

Mémoire de Master 2

# IMAGES DE RÊVE

## Donner à voir l'irreprésentable

*Comment rendre visibles les images rêvées et dans quelle mesure peut-on les restituer objectivement ? Quelles sont les limites de cette quête et comment les dépasser par la création artistique ?*

### **Sous la direction de :**

Claire Bras, Professeure agrégée d'arts plastiques et arts appliqués à l'École Nationale Supérieure Louis-Lumière,  
Perrine Ruby, Neurologue au Centre de Recherche et Neurosciences de Lyon

### **Membres du jury :**

Veronique Figini, Maître de conférences, Pascal Martin, Professeur des Universités, Claire Bras, Perrine Ruby et Rolan Menegon, enseignant en photographie.

JACQUET LAURELENN

Spécialité Photographie - Promotion 2019

Mémoire de Master 2

## IMAGES DE RÊVE

### Donner à voir l'irreprésentable

*Comment rendre visibles les images rêvées et dans quelle mesure peut-on les restituer objectivement ? Quelles sont les limites de cette quête et comment les dépasser par la création artistique ?*

#### **Sous la direction de :**

Claire Bras, Professeure agrégée d'arts plastiques et arts appliqués à l'École Nationale Supérieure Louis-Lumière,  
Perrine Ruby, Neurologue au Centre de Recherche et Neurosciences de Lyon

#### **Membres du jury :**

Veronique Figini, Maître de conférences, Pascal Martin, Professeur des Universités, Claire Bras, Perrine Ruby et Rolan Menegon, enseignant en photographie.

JACQUET LAURELENN

Spécialité Photographie - Promotion 2019

# REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mes deux directrices Claire Bras et Perrine Ruby pour l'enthousiasme dont elles ont fait preuve face à ce sujet du début à la fin, pour leurs corrections, leurs conseils avisés, et leur disponibilité tout au long de cette recherche.

Je remercie également Veronique Figini pour ses conseils en méthodologie et ses profonds encouragements.

Merci aux membres du jury pour leur lecture et l'attention portée à cette recherche.

Merci à Thibaut Haas et Liza Lamy pour leur contribution sonore dans la réalisation de ma partie pratique.

Je tiens également à remercier tout les enseignants et intervenants qui ont contribué à ma formation au cours de ces trois années, ainsi que Pascale Fulghesu et l'ensemble du personnel administratif de l'école.

Merci à Jeremy Auffinger pour son soutien et sa relecture.

Merci à Nathalie pour sa relecture et ses corrections.

Je remercie également mes frères, Matisse pour sa participation artistique et Gabriel pour son aide linguistique, merci également à mes parents pour leur intérêt, leurs encouragements tout au long de mes études et leur patience face à mes excès de stress.

Merci à Arthur pour son soutien et sa présence, même à 10 000 km de distance.

Enfin, merci aux amis qui m'ont soutenue dans la toute dernière ligne droite. Une pensée toute particulière à la Promo du love, présente et source de motivation en toute circonstance.

Le rêve est à la fois l'expression de nos pensées les plus intimes et la part la plus méconnue de nous-même. C'est une expérience nocturne très souvent oubliée au réveil. Alors que notre raisonnement logique s'efface pour laisser place à l'expression de nos émotions, des scénarios improbables nous entraînent dans une vie parallèle durant la nuit.

Le vague souvenir qu'il nous laisse au réveil se charge de mystère et d'émerveillement. Principalement visuel il laisse en mémoire des images non partageables, destinées à rester de l'ordre du fantasme.

Pourtant, des tentatives existent pour rendre le rêve accessible à l'état de veille. La science et les arts, notamment, travaillent de façon parallèle à la compréhension, à l'appropriation et au partage de cette expérience dans la vie réelle. Quelles sont les limites de cette quête ? Comment le processus photographique peut-il contribuer à donner une visibilité à ce phénomène à priori insaisissable ?

Ce mémoire se propose d'analyser les différentes expérimentations scientifiques, techniques et artistiques, mises en oeuvre pour restituer l'impression du rêve à l'état de veille.

Mots-clés : rêves, onirique, image, mental, neurosciences, machine, nuit, mémoire

# ABSTRACT

Dreams are the very expression of our most intimate thoughts, but they are also our most unknown facet. They are a night-time experience, generally forgotten at the moment of waking up. While our rational thinking fades out to be replaced by the expression of our emotions, impossible scenarios bring us into a parallel life, inconceivable when awake, but plausible at night.

The vague memory they leave us with, is full of mystery and wonder. Mostly visual, the dream prints images in our mind that we can't share, intended to stay there as a fantasy.

However, there are some attempts to make the dream available when awake. Science and arts, particularly, work for the understanding, the appropriation and the sharing of this experience into reality. What are the limits of this quest ? How can the photographic process contribute to make visible this ineffable phenomenon ?

This work aims at analyzing the different experiments made with the help of scientific, technical and artistic devices, in order to render dreaming impressions while awake.

Keywords : Dream, Image, Mental, Neuroscience, Machine, Night, Memory

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Remerciements</b> .....	5
<b>Résumé (français)</b> .....	7
<b>Résumé (anglais)</b> .....	9
<b>Avant-Propos</b> .....	15
<b>Introduction</b> .....	17
<b>1 Les Neurosciences au service du rêve</b> .....	21
1.1 <i>Définition scientifique du rêve</i> .....	21
• Définition.....	21
• Composantes fondamentales d'un rêve.....	23
• Imagerie par résonance magnétique.....	29
1.2 <i>Image mentale</i> .....	33
• Résultats actuels.....	33
• Un résultat non abouti.....	35
• Des caractéristiques visuelles proche d'une forme d'expression artistique .....	37
1.3 <i>Le corps endormi</i> .....	41
• Rêve et imagination.....	41
• Action du corps et stimuli extérieurs.....	47
• Ted Spagna, une contribution artistique à la science.....	55
<b>2 Approche Artistique du rêve</b> .....	63
2.1 <i>Codes de représentation du rêve dans l'art</i> .....	63
• Rêve et fiction.....	63
• Les codes visuels de mise en abîme du rêve dans la fiction.....	73
• La temporalité.....	83
2.2 <i>Recomposer une image rêvée</i> .....	89
• Représentation d'un rêve, approche figurative.....	91
• Représentation d'un rêve, approche abstraite.....	101
• Similitude entre le procédé photographique et le rêve.....	107

2.3 <i>La machine au service du rêve</i> .....	113
• Méthodes photographiques et optiques pour représenter le rêve.....	113
• Les machines à rêve.....	119
• Les algorithmes, une imagination numérique.....	123
<b>3 Représentation impossible, Suggérer le rêve/Utiliser le rêve</b> .....	131
3.1 <i>Le rêve, visualisation réaliste impossible</i> .....	133
• L'humain et la machine, les limites.....	133
• Rêve inconscient collectif ou individuel ?.....	137
• Point de vue éthique.....	141
3.2 <i>Le rêve comme source d'inspiration</i> .....	145
• Objectif personnel.....	145
• Le cadrage photographique face à la composition du rêve, alliés ou ennemis ?.....	147
3.3 <i>Suggérer le rêve</i> .....	153
• Le regard aveugle.....	155
• Le rêve par les mots.....	157
• La photographie, suggestion visuelle partielle.....	161
<b>Conclusion</b> .....	167
<b>Présentation de la partie pratique</b> .....	173
<b>Bibliographie</b> .....	177
<b>Table des illustrations</b> .....	181
<b>Annexe</b> .....	191

## Carnet n°3 - 07/03/19 - R3



JACQUET Matisse, JACQUET Laureenn, *Juliette*, dessin numérique, réalisé d'après une description de photographie capturée en rêve, 2019

Je participe à une soirée avec des amis de l'école. Nous sommes au dernier étage, immense et vide, d'un immeuble. Des baies vitrées donnent sur une terrasse (ressemblant à un énorme échafaudage, avec des rambardes, qui surplombe le vide). Des poutres en acier suspendent le toit de cette terrasse. Ce n'est pas très beau, ça ressemble à un bâtiment abandonné. Nous sommes tous très bien habillés, en robes à paillettes brillantes, en costumes. Des spots de lumière rouge et bleue baignent l'espace. Tout le monde danse, on s'amuse, on profite. J'ai mon appareil photo et je capture ces moments, tout en dansant. D'un côté de la pièce, des gens se déplacent avec des échasses (je prends leurs jambes en photo, dans cette lumière sombre et bleue). De l'autre côté, certains essaient de voler en sautant de façon très énergique, j'essaie, c'est super agréable. On se déplace sur la terrasse. Il y a un paysage avec des montagnes au loin. Elles sont éclairées de bleu, de rose et de jaune pâle et ressortent devant le ciel noir de la nuit, c'est magnifique. La terrasse est baignée de la lumière rouge des spots. Juliette passe devant moi. Elle porte une robe argentée qui reflète cette lumière rouge. Elle danse devant la rambarde. Je la prends en photo, en cadrant les poutres en acier, avec les montagnes en arrière plan. Tout est très net, sauf Juliette que le mouvement de sa danse a flouté. J'ai réglé mon appareil sur une haute sensibilité qui donne à l'image une matérialité granuleuse et j'aime beaucoup le rendu. Amandine arrive à côté de moi et s'appuie contre le mur. Je fais passer les réglages de mon appareil photo de F22 à F2 et réalise un portrait d'elle toujours dans cette lumière rouge. Puis Marie-Pierre, Amanda, Amandine et Ana vont sur l'autre côté de la terrasse (qui forme un L), toutes alignées. Elles se penchent sur la rambarde et leurs robes sont prises dans le vent du vide. Cette fois c'est une lumière blanche qui fait ressortir la brillance de leurs robes. Je les photographie à travers la vitre. Je veux les rejoindre mais je n'y arrive pas. Je m'assois un moment pour regarder toutes les photos que j'ai prises. Je me réveille.

Le rêve est une part de notre vie à la fois intrigante, passionnante et inaccessible. Contrairement à la vie éveillée, il ne s'inscrit pas dans une continuité temporelle. De plus c'est une expérience solitaire, non partageable, qui prend essence dans les souvenirs et l'imagination du rêveur, dans ses pensées, ses émotions, ses ressentis et ses sensations. Pour des raisons que nous ignorons, il est en grande partie oublié au réveil. Il constitue de ce fait un territoire étrange qui pousse notre curiosité à chercher des solutions pour le faire sortir de l'ombre. Lieu de tous les possibles, il est aussi mystérieux que merveilleux. Étudié parallèlement dans les arts et depuis peu, par la science, il partage les points de vues, mais ne se précise jamais dans une forme définitive, transmissible dans le réel.

Les neurosciences étudient le rêve dans une démarche à la fois scientifique (avec des appareils de mesure précis) et partiellement subjective. Actuellement, le seul accès au contenu des rêves en est le souvenir au réveil. Il est naturellement limité par la mémoire, mais aussi transformé par le raisonnement du rêveur et les limites qu'il imposera de lui-même au dévoilement de son intimité. Le rêve est un territoire qui nous appartient, que nous choisissons ou non de partager. Il est, en ce sens, très difficile à étudier dans une forme objective. Comment la science, communément associée à l'objectivité, peut-elle fonder une analyse de ce domaine qui se caractérise par sa subjectivité ?

Dominé par le sens de la vision, le rêve est une source infinie d'images. Il puise dans le connu pour créer des formes nouvelles, qui vont elles-même être perçues comme réelles. Ces images attirent l'intérêt des artistes qui tentent d'en restituer une forme accessible, de les matérialiser afin de les rendre partageables. Ici nous nous intéresserons principalement au phénomène visuel qui apparaît durant le rêve, ainsi qu'aux formes de restitution ou d'utilisation de ces images qui s'inscrivent plus ou moins dans la mémoire de chaque individu.

Pourquoi ces images suscitent-elles tant notre intérêt ? Quel est l'objectif poursuivi

dans la quête de représentation du rêve, autant dans les domaines artistiques que scientifiques et techniques ? Que se passe-t-il dès lors que cette matérialisation devient partiellement possible ? Quelles sont les limites à la fois matérielles, physiques et éthiques ? Quels vont être les moyens employés, et quelle va être la différence de mode exploratoire entre une vision scientifique et artistique dans ce territoire inconnu ?

La science fournit aujourd'hui des images de l'activité cérébrale enregistrée durant le rêve. Nous verrons comment ces images peuvent s'inscrire dans une démarche à la fois scientifique, par un procédé rigoureux, et artistique, avec un rendu imprécis et pouvant être interprété. Parallèlement, les artistes vont se baser sur le souvenir pour rendre compte de l'expérience visuelle du rêve. Nous verrons les différents codes qui se sont établis pour définir une image de rêve, et en quoi ils sont plus ou moins compatibles et représentatifs de la nature même du rêve.

Photographier le rêve est un des plus grands fantasmes de l'amateur de rêve. La photographie et le rêve ont cette capacité commune à induire la réalité en proposant quelque chose de nouveau. Comment pouvons-nous faire coexister ces deux domaines ? En quoi la photographie est-il un dispositif propice à la restitution visuelle d'un rêve ? Quelles sont les solutions photographiques pour la retransmission de l'expérience du rêve ?

Pourquoi nourrir une pratique artistique de ses rêves spontanés ? En quoi le rêve influence-t-il la créativité ? Ou plus précisément, est-ce qu'il permet de développer des images inédites ou un mode d'organisation narratif libéré des codes littéraires ? Nous verrons enfin quelles sont les alternatives à une restitution exhaustive d'un souvenir du rêve, qui permettraient d'induire une expérience rêvée dans la réalité partagée.

# 1 Les neurosciences au service du rêve

## 1.1 Définition scientifique du rêve

- **Définition**

Le sommeil fait partie des activités du cerveau essentielles à la survie. Il entraîne une modification de fonctionnement du corps et de l'esprit et constitue ainsi un terrain d'étude bien plus complexe que l'état de veille. Le rêve apparaît comme une expression de l'activité nécessaire du cerveau endormi. Une hypothèse dominante en neurosciences actuellement est que le sommeil, et donc le rêve, permettrait la création d'un équilibre psychique en travaillant sur les émotions, l'apprentissage et la mémorisation, en retraitant et modifiant les traces mnésiques en général et les traces mnésiques émotionnelles en particulier.

