réalité diégétique et mentale, au même titre que par exemple un personnage victime d'hallucinations.

Dans son livre *l'audio-vision*, Michel Chion théorise le *redoublement sensoriel* :

"Il y a redoublement sensoriel lorsqu'un événement visuel est accompagné en synchronisme par un phénomène sonore - ou l'inverse- aboutissant à une sensation mieux établie."<sup>54</sup>

De là on peut imaginer deux autres hypothèses qui pourraient servir le trouble lors de scènes oniriques.

- Une première serait d'accorder les sons à des images mentales afin de les rendre palpables. On peut ici penser aux bruitages organiques de la peau de Nina dans *Black Swan* lorsqu'elle l'arrache de son doigt. Le contenu imaginaire de la scène

---

<sup>53</sup> BOBEE Emmanuelle, *Monde « réel » et monde imaginaire. Le rôle de la bande son dans Eraserhead, de David Lynch*, Entrelacs [Online], 8 | 2011, Online since 01 August 2012, connection on 03 June 2023. URL: <http://journals.openedition.org/entrelacs/236>; DOI: <https://doi.org/10.4000/entrelacs.236>

<sup>54</sup> CHION Michel, *L'audio-vision : Son et image au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 192.

devient très palpable et viscéral ce qui le rend tangible pour elle comme pour les spectateurs. Bien qu'ils se doutent qu'il s'agit d'une image mentale en voyant la scène, les spectateurs ne peuvent échapper au dégoût provoqué par ce redoublement sensoriel.

- Un second type d'utilisation de ces procédés serait de l'exploiter à contre-courant, d'opposer le son à l'image. Si le redoublement sensoriel rend tangible un phénomène sonore ou visuel, faire l'inverse pourrait produire un trouble dans notre perception d'un événement. C'est cette piste que nous allons explorer.

### ***Les dissonances image-son***

Reprenons la transition onirique de la scène sur la plage dans *Juliette des esprits*. Lorsque Giulietta s'endort, le cadre se resserre et les ambiances diégétiques s'évanouissent progressivement. Le cadre l'isole du reste du monde, mais il recentre aussi l'espace. Nous sommes proches physiquement de Giulietta, notre perception du lieu se comprime, ce qui est en accord avec une disparition sonore des autres personnages et de la mer. Le son est en symbiose avec l'image pour nous plonger dans la subjectivité du personnage en orientant au passage notre perception de l'espace.

Le film emploie pourtant une dissonance entre le son et l'image pour mettre en scène l'espace mental de Giulietta. Une fois Giulietta endormie, nous avons vu que le contrechamp sur l'homme sortant de la mer est ambigu, car le point de vue à l'image est assez vraisemblable. Néanmoins le décalage avec la réalité se situe principalement sur le plan sonore. Là où la disparition des ambiances de la plage est en accord avec le gros plan Giulietta, le manque de ces ambiances lorsque nous regardons la plage entre en contradiction avec ce point de vue. De plus, l'homme en rouge sort de l'eau ce qui renforce le manque de présence sonore, et rend l'effet parfaitement assumé. La bande son est constituée d'une nappe qui rappelle un souffle sourd et sous-marin. Le son nous place dans un espace vide suspendu tandis que l'image nous garde pour l'instant ancrés sur cette plage. La tension entre ces deux espaces projetés est au centre de l'impression de rêve grandissante.

L'homme en rouge s'adresse ensuite à Giulietta avec un décalage sonore très assumé. Ses lèvres ne bougent pas, il la regarde, on entend alors un murmure très fort pris en hyperproximité qui s'adresse ouvertement à elle. L'hyperproximité de la prise de son alors que le vieil homme est très loin de la caméra et de Giulietta revêt un caractère très mental. Nous avons l'impression d'être dans la tête de Giulietta, d'entendre une voix intérieure ou une communication télépathique que seul elle et nous pouvons entendre. L'espace mental est ici insoluble, la tension entre grande proximité et éloignement crée l'impression que nous sommes au cœur d'une réalité intangible qui se contracte et dilate au rythme du rêve de Giulietta. Sur ce point, Camilla Bevilacqua argumente que « la tension entre les régimes sonores et les régimes visuels renvoie en effet aux sensations multiples du dormeur, à la non-correspondance, souvent troublante dans le rêve, entre notre "voix-off" (avec la valeur performative qu'on lui accorde) et l'image qui, insensible au récit, se disperse en mille fragments labyrinthiques et aléatoires »<sup>55</sup>. Les décalages entre les sons perçus et les images vues sont fréquents lors des phases d'endormissement et de réveil. On peut penser à la sonnerie d'un réveil qui contamine notre rêve avant de nous en sortir, dans ce type de cas le son et l'image appartiennent chacun à un espace différent - l'espace du rêve et l'espace de la réalité diurne. Le trouble d'une transition vers un espace mental peut donc naître d'un comportement sonore qui entre en conflit avec l'image dans la perception de l'espace qu'ils transmettent chacun.

Dans mon court-métrage *Ton Meilleur Ami*, réalisé en hors-cursus en 2ème année à l'ENS Louis-Lumière, j'ai pu expérimenter le travail d'un espace de rêve. Le film s'ouvre sur une longue scène de rêve filmée à la première personne en POV. La transition avec le rêve s'opère ici très progressivement lorsque la situation déraile et tourne à l'étrange. Le personnage que nous suivons veut fuir et se met à traverser plusieurs espaces grâce à une suite de surimpressions. Une porte ouvre sur un couloir recouvert de feuilles, le détour de ce couloir mène à une forêt dans laquelle une niche amène ensuite au réveil du

---

<sup>55</sup> BEVILACQUA Camilla, *L'espace intermédiaire ou le rêve cinématographique*, Paris, L'harmattan, 2011, p. 46

personnage que nous suivons. Dans le but de passer d'un espace à un autre, les recoins et passages exploitent l'idée que l'espace peut être fluide et instable, tel un rêve.



Fig 35 : Photogrammes issus de *Ton Meilleur Ami* (dir : Hadrien Fauré, Dop : Aurélia Clément, 2022). En POV le personnage est d'abord dans un bar étrange, puis dans un couloir, puis dans une forêt. La caméra rentre dans la niche. Fin du POV, le chien se réveille. Il rêvait d'être humain et de tenir son maître en laisse.

Le décor en lui-même peut participer au passage du personnage et du spectateur vers un espace mental. Le découpage et le décor peuvent permettre aussi de déconstruire un espace. En effet, la focale et la position de la caméra créent un angle de champ qui englobe une portion d'espace plus ou moins grande avec plus ou moins de perspectives. Découper c'est organiser l'espace. Le spectateur peut avoir la sensation qu'un espace est étroit alors que le décor au tournage est immense, et inversement (ce qui est tout de même plus

compliqué). C'est par les choix de découpage que l'on peut par exemple rendre vraisemblable le passage d'un lieu à un autre et donc d'un espace à un autre.