Le sommeil est un état de perte de conscience partielle de l'environnement qui se divise en deux phases principales, le sommeil lent et le sommeil paradoxal. Ces deux phases forment un cycle qui se répète quatre à six fois durant le sommeil. Le sommeil paradoxal (appelé ainsi à cause du paradoxe entre l'activité électrique cérébrale intense et l'immobilité corporelle) est la phase finale des cycles de sommeil. Elle est caractérisée par une activité cérébrale similaire à celle de l'éveil, et tend à s'allonger en fin de nuit. L'activité cérébrale peut être mesurée par les ondes électriques produites par les neurones du cerveau, qui présentent une haute fréquence et une amplitude faible durant le sommeil paradoxal, contrairement à la phase de sommeil lent où les ondes sont de basse fréquence et de grande amplitude.

Durant le sommeil paradoxal, les muscles sont inertes, paralysés, et des saccades oculaires surgissent régulièrement. Le rythme cardiaque et la respiration deviennent variables. Lors de la découverte de cette phase du sommeil vers la fin des années 1950, Les chercheurs ont supposé que ce stade de sommeil était celui du rêve. Toutefois, de nombreuses études récentes ont montré que nous rêvons aussi bien en sommeil lent qu'en sommeil paradoxal. Et le rapport entre le contenu des rêves et

la différence d'activité entre ces deux phases de sommeil reste encore inconnu pour l'instant.

Le rêve est une expérience subjective qui survient de manière spontanée pendant le sommeil et qui agence ensemble des fragments de souvenirs récents ou anciens ou des pensées de la journée, créant ainsi un univers inattendu, nouveau, pouvant paraître absurde ou métaphorique. C'est un lieu mental, inatteignable, incontrôlable et pourtant beaucoup tentent d'y avoir accès dans le but de l'interpréter, de l'étudier, de le décortiquer selon différentes approches.

Celle de l'art d'abord, la peinture servant, dès le paléolithique, à représenter l'expérience vécue par le rêveur. Celle de la philosophie et de la psychanalyse aussi, Freud décrivant le rêve comme un espace d'expression codée de l'inconscient<sup>1</sup>, dès le début du 20<sup>e</sup> siècle. Mais également comme objet de recherche scientifique, avec la première approche expérimentale au 19<sup>e</sup> siècle. En 1893, Calkins a publié les premiers résultats statistiques sur le rêve et a montré que certains aspects du contenu de celui-ci pourraient être quantifiés<sup>2</sup>. Au 20<sup>e</sup> siècle, les travaux menés sur la neurophysiologie du sommeil, avec notamment la découverte du sommeil paradoxal, éclairent ce mystère d'un jour nouveau. Aujourd'hui, les deux disciplines que sont l'art et science restent toujours en quête d'une représentation de cet univers inaccessible à l'observation directe.

- **Composantes fondamentales d'un rêve**

Le rêve est multi-sensoriel, en quatre dimensions, mais pour des raisons qui nous sont inconnues, il est dominé par le sens de la vision ; en tout cas, c'est le souvenir dominant à l'éveil. Il donne lieu à des images inédites, qui n'existent nulle part ailleurs que dans l'esprit. Il ne reproduit jamais un souvenir en entier de manière fidèle. Il

---

<sup>1</sup> Sigmund Freud, *L'interprétation des rêves*, Autriche, Edition Franz Deuticke, 1900, 643p

<sup>2</sup> Mary Whiton Calkins, *Journal Américain de la psychologie*, Etats-Unis, Edition Presses de l'Université de l'Illinois, 1893 [nb de pages non référencé]

est, par définition, un phénomène créatif auquel serait enlevée la part de contrôle et d'intention consciente. En effet, du point de vue psychanalytique, il est une création de l'affect, forgé par la mémoire et les émotions, qui sont aussi à l'œuvre dans la production artistique et la sensibilité aux arts. Se souvenir de ses rêves, les penser, s'y intéresser, c'est prendre conscience de notre activité psychique nocturne. Les images vues et les faits oniriques vécus restent alors en mémoire et peuvent dans certains cas influencer consciemment ou inconsciemment la création artistique, voire la stimuler.

Les connaissances actuelles montrent que, du point de vue cérébral, l'éveil est caractérisé par le contrôle et la logique alors que le sommeil paradoxal l'est par les émotions et les associations comme le rêve semble l'être également.

La caractéristique primordiale du rêve est qu'il induit une impression de réalité. «La loi fondamentale du rêve est qu'on ne s'y étonne pas, sauf si l'étonnement appartient lui aussi au rêve»<sup>3</sup>. Quoi qu'il se passe dans son sommeil le rêveur pense «c'est bizarre, mais c'est normal»<sup>4</sup>. La nuit, nous n'utilisons pas les mêmes circuits neuronaux que pendant la journée. Par exemple, le cortex préfrontal dorsolatéral qui gouverne à la fois le raisonnement logique et nos prises de décision est désactivé. Tout ce que voit le rêveur est donc vraisemblable, il ne se questionne pas sur l'incohérence des événements, ni sur l'altération de la temporalité. Son rêve semble être indépendant de sa volonté. C'est, en partie, ce qui en fait sa qualité immersive.

Le plus souvent, le rêveur est la première personne de l'expérience, il fait partie de son rêve. Il voit depuis ses yeux plutôt que de se voir agir. Les régions limbiques associées au processus émotionnel sont activées. Ce sont elles qui, à partir des mémoires épisodiques et sémantiques, produisent des scénarios qui entrelacent les souvenirs. L'émotion (découplée, diminuée ou bloquée durant le rêve) n'étant pas inhibée par le contrôle de la volonté, est le moteur du rêve selon Freud et Solms. Cette

---

<sup>3</sup> Roger Caillois, *L'incertitude qui vient des rêves*, Edition Idée/Gallimard, 1983, p.55

<sup>4</sup> Marien Tillet, extrait de la pièce de théâtre *Paradoxal*, Thriller Scientifique, 2016, 1h20

théorie est mise en avant par les chercheurs en neurosciences Raphael Vallat, Benoit Chatard, Mark Blagrove et Perrine Ruby, dans l'étude "Caractéristiques des sources mnésiques de rêves"<sup>5</sup>, réalisée en 2017, pour laquelle de nombreux participants ont cherché à identifier dans leurs rêves des souvenirs de leur vie éveillée. Les résultats ont suggéré que "L'émotion pourrait (...) être la balise qui décide comment chaque information est traitée pendant le sommeil".<sup>6</sup> Les chercheurs ont en effet observé que le rêve atténuait l'intensité émotionnelle des traces mnésiques qu'il incorpore.

Durant le rêve, le cerveau n'imagine pas l'action de son corps, il fait l'action. Le cerveau envoie des informations motrices au corps. Ce sont les mêmes signaux qu'à l'état de veille. Par exemple, si le rêveur se met à courir, le cerveau endormi enverra la même information aux muscles des jambes du corps endormi, qu'il le ferait à l'état de veille. Cet aspect renforce sûrement le sentiment subjectif de réalité. Les muscles sont paralysés durant le sommeil paradoxal. C'est l'atonie musculaire qui est due à un blocage de la commande motrice au niveau du tronc cérébral<sup>7</sup>. Les commandes motrices n'atteignent plus les muscles afin que le dormeur, pendant cette phase où le cerveau est très actif, ne mette pas en action corporelle ses rêves et n'effectue pas de mouvements qui pourraient être dangereux (l'activité des muscles respiratoires, du muscle cardiaque, de ceux des yeux et de l'oreille moyenne est cependant conservée). Le rêve est donc plus qu'une simple image. C'est une expérience.

La limite fondamentale qui fait du rêve un événement mystérieux et inaccessible est le souvenir altéré qui lui est associé. La transition entre le sommeil et l'éveil inclut une perte de mémoire immédiate et irrémédiable (si nous ne faisons pas l'effort d'y penser et de nous y intéresser). L'oubli du rêve est l'un des plus grands obstacles à son étude. Même si l'on sollicite des participants qui se souviennent souvent de

---

<sup>5</sup> Raphael Vallat, Benoit Chatard, Mark Blagrove et Perrine Ruby, "Caractéristiques des sources mnésiques de rêves : Une nouvelle version du paradigme de correspondance de contenu pour prendre en compte les mémoires banales et distantes", 2017, p19

<sup>6</sup> *Ibid* p.15 "Emotion could in this case be the tag which decides how each items of information is processed during sleep" traduit de l'anglais par Laureenn Jacquet

<sup>7</sup> Michel Jouvet, François Michel, *Corrélations électromyographique du sommeil chez le Chat décortiqué et mésencéphalique chronique*. C. R. Seances Soc. Biol. Fil 153, 1959, pp422-425.

leurs rêves, les souvenirs risquent malgré tout d'être partiellement modifiés par la conscience éveillée.

Enfin, le rêve est en quelque sorte une fiction contrôlée et organisée par nos propres émotions, selon une logique irrationnelle. Il pourrait donc s'agir d'une œuvre inconsciente de l'esprit. Par ailleurs, il s'éloigne de la forme traditionnelle de la fiction par son altération de la temporalité : il n'y a pas de début ni de fin, pas de suite logique, les événements s'enchaînent dans un ordre qui semble aléatoire, et le rêveur subit le scénario. Mélangeant des morceaux d'expériences vécues et des souvenirs. Le rêve crée une nouvelle expérience que le rêveur vit comme si elle était réelle.

- **Imagerie par résonance magnétique**

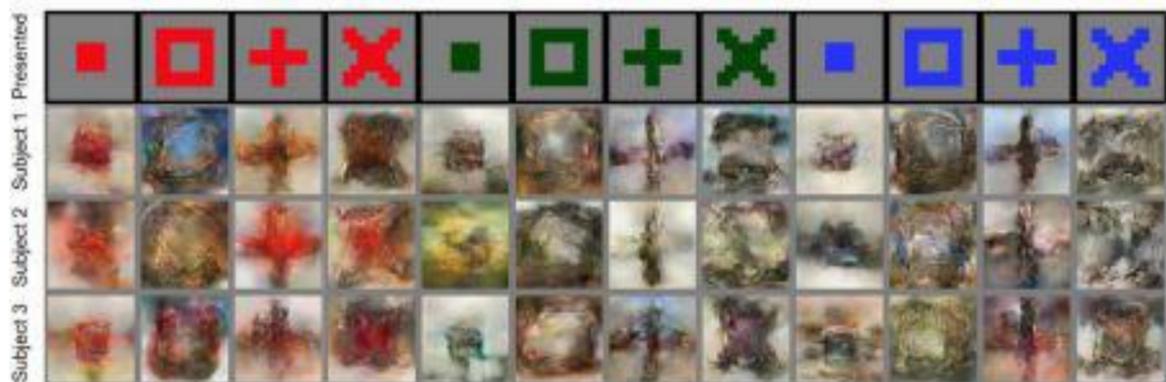
L'IRM (imagerie par résonance magnétique) est une méthode qui permet de mesurer l'activité des différentes zones du cerveau en utilisant le principe de résonance magnétique. C'est l'outil principal des neurosciences et c'est avec celui-ci que plusieurs études sur le rêve ont été entreprises. Certains neuroscientifiques s'appliquent aujourd'hui à trouver un moyen de reconstruire l'image d'un rêve à partir de l'activité cérébrale (débit sanguin cérébral régional) enregistrée par l'IRM.

L'étude des chercheurs japonais Yukiyasu Kamitani, Tomoyasu Horikawa, Masako Tamaki et Yoichi Miyawaki, "Décodage neuronal de l'imagerie visuelle durant le sommeil"<sup>8</sup> est l'une des premières, en 2013, à avoir abouti à des images représentatives du contenu mental du rêveur durant le sommeil. L'étude consistait à reconstituer le contenu visuel de la pensée (objets, présence humaine, environnement), à partir de l'activité cérébrale.

Les chercheurs ont comparé l'activité cérébrale enregistrée à l'état de veille (alors que des images sont montrées aux participants suivant le thème rêvé rapporté par

---

<sup>8</sup> Horikawa Tomoyasu, Tamaki Masako, Miyawaki Yoichi & Kamitani Yukiyasu, *Supplementary Materials for Neural Decoding of Visual Imagery during Sleep*, Science AAAS, 2013



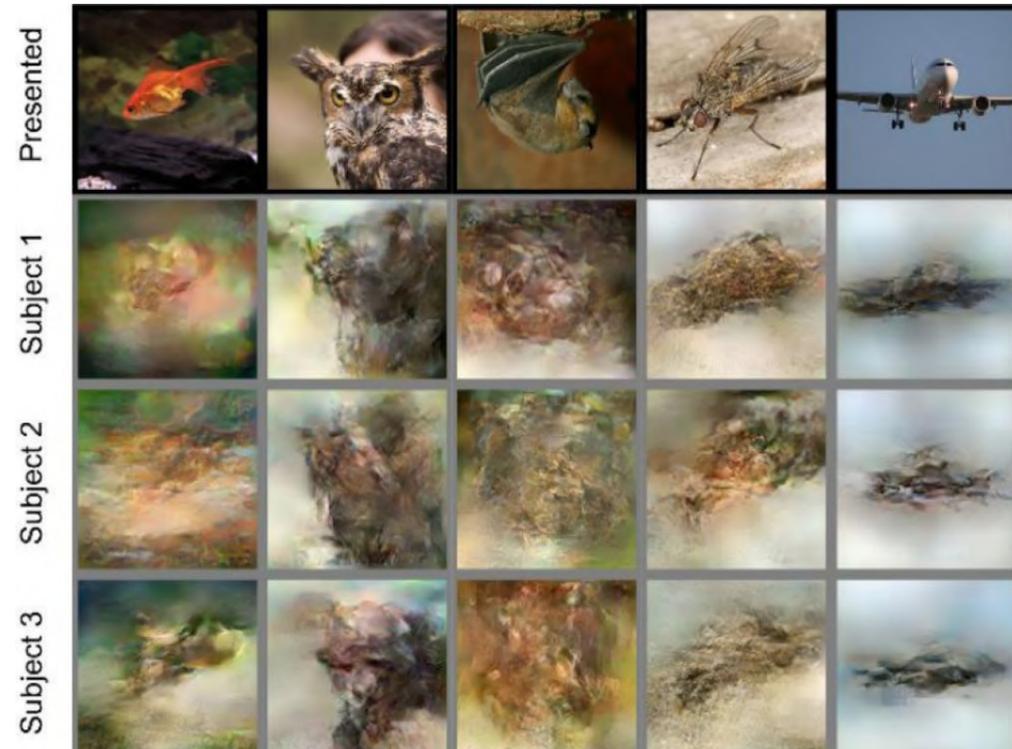
III.1 : KAMITANI Yukiyasu et AL./BIORXIV, Reconstitution des images perçues par trois sujets à partir des données d'IRMf

les rêveurs) avec celle enregistrée durant la première phase du sommeil. Ils ont dans un premier temps constaté qu'il y avait une forte similarité entre l'activité cérébrale à l'état de veille et dans celui de sommeil, dans le cortex visuel. .

Ils ont donc entrepris d'établir une cartographie fonctionnelle des zones du cerveau actives quand on voit un objet donné. Pour ce faire, ils ont montré des images aux participants, tout en enregistrant leur activité cérébrale à l'état de veille. La cartographie cérébrale ainsi constituée a été associée à une base de donnée géante des images correspondantes. Ils ont ensuite fait le chemin en sens inverse, en reconstruisant des images à partir de l'activité du cerveau endormi, et de la base de données d'images. Ces expérimentations se sont donc étalées sur une longue période, car pour établir le lien entre les images et les signaux du cerveau, il faut un grand nombre d'exemples. L'équipe de Yukiyasu Kamitani a ainsi créé un logiciel d'intelligence artificielle perfectible servant à décoder l'activité cérébrale pour en restituer des images.

Ils ont commencé par tester le décodage à l'éveil en utilisant l'activité cérébrale pour déduire ce que voyait un sujet éveillé lorsque qu'il regarde des formes simples (Illustration 1). Ils arrivaient dans ce cas, à voir un schéma d'activité qui était reconnaissable et reproductible. Mais avec des images détaillées complexes, la tâche était plus difficile et le résultat beaucoup moins bon.

L'équipe Japonnaise a fait malgré tout le pari d'essayer de décoder l'activité cérébrale de personnes endormies pour en déduire les images dont ils rêvaient, sachant pertinemment qu'il ne serait pas possible d'obtenir un résultat de bonne qualité. Ils ont tenté l'expérience en supposant qu'il y ait une correspondance entre activité cérébrale et contenu de la pensée. L'expérience n'a pas été guidée par un désir de réussite mais plutôt de mise en évidence de la possibilité éventuelle de déduire quelques informations grossières sur le contenu du rêve en prenant en compte l'activité du cortex visuel .



Ill.2 : KAMITANI Yukiyasu et AL./BIORXIV, Reconstitution des images perçues par trois sujets à partir des données d'IRMf



Ill.3 : KAMITANI Yukiyasu et AL./BIORXIV, Décodage Neuronal d'imagerie visuelle 35 secondes avant le réveil, Vidéo expérimentale, Japon, 2013, 22sec, captures d'écran (0:10, 0:19, 0:22min)



Ill.4 : Gallant Lab, Reconstruction d'un film à partir de l'activité cérébrale humaine, Vidéo expérimentale, Etats-Unis, 2011, 28sec, capture d'écran (0:26min)

## 1.2 Image mentale

- **Résultats actuels**

L'équipe de Yukiyasu Kamitani obtient, à l'état de veille, des inférences d'images mentales, qu'elle compare à l'image effectivement visualisée par l'individu (Illustration 2). Des sessions d'IRM à l'éveil avec de nombreuses images présentées aux participants ont permis de faire correspondre un pattern d'activité cérébrale à un type d'image. La machine peut ensuite faire le chemin inverse et faire correspondre un type d'image à un pattern d'activité cérébrale. Ce qui donne ce résultat troublant dans lequel nous pouvons remarquer une réelle similitude entre les images reconstituées à partir de l'activité cérébrale et les images test présentées, au niveau des formes, des couleurs, et entre les différents sujets.

Avec cette même méthode, ils ont également inféré un film sensé représenter les trente dernières secondes d'activité visuelle du cerveau des participants avant l'éveil (Illustration 3). Cette vidéo est la première et la seule tentative de représentation imagée d'un rêve, restituée grâce à un outil algorithmique utilisant les données cérébrales. Ce résultat s'apparente plus à une succession d'images symboliques qu'à des représentations de personnages et d'objets en mouvements.

L'équipe scientifique a donc créé un dispositif qui reproduit une image mentale qui, outre sa ressemblance à l'image de référence, interpelle par son esthétique. En effet, bien que résultant d'un protocole strictement scientifique, elle entre étrangement en résonance avec les codes visuels de représentation artistique d'un rêve.

Deux ans auparavant, en 2011, un autre groupe de recherche du Gallant Lab, avec le projet "Reconstruction d'un film à partir de l'activité cérébrale humaine" (Illustration 4), cherche à reproduire des images mentales à partir de l'activité du cerveau, en se concentrant uniquement sur la vision éveillée. Le principe est le même, à la différence qu'il construit sa base de données à partir de films en mouvement, plutôt que d'images fixes, et en utilisant l'activité de tout le cerveau, au lieu de procéder par zones. Il a

ainsi obtenu des résultats beaucoup plus proches de la réalité. Cette expérience n'a pas été testée durant le sommeil, mais elle présente la possibilité d'une éventuelle restitution plus réaliste de l'expérience rêvée.

- **Un résultat non abouti**

L'activité cérébrale d'une personne endormie étant très différente de celle à l'état de veille, les connaissances scientifiques actuelles ne peuvent permettre de restituer avec objectivité l'image rêvée. Ce n'est pas le principe qui pose problème mais le niveau de complexité. La perception comprend une grande part d'interprétation. Dans l'état actuel des choses, il est scientifiquement impossible de savoir si l'activité enregistrée s'applique ou non à l'image que voit le rêveur.

De plus, quand quelqu'un est mis en situation d'expérimentation, cela peut avoir une influence sur l'activité cérébrale, surtout lorsqu'il s'agit d'une étude aussi délicate que l'analyse du rêve durant le sommeil. Les participants sont sortis de leurs habitudes, ils rêvent dans le cadre d'un protocole précis. Ils n'ont pas un sommeil stable du fait des réveils successifs, nécessaires à l'expérience. Les nuits sont décousues, ce qui rend l'exercice difficile à mettre en place et, de ce fait, très rare. Ces expériences s'étalent sur des années d'expérimentation et bien que les résultats obtenus semblent prometteurs, nous n'en sommes pas encore arrivés à une machine universelle qui décoderait facilement (et encore moins en dehors d'un laboratoire) les rêves de n'importe qui.

Les expérimentations sur l'imagerie visuelle du rêve n'ont pu être produites qu'en stade 1 du sommeil, pour une question de facilité. Le stade 1 est le premier stade du sommeil qui surgit presque instantanément à l'endormissement, il fait apparaître des rêves particuliers qu'on appelle : "hallucinations hypnagogiques". L'avantage de concentrer les expériences sur cette phase est qu'en réveillant un sujet seulement quelques minutes après qu'il se soit endormi, les chercheurs pouvaient avoir la certitude que son récit de rêve correspondrait très exactement à l'activité du cerveau enregistrée, et non à un rêve vécu quelques heures plus tôt dans la nuit. Mais, concernant cette méthode, nous pouvons nous demander si ces rêves des toutes

premières minutes de sommeil sont réellement comparables ou non aux songes probablement plus construits, narrativement parlant, du sommeil lent et du sommeil paradoxal de fin de cycle (qui sont, de fait, beaucoup plus difficiles à observer en IRM).

Ensuite nous remarquons que les images obtenues sont plus des symboles, des objets particuliers ou des formes de personnages que des scènes construites (un avion, un animal...). Nous sommes ici très loin encore d'une reconstitution d'un univers rêvé paraissant être la réalité, mais plutôt uniquement dans une association de symboles qui défilent devant nos yeux. De plus, il n'y a pas de place pour l'invention, seules les images répertoriées dans le corpus identifié peuvent être repérées. Et cela ne peut correspondre qu'à des symboles, des objets figés, des personnages sans action, sans interaction aucune ...

Avant de pouvoir réellement restituer un rêve, il faudra encore attendre quelques années, voire certainement un futur lointain. Cependant, cette équipe a réussi à montrer que, dans le principe, ce serait possible. Ce qui est à la fois intrigant et inquiétant. Les conséquences d'une telle découverte poseraient beaucoup de questions éthiques<sup>9</sup>. Pour l'instant, les seules informations que les neuroscientifiques parviennent à déduire de l'activité du cerveau endormi avec une fiabilité correcte est le fait que le rêve contienne une personne ou un objet..

- **Des caractéristiques visuelles proches d'une forme d'expression artistique**

Les images obtenues par Yukiyasu Kamitani, de par leur caractère inachevé, imprécis, et flou, se situent dans un entre-deux de la représentation : partiellement identifiables mais pas tout à fait abstraites. Elles ouvrent l'espace de l'imaginaire qui s'ingénie à les compléter. Ces formes abstraites, par leur aspect dégradé et éloigné de la réalité, ainsi que par leur texture, pourraient très bien avoir été peintes

---

<sup>9</sup> Voir partie "Point de vue éthique" (3.1), p141



Ill.5 : HUIYGHE Pierre, *Environnement*, écran autoportant, installation vidéo 10im/sec, Serpentine Galleries, Kamitani Lab, Kyoto University & ATR, 2018

ou photographiées. De plus, elles stimulent l'imaginaire en ouvrant un champ possible d'interprétations, ce qui interpelle d'autant plus que ce sont des images dites "mentales". Nous pourrions voir en elles le produit de l'interprétation que chacun se fait d'une même image, et de ce fait nous interroger sur l'universalité de la vision humaine sur les formes, les couleurs... Peut-être ne voyons nous pas tous la réalité de la même façon,

Pierre Huyghe, un artiste plasticien français a justement collaboré avec Yukyiasu Kamitani, afin de récupérer et retravailler ces « images mentales » et d'en faire par la suite une exposition aux galeries Serpentine à Londres (Illustration 5). Il a été captivé par ces tentatives infinies de matérialiser des visions mentales. Il a donc utilisé le logiciel du neuroscientifique pour obtenir des images à partir de pensées visuelles qu'il a dictées à des participants volontaires sous scanner IRM. Il a ainsi produit des créations artistiques participatives qui se positionnent entre le processus de génération spontanée, le processus de création et le processus d'imagination, qui se différencient tous les trois par un contrôle plus ou moins établi de la part de l'artiste.

Il les a ensuite présentées en grand format sur des écrans lumineux, et les a définies comme produits de la conscience. Elles semblent résulter d'une association d'éléments disparates, iconiques, plus ou moins reconnaissables, issus d'une matière informe en train de se constituer comme forme ou de se défaire. Pierre Huyghe a animé ces images en les faisant vaciller sur les écrans, d'une image à l'autre, des dizaines de fois par seconde.

Ces représentation floues et saccadées laissent ici place à l'interprétation des visiteurs. Elles semblent laisser apparaître pendant des milli-secondes des animaux ou des objets déformés, qui se transforment et ne prennent jamais le temps de s'installer dans une forme définitive. Ces vidéos sont soutenues par de la musique concrète<sup>10</sup> qui s'ajoute à l'ambiance clignotante et douce du rythme des images.

<sup>10</sup> Musique concrète : Genre musical apparu dans les années 1940, permis par les techniques électroacoustiques, considéré comme un art acousmatique. [source : Wikipedia]

Les images ne sont jamais arrêtées dans une forme définitive. Cet aspect qui leur est donné illustre le fait qu'une image est toujours fondamentalement partielle. À partir de milliers d'images réelles, enregistrées dans une base de donnée qui ne cesse de croître, de nouvelles images pixélisées prennent forme, construites à partir de données provenant directement du cerveau humain. De nombreux artistes explorent aujourd'hui l'intelligence artificielle, combinée avec l'image mentale déduite de l'activité cérébrale, pour créer quelque chose de nouveau, assemblage d'intelligence biologique et artificielle. Ces images sont à la fois porteuses d'espoir et de crainte pour ceux qui se soucient de l'avenir de l'art et des neurosciences<sup>11</sup>, car elles interrogent justement les frontières entre les sciences et les arts.

## 1.3 Le corps endormi

- **L'imagination et le rêve**

Par définition, l'imagination est l'acte de produire une image mentale, tandis que le rêve est un phénomène d'imagerie spontanée, d'association de plusieurs représentations. Dans un rêve tout est créé par l'esprit, inspiré du réel, mais libéré du contrôle et de la raison.

*Dans un de mes rêves, je savais que rien n'existait, et que derrière moi il n'y avait rien mais j'allais créer quelque chose en me retournant. Je me retournais, et je voyais des architectures incroyables et je savais que c'était mon inconscient qui faisait ça<sup>12</sup>.*

Le rêve et l'imagination sont par nature liés. L'hypnothérapeute posera la question suivante à son patient, avant de démarrer une séance : « Est ce que tu rêves ? », pour savoir si le patient est ou non un "grand rêveur" (personne se souvenant aisément de

---

<sup>11</sup> Voir partie "Point de vue éthique" (3.1), p.141

<sup>12</sup> Lionel Stocard, entretien réalisé par Laurelenn Jacquet le 13 Mars 2019, Annexe 1, p.191

ses rêves). Ce qui lui permet de qualifier son pouvoir d'imagination et sa capacité à s'immerger dans un univers hors du réel. Cela le renseigne sur la capacité de la personne à se créer des images mentales, mais surtout à lâcher prise, et à mettre de côté le contrôle de soi. Cette question préliminaire suppose que quelqu'un qui se souvient de ses rêves aurait une meilleure capacité de créativité et donc, plus de facilité à partir en état de semi-sommeil, d'hypnose.