Nous allons maintenant voir comment est créé un espace trouble à la lisière de la réalité et de l'espace mental dans *Twin Peaks: Fire Walk With Me*.

## **Chapitre 3 : Construction et destruction d'un espace au service du trouble onirique : *Twin Peaks: Fire Walk with Me***

Pour rappel, *Twin Peaks: Fire Walk with Me* nous plonge dans le quotidien de Laura Palmer - une jeune étudiante -, quelques jours avant son assassinat. Laura est persuadée d'être persécutée et violée par un esprit nommé Bob. Sa chambre n'est pas un lieu sûr. Lors de la scène étudiée, Laura s'endort dans son lit. Elle a accroché un tableau face à elle, qui représente une porte entrouverte donnant sur une pièce plongée dans l'obscurité. Nous nous retrouvons ensuite dans l'espace du tableau, devant cette porte. Nous traversons la porte et les couloirs sur lesquels elle donne. Une vieille dame nous fait signe avec un regard caméra d'avancer jusqu'à une autre porte qui donne sur une pièce avec un enfant. Il claque du doigt, allumant un brasier hors champ. Nous passons dans la Black Lodge – espace mystique et onirique de l'univers de *Twin Peaks*. S'ensuit une discussion entre deux personnages que nous n'avons jamais vus jusque-là : le détective Dale et un esprit. Ils s'adressent ensuite à Laura en regardant la caméra. Laura se réveille dans sa chambre. Le cadavre d'une fille se trouve près d'elle dans son lit. Le cadavre disparaît. Laura se lève, va à la porte de sa chambre, puis se retrouve dans l'espace du tableau. L'espace du rêve, du tableau et de la réalité diégétique s'entremêlent progressivement dans cette scène au cheminement complexe. Examinons en quoi le passage vers le rêve s'effectue grâce au déploiement d'un espace mental trouble.

### **A. Un espace mouvant grâce au point de vue et au décor**

La séquence s'ouvre par un champ-contrechamp entre le tableau au mur et Laura endormie dans son lit. Dès cette introduction, un sentiment de danger d'étrangeté émane du tableau. En plus de la présence d'une nappe sonore inquiétante, le point de vue pris à l'image est celui du tableau : Laura est filmée en plongée dans un plan large, comme si le tableau l'observait.



Fig 36 : Champ-contrechamp du point de vue du tableau, issus de *Twin Peaks, Fire Walk With Me* (Dir : David Lynch, Dop : Ron Garcia, 1992)

Laura s'endort, un jump cut nous fait passer dans l'espace du tableau. Un glissement de point de vue s'opère alors. Le cadre qui mime d'abord le tableau se met en mouvement et avance en travelling. La caméra traverse la porte, puis un couloir qui mène à une autre porte. Une vieille dame et un enfant font des regards-caméras en nous faisant signe, la scène a plongé le spectateur dans un plan subjectif en POV. L'espace se déploie progressivement devant le spectateur. En effet, il se révèle au fur et à mesure par ses jeux de portes et de panoramiques. Ce glissement vers un point de vue subjectif de Laura endormie (confirmé lorsqu'un personnage de son rêve s'adresse à la caméra en s'adressant à Laura) marque le début d'une transition vers un espace échappant au spectateur, le laissant impuissant et surpris à chaque tournant du couloir. Le spectateur, à l'instar de Laura, est immobile dans l'obscurité, avançant dans un espace incompréhensible à travers le cadre de représentation - le tableau pour Laura, l'écran pour le spectateur. Le trouble de cette scène réside en partie dans le fait qu'elle agit comme une invitation à se laisser emporter par ce rêve, tant pour le spectateur que pour le personnage.



Fig 37 :Changement d'espace en POV, issu de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (Dir : David Lynch, Dop : Ron Garcia, 1992)

La scène multiplie les figures de passages au sein du décor. Le tableau devient une fenêtre que la caméra-spectateur-personnage traverse. Les frontières apparentes deviennent des passages potentiels. Les portes entrouvertes se multiplient, laissant place au mystère de l'hors-champ. On ne peut jamais distinguer ce qui se cache derrière avant de les traverser. Cette multiplication transmet l'impression d'avancer toujours plus profondément dans cet espace mental.

Le passage de cet espace du tableau vers la Black Lodge s'effectue par des surimpressions montrant d'abord le rideau rouge caractéristique de cette Black Lodge, puis dévoilant le sol aux motifs réguliers et hypnotiques du nouveau lieu. Aux portes et au tableau s'ajoute

le motif du rideau. La multiplicité des espaces et la porosité de leurs frontières (il suffit de pousser la porte, soulever le rideau) invitent à la perte dans ce labyrinthe mental.

De plus, le fait que les portes soient la figure principale de passage vers les espaces de rêve charge les portes de la réalité diurne de cette symbolique. Cela est illustré par les faux-réveils de Laura, lors desquels la première action qu'elle effectue est de regarder la porte de sa chambre, comme pour vérifier qu'elle est toujours fermée, que ses cauchemars ne l'ont pas traversée. L'espace diégétique est symboliquement contaminé par l'espace du rêve. Le trouble s'insinue dans la réalité de Laura.

Le tableau de Max Ernst *Deux enfants sont menacés par un rossignol* (1924) qui a été analysé en première partie de cette étude repose également sur un passage de frontière troublant. Chez Max Ernst, le passage est entre l'espace en deux dimensions de la peinture-collage et notre espace réel en trois dimensions, par l'intermédiaire d'objets qui font figure du passage (le bouton-poignée qui transforme le cadre du tableau en une porte ; le bout de bois qui représente un portail à l'autre bord du tableau). David Lynch utilise souvent dans son travail plastique des collages de figures et figurines sur ses peintures. L'approche des deux artistes est similaire, l'espace de la peinture - comme du tableau dans *Twin Peaks* - acquiert une nouvelle dimension, il devient un espace qui nous est étranger et que l'on ne peut pas explorer simplement, mais qui peut contaminer la réalité du spectateur.



Fig 38 : à gauche *Deux enfants sont menacés par un rossignol*, Max Ernst, 1924, MOMA, New York (US) ; à droite *Boy Lights Fire*, David Lynch, 2010, Collection Bonnefantenmuseum

## **B. La contagion des espaces entre eux : vers une réalité diégétique troublante**

### ***Contagion sonore des espaces***

Le son peut marquer les changements d'espaces, comme lorsque nous entrons dans le tableau. La bande son change alors de registre pour souligner l'étrangeté angoissante du lieu, mais ce n'est pas là que réside le trouble. La scène s'ouvre dans la chambre. La bande-son est dominée par une nappe sonore qui ressemble à un souffle de vent étouffé très oppressant. Comme il a été dit, des sonorités musicales plus angoissantes et lancinantes prennent place lorsque nous passons dans le tableau. Néanmoins, la nappe du début revient dans la Black Lodge. La nappe se poursuit ensuite lors du retour dans la chambre de Laura. Cette nappe lie le son de l'espace de la chambre - réalité diégétique - et de la Black Lodge - espace fantastico-onirique. Sa monotonie n'est pas expressive. Alors qu'un déplacement s'opère à l'image, cette nappe trouble l'idée de segmentation de ces espaces en reliant l'univers des rêves et de l'éveil.