Pourtant, nous pourrions nous demander si le fait d'inventer des images en état de veille, ce que font la plupart des artistes visuels, n'est pas une manière de court-circuiter les rêves spontanés qui, du coup, n'auraient plus besoin d'être générés pendant le sommeil pour contribuer à l'équilibre psychologique humain... Il est possible que la pratique du rêve et la pratique artistique aient cette fonction commune, via leur créativité, de rétablir un équilibre psychologique invoquant la mémoire, principalement visuelle et affective. En effet, l'activité créative libère l'inconscient d'un besoin d'expression qui s'effectue aussi dans le rêve nocturne. Par ailleurs, le rêve est un phénomène spontané, alors que l'art est intentionnel. De ce fait, les deux pratiques ne peuvent avoir le même sens, le même objet. Le rêve et l'art sont des activités distinctes qui ne se substituent pas à l'imaginaire, qui est lui en perpétuel mouvement. Mais ils puisent tous deux dans cette source la matière première de ce qu'ils créent.

De plus, au niveau physiologique, le processus d'imagination est différent du processus de création visuelle du rêve. Nous avons vu plus haut que le cerveau envoie des commandes motrices au corps, qu'il fait vivre les mouvements rêvés au lieu de simplement les imaginer. Il en est de même pour le processus visuel. Le cerveau possède deux cortex visuels. À l'état de éveillé, le cortex visuel primaire (l'entrée), fonctionnant comme un capteur, reçoit l'information et la transmet au cortex visuel secondaire (la sortie), ce qui permet au cerveau de reconstruire l'image captée. Le processus d'imagination nécessite uniquement l'activation du cortex visuel secondaire. Il permet de former une imagerie mentale plus ou moins précise suivant la capacité d'absorption, d'imagination du sujet. Il s'agit de voir sans regarder, en puisant dans la mémoire et en créant des associations. Le cortex visuel primaire reste inactif. Durant le rêve, les deux cortex visuels sont actifs. Le chemin entrée/sortie se

fait dans le sens inverse de l'état de veille<sup>13</sup>. Le cortex visuel secondaire crée l'image et envoie l'information au cortex visuel primaire. Ce processus pourrait peut-être expliquer les mouvements oculaires qui interviennent durant le sommeil paradoxal.

Cet élément pourrait constituer un autre argument (outre le contrôle par les émotions et le dysfonctionnement partiel de la conscience) de l'impression de réalité des rêves. L'expérience visuelle du rêve se rapproche plus de la perception du réel que de l'imagination à l'état de veille. Si l'environnement ressemble à la réalité, et si nous voyons de la même façon le jour comme la nuit, il est alors impossible de douter de la réalité de cette perception.

*Elle [l'imagination] n'a pas de part au spectacle qui lui est présenté et dont la composition est due à une autre imagination, inconnue, anonyme, hors de portée. (...) elle jaillit d'une source mystérieuse, qui paraît plus profonde et intérieure, plus sûre, plus vraie (...).*<sup>14</sup>

Roger Caillois interroge la frontière entre la réalité et le rêve. Il insiste tout au long de son récit sur le fait que l'expérience du rêve paraît aussi réelle voire plus réelle que la réalité elle-même. Il en devient impossible de distinguer la réalité du rêve. Ce chemin inverse entre les deux cortex visuels n'apparaît que durant le rêve. C'est une expérience que la vision à l'état de veille ne connaît pas. Le rêve peut parfois donner l'impression d'une clarté sensorielle renforcée, et tout ce qui se passe au niveau cérébral et corporel est compatible avec cette impression. Une hyper-réalité se dessine devant nous, notre perception est augmentée, nos sens sont décuplés.

Ainsi l'installation de Pierre Huyghe s'éloigne de l'univers du rêve. En demandant aux participants d'imaginer des choses, il ne les met pas dans les mêmes conditions qu'à l'état de rêve. Leur imaginaire est restitué, mais l'image du rêve n'existe que dans le rêve car elle demande un fonctionnement cérébral qu'il est impossible

<sup>13</sup> Allen R. Braun, Thomas J. Balkin, Nancy J. Wessenden, Fuad Gwadr, Richard E. Carson, Mary Varga, Paul Baldwin, Gregory Belenky, Peter Herscovitch, *Modèle dissocié d'activité dans les cortex visuels et leurs projections pendant le sommeil rapide mouvement humain*, sciencemag.org, SCIENCE, vol 279, 1998, pp91-95

<sup>14</sup> Roger Caillois, *Op. cit.*, p.87

d'expérimenter à l'état de veille. Ainsi même si il était possible de rendre visible une image rêvée dans une reproduction physique, artistique ou expérimentale, nous ne pourrions jamais la voir de la même façon.

- **Action du corps et stimuli extérieurs**

C'est sur le corps que la réalité des choses se vérifie. Pour prendre conscience qu'il est dans un rêve, le rêveur lucide utilise des méthodes tactiles, comme tirer sur son doigt, pincer son nez... si le doigt s'allonge, si il parvient à respirer nez bouché et bouche fermé, alors il est dans un rêve<sup>15</sup>.

Le corps endormi est un vrai mystère et beaucoup de questions restent encore sans réponses aujourd'hui. Au cours de ses recherches sur le sommeil paradoxal, Michel Jouvét a réalisé une expérience sur un chat, en empêchant l'atonie musculaire<sup>16</sup>. Le chat s'était alors mis à marcher, à courir et à chasser en dormant. Cette expérience renforçait l'hypothèse de l'époque selon laquelle le rêve intervient en sommeil paradoxal. Elle démontrait également que le cerveau envoyait des commandes motrices au corps qui pouvaient être relatives aux mouvements réalisés durant le rêve. Ainsi, l'étude des personnes atteintes de troubles du comportement en sommeil paradoxal (TCSP), une pathologie privant le corps de l'atonie musculaire (joliment représentée sous forme de danse du sommeil dans le court-métrage "Angoisse"<sup>17</sup> de Bianca Li), permettrait de comprendre plus facilement l'univers du rêve, du moins certains aspects. Mais cette pathologie ne permet d'analyser que les rêves du sommeil paradoxal. Comme nous le savons, nous rêvons également en sommeil lent, sauf que, pour des raisons qui nous sont encore inconnues, le fonctionnement est différent. Le cerveau n'envoie pas de commandes motrices, l'atonie musculaire n'est plus active. C'est donc en sommeil lent qu'une personne non atteinte de TCSP bouge, se retourne, passe d'une position à l'autre, fait des gestes qui n'ont a priori

---

<sup>15</sup> Voir partie "Rêve et fiction" (2.1) p.63

<sup>16</sup> Michel Jouvét, Jean-Paul Sastre, *Le comportement onirique du chat*, *Physiol. Behav.*, 1979, 22, pp979-989

<sup>17</sup> Bianca Li, *Angoisse*, Court métrage, 2012, 6min11sec

aucun rapport avec les rêves, mais sont de l'ordre du confort du corps.

Durant le sommeil, l'enveloppe corporelle s'immobilise, mais ne perd pas de sa sensibilité aux phénomènes externes. Les capacités cognitives restent totalement opérationnelles, les stimuli extérieurs sont alors détournés vers des perceptions imaginaires. Une pression sur le corps endormi peut interférer avec le rêve, et même l'influencer. Par exemple, j'ai fait ce rêve où il m'était impossible de marcher. Je devais parcourir une grande distance, mais ma chaussure me faisait mal. Quelque chose sous mon pied faisait pression, et c'était extrêmement désagréable. À mon réveil, je me suis rendue compte que la barre du bout de mon lit exerçait une pression sous la plante de mon pied. Il en est de même pour un son, des mots entendus, qui seront repris par des personnages et feront sens dans le rêve. Mais aussi une douleur qui peut se manifester sous forme d'image et concentrer le rêve sur la partie du corps concernée. La soif aussi, ou l'envie d'uriner, qui vont faire apparaître du liquide sous quelque forme que ce soit et peut être même entraîner le réveil indispensable au besoin physiologique. Même des fonctionnements internes dont nous n'avons parfois même pas conscience peuvent interférer dans l'expérience du rêve.

Par exemple certains rêves peuvent faire apparaître des formes anthropomorphiques, cauchemardesques, des visages ou des corps déformés. Ces cauchemars sont parfois dûs à un traumatisme du rêveur, à un événement négatif ou à des pensées parasites. Ils peuvent aussi être dûs à la situation physique ou à l'état de santé du rêveur. En effet, il peut apparaître lorsque le rêveur est fiévreux ou lorsqu'il digère un repas du soir trop copieux. L'activité du corps étant directement liée au cerveau, si l'essentiel de l'énergie vitale est mobilisée dans une digestion lourde et longue, peuvent apparaître alors ce qu'on appelle des "rêves de digestion"<sup>18</sup>. En effet, le système digestif projette parfois des images monstrueuses à l'inconscient. De telles images sont des transpositions de l'alchimie qui s'opère à l'insu du rêveur dans son système digestif transformant les aliments qu'il a ingérés. De tels rêves résultent des

---

<sup>18</sup> COLIN Didier, *L'interprétation des rêves*, Dans la série *Pour les nuls*, Paris, édition FIRST, 2017, p.90

projections organiques qui peuvent être effrayantes.

Le corps est à la fois actif dans le rêve et dans la réalité. Il crée le lien. Il est possible que la respiration et les mouvements oculaires du dormeur soient relatifs à celui du rêveur, bien que cela n'ait pas encore été démontré scientifiquement. Lors d'un rêve éprouvant physiquement ou mentalement, le rythme cardiaque ainsi que la respiration vont s'accélérer. D'ailleurs, il est possible également que l'influence se fasse dans l'autre sens. Il est impossible de savoir qui du corps endormi ou du rêve influence l'autre. C'est un échange permanent. Le rêve va adapter son histoire pour que le stimulus en fasse partie. Il crée une incorporation sémantique et symbolique afin de garder une cohérence complète. Le rêve ne change pas de sujet mais il trouve le moyen le plus plausible pour incorporer son sens. Le scénario est alors détourné, afin de garder cette vraisemblance typique de l'expérience du rêve. Et le stimulus, pour qu'il soit incorporé, doit être à la fois assez puissant pour être ressenti dans le rêve mais pas trop pour qu'il ne réveille pas le rêveur. Souvent l'élément du réveil est intégré et peut finaliser l'histoire; tout est créé pour qu'il y ait une forme de logique. D'ailleurs ce phénomène du son du réveil qui s'incorpore dans le rêve a entraîné via le rêve célèbre de la guillotine de Alfred Maury, la théorie de Goblots selon laquelle tout le scénario du rêve se créerait intégralement au moment du réveil :

*Maury rêve qu'il vit sous la Terreur. Après de nombreuses péripéties, il est arrêté, jugé, exécuté. En tombant, le couperet de la guillotine le réveille. De fait, (...) Maury a été réveillé, non par la chute d'un couperet imaginaire, mais par celle d'une flèche de rideau fort réelle. Cette chute l'a donc réveillé, et à moins d'une coïncidence invraisemblable, il faut supposer que le choc inattendu à provoqué le déroulement presque instantané d'une histoire complexe, et même qu'il a suscité celle-ci à rebours, c'est à dire à partir de son dénouement<sup>19</sup>.*

Rien dans les recherches scientifiques actuelles n'appuie cette théorie. Mais cette anecdote de choc du réveil intégré au rêve est restée un exemple typique du stimulus

---

<sup>19</sup> Roger Caillois, *Op. cit.*, p.59

extérieur qui interagit avec le rêve.

Un autre aspect intrigant du rêve est sa capacité à transformer la mémoire sémantique (c'est à dire une information généralisée, non vécue, une connaissance théorique) en mémoire épisodique, donc en fait reconnu comme vécu, en sensation réelle. L'exemple le plus flagrant est l'expérience de la mort ou de la douleur. Le rêve va réussir à nous faire ressentir une expérience que nous n'avons jamais vécue. Le rêveur va projeter l'idée qu'il se fait de cette expérience, à travers les récits des autres. Le rêve qui va lier à ces représentations des sensations, une impression de réalité et de précision est capable de nous faire vivre des expériences sensorielles nouvelles. Dans un de mes rêves, je me suis enfoncée un couteau dans le ventre. Bizarrement je n'ai pas ressenti de douleur, juste un malaise. Je le sentais bouger dans mon ventre, ce qui était extrêmement désagréable. Il y a aussi ce rêve que raconte le Dr. Percy G. Stiles dans son livre « Dream »<sup>20</sup>, lors duquel un homme a retiré sa tête de son corps pour observer l'arrière de son cou. Il y voyait alors l'origine de sa douleur et pouvait mettre une image dessus.

Nous pouvons alors affirmer que, paradoxalement, alors que le souvenir du rêve se manifeste principalement dans sa forme visuelle, la vision est le seul sens non stimuable pendant le sommeil. On ne peut pas voir quand on dort. On peut entendre des sons, sentir des odeurs et avoir des expériences tactiles. Ces sensations activées interagissent et influencent ces rêves très visuels qui se dessinent sous nos yeux : « Ellis a montré que l'esprit de rêve illustre généralement au lieu de ressentir. Au lieu de réaliser la douleur, le sujet lui substitue une vue troublante »<sup>21</sup>.

---

<sup>20</sup> Dr Percy G. Stiles, *Dreams*, Cambridge, Edition Harvard University Press, 1927, 79p

<sup>21</sup> Dr. Percy G. Stiles *Op. cit.*, "Ellis has shown that the dreaming mind usually illustrates instead of feeling. Instead of realizing pain the subject substitutes for it some disturbing sight", traduit de l'anglais par Laureenn Jacquet, p.24

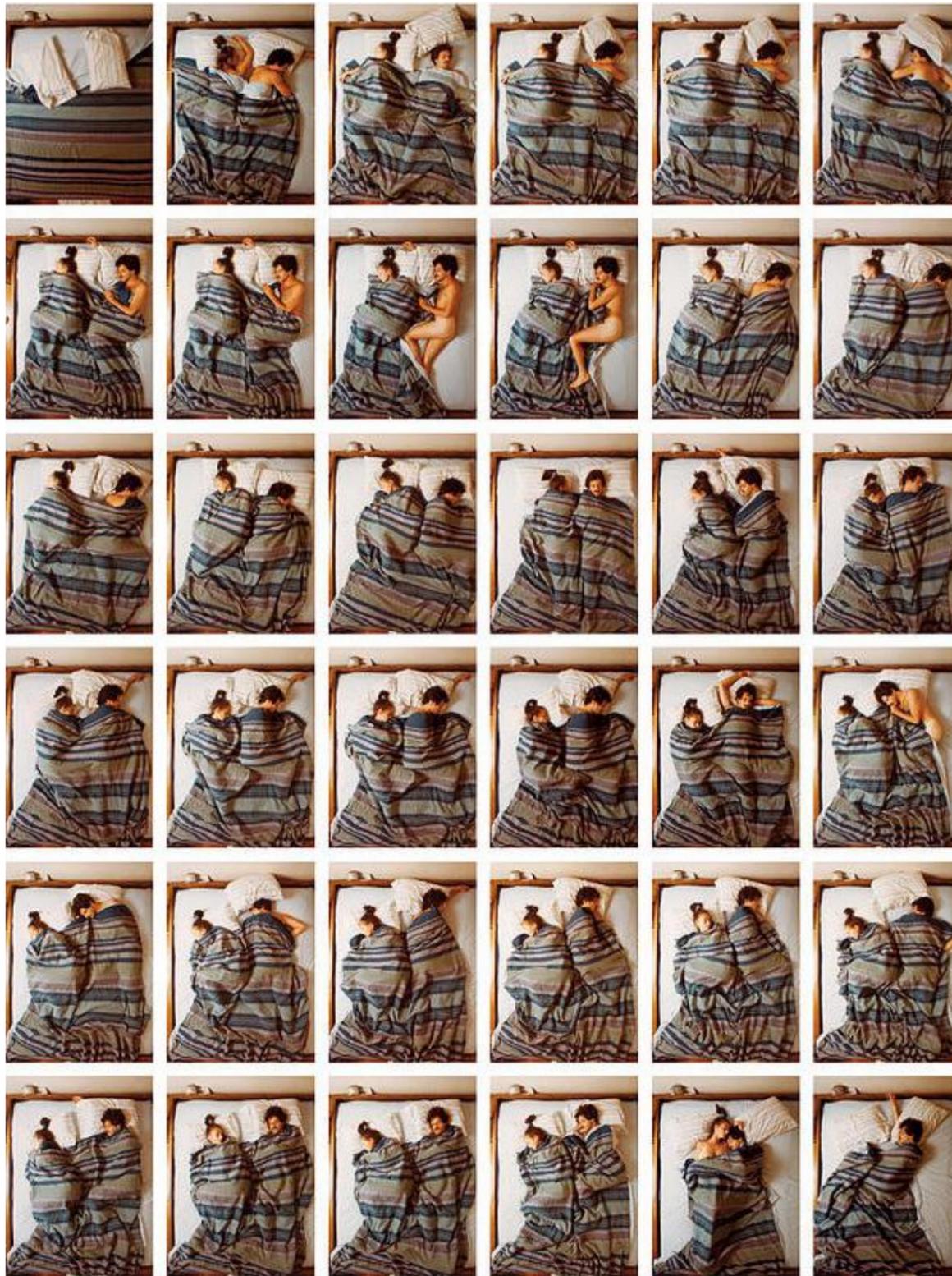
• **Ted Spagna, une contribution artistique à la science**

Parce qu'esprit et corps ne font qu'un, la science ne s'intéresse pas uniquement à l'activité du cerveau pour décrypter le mystère des rêves, mais également aux mouvements du corps endormi. Nous retrouvons également ce type de recherche dans le domaine artistique, qui peut même entrer en synergie avec la science.

Ted Spagna, photographe dans les années 80, était fasciné par la science et la technologie. Il rallia son amour pour l'art dans une étude artistique sur le corps endormi.

Sa série « Sleep » (Illustration 6) a contribué en 1977 aux recherches sur les rêves et le sommeil. Avec un protocole bien précis, il a étudié le comportement du corps durant le sommeil sur de nombreux sujets, humains et animaux. Il a réalisé des planches photographiques d'un point de vue en plongée sur le lit. Ce protocole avait pour objectif de décomposer les mouvements du rêveur selon une logique temporelle, afin de différencier les gestes qui se succèdent au cours du sommeil.

Les nombreuses planches qui composent cette série sont très fortes émotionnellement. Les sujets sont représentés dans leur intimité, dans ce moment privilégié qu'est la nuit. Paradoxalement, les personnes photographiées paraissent tout sauf endormies, les corps s'activent et changent constamment de position. Ces images ouvrent une fenêtre, à l'époque, sur l'activité du corps durant la nuit. Après avoir testé de nombreuses tactiques d'éclairage (infra-rouge, flash, stroboscope...), il décide finalement d'utiliser la lumière de la lune pour donner un rendu diurne à ces moments. Ce qui a pour effet d'augmenter le trouble ressenti face à ces images qui nous plongent dans une autre réalité, méconnue. Tout comme le ferait un récit de rêve, ces photographies révèlent beaucoup de choses sur ces personnes, à travers leurs mouvements, leur place dans cet espace privé de la chambre, les comportements des couples.... C'est un livre ouvert sur une l'intimité, le laisser aller, sur ces nuits qui constituent un tiers de nos vies, mais sur lesquelles nous n'avons aucun contrôle. Lorsque Ted Spagna a commencé à se prendre en photo lui même durant la nuit, il a eu l'impression de découvrir une autre personne.



Ill.6 : SPAGNA Ted, *Billy et Anita*, Montage Photographique Argentique, Etats-Unis, 1980



III.7 : SPAGNA Ted, *Alexis*, Montage Photographique Argentique, Etats-Unis 1981

Outre le côté expérimental, il voulait donner à cette danse du sommeil un certain aspect esthétique contrôlé. Les mouvements des corps sont accompagnés d'une lumière travaillée, qui adoucit les formes. Les sujets choisissaient leurs plus beaux draps. Son travail devient par moment irréaliste (il utilise par exemple de longues poses qui donnent aux corps un aspect fantomatique). Ce point de vue en plongée permet de capturer tout les éléments du cadre dans un ensemble graphique et efficace. Il a utilisé un intervalometre, chaque série de portrait est un ensemble de 20 à 30 images prises à 15min d'intervalle. Le temps est l'élément principal, il impose sa forme aux images.

Ce dispositif donne ainsi lieu à un travail à la fois esthétique, mais surtout protocolaire, motivé par un déficit d'objectivité. À la manière d'une étude scientifique, sa recherche s'applique au plus grand nombre de sujets possibles, de tout âge, de tout type (adultes, enfants, bébés, personnes âgées, en couple, seules, avec animal de compagnie...). Il a également étudié le comportement des animaux d'un zoo alors qu'il s'était fixé comme objectif d'étudier les comportements des personnes atteintes de schizophrénie, de somnambulisme, et d'astronautes en gravité zero (travail qu'il n'a pas pu réaliser, faute de moyens). La planche « Alexis » (Illustration 7) contient une petite horloge qui indique l'heure précise des prises de vue, et démontre ce cadre d'étude scientifique de la série.

Ted Spagna a travaillé avec le Dr. Allan Hobson et Paul Earls sur l'exposition « Un portrait expérimental du cerveau humain » qui présentait une personne endormie, dont l'activité cérébrale était enregistrée durant le sommeil à l'aide d'un électroencéphalogramme. Le dispositif lui envoyait des signaux visuels et sonores (des lasers de 10 couleurs différentes et un synthétiseur polyphonique). Le spectacle, associé aux portraits de Ted Spagna, a voyagé dans de nombreux pays du monde.

*Les photographies de Ted Spagna, plus que n'importe quel médium, ont œuvré à rendre la science*



III.8 : SPAGNA Ted, *Wave Of Sleep*, Montage Photographique Argentique, Etats-Unis, 1980

Son travail novateur entrainé dans le courant de la coopération entre science et art, qui a commencé avec l'étude d'Etienne Jules Marey, ainsi que d'Edward Muybridge (1830/1904). Alors que leurs photographies s'appliquaient à décomposer les mouvements humains et animaux à l'éveil, Ted Spagna, lui, révéla la vie du corps durant la nuit, ce qui n'avait jamais été fait. Selon le Dr. Allan Hobson, les portraits de Ted Spagna révèlent non seulement une part cachée et intime de soi, mais permettent également, par la diversité des tenues et des lieux de vie, de dénoter une fonction de communication du sommeil inattendue, en tant que comportement social. Ce qu'ils ont découvert grâce à ce travail est la preuve définitive de l'existence d'un rythme biologique naturel durant le sommeil (les 90 min du cycle du sommeil), de la phase éveillée à la phase de sommeil profond, puis de la remontée en sommeil paradoxal. Les séries d'images montrent non seulement à quel moment du sommeil le sujet se trouve, mais aussi à quelle profondeur. Elles rendent cette étude accessible et compréhensible au grand public.

Par ailleurs, les mouvements du corps ne donnent, à priori, pas accès au contenu des rêves. Alors qu'il se situe à deux endroits à la fois (physiquement dans le lit, et actif dans l'espace du rêve), le corps ne communique pas avec ce qu'il se passe réellement autour de lui. Aucun geste ne semble exprimer une action particulière. Ainsi le corps ne permet de connaître l'état du rêveur que dans une infime mesure. Cet aspect démontre, que le corps endormi participe (avec le souvenir qui s'efface au réveil), à la préservation de l'espace du rêve comme intimité strictement personnelle.

La contribution de Ted Spagna à la science du sommeil est tout de même largement connue et documentée aujourd'hui dans la littérature. Il fut le premier à utiliser la méthode photographique du time-lapse (disponible depuis plus de cent ans) dans un travail ayant un intérêt scientifique. Une technique simple, directe et efficace pour

---

<sup>22</sup> Dr. Allan Hobson, *Sleep*, Edition Rizzoli, New York, « Ted Spagna's photographs have done more than any other medium to make sleep science visible and, hence, directly understandable to the general public », traduit de l'anglais par Laureenn Jacquet, p.11 2013

l'étude du comportement. Nous pouvons nous demander ce que nous pourrions obtenir de cette même méthode appliquée à l'observation du visage endormi par exemple. Le travail de Ted Spagna pourrait inspirer de nouveaux artistes et scientifiques, les inciter à travailler ensemble, à mélanger les médias, à dépasser les clivages pour donner le plus de chances possibles à la découverte.

## 2 Approche Artistique du rêve

D'où provient ce désir de représenter les rêves ? Notre curiosité face à cette expérience hors norme pousse certains artistes à explorer ce territoire sous toutes les formes possibles. Le rêve est un potentiel créatif, libéré de toute contrainte, de toute forme de raisonnement, de quelconque retenue. Cette autre réalité est d'autant plus marquante et obsédante qu'elle est contrôlée par nos émotions (positives comme négatives), et se présente (à tort) comme un territoire de liberté sans limites, où tout est possible. Tous les fantasmes peuvent se réaliser. Les morts reviennent à la vie. On peut voler, respirer sous l'eau. Tout espace peut être conquis. Dans une confusion générale, le rêve devient synonyme de désir irréalisable. Alors pour revivre ces expériences, nous tentons de les raconter, de les restituer, de les faire sortir de l'ombre, nous voulons les amener à la réalité de l'état de veille, à travers des représentations artistiques visuelles, sonores, tactiles...

### 2.1 Codes de représentation du rêve

- **Rêve et fiction**

Par définition, les fictions sont des histoires fondées plus souvent sur des faits imaginaires que sur des faits réels. Une œuvre de fiction peut être orale, écrite, relever du domaine de la littérature, du cinéma, du théâtre et de toute autre forme audiovisuelle. Les fictions sont des formes d'expression qui s'apparentent au rêve. Elles sont des créations de l'imagination. Elles s'inspirent de la réalité pour en créer une nouvelle, dans une autre temporalité, dans une autre dimension. Elles naissent au début de l'intrigue, nous plongent dans une réalité, absorbent notre esprit par le contrôle partiel de nos émotions. Nous vivons l'intrigue avec les personnages, nous avons peur pour eux, nous pleurons pour eux, nous nous émerveillons, nous nous laissons guider par le rythme imposé. Les fictions peuvent avoir cette capacité à immerger le spectateur dans une autre réalité. Elles agissent comme un enchantement qui prend fin avec le dénouement de l'intrigue. Dans le rêve, il s'arrête au réveil. La différence est que durant la nuit, nous sommes sous l'emprise du rêve ; la seule façon d'en sortir est de se réveiller, et nous ne savons pas que nous rêvons. Alors que

dans une fiction, l'esprit ne s'abandonne que dans une mesure infime. Nous pouvons l'arrêter, reprendre nos esprits, sortir de cette emprise à tout moment puisque la conscience garde la maîtrise. Dans les deux cas, ce sont les émotions qui prennent le pas sur la pensée rationnelle.

L'irrationalité est le lien le plus évident qui associe le rêve au domaine de la fiction. Un lieu où tout est possible, et où nous pouvons croire à l'incroyable. Dans les deux cas un univers sans limite se dessine, libéré de la raison et de la logique que nous connaissons à l'état de veille. Mais tout ces faits irrationnels et incroyables sont baignés dans une atmosphère réaliste, basée sur les repères de notre monde éveillé, afin de provoquer cette impression de vraisemblance.

Depuis la Renaissance, les formes fictionnelles historiques et culturelles conventionnelles de la littérature, du théâtre et du cinéma, se sont normalisées avec les règles des unités (lieux/espace/temps). Elles sont habituellement organisées selon une logique chronologique (rapports de causes à effet). Le rêve quant à lui s'éloigne de ces règles. Il est déstructuré, il n'y a ni début, ni fin. Il emporte l'esprit dans un monde qui n'existe que dans une réalité parallèle et qui n'a aucune continuité dans la réalité éveillée. Les ellipses font tout de même partie du mode fictionnel conventionnel. Le cinéma en particulier les utilise assez régulièrement. Nous pouvons émettre l'hypothèse que ces principes aient pu être inventés dans les rêves spontanés et auraient ainsi infiltré les œuvres fictionnelles pour s'imposer de manière conventionnelle puisque les deux domaines se rejoignent sur beaucoup de points.