L'agent Dale s'adresse à Laura par l'intermédiaire du rêve, mais sa phrase se poursuit en off sans changement d'intensité ou de traitement lorsque Laura se réveille. Au lieu de stopper la voix intérieure ou d'ajouter une réverbération pour la rendre distante lorsque la caméra sort de la tête de Laura et qu'elle sort de son rêve, la voix qui appartient au rêve est présente dans cette chambre. Cela peut être vu a posteriori comme une première indication qu'il s'agit d'un faux réveil (Laura s'est réveillée dans son propre rêve). Cependant, le premier effet de ce procédé est de contaminer l'espace que l'on identifie comme celui du réel diégétique diurne. De même que la nappe, la voix de Dale confond les espaces. Le son s'oppose à l'image et nous permet d'oublier la séparation entre réel et rêve par sa continuité entre les espaces.

### ***Contagion des espaces par le découpage***

A la fin de la scène, Laura se lève pour aller dans l'encadrure de la porte de sa chambre. Un jeu perturbant de champs-contrechamps entre elle, l'extérieur de sa chambre et le tableau s'installe. Laura est d'abord cadrée depuis sa chambre de dos, le spectateur n'a pas accès à ce qu'elle voit. La tension monte lorsque l'on passe de l'autre côté de la porte

pour cadrer Laura : que voit-elle ? Sommes-nous toujours dans un espace de rêve ? La tension redescend lors du raccord-regard qui filme la cage d'escalier. En effet, la scène nous a habitués à révéler un espace inattendu à chaque coin de porte. Mais cette impression de réalité diégétique n'est que de courte durée. L'espace se met ensuite à changer autour de Laura de manière progressive. Les plans sur elle sont similaires mais des éléments se modifient. Les faux-réveils sont interminables, le spectateur ne peut plus se fier à la distinction la plus classique de la séparation rêve-réalité. L'espace n'est pas un lieu sûr et connu, même l'espace le plus familier et intime qui soit : sa propre chambre.



Fig 39 : Photogrammes de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (Dir : David Lynch, Dop : Ron Garcia, 1992)

## Conclusion

Cette étude a porté sur une recherche des procédés pouvant être mis en œuvre pour produire des transitions troubles entre la réalité diégétique et les rêves et hallucinations des personnages.

Le cinéma est encore héritier des représentations picturales de l'onirisme. Nous nous sommes donc intéressés à la peinture pour mieux identifier certaines approches des rêves au cinéma. Le romantisme utilise le décor pour séparer l'espace des songes (qui n'est qu'évoqué), et celui du réel. Le surréalisme quant à lui établit des ponts formels et de représentations qui questionnent le spectateur et sa vision de la réalité.

L'apparition du cinématographe est concomitante avec la popularisation de la psychanalyse. Cette science a inspiré de nombreux scénarios. Nous avons rappelé les principes de déplacement et de condensation freudienne qui théorisent la formation des rêves, afin de mieux comprendre leur implication dans la représentation des rêves au cinéma.

Nous avons ensuite distingué différentes approches de représentation de ces scènes oniriques au cinéma. Cela a permis notamment de définir l'approche transparente classique qui s'oppose à notre étude et délimite ainsi son cadre. La transparence vise à clarifier formellement pour le spectateur le statut mental des scènes de rêves et hallucinations, afin de garder intact le pacte de suspension d'incrédulité passé avec le spectateur. Aborder les expérimentations surréalistes permet également de définir les limites de notre étude, qui se concentre sur des fictions narratives présentant des transitions (mêmes ténues) vers les scènes mentales.

La suite de cette étude s'est concentrée sur le corpus principal (*Juliette des esprits*, *Twin Peaks: Fire Walk with Me*, et *Black Swan*). Ces trois films d'époques différentes (années

60, 90, 2010) sont liés par le doute qu'ils instaurent chez le spectateur entre réalités diégétiques et espaces mentaux.

Une image mentale est réaliste pour un rêveur car elle appartient à sa réalité qui est une construction de ses perceptions. En étudiant le film *Black Swan*, nous avons vu que le développement d'un point de vue subjectif très prononcé (défini comme *hypersubjectif*) permet de nous placer à la lisière de l'espace mental du personnage. Le spectateur suit toutes les actions du film par le prisme des perceptions du personnage. La caméra et le micro deviennent des extensions mentales. L'absence de plans objectivants emporte le spectateur dans une réalité diégétique instable. *Juliette des esprits* et *Twin Peaks: Fire Walk with Me* développent également des points de vue subjectifs très marqués, notamment à l'approche de scènes de rêve. Ces observations m'ont beaucoup aidé dans la préparation de mon travail pratique, le personnage principal étant assailli par ses angoisses qui prennent la forme d'hallucinations. J'ai choisi d'adopter un point de vue de plus en plus subjectif pour que les hallucinations puissent se mêler à la diégèse.

*Juliette des esprits* démontre que le point de vue peut exprimer le sentiment de déréalisation par des glissements de regard et d'écoute. Le point de vue "glisse" entre une forte subjectivité et un détachement du personnage. Une tension se crée, entre une immersion et une distance du réel grâce à des ruptures au son comme à l'image. Alors que le film place le spectateur constamment dans le point de vue de *Juliette*, ces mouvements internes détachent *Juliette* du réel, et de son propre corps. L'enjeu du trouble est similaire à ce qui a été vu avec *Black Swan*. Il s'agit de déjouer les points d'ancrages du spectateur et du personnage pour remettre en cause la réalité diégétique.

L'utilisation de procédés de mise en scène (notamment de découpage et de montage son) qui se répètent dans la réalité diégétique et dans les espaces de rêve permet de placer le spectateur dans un doute permanent de la réalité de ce qu'il voit et entend au sein du film.

Passer de la réalité diégétique vers le rêve et l'hallucination, cela peut également être une traversée vers un espace mental. Le décor en lui-même peut agir comme une figure de passage. Traverser le rideau de la réalité, plonger dans nos songes, passer de l'autre côté du miroir, c'est dépasser le quotidien matériel pour atteindre le monde de l'imaginaire.

La traversée s'effectue par un déplacement spatial du personnage et de l'instance observatrice.

Mais l'espace peut aussi se mettre en mouvement, se métamorphoser. Le passage dans l'espace du songe est alors brouillé. Étions-nous déjà dans une illusion de la réalité diégétique, ou sommes-nous en train de passer de l'autre côté ? Les perspectives forcées, passages secrets cachés dans le décor et autres trucages transforment les lieux les plus intimes en pièges paradoxaux et invraisemblables.