Ainsi, d'une certaine manière, ces deux domaines peuvent interagir. La fiction peut utiliser le rêve comme source d'inspiration, comme matière première. Elle peut également tenter d'en faire une représentation fidèle, s'en nourrir. Il arrive aussi fréquemment que le rêve fasse ressortir des éléments de fictions (on peut rêver d'un film ou d'une image, visionnés durant les jours qui précèdent le rêve). Mais le rêve est vécu à la première personne, il est en quatre dimensions, le corps est impliqué, le rêveur est plus qu'un simple spectateur. Il agit et prend des décisions. Même incontrôlés, ce sont ses actes qui définissent l'histoire. Le rêveur est alors à la fois acteur, auteur et spectateur de ses rêves. La fiction et le rêve sont tous deux des

créations, à la différence près que l'une est spontanée, libérée de tout contrôle et l'autre, intentionnelle et partageable dans le réel.

Nous pouvons estimer que le rêve est un fantasme jamais atteint par le domaine de la fiction, une fiction tellement réussie qu'elle perturbe le spectateur, qu'il ne sait plus la distinguer de la réalité. Certains films ou livres peuvent faire cet effet. Le spectateur, ou le lecteur, est tellement impliqué, touché, par ce qui vient de se dérouler devant ses yeux, par ce qu'il vient de lire, qu'il a du mal à revenir à la réalité. Son esprit ne décroche pas de l'histoire, de ses personnages et de leurs péripéties. Mais ce qui, par nature, compose une fiction (forme de récit, début et fin, continuité...) s'éloigne le plus souvent de la forme du rêve (perte de logique structurelle, bouleversement de la temporalité...). La non logique temporelle et structurelle du rêve est très rarement représentée de la sorte.

Quentin Dupieux, dans son film sur le rêve, justement intitulé « Réalité »<sup>23</sup>, s'éloigne de toutes les formes traditionnelles de fiction au cinéma et adopte une forme apparemment incohérente, propre au domaine du rêve. Il trouble le spectateur, lui fait perdre ses repères, et finalement, abandonner le principe du rapport de cause à effet qui fonde la perception et la compréhension du monde à l'éveil. On finit par accepter cette incohérence. Dans ce film dont le thème principal est le cinéma, le réel se mêle au rêve et à la fiction, tout les repères sont chamboulés.

Durant le rêve, la conscience est dupée. Selon Roger Caillois, elle serait prisonnière de ses pouvoirs. Présente, active mais sous l'emprise du rêve. Incapable de raisonner, de prendre le contrôle. Cependant il y a plusieurs niveaux. La conscience peut parfois s'élever, prendre le dessus. Nous nous sommes intéressés au rêve lucide qui permet ce détournement de l'emprise du rêve. Il met en relation le processus spontané du rêve et le contrôle raisonné du créateur. C'est la cohabitation entre l'état de veille et de sommeil, qui ouvre potentiellement une faille accessible au mode fictionnel dans l'espace du rêve. Le rêveur va actionner une sorte de déclic, un geste habituel à l'état

---

<sup>23</sup> Quentin Dupieux, *Réalité*, France, 2014, 87min, couleur

de veille qui, reproduit dans le rêve, l'amènera à se poser la question : « Est ce que je rêve ? » et à réactiver le raisonnement logique de sa conscience. « Il s'agit donc d'une conscience réflexive puisque nous pouvons nous demander si nous rêvons »<sup>24</sup>. Que se passe-t-il lorsqu'un rêveur est libéré de l'emprise du rêve ? peut-il créer à l'infini ? est-il maître du scénario ? Le rêve devient-il un terrain créatif contrôlé que le rêveur, à la manière de l'artiste, pourrait façonner comme bon lui semble et en faire une fiction préméditée qui prendrait forme de façon immédiate ? Le sujet serait ainsi habité par deux intentionnalités : l'une spontanée, l'autre contrôlée, qui pourraient dialoguer et ainsi, composer un scénario ensemble.

Le rêve lucide est un dysfonctionnement du rêve que l'on peut actionner volontairement ou non. Il précède la phase du réveil, qu'il provoque en général. Mais certains grands rêveurs parviennent avec de l'entraînement à contrôler l'euphorie et le surplus d'émotions qui surviennent au moment du déclic, de la conscience soudaine du rêve, et entraînent le réveil. Passé cette phase, ils peuvent agir, ils sont maîtres de leurs actions. Mais surtout, ils peuvent observer en détail ce monde intérieur. Nous entendons communément parler de « contrôle des rêves » pour définir le rêve lucide. Mais « il n'est aucune opération de la conscience intelligente, active, responsable, dont le rêve ne puisse fournir la contre-façon dans un mode passif, machinal et fasciné »<sup>25</sup>. Ainsi le rêve lucide ne permettrait pas une liberté absolue, mais une sorte d'ouverture sur le rêve qui, lui, continue à contrôler le rêveur.

*Parce que cette expérience s'est heurtée à mes suppositions sur le rêve lucide, un étrange émerveillement a commencé à se former dans mon esprit. Si le rêve lucide reflétait juste ce que je m'attendais à vivre, alors comment une chose inattendue pourrait-elle se produire?*<sup>26</sup>

Robert Waggoner étudie le rêve lucide sous tous ses aspects, à travers sa propre

---

<sup>24</sup> Michel Jouvett, *Le sommeil et le rêve*, édition Odile Jacob, Paris, 2000, p.131

<sup>25</sup> Roger Cailliois, *Op. cit.*, p.72

<sup>26</sup> Robert Waggoner, *Rêve lucide, Passerelle vers le soi intérieur*, édité par Moment Point, Massachusetts, "Because this experience clashed with my assumptions about lucid dreaming, an odd wondering began to form in my mind. If the lucid dream just reflected what I expected to experience, then how could anything unexpected occur?", traduit de l'anglais par Laurenn Jacquet, 2009, p.53

expérience. Il découvre que des faits inattendus continuent de surgir, alors que, lucide, il pensait être le maître de son rêve, du scénario, et pouvoir diriger tous les objets, toutes les personnes avec lesquelles il interagit. Il définit le rêve lucide comme une ouverture sur le rêve, qui permettrait de voir plus distinctement ce qui s'y passe, avec plus de clairvoyance que dans un rêve banal. D'ailleurs, de nombreux témoignages de rêves lucides révèlent le fait que la vision serait décuplée, en comparaison avec un rêve non lucide, que tout serait plus net, plus précis, plus défini que la réalité elle-même, et le souvenir n'en est que plus précis également. D'ailleurs, cette sensation d'hyper-réalité et d'euphorie en rêve lucide, peut se rapprocher de l'hyper-sensibilité aux stimuli extérieurs vécus sous l'emprise de certaines drogues psychotropes. Tout est exagéré, tout paraît plus clair, plus net, limpide. Ce sont deux états qui projettent la conscience dans d'autres dimensions, et qui dans certains cas se confondent dans une représentation visuelle commune (forme de spirale hypnotique par exemple, mais nous y reviendront)<sup>27</sup>.

Ainsi, la création du rêve, même lorsque que l'on pense pouvoir en être à l'origine, reste contrôlée par une force plus puissante et la part de liberté n'est qu'infime. Le rêveur lucide, tout comme le rêveur non lucide, progresse dans ce monde intérieur et observe ou agit en conséquence, de façon plus ou moins contrôlée. En rêve lucide, il est libre d'interagir ou non, il est libre de ses gestes. Mais ce que nous pouvons découvrir dans le rêve non lucide est le comportement que nous dictent nos émotions, nos désirs, notre esprit libéré de tout raisonnement. Dans quelle mesure notre interaction dans l'univers spontané du rêve peut-elle être considérée comme artistique ?

L'art doit être partagé pour exister en tant qu'art, alors que le rêve, lui, n'appartient qu'à l'esprit du rêveur et n'a de sens que pour la personne concernée, puisque c'est a priori le résultat de ses émotions, de ses pensées, ses souvenirs, son état... L'action de rendre partageable un rêve permettrait de lui donner une dimension de création artistique, comme un artiste construit une production de son imaginaire pour

---

<sup>27</sup> Voir Philippe Lambert, *Rêve.onf*, p.103

la donner à voir. Mais est-il possible alors de rendre l'expérience vécue en premier lieu accessible de la même manière à toute autre personne qu'au rêveur lui-même ? Comment transposer un rêve dans la réalité, comment le partager si le propre du rêve est d'être vécu comme réel ? Quelles sont les solutions formelles qui sont adoptées pour recomposer l'environnement onirique initial, enregistré dans la mémoire de manière incertaine, et pour lui donner une forme de réalité, tout en préservant sa particularité bizarre ? Enfin, si la fiction est une sorte de rêve composé à l'état de veille, comment signifier la représentation du rêve dans la fiction ? Comment distinguer une fiction de rêve dans une fiction de réalité ?

- **Les codes visuels de mise en abîme du rêve dans la fiction**

Le mode fictionnel qui nous intéresse ici est visuel. La musique et la littérature cernent un espace-temps en creux, sans image prédéfinie, propice au déploiement de l'imaginaire visuel, nous y reviendrons. Une forme fictionnelle visuelle peut se réaliser sous deux apparences construites. L'une est fixe, comme pour la peinture et la photographie. Elle peut se définir par des "flashes" de rêves, des images capturées dans le flux de la mémoire insaisissable, une image figée d'un souvenir qui s'inscrit dans une temporalité troublée. L'autre est composée sur une durée : littéraire, théâtrale, cinématographique ou musicale. La construction est alors développée en récit, qui pourra prendre des formes diverses et variées, mais qui, pour s'appliquer au rêve, devra s'imprégner d'une temporalité particulière, qui défie les lois de la logique rationnelle.

Il est difficile de comprendre les rêves, de les saisir dans leur globalité, leur continuité, puisqu'il s'inscrivent dans une autre dynamique que ce que l'on vit à l'état de veille, et parce que nos souvenirs sont brouillés au réveil. Pourtant, le rêve est très présent dans l'histoire de l'art, il a souvent intrigué et inspiré les artistes (peintres, photographes, réalisateurs...). Beaucoup ont tenté de le donner à voir dans leurs œuvres. Alors, au fil du temps des codes de représentation du rêve se sont établis. En effet, il était nécessaire de pouvoir signifier de façon compréhensible le basculement entre l'état de veille et le sommeil, faire comprendre aux spectateurs que l'action qui se déroule dans le rêve ne fait pas partie de la continuité de l'intrigue, mais qu'elle se

place dans une autre logique temporelle, dans l'esprit du rêveur.

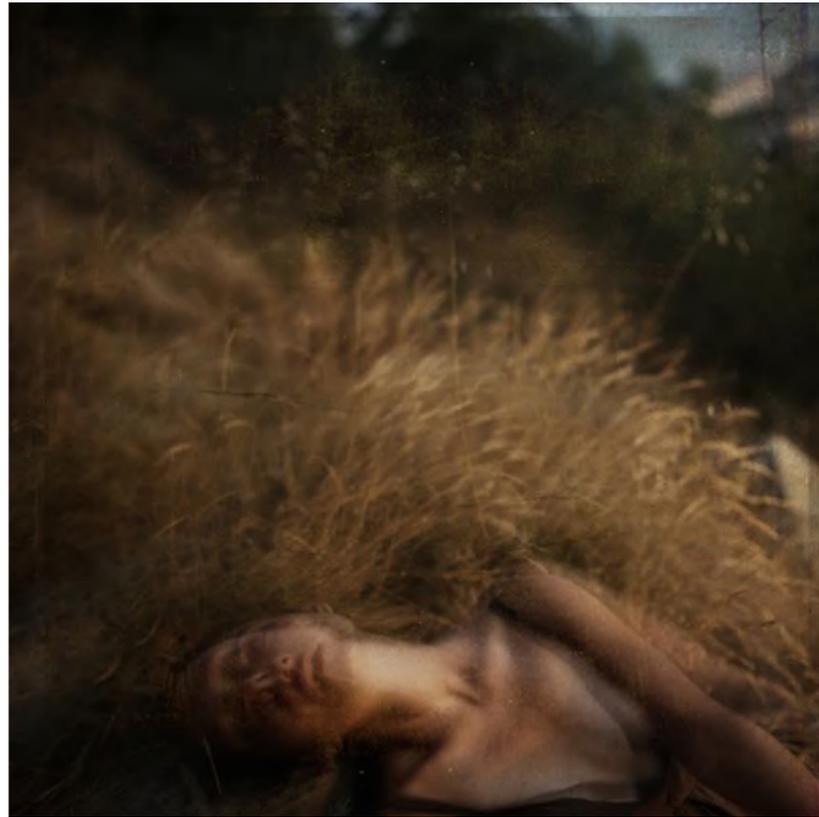
La lumière par exemple est un code de transition largement utilisé pour signifier ce basculement d'un état à l'autre. Sous forme de flash lumineux, elle marque un changement radical de vision, elle entraîne le spectateur dans les différents espaces du rêve et interrompt l'obscurité de la nuit pour mettre en lumière une phase cachée de notre âme. Par exemple, dans sa pièce de théâtre « Paradoxal »<sup>28</sup>, Marien Tillet utilise beaucoup d'effets lumineux, extrêmement rapides, presque stroboscopiques, qui ont pour particularité de perturber le regard du spectateur. Par un effet presque hypnotisant, les flashes de lumière nous plongent dans un état de perte de repères de l'espace. Ce qui permet de nous amener dans un autre univers visuel, celui du rêve, ou de l'éveil. Ils construisent la transition et maintiennent l'illusion du rêve.

Un traitement particulier de l'image du rêve va ensuite établir une certaine atmosphère et constituer ainsi un moyen de différenciation avec l'état de veille. Les indices visuels de formes et de couleurs sont répétés dans les nombreuses représentations qui sont faites du rêve. Ainsi, l'inconscient collectif les a intégrés à travers la vision des arts plastiques, photographiques ou cinématographiques. C'est ce qui permet aujourd'hui au spectateur de comprendre presque automatiquement si il s'agit d'un rêve. Ces indices s'établissent sur des caractéristiques réelles du rêve, mais, paradoxalement, ils produisent des résultats qui, bien souvent, s'éloignent de la réalité visuelle du rêve.

La représentation artistique d'un rêve est dépendante du souvenir que l'on en a lors de l'éveil. Un souvenir qui s'effrite, vague et embrumé. Il est difficile de percevoir la chronologie, l'espace, les personnages, toutes les informations relatives au rêve de façon distincte. Il nous vient des images, mais elles sont altérées, ont-elles vraiment existé ? Ou bien est-ce notre raison éveillée qui nous pousse à donner un sens à nos souvenirs incomplets, en créant de nouvelles images ?

---

<sup>28</sup> Marien Tillet, *Op. cit*



Ill.9 : CHAUSHEVA Katia, *L'été*, 2012, Bulgarie, épreuve gélatino argentique, Moyen format

Le niveau de distorsion entre le rêve endormi et le souvenir du rêve à l'éveil nous est inconnu. Nous ne savons pas quelle est la part relative au rêve, et celle inventée à l'éveil qui a permis de ficeler l'histoire sous une forme relativement cohérente. C'est peut-être l'espace de transition du sommeil à l'état de veille qui distord et brouille l'image que nous nous faisons de nos rêves. Et cette approximation va se traduire par une représentation floue qui va déformer l'image et la rendre encore moins accessible. En photographie cela peut se manifester par du flou de mouvement, comme dans cette photographie de Katia Chausheva (Illustration 9), ou de profondeur de champ, du flare, ou encore une superposition de matières. Ce filtre visuel se définit comme une traduction picturale ou photographique d'un souvenir vague. Ce sont des repères communs qui indiquent au spectateur que l'on a basculé dans la sphère onirique. Ce basculement peut être également initié par une forme de spirale, qui en plus de troubler la vision, désoriente le sujet dans un mouvement hypnotique.

Le changement de couleur est également un marqueur souvent utilisé pour passer d'un état à un autre. Alors que la réalité est plutôt présentée dans des couleurs fidèles au monde réel, le rêve, lui, est souvent présenté derrière un filtre coloré. Cela lui donne un aspect fictif, suggère un monde intérieur, le place dans un ailleurs, le différencie du réel. Une couleur va primer sur les autres, se démarquer, plonger l'espace dans une atmosphère enivrante. La photographe Dolores Marat, grâce au procédé de tirage Fresson, présente dans toutes ses photographies une dominante colorée qui leur donne une atmosphère artificielle, oniriques (Illustrations 10, 11, 12). Les lieux sont dénaturés, semblant faire partie d'espaces inconnus, étrangers.

Le bleu par essence est une couleur étroitement liée aux rêves. Elle symbolise la mer et le ciel. Elle ouvre donc de nouveaux horizons, suggérant des espaces immenses aux bordures inatteignables. Le bleu, couleur froide par définition, instaure un climat d'inquiétude et d'incertitude, dans un monde que l'on ne peut contrôler. Il déréalise les matières. Les matériaux perdent de leur consistance. Mais aussi, il évoque plus facilement la nuit que les autres couleurs.

Dans le court métrage "DIX", de Bif (Illustrations 13, 14), la transition entre le rêve et la vie réelle se fait par la température de couleur. Chez le psychiatre, l'ambiance



Ill.10 : MARAT Dolores, *Les deux chats la nuit*, rue Saint-Roch, Bastia, issu de la série *La ville, la nuit*, tirage fresson, procédé gélatino argentique, 1998

Ill.11 : MARAT Dolores, *Au cinéma*, tirage fresson, Procédé Gelatino Argentique.

Ill.12 : MARAT Dolores, issu de la série *Métro*, tirage Fresson, Procédé Gélatino Argentique



Ill.13 & 14 : Bif, photogramme issu de *DIX*, 2011, 7:08, France, captures d'écrans (1:08 et 2:25)

est chaude et réconfortante. Dans l'esprit du patient, en revanche, on est dehors, dans une teinte froide. Au cours des séances, le personnage tente de contrôler la zone d'ombre et d'inconnu de son esprit, appartenant à l'inconscient, et qui l'entraîne constamment vers une fin tragique et violente. Paradoxalement, la conscience est symbolisée par un intérieur chaleureux avec le psychiatre, et l'inconscient par un extérieur exposé au danger. Dans le domaine de la fiction, c'est surtout lorsque le rêve prend une dimension d'angoisse qu'il va prendre cette teinte bleutée. On retrouve les mêmes codes dans le court-métrage de Bianca Li, d'ailleurs intitulé « Angoisse »<sup>29</sup>. Un événement stressant, l'angoisse d'un départ en avion, s'immisce dans le rêve du personnage.

Les peintures de Lionel Stocard sont également baignées de ce bleu onirique (Illustrations 15,16). Il imprègne toutes les matières des lieux imaginaires de l'artiste, les plongeant ainsi dans un rêve constitué d'eau et d'architecture, de courants et d'ouvertures sur un ailleurs. On y reconnaît des puits, des marches, des murs et des bassins, le tout recouvert d'eau, un élément liant et récurant du rêve.



Ill.15 : STOCARD Lionel, *Therme 1*, Huile sur toile, France, 2010, 140 x 190 cm



Ill.16 : STOCARD Lionel, *Paysage et bassin*, Huile sur toile, France, 2012, 116 x 81 cm

L'eau est un fluide enveloppant, elle coupe les sens de toute interaction extérieure, trouble la vue et l'ouïe, isole un plongeur. Elle est à la fois rassurante et inquiétante. Dans son prisme, tout se déforme, les choses prennent un autre sens. La perte des sensations proprioceptives caractéristiques de l'environnement terrestre (attraction, pesanteur) libère des possibilités de mouvement comme dans l'environnement du rêve, où tout est possible pour les corps humains, même voler. L'environnement aquatique est emblématique du rêve, car l'eau a la même caractéristique que le rêve permettant à chacun de plonger dans un état libéré de contraintes.

L'état du corps dans l'eau présente des analogies avec l'état de suspension et de flottement du temps pendant le sommeil. Les apnéistes en quête de profondeur connaissent la narcose, une période hallucinatoire causée par le taux important de CO2 dans un corps sous pression. Cette expérience est vécue comme un rêve

<sup>29</sup> Bianca Li, *Op. cit*



Ill.17 : GAUTIER Julie et NERY Guillaume, Photogramme issu de *Narcose*, Alpes Maritimes, 2014, 12mn55, couleur, capture d'écran (6min10)

éveillé extrêmement troublant dont l'apnéiste se souvient parfaitement par la suite.

*La narcose s'attaque au subconscient, l'esprit vacille et les pensées s'emmêlent. (...) Je suis spectateur de moi-même, observateur neutre de ce conflit intérieur, ce continuum d'images incontrôlables et films sans scénario précis (...) Dans la narcose, comme dans les rêves, des choses se révèlent, des blocages s'enkystent, des noeuds se coupent, des liens se resserrent ou se défont. La narcose est un élément de compréhension de soi.*<sup>30</sup>

Ainsi les apnéistes sont en mesure de prendre conscience de ces rêves éveillés. "Narcose" de Julie Gautier, est un court métrage qui donne une représentation de cette expérience à partir de souvenirs réels de Guillaume Nery (Illustration 17).

*J'ai un premier flash sur fond noir. Une bête de jeu vidéo, griffue, poilue, genre gremlins, mi-monstre de comédie, mi-pokémon de bonne compagnie, m'apparaît, gesticulant et sautant sur place.*<sup>31</sup>

Elle mélange vidéo, fiction et dessin pour représenter ces visions mentales sous forme de flashes. On y retrouve les codes de représentation du rêve : une perte d'échelle, le bleu envahissant, la dilatation et l'accélération du temps, des périodes différentes qui se suivent par saccades, des formes inconnues...

En rêve, plus rien n'a de sens. L'espace est un terrain à conquérir, tout est possible, les éléments comme l'eau, le feu, la pesanteur ne sont plus des obstacles. Il n'y a plus d'échelle, plus de logique, plus de sens. Dans la scène finale de "Labyrinthe" (Illustration 18), Sarah se trouve à l'apogée de son rêve, les espaces se décomposent, tout est constamment transformé, détourné, remis en question et détruit. Les escaliers partout autour d'elle donnent lieu à une pièce à gravité multiple.

D'ailleurs, tout comme le milieu aquatique, le labyrinthe est un lieu propice à la représentation de l'état mental du rêveur. Souvent vécu comme une énigme à



Ill.18 : HENSON Jim, Photogramme issu de *Labyrinthe*, 1986, Long métrage, 1h41, Etats-Unis, Couleur, Capture d'écran (1h28)

<sup>30</sup> Guillaume Nery, *Profondeurs*, en collaboration avec Luc Le Vaillant, édition Arthaud Poche, , 2016, pp 183-186

<sup>31</sup> *Ibid*, p.184

résoudre, comme un parcours à traverser, le rêve peut se définir comme un labyrinthe intérieur. Cette forme va être très souvent réutilisée pour spacialiser le rêve dans un espace plutôt oppressant (couloirs ou escaliers sans fin...), qui prive le rêveur de repères, et le positionne face à ses angoisses.

Finalement tout ces marqueurs se sont constitués afin de différencier l'état de veille et l'état de sommeil dans les représentations artistiques. Il s'agissait d'inventer une manière de construire une unité formelle nécessaire à une représentation consciente, dans le but de traduire une expérience inaccessible. Au lieu de se baser sur l'expérience entière du rêve, il a fallu se focaliser sur sa bizarrerie d'une part, et son souvenir vague d'autre part, pour ensuite établir des jeux d'équivalences visuelles (le vague, représenté par le flou, la forme de spirale pour signifier un baculement entre veille et sommeil, ou encore la structure du labyrinthe pour représenter l'errance mentale...). Cette méthode s'avère efficace dans la mesure où l'inconscient collectif a aujourd'hui intégré et compris ces codes visuels. Pourtant, en prenant le parti d'éloigner le rêve du réel pour l'en différencier, elle balaie l'impression de réalité du rêve durant l'expérience et éloigne ainsi les images obtenues de la vision authentique du rêve durant la nuit.

- **La temporalité**

*Les scènes du rêve se déroulent pendant un temps qui ne suit pas une succession chronologique.*

*D'ailleurs, elles s'étendent sur un espace dont les dimensions ne sont pas celles d'un lieu limité.<sup>32</sup>*

Tout comme l'espace, le temps est particulièrement altéré dans un rêve. Il n'a plus de logique, tout s'enchaîne sans ordre précis. Au réveil, il est difficile de remettre en place la chronologie des événements qui présente des invraisemblances et des contradictions. « Angoisse »<sup>33</sup> de Bianca Li souligne une accélération de la temporalité durant le rêve, tout s'enchaîne à grande vitesse, le personnage est entraîné dans

---

<sup>32</sup> Jaime Ramirez Helios, *Le rêve dans la littérature, la musique et la science*, édition Fauves, Paris, 2016, p.8

<sup>33</sup> Bianca Li, *Op. cit*

des événements qu'elle ne maîtrise pas et qui l'oppressent. La discontinuité des expériences de rêves rend encore plus difficile l'exercice de restitution de ces images. Plusieurs rêves peuvent apparaître la nuit, et les ellipses temporelles qui les séparent n'aident pas à la compréhension.

Le temps du sommeil et la perception de la durée d'un rêve sont indépendants. On peut dormir sur une courte durée et avoir le sentiment d'avoir vécu plus longtemps. Le temps du rêve semble dilater le temps mesurable à l'état de veille. Peut-être que le cerveau fonctionne à grande vitesse, plus qu'à l'éveil. Ainsi notre raisonnement logique serait incapable de suivre ce rythme, plus rapide que les mouvements de la matière dans l'environnement réel. Cette dissociation ouvre une brèche dans la perception de la logique temporelle. Une multitude d'évènements peuvent s'organiser de manière apparemment logique et quasi instantanée sans impression de précipitation pour le rêveur. Il est possible que les ellipses soient nombreuses, que le cheminement de la pensée prenne des raccourcis. Qu'elle saute d'une image à l'autre sans prendre le temps des déplacements d'un point à un autre. C'est certainement sur ces ellipses temporelles que s'est basé Olivier Séror pour construire le déroulement des rêves dans son court métrage "Panex Lab"<sup>34</sup>, dans lequel le personnage passe d'une scène à l'autre, sans continuité logique. Dans cette fiction, présentée sous forme de protocole scientifique, le temps réel de l'expérience est indiqué à la suite de la restitution du rêve (5 min de rêve pour 67 sec de sommeil par exemple). Le décodeur de rêve serait donc capable de s'inscrire dans la temporalité du rêve, plus longue que la temporalité réelle.

*À l'instant du réveil où je le récapitulais, ce rêve avait pour moi un sens évident : la force indocile et mystérieuse, c'était celle du temps, des choses, elle dévastait mon corps (...)*<sup>35</sup>

Les rêves reflètent nos inquiétudes, nos préoccupations, et dans la société actuelle, le temps qui passe est synonyme de stress, d'anxiété : « On voudrait des gens capables

---

<sup>34</sup> Olivier Séror, *Panex Lab*, court métrage, 2011, 31:32

<sup>35</sup> Simone De Beauvoir, *la Force des choses*, Autobiographie, Paris, édition Gallimard, 1963, p.612



Ill.19 : HENSON Jim, Photogramme issu de *Labyrinthe*, 1986, Long métrage, Etats-Unis, Couleu, 1h41, Capture d'écran (14:27)

de se passer de sommeil et de rester productifs et efficaces »<sup>36</sup>. Chaque minute est comptée dans un objectif de productivité et d'efficacité. Le temps est donc une vraie problématique dans notre réalité, qui peut ressurgir sous forme d'angoisse dans nos rêves. Ils s'imposent bien souvent comme des énigmes à résoudre dans un temps imparti, un parcours à emprunter, une quête qui doit s'achever avant le réveil. C'est une course contre la montre. Dans le film "Labyrinthe"(Illustration 19), cité précédemment, le temps est aussi le moteur de la quête de Sarah, elle a 13h pour retrouver son frère. Contrôlé par Jareth, le temps est sans cesse accéléré, ralenti, arrêté...