L'espace sonore est le produit de la spatialisation des sons ainsi que des ambiances utilisées. Tout comme l'espace formé à l'image, le son peut permettre le passage vers un espace mental. La disparition des ambiances qui ancrent le personnage dans un lieu peut suggérer son échappée mentale. L'espace sonore peut également entrer en contradiction avec l'espace image. La coexistence entre la réalité diégétique et rêvée correspond aux états hypnagogiques. Une non-correspondance entre la spatialisation des sons et leur source inscrite dans l'espace image peut également créer un vertige chez le spectateur. Les contradictions perceptives agissent ainsi comme transitions vers l'espace mental en indiquant le caractère irréel de ce qui est vu ou entendu.

Finalement, les transitions troubles vers des rêves et hallucinations de personnages reposent sur la création d'un point de vue subjectif, pour pouvoir mettre en scène des décalages, déplacements et métamorphoses. La réalité diégétique devient instable et déstabilisante, elle perd son ancrage spatial et est ainsi remise en question. Le cinéma permet de représenter une réalité acceptée grâce à la suspension d'incrédulité, pour mieux la détourner, la déranger. La conception même de la réalité est remise en cause.

Ce mémoire a également accompagné le processus de fabrication de mon court-métrage *A nos ivresses*. Je suis très heureux du résultat, les images mentales principales sont belles et s'inscrivent bien dans le film. Les réflexions autour du point de vue dans les films étudiés nous ont permis de trouver – je pense – le bon point de vue. Je n'ai pas pu tenter

certaines procédés étudiés dans ce mémoire comme l'utilisation de décor truqués, mais cela me donne donc de nombreuses envies et idées pour des futurs projets.

Une piste qui pourrait être explorée dans le futur serait d'étendre les métamorphoses du décor aux personnages. En effet, dans les films construits autour de rêves et cauchemars, des jeux de dédoublement et changements d'acteurs permettent souvent de produire une atmosphère ambiante onirique. Les personnages deviennent alors des figures inhumaines. Ils appartiennent alors à l'espace mental au même titre que le décor.

## Bibliographie

- ALEKAN Henri, *Des lumières et des ombres*, La table ronde, Sept. 2022
- ARNAUD Diane, *Glissements progressifs du réel, Les faux réveils au cinéma*, Rouge profond, 2018
- ARONOFSKY Darren, *Un mélodrame d'horreur*, Cahier du cinéma n°664, février 2011
- ARTAUD Antonin, *Cinéma et Réalité*, Paris, Gallimard, 2004
- BERTHIER Nancy, *Quand Hitchcock rencontre Dalí : Spellbound (La maison du docteur Edwardes, 1945)*, Savoirs et clinique 2010/1 (n°12)
- BEVILACQUA Camilla, *L'espace intermédiaire ou le rêve cinématographique*, Paris, L'harmattan, 2011
- BOBEE Emmanuelle, Monde « réel » et monde imaginaire. Le rôle de la bande son dans *Eraserhead*, de David Lynch, *Entrelacs* [Online], 8 | 2011, Online since 01 August 2012, connection on 03 June 2023. URL: <http://journals.openedition.org/entrelacs/236>; DOI: <https://doi.org/10.4000/entrelacs.236>
- BRETON André, *Second manifeste du surréalisme*, 1930
- BRETON André, préface du catalogue de l'exposition du 2 mai 1921 de Max Ernst
- CASTANT Alexandre, *Le Surréalisme et l'image*, Critique d'art [En ligne], 20 | Automne 2002, mis en ligne le 29 février 2012
- CHION Michel, *L'audio-vision : Son et image au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2013
- DELEUZE Gilles, *Cinéma 1 L'image-mouvement*, Les éditions de minuit, 1983
- DIANA Jean-François, *L'image mentale au cinéma - Un regard particulier sur certaines oeuvres de Federico Fellini*, Thèse (sous la direction de Noël Nel), Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Metz, Département Communication, 1995
- GAUDIN ANTOINE, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Armand Colin, 2015
- GONDRY Michel, *interview pour le Making of de la scène sur Saratoga Avenue, dans le DVD de "Eternal Sunshine of the Spotless Mind"*, Universal, 2004
- FREUD Sigmund, *Œuvres complètes, tome IV : L'Interprétation du rêve*, Paris, PUF, 2003

FREUD Sigmund, *L'interprétation des rêves*, traduction de I. Meyerson, révisée par D. Berger, Paris, puf, 1967

GOUDAL Jean, *Surréalisme et cinéma*, *Revue hebdomadaire*, février 1925, repris dans Alain et Odette Virmaux, *Les Surréalistes et le cinéma*, *op. cit.*

GRAZIANI Françoise, *Les muses et l'eau*

GUILBERT Thérèse, *La poétique fantastique du rêve*, Ligeia, Jan. 2014

HITCHCOCK Alfred, *Film Profiles*, entretien avec Philip Jenkinson pour BBC TV, sans date, dans D. Païni, G. Cogeval, *op. cit.*

HUYSMANS J.-K., *L'art moderne* (Deuxième édition), Paris, P.-V. Stock, 1902

JUNG Carl Gustav, *L'homme et ses symboles*, Robert Laffont, 1964

LACOSTE Patrick, *Le "Travail du rêve" selon Freud*, *Science et Avenir Hors-Série Le rêve*, Dec. 96

LAGANA Louis, *Jungian aesthetics, symbols and the unconscious*, University of Malta

PEREZ TORRENT Tomas, DE LA COLINA Jose, *Conversations avec Luis Buñuel*, ed. Cahiers du cinéma, 1993, traduction par Marie Delporte

PERNET Zoé, *Paysages aquatiques : entre rêves et cauchemars*, mémoire (sous la direction de Barbara Turquier), Cinéma, FEMIS, Décor, 2022

PHAY-VAKALIS Soko, *op. cit.*

SCHEINFEIGEL Maxime, *Rêves et cauchemars au cinéma*, Armand Colin, 2012

VALENTIN Albert, *Introduction à la magie blanche et noire*, *L'art Cinématographique 4*, *op. cit.*

ZERBIB Monique, *Rêves, hallucinations et états psychotiques*, Chimères 2015/2 (N°86)

## Filmographie

### Corpus principal

ARONOFSKY Darren, *Black Swan*, 2011, Etats-Unis, 1h48mn, couleur, sonore.

FELLINI Federico, *Giulietta degli spiriti (Juliette des esprits)*, 1965, Italie - France, 2h17mn, couleur, sonore.

LYNCH David, *Twin Peaks, Fire Walk with Me*, 1992, Etats-Unis - France, 2h14mn, couleur, sonore.

### Corpus secondaire

BUNUEL Luis, *Le Charme discret de la bourgeoisie*, 1972, France, 1h42mn, couleur, sonore.

BUNUEL Luis, *Un chien andalou*, 1929, France, 21mn, noir et blanc, muet.