Dans le très célèbre roman *Les Aventures d'Alice au pays des Merveilles*<sup>37</sup> de Lewis Carroll, emblème de la littérature attenante aux rêves, le temps est dérégulé. Il n'y en a jamais assez. Lewis Carroll met en évidence cette situation paradoxale de la compression du temps dans le rêve. Le lapin fait le lien entre les deux mondes, avec sa montre, il rappelle sans cesse à Alice que le temps presse. Son rêve ne va pas durer longtemps. Quelles sont les solutions adoptées pour reconstruire cette sensation de distorsion de la logique temporelle conventionnelle dans une œuvre artistique ?

Dans « Réalité »<sup>38</sup>, Quentin Dupieux base son récit sur cette problématique du temps. Le personnage principal Jason a 48h pour fournir un cri de souffrance à son producteur. À partir de ce moment, le temps devient une anxiété pour lui et tout s'emmêle, les scènes du passé, du présent et du futur se superposent, le personnage se dédouble. Il apparaît dans plusieurs lieux à la fois. Il ne sait plus où est la réalité. Il voit son film, qu'il n'a pas encore réalisé, apparaître au cinéma. Toutes ses angoisses sont extériorisées. Il tombe dans un rêve, ou plutôt, dans un cauchemar, dont il ne peut plus ressortir. Il est prisonnier de son sommeil et ne peut plus affronter la réalité. Quentin Dupieux utilise ici le rêve comme processus créatif. Il ne s'agit pas de s'en inspirer, mais plutôt d'en reproduire une expérience, sans marqueur de transition,

<sup>36</sup> Jonathan Crary : *24/7, le capitalisme à l'assaut du sommeil*, traduit par Grégoire Chamayou, éditions Zones, 2014, p.5

<sup>37</sup> Lewis Carroll, *Les Aventures d'Alice au Pays des Merveilles*, édité par Macmillan and Co, 1865, 196p

<sup>38</sup> Quentin Dupieux, *Op. cit*

sans indications qui permettraient au spectateur de se situer. Tout comme le rêveur, nous ne pouvons pas différencier le rêve de la réalité. Ainsi, alors que précédemment nous avons évoqué les traitements visuels particuliers qui permettaient de distinguer les deux mondes dans la fiction elle-même, ce film se positionne plutôt comme une mise en abîme du rêve dans la fiction, sans distinction de limite.

Dans une image fixe la temporalité peut être représentée par un mouvement de flou. Additionné à la nature fuyante du souvenir du rêve, le temps altéré justifie également cet aspect flou, déstructuré et mouvant donné aux images. En effet c'est un ensemble de sensations et d'émotions. Il est difficile de figer l'esprit du rêve dans une seule image nette.

Comment articuler les lieux, les situations, les actions dans un espace temps qui caractérise l'univers du rêve et sa perception particulière ? Nous pouvons émettre l'idée qu'un mode de représentation photographique, c'est à dire synoptique, serait plus pertinent qu'un mode de représentation qui se déploie sur une durée synchronisée avec le corps en état de veille, beaucoup plus lent que le rêve lui-même. Des solutions formelles comme le principe du collage (association immédiate de deux éléments) qui ne nécessite pas de déployer les phases intermédiaires d'un cheminement, se présentent comme solutions d'une restitution qui s'affranchit des règles de durée du temps réel comme dans un rêve.

## 2.2 Recomposer une image rêvée

Nous pouvons distinguer deux approches pour restituer le rêve. La première vise à combler les manques dans ce qui reste des souvenirs de rêves. Elle propose une représentation figurative complète par des éléments symboliques et précis. Elle consiste à mettre en lumière de manière explicite l'absurdité des relations entre des signifiants figuratifs, dépendant d'un seul rêveur, suggérant possiblement une interprétation. La deuxième approche assume l'approximation du souvenir brouillé du rêve, sa dimension impalpable et fuyante. Elle se traduit par un reliquat d'image, une représentation partiellement ou totalement abstraite qui laisse les jeux d'association signifiants en retrait pour mettre en avant le caractère plastique et visuel.

- **Représentation d'un rêve : Approche figurative**

Parmi les différentes représentations figuratives, on peut distinguer deux approches. Certains artistes vont s'appuyer sur la dimension bizarre du rêve pour en construire une représentation. Ils vont utiliser la bizarrerie comme point de départ, comme base de leur représentation. Cette étrangeté permet de différencier de façon évidente l'atmosphère du rêve à celle de la réalité. D'autres vont considérer le rêve comme une autre réalité, aussi réelle que le réel et où l'étrange peut s'inscrire, mais n'en est pas l'élément principal. Ils vont plutôt tenter de refaire vivre l'expérience du rêve comme elle se présente à nous, comme une réalité, avec des éléments connus, des personnes connues, des objets réels, et par moment des éléments bizarres, mais qui ne le paraissent pas, puisqu'ils s'inscrivent dans l'histoire.

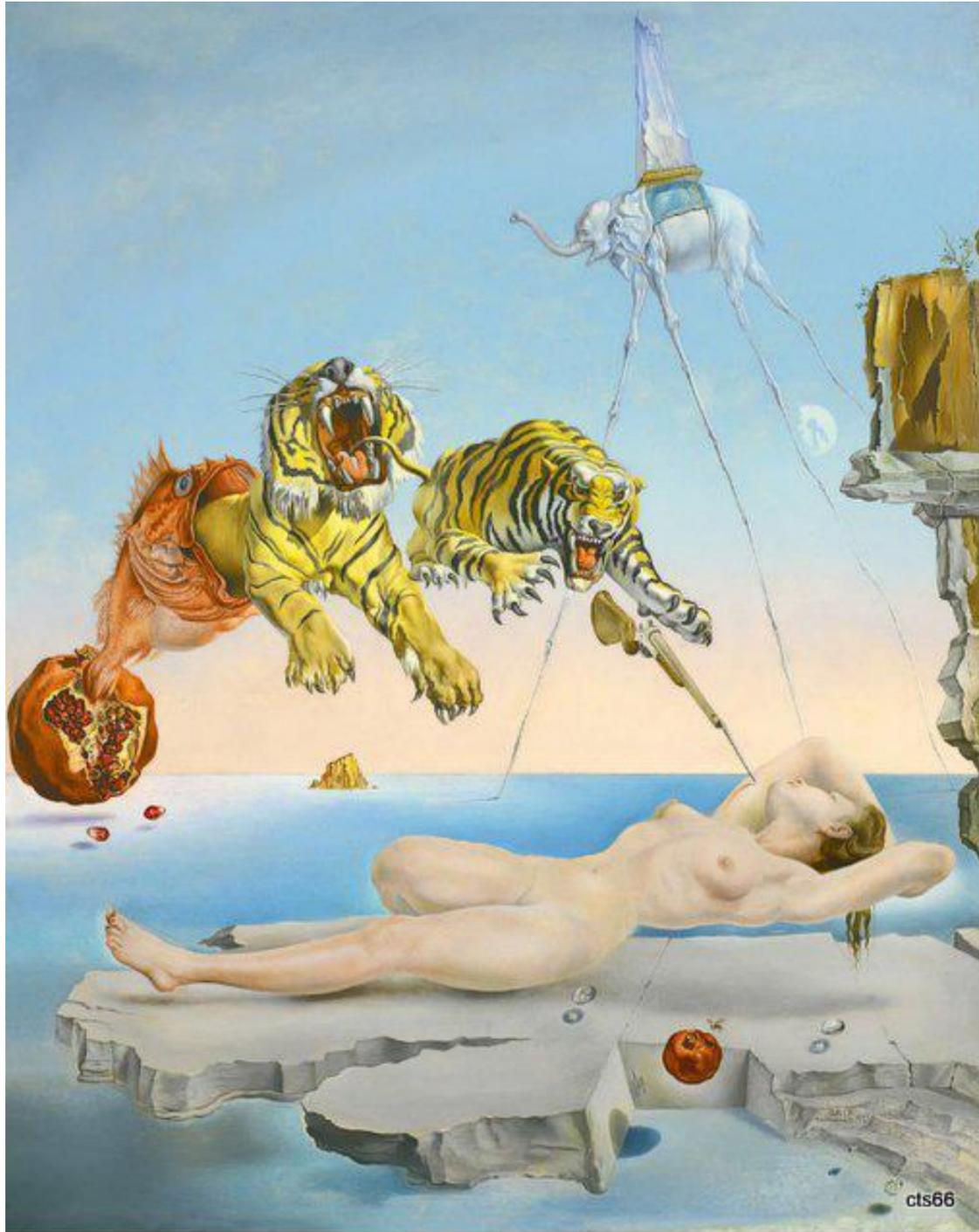
- Par la bizarrerie

La peinture a comme point de départ une surface vierge que le peintre vient remplir. Il imagine un environnement à partir de rien, puis il vient disposer les éléments à l'intérieur. Il choisit ceux qu'il considère comme les plus représentatifs du souvenir ou de l'impression finale qu'il veut donner. Il sélectionne ou crée une image, dans un cadre dont il définit lui-même les limites.

Les peintures symbolistes vont combler les manques visuels induits par le médium de l'écriture. On va trouver des images figuratives, assez scrupuleusement illustratives, qui limitent et réduisent le rêve à une seule image, celle de son auteur. Elles vont établir une analogie entre l'idée abstraite et l'image qui l'exprime. Elles tendent à se libérer d'une apparence concrète et rationnelle, et paradoxalement, elles enferment le regard dans des formes définitives. Les tableaux symbolistes oscillent entre des formes capables à la fois d'évoquer une nouvelle réalité et d'inviter à la déchiffrer. William Degouve de Nuncques (Illustration 20) construit une scène avec un horizon et un décor stylisé de chemin en forêt, dans lequel il va placer des figures d'anges. Celles-ci constituent le sujet principal, elles structurent l'image, donnent le mouvement, l'intrigue. L'atmosphère nocturne avec cette lumière lunaire appuie la



Ill.20 : De GOUVES de NUNCQUES William, *The angels of the Night*, Huile sur toile, Otterlo, musée Kröller-Müller, 1894, 48x60cm



Ill.21 : Dalí Salvador, *Rêve causé par le vol d'une abeille*, Huile sur bois, Madrid, Musée Thyssen-Bornemisza, 51 × 41 cm, 1944

sensation onirique que cette scène dégage.

Le surréalisme s'inscrit dans une démarche d'utilisation des forces psychiques (rêve, inconscient, automatismes) libérée de la raison et du contrôle de la volonté. C'est finalement un mouvement qui adopte un processus spontané similaire au processus du rêve. Dans les toiles de Salvador Dalí, les objets sont dénaturés. Il n'y a plus de logique rationnelle dans les rapports de taille. Les repères d'espace sont bouleversés. Il propose un jeu de significations personnel en utilisant des objets de la vie quotidienne, qu'il détourne et place dans un environnement nouveau. Le tableau «Rêve causé par le vol d'une abeille» (Illustration 21) est inspiré d'un rêve qui ne lui appartient pas, celui de sa femme. Il se base sur un récit pour créer une image distancée dans laquelle il place à la fois la rêveuse et son rêve, il la regarde dormir.

Les représentations de Dalí sont très précises, elles révèlent une obsession du détail toute particulière. Il crée des rapprochements artificiels dans un espace qui n'existe que pour l'image. Le hors-champ n'existe pas. Les éléments signifiants sont tous mis en présence, ils se combinent simultanément et de manière exhaustive dans une vaste composition visuelle synoptique. Il crée des raccourcis visuels comme ces sauts de la pensée qui se produisent dans un rêve. Ainsi, chaque élément étrange présent sur l'image semble appartenir à une scène précise du rêve, la temporalité est compressée. Le rêve est synthétisé dans son intégralité.

En photographie, il s'agit de placer des éléments dans un cadre délimité par le médium. Alors certains photographes vont mettre en scène des histoires. À la manière du peintre qui place des objets sur sa toile, le photographe va créer des espaces, placer des objets (physiquement devant le dispositif, ou virtuellement en post-production) et des personnages de façon à créer des photographies immersives qui ouvrent sur un nouvel espace tout en gardant cette impression de réalité par la nature du médium. Nous retrouvons cette accumulation d'éléments figuratifs qui laisse plus ou moins divaguer l'inconscient et s'appuyer sur des détails pour recréer un scénario probable de rêve.

La photographie procède donc à partir d'un milieu concret. Marc Le Mené utilise



Ill.22 : LE MENÉ Marc, *Chambre mentale n°99*, Tirage argentique viré au sélénium. 40x45 cm, 2002.



Ill.23 : LE MENÉ Marc, *Chambre mentale n°109*, Tirage argentique viré au sélénium. 40x45 cm, 2002.



Ill.24 : LE MENÉ Marc, *Chambre mentale n°143*, Tirage argentique viré au sélénium. 40x45 cm, 2002.

une pièce cubique qui est la même base pour chacun des rêves qu'il donne à voir. Dans la « chambre mentale n°99 », (Illustration 22, 23, 24), des personnages masqués viennent l'habiter. Ils sont le sujet rêvé tandis que la pièce est le contenant, la chambre, l'espace délimité du rêve. La forme cubique est une façon de circonscrire de manière rationnelle ce qu'il appelle une « chambre mentale » à l'intérieur de laquelle il va disposer des éléments fantasmés mais précis et en nombre limité. Ces photographies, tout comme les peintures de Salvador Dali, sont par ailleurs relativement aérées. Chaque élément symbolique est représentatif du rêve, Elles présentent l'entière du rêve. Cela peut être considéré comme une manière de montrer que rien d'inutile n'est ajouté. Il n'y a que les éléments choisis, vus a priori en rêve, et qui sont bien souvent, justement, les éléments bizarres qui ressortent. Ceux qui marquent l'esprit, ceux dont nous nous souvenons le plus au réveil.

- Par l'impression de réalité

Raconter un rêve, le représenter, le faire sortir de la mémoire et le partager c'est le priver de son plus grand pouvoir : la vraisemblance de l'expérience. C'est aller à contre-sens de sa nature qui nous donne l'illusion de réalité. Quelle serait alors la meilleure solution pour donner à vivre l'expérience du rêve comme nous la recevons durant la nuit ?

Selon Roger Caillois, seul un long récit écrit, avec des descriptions d'un minutieux réalisme pourrait refaire vivre une expérience de rêve.

*Car l'univers du rêve, contrairement à l'opinion commune n'est ni flou, ni confus (...) la vision