COCTEAU Jean, *Le Sang d'un poète*, 1939, France, 49mn, noir et blanc, sonore.

DEREN Maya, *Meshes of the Afternoon*, 1943, Etats-Unis, 14mn, noir et blanc, muet.

EPSTEIN Jean, *Coeur fidèle*, 1923, France, 1h27mn, noir et blanc, muet

FELLINI Federico, *Otto e mezzo (Huit et demi)*, 1963, Italie, 2h18mn, noir et blanc, sonore.

FLEMING Victor, *The Wizard of Oz (Le Magicien d'Oz)*, 1939, Etats-Unis, 1h42mn, couleur, sonore.

GONDRY Michel, *La Science des rêves*, 2006, France, 1h42mn, couleur, sonore.

GONDRY Michel, *L'Ecume des jours*, 2013, France, 2h05mn, couleur, sonore.

GONZALEZ Yann, *Les Rencontres d'après minuit*, 2013, France, 1h31mn, couleur, sonore.

GRANDRIEUX Philippe, *Sombre*, 1998, France, 1h22mn, couleur, sonore.

HITCHCOCK Alfred, *Spellbounds (La Maison du docteur Edwardes)*, 1945, Etats-Unis, 1h51mn, noir et blanc, sonore.

LANG Fritz, *M - Ein Stadt sucht einen Mörder (M le maudit)*, 1931, Allemagne, 1h57mn, noir et blanc, sonore.

LYNCH David, *Twin Peaks*, 1990 - 2017, Etats-Unis, 3x48 épisodes, couleur, sonore.

MÉLIÈS Georges, *Le Cauchemar*, 1896, France, 1mn, noir et blanc, muet.

MELIES Georges, *Le Rêve de l'horloger*, 1904, France, 2mn40s, noir et blanc, muet.

MOSJOUKINE Ivan, *Le Brasier ardent*, 1923, France, 1h45mn, noir et blanc, muet.

PABST Georg Wilhelm, *Geheimnisse einer Seele (Les Mystères d'une âme)*, 1926, Allemagne, 1h37mn, noir et blanc, muet.

POLANSKI Roman, *Le Locataire*, 1976, France, 2h05mn, couleur, sonore.

VIGO Jean, *L'Atalante*, 1934, France, 89mn, noir et blanc, sonore.

## Table des illustrations

Fig 1 : Photogrammes de *Meshes of the Afternoon* (Maya Deren, 1943)

Fig 2 : Photogrammes de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (Dir : David Lynch, Dop : Ron Garcia, 1992)

Fig 3 : *Le Rêveur*, Caspar David Friedrich, 1940, Musée de l'Ermitage, Saint-Pétersbourg (Russie)

Fig 4 : *La Grappe*, Odilon Redon, 1840-1916, Commissaire-Priseurs Beaussant Lefèvre, Paris (France)

Fig 5 : *La reproduction interdite*, René Magritte, 1937, Musée Bojimens Van Beuningen, Rotterdam (Pays-Bas)

Fig 6 : Photogramme de *Black Swan* (Dir : Darren Aronofsky, Dop : Matthew Libatique, 2012)

Fig 7 : *Deux enfants sont menacés par un rossignol*, Max Ernst, 1924, MOMA, New York (US)

Fig 8 : Photogrammes de *Les Mystères d'une âme* (Dir : Georg Wilhelm Pabst, Dop : Robert Lach, 1926)

Fig 9 : Photogrammes de *La Maison du docteur Edwardes* (dir : Alfred Hitchcock, Dop : George Barnes, 1945)

Fig 10 : L'irrationalité en quête des pulsions inconscientes; photogramme issu du film *Un chien andalou* (dir : Luis Buñuel, Dop : Albert Duverger)

Fig 11 : Le studio mental de Stéphane, issu de *La science des rêves* (dir : Michel Gondry, 2006)

Fig 12 : Paysage d'un souvenir en toile peinte, représentant un paradis perdu. La peinture idéalise le souvenir. Photogramme issu du film *Les Rencontres d'après minuit* (dir : Yann Gonzalez, 2013).

Fig 13 : En haut le tissu s'ouvre pour figurer le sang dans *L'Écume des jours* ; en bas le mouchoir s'ouvre pour révéler les pétales, issu de ma partie pratique *A nos ivresses*

Fig 14 : En haut l'image en surimpression, en bas l'intégration des fleurs dans l'espace diégétique, photogrammes issus de la partie pratique *À nos ivresses* (réa : Hadrien Fauré, Dop : Aurélia Clément, 2023)

Fig 15 : Evolution du point de vue, photogrammes issus de la partie pratique *À nos ivresses* (réa : Hadrien Fauré, Dop : Aurélia Clément, 2023)

Fig 16 : Perte de repères, Photogrammes issus de *Black Swan* (Dir : Darren Aronofsky, Dop : Matthew Libatique, 2010)

Fig 17 : Photogrammes de la séquence du doigt, issus de *Black Swan* (Dir : Darren Aronofsky, Dop : Matthew Libatique, 2010)

Fig 18 : La caméra suit Nina gracieusement, issu de la première scène de *Black Swan* (Dir : Darren Aronofsky, Dop : Matthew Libatique, 2010)

Fig 19 : La caméra épaulement s'avance menaçante vers Nina, puis elle et le monstre tournoient autour de Nina, issu de la première scène de *Black Swan* (Dir : Darren Aronofsky, Dop : Matthew Libatique, 2010)

Fig 20 : Champ-contrechamp introductif de la séquence des invités de *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Fig 21 : Photogrammes du plan 5 de la séquence des invités de *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Fig 22 : Faux champ-contrechamp de la scène de la plage de *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Fig 23 : Travelling isolant Giulietta et répétition du champ-contrechamp comme transition mentale dans la scène de la plage de *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Fig 24 : Alternance d'images mentales en POV et d'éloignements extrêmes de Giulietta dans *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Fig 25 : Raccords regards, issus de la partie pratique *À nos ivresses* (réa : Hadrien Fauré, Dop : Aurélia Clément, 2023)

Fig 26 : Jeu de doute dans *Juliette des esprits* (Dir : Federico Fellini, Dop : Gianni Di Venanzo, 1965)

Fig 27 : A gauche les rideaux de *Twin Peaks* (David Lynch, 1990-2017) qui cachent l'espace de rêve; à droite des ciseaux révèlent que l'œil est une toile que va traverser la caméra-regard du personnage de *La Maison du docteur Edwardes* (Alfred Hitchcock, 1945).

Fig 28 : Le rideau comme quatrième mur, photogramme issu du film *Le Charme discret de la bourgeoisie* (Luis Buñuel, 1972)

Fig 29 : La traversée du miroir qui se change en eau dans *Le Sang d'un poète* (Jean Cocteau, 1932)

Fig 30 : Photogramme issu de *Sombre* (dir : Philippe Grandrieux, Dop : Sabine Lancelin, 1998)

Fig 31 : Le fantôme de Jean se mêle à l'eau, inatteignable; photogramme issu de *L'Atalante* (réa : Jean Vigo, Dop : Boris Kaufman, 1934)

Fig 32 : A gauche une image issue du jeu vidéo composé d'espaces liminaux *The Backrooms: Liminal Reality* (CoffeeCupz Games, 2023); à droite un photogramme issu de *Twin Peaks* (David Lynch, 1990-2017)

Fig 33 : Plongée dans l'obscurité, issu de la partie pratique *À nos ivresses*

Fig 34 : Le gigantisme de la pièce se révèle au cours de l'avancée du personnage, issu du film *Le Locataire* (Roman Polanski, 1976)

Fig 35 : Photogrammes issus de *Ton Meilleur Ami* (dir : Hadrien Fauré, Dop : Aurélia Clément, 2022). En POV le personnage est d'abord dans un bar étrange, puis dans un couloir, puis dans une forêt. La caméra rentre dans la niche. Fin du POV, le chien se réveille. Il rêvait d'être humain et de tenir son maître en laisse.

Fig 36 : Champ-contrechamp du point de vue du tableau, issus de *Twin Peaks, Fire Walk With Me* (Dir : David Lynch, Dop : Ron Garcia, 1992)

Fig 37 : Changement d'espace en POV, issus de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (Dir : David Lynch, Dop : Ron Garcia, 1992)

Fig 38 : à gauche *Deux enfants sont menacés par un rossignol*, Max Ernst, 1924, MOMA, New York (US) ; à droite *Boy Lights Fire*, David Lynch, 2010, Collection Bonnefantenmuseum

Fig 39 : Photogrammes de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (Dir : David Lynch, Dop : Ron Garcia, 1992)

**ENS Louis-Lumière**

La Cité de Cinéma - 20 rue Ampère BP 12 - 93213 La Plaine Saint-Denis

Tél. : 33 (0) 1 84 67 00 01

[www.ens-louis-lumiere.fr](http://www.ens-louis-lumiere.fr)

**Partie pratique du Mémoire de Master-2**

Spécialité Cinéma, promotion 2020-2023

Soutenance de juin 2023

**À nos ivresses**

Un court-métrage d'Hadrien Fauré

En collaboration avec Aurélia Clément et Félix Timsit

Cette P.P.M. accompagne le mémoire intitulé

**Transitions troubles vers les rêves et hallucinations des personnages**

Directrice de mémoire interne : Giusy PISANO (Professeure des Universités à l'ENS Louis-Lumière)

Directeur de mémoire externe : Patrick DUROUX (Directeur de la photographie)

Président du jury et coordinateur des mémoires : Vincent LOWY (Directeur de l'ENS Louis-Lumière)

## Synopsis

Lors de la dernière soirée de vacances d'un petit groupe d'amis, Adam affronte sa timidité pour séduire Alma. Mais Adam est en proie à des hallucinations de plus en plus prégnantes.

Le comportement de Reda - un ami proche d'Adam - est de plus en plus étrange et autodestructeur. L'ivresse et les non-dits aidant, Adam perd pied avec la réalité.

## Résumé

C'est la dernière soirée des vacances pour Adam et ses copains. Ils ont la vingtaine et veulent fêter le départ à l'étranger de l'un d'entre eux. Adam essaie d'exprimer ses sentiments pour Alma, mais est bloqué par sa timidité. Quand il pense à elle, il voit images surréelles de fleurs. C'est alors qu'Adam comprend en ouvrant que son ami proche Tristan cache peut-être qu'il a un cancer.

Adam n'arrive pas à en parler avec Tristan. L'ivresse monte, ils dansent, rient, fument. Tristan se met à boire beaucoup, trop. Il devient désagréable, presque agressif. L'ivresse continue de monter.

Petit à petit, Adam est parasité par des hallucinations auditives et visuelles, de plus en plus angoissantes.

Il perd progressivement pied : un bref black-out, la disparition de Reda suivi d'Alma, un mouchoir ensanglanté trouvé. La soirée lui coule entre les doigts, le groupe laisse place à la solitude. Adam sature, il sort dans le jardin, tout le monde a disparu. Il s'éloigne et s'engouffre dans l'obscurité.

Adam est assis au bord d'un lac. Alma le rejoint et l'enlace. Les deux pleurent.

## Note intention scénario et mise en scène

Le projet de court-métrage *A nos ivresses* est une histoire très personnelle pour moi, car l'idée du pitch, ainsi que de nombreux éléments du scénario sont inspirés de souvenirs.

En premier lieu, le souvenir d'une soirée de vacances, lors de laquelle la rumeur que l'un de nous aurait sans doute un cancer de la gorge s'est répandue. Cette soirée m'a longtemps hanté. Elle semblait irréelle, hors du temps et de l'espace. On se cachait seul pour pleurer, puis on revenait danser, afin de garder le secret pour nous, ne pas nuire à la joie du groupe. Petit à petit tout le monde savait, mais personne n'en parlait ouvertement. Cet ami potentiellement malade pensait n'avoir mis au courant que deux personnes, et souhaitait garder cela secret.

C'est de la sensation d'étrangeté et d'irréalité que j'avais éprouvé lors de cette soirée, que m'est venue l'envie de travailler un personnage principal en proie à des images mentales et hallucinations. Elles se font à la fois expression de ses sentiments, et incarnation de ses angoisses.

Adam est un personnage dans la lune, qui travaille la photographie et les collages, c'est pour cela que les premières images mentales que l'on voit prennent la forme de collages mouvants. Elles sont des projections de son désir pour Alma. Néanmoins au fur et à mesure qu'Adam perd pied, ces images qui étaient franchement séparées de la « réalité » se meuvent en hallucinations auditives et visuelles. Il s'agit de partager au spectateur la relation trouble d'Adam au monde. La séparation entre réalité et espace mental pour Adam et le spectateur est remise en cause, le dispositif filmique n'indique plus au spectateur si les sons et images sont réels ou mentaux. Pour cela je souhaite m'inspirer de la manière dont des films comme *Black Swan* (D. Aronofsky, 1943) et *Juliette des esprits* (Federico Fellini, 1965) utilisent les sons et cadrages pour troubler notre perception de l'espace et du temps diégétique.

Dans ce film il y a la volonté de suivre personnage relativement passif, ballotté par des évènements qu'il ne maîtrise pas et ne comprends pas, à l'image de nombreux films sensoriels. Le scénario est écrit pour se déconstruire au fur et à mesure. La relation entre

Adam et Alma s'efface, livrant Adam à ses angoisses, de même que la linéarité du récit se brise par des ellipses et changements de décor brusques.

J'aimerais travailler le décor pour que l'on imagine tout de suite que les personnages sont loin de chez eux. Cet écart entre eux et leur vie de tous les jours permet une intimité plus forte, ainsi que l'idée qu'ils sont livrés à eux-mêmes et à l'intensité de leurs sentiments, à l'écart du monde. C'est pour cette raison que le décor est une maison de campagne près du Mans.

Dormir sur le lieu de tournage permettra également une cinergie de « troupe ». On part vivre ensemble de la même manière que les personnages partent ensemble. Dans cette idée, j'ai réuni des acteurs qui pour certains se connaissent, et dont je sais qu'ils s'entendront bien hors du tournage. Il en va de même pour le reste de l'équipe.

### **Note d'intention image**

Tout d'abord, *A nos ivresses* est un film aux valeurs de plan serrées où l'on est très proche d'Adam. On adopte constamment son point de vue, ainsi la caméra se positionne toujours proche de son corps, proche de son regard. Les quelques plans plus larges que j'imagine sont toujours à travers ses yeux, lorsque Adam regarde Alma danser dans le salon par exemple. C'est un film sur la perception, à la 1<sup>ère</sup> personne, nous aimerions faire ressentir aux spectateurs ce que ressent Adam. Les images mentales vont bien sûr dans ce sens, en nous donnant la possibilité d'entrer dans la pensée et l'imaginaire du protagoniste. En dehors de ces visions, nous aimerions prolonger la sensation d'être « dans sa tête » en optant pour une caméra légère se déplaçant aux côtés d'Adam et des focales relativement courtes pour être au plus proche et ressentir sa vulnérabilité.

Nous jouerons avec des pertes volontaires du point à certains moments clés, de sorte à matérialiser la concentration fuyante d'Adam au cours de la soirée. De la même manière, nous aimerions travailler le décadage en nous inspirant de *Sombre* de Grandrieux où la caméra épaulée se balade et filme toujours à côté du sujet, à côté de l'action. L'image reste floue parfois comme si c'était impossible de montrer directement, de se confronter à la réalité, le cadre est alors dans le déni constant de ce qui se passe devant lui, il refuse de

pointer l'action, il refuse de nous faire voir. De ces choix de cadrage et de point ressort l'idée que nous voyons à travers le regard de quelqu'un ou même à travers la mémoire de quelqu'un, tout est image mentale, fabriquée, déconstruite. Au moment où Adam sera au plus mal, où sa perception sera déformée par l'alcool, la drogue et la fatigue, nous aimerions raccourcir encore la focale et travailler en exposition longue pour montrer la perte de repères.

Quant à la lumière nous aimerions un rendu très naturel, c'est-à-dire avec des défauts : des contrastes colorimétriques, des directions pas toujours flatteuses, des zones trop sombre... Nous aimerions construire l'éclairage autour de lampes de jeu : la lampe au-dessus de la porte extérieure qui éclaire la terrasse, le plafonnier blanc de la cuisine, les petites lampes chaudes du salon, les lampions du jardin, le spot de soirée rouge que les personnages ont amené avec eux... Le but étant de partir avec une lumière concrète qui existe dans la diégèse et de construire autour le niveau suffisant, adoucir, décontrasté selon les moments.

### **Note d'intention sonore**

Le travail du son sera un enjeu particulièrement important dans ce film pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le film se déroulant lors d'une soirée, la musique sera l'objet de compromis pendant le tournage, entre la spontanéité de la scène (danse, ambiance générale des acteurs...) et la captation des dialogues. Ainsi, la musique devra être coupée pendant les dialogues et remise aussitôt après pour garder le naturel de la scène. Elle demandera réflexion également lors de la post-production. En effet, celle-ci alternera entre diégétique et extradiégétique, notamment lors des hallucinations d'Adam.

De plus, le film travaillera également la subjectivité d'Adam par le son. Son point de vue et d'écoute évolueront lors des images mentales et hallucinations. On pourra, en montage son et en mixage, jouer sur des disparitions ou augmentations d'ambiances, des apparitions d'objets sonores contre-intuitifs, ou l'utilisation de nombreux effets (distorsions, delays, réverbérations...) par exemple.

## Plan de travail au tournage

19 mars - 25 mars 2023	1		2								3				3									
BOARD V2 à la date du 16/03/2023	Dimanche 19 mars 09H00-18H00 1H prép - rembal 45 MIN		Lundi 20 mars 17H00-02H30 1H prép - rembal 45 MIN								Mardi 21 mars 20H00-04H45 1H prép - rembal 45 MIN				Mercredi 22 mars 20H00-04H45 1H prép - rembal 45 MIN									
Réal : Hadrien Fauré	06:57		06:55								06:50				06:50									
Directrice de la photographie : Aurélie Clément	19:01		19:03								19:06				19:06									
Ingénieur du son : Félix Timst	8H		8H								8H				09H									
Cheffe décoratrice : Léa Peller	Install	2A	pause repas	2B	4	Install	3	1	6	pause repas	6	17	Repas	Install	11	pause grignotage	12	Répète acteurs	Repas	Install	5	pause grignotage	5	
Assistante réal : Clotilde Gessiaume	INT/SOIR	INT/SOIR	INT/SOIR	INT/SOIR	INT/SOIR	INT/SOIR	INT/SOIR	EXT/NUIT	EXT/NUIT	INT/NUIT	EXT	EXT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	INT/NUIT	INT/NUIT	INT/NUIT	INT/NUIT
Scripte : Shannon Cochery	1H	3H30	1H	3H	1H30	1H	1H30	2H	5H	5H	1H	1H	1H	1H	4H45	01H	2H	45 min	1H	1H	10	5H	01H	5
Régisseuse générale : Marie Bechet	Durée																							

5					6					7					dimanche 26 mars										
Jeudi 23 mars 20H00-05H 1H prép - rembal 45 MIN					Vendredi 24 mars 20H00-04H45 1H prép - rembal 45 MIN					Samedi 25 mars 20H00-04H00 1H30 prép - rembal 45 MIN															
06:48					06:46					06:44					07:42										
19:07					19:09					19:10					20:12										
8H					8H					6H45					changement d'heure										
Repas	Install	11	14	pause grignotage	Change ment décor	13	Repas	Install	9	Pré-light seq 10	pause grignotage	10	11	Repas	Change ment décor	Install	7	16	7	pause grignotage	16	7	15	Range-ment	Départs
EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	INT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT	EXT/NUIT
1H	1H	2	3	01H		6	1H	1H	1		01H	3	3	1H	15 min	1H30	1H	1H	2H	45 min	2	1	1		
		1H15	2H			4H15			3H			3H	2H								45 min	45 min	30 min	1H	

## Plan de travail pour la post-production

Montage image : Achevé le 25 mai 2023

Montage son et Mixage : Juin – Juillet 2023

Etalonnage et Finitions VFX : Août 2023

## Liste technique et artistique

<b>MISE EN SCENE</b>	
Réalisateur	Hadrien Fauré
Première assistante réalisateur	Clotilde Gessiaume
Scripte	Shannon Cochery
<b>REGIE</b>	
Régisseur.se général	Marie Bechet
Renfort régie	Maya Salambéré
Catering	La petite cantine de Floriane
<b>IMAGE</b>	
Directrice de la photographie	Aurélia Clément
Premier assistant opérateur	Elouan Boulestreau
Deuxième assistant.e opérateur	Clara Guizard
<b>ELECTRICITE</b>	
Chef.fe électricien.ne prise de vues	Anton Belyakov
Electricienne prise de vues	Valentine Pena
Renfort Electricienne prise de vues	Philomène Le Palud
<b>SON</b>	
Chef opérateur du son	Félix Timsit
Deuxième assistant.e son	Léo Martin
<b>HMC</b>	
Maquillage	Morgane Guenot
Costumes	Alice Magat
<b>DECORATION</b>	
Cheffe décoratrice (PAS AU TOURNAGE)	Léa Peller
Accessoiriste de plateau	Léana Larzillière
Assistante déco	Ninon Désormière
<b>PHOTOGRAPHE</b>	
PHOTOGRAPHE PLATEAU (sea 11)	Guillaume Plas
<b>POST PRODUCTION</b>	
Cheff.fe monteur.euse	Zoé Williamson
Monteur son / Mixeur	Félix Timsit
Compositeur	François Foulquié
<b>CASTING</b>	
Adam	Guillaume Soubeyran
Alma	Lomane de Dietrich
Tristan	Louis Battistelli
Victor	Simon Catrice
Pia	Eya Bouterà
Jule	Jade Teychené

## Etude technique et économique

Départements	Dépenses
Transports	700
Carburant / péage d'une voiture	100
Train	300
Carburant en plus	100
Carburant / péage camion	200
Régie	1100
Catering	950
Régie plateau	150
HMC	350
Costumes	300
Maquillage	50
Décor	650
Décor	450
Accessoires	200
Son	300
Location de micros HF	250
Consommables	50
Total	3000

Apports :

-600 euros P.P.M Louis Lumière Hadrien

-300 euros P.P.M Félix Timsit

-300 euros P.P.M Aurélia Clément

-Location utilitaire Louis-Lumière

-800 euros Crowdfunding

-Apport personnel

## **Retour d'expérience P.P.M.**

Le processus d'écriture a été très long car j'ai repris beaucoup de fois le scénario afin de chercher le bon équilibre entre l'esprit festif et nostalgique de la soirée, les sentiments d'Adam pour Alma, et le cœur de l'histoire : la maladie de Tristan.

Le casting s'est fait rapidement et instinctivement. J'ai rencontré assez peu d'acteurs. Une phase importante du casting était de les rencontrer avant de leur faire passer les essais. En effet, le film est une soirée entre copains, pour avoir la bonne cinergie, il fallait que les acteurs et l'équipe s'entendent bien.

La préparation du tournage était intense et dure, comme un marathon. J'ai dû faire un rétroplanning que je consultais quotidiennement. Cette préparation lors de laquelle je réunissais l'équipe technique, artistique, où je réécrivais le scénario a duré de décembre à mars.

Le décor a été long à négocier. J'ai dû rencontrer de nombreux membres d'une famille pour qu'une maison me prête sa cuisine, une autre sa grange, une autre sa maison, etc. Mais j'ai eu la chance de tomber sur des personnes qui me faisaient rapidement confiance une fois que je les rencontraient en personne, et qui se sont montré très bienveillant. Tourner loin de Paris amène de nombreuses questions et complications, mais je n'ai pas de regret. A l'école on est très souvent amené à tourner en studio, mais pouvoir tourner dans un lieu atypique qui a vraiment vécu transparaît à l'écran.

Le tournage s'est très bien passé, l'ambiance était agréable et nous avons eu peu de problèmes météo. Néanmoins nous avons enchaîné de nombreuses « nuits », la fatigue se ressentait sur les deux derniers jours et je pense que nous n'aurions pas tenu le coup une nuit de plus !

Je suis très heureux du résultat de mon court-métrage, les images mentales principales sont belles et s'inscrivent bien dans le film. Les réflexions autour du point de vue dans les films étudiés nous ont permis de trouver – je pense – le bon point de vue. Je n'ai pas pu tenter certains procédés étudiés dans ce mémoire comme l'utilisation de décor truqués, mais cela me donne donc de nombreuses envies et idées pour des futurs projets.

# Hadrien Fauré



**Adresse :** 6 rue Nadia Guendouz,  
Saint-Ouen 93400

France

**Téléphone :** +33 7.81.50.74.87

**E-mail :**

h.faure@ens-louis-lumiere.fr

## Logiciels

- Silverstack
- Shotput Pro
- Avid Media Composer
- DaVinci Resolve
- Adobe Premiere pro CC
- Adobe After Effect
- Shot Designer
- Lightroom
- Matlab
- Programmation (C, C++, java)

## Langues

- Français (Langue maternelle)
- Anglais (Courant)
- Allemand (Notions)
- Russe (Notions)

## Activités associatives

- Responsable communication du Ciné-club des étudiants de Louis-Lumière
- Secrétaire général de l'association de production audiovisuelle Les P'tits Gourmands

## Formation

*Février 2023:*

**Résidence d'écriture de scénario :**

partenariat ENS Louis-Lumière, Paris-Nanterre et La Cambre Bruxelles

*2020-2023:*

**ENS Louis-Lumière**, Saint-Denis, France :

**Master en cinéma**, formation aux métiers de l'image (scénario, caméra, lumière, cadre)

## Expériences en équipe caméra

*Août-Septembre 2022 - Long métrage*

**Stage/3ème Assistant caméra** sur **Je ne suis pas un héros** (1h30, sortie le 15 novembre au cinéma)

Réal: Rudy Milstein, Chef opérateur: Thomas Rames, 1ère AC: Lucie Bracquemont, 2nd AC: Solène Labarrère (Alexa mini)

*Mai 2022*

**Renfort 3ème Assistant caméra** sur **Bulot**

Réal: Ines Clivio, Cheffe opératrice: Elsa Rivière-Poupon (15mn, Sony Venice)

*Avril 2022*

**1er Assistant caméra** sur **L'approche**

Chef opérateur/Réal: Guillaume Pradel (10mn, Alexa Studio)

*Avril 2022*

**1er Assistant caméra** sur **Badminton et Barbecue**

Réal: Luca Moessner, Cheffe opératrice: Elisabeth Jolly (15mn, Sony Venice)

*Février 2022*

**1er Assistant caméra** sur **Fantôme**

Réal: Hector Cabel, Chef opérateur: Léo Marché (2mn30, Sony Venice)

*Février 2022*

**2nd Assistant caméra** sur **Smoke on Paper**

Réal: Max Decamps, Cheffe opératrice: Aurélie Clément (2mn30, Sony Venice, Backups: ShotPut Pro)

*Juin 2021*

**1er Assistant caméra** sur **Larsen**

Réal: Elouan Boulestreau, Chef opérateur: Gabriel Gaches (5mn, Alexa Standard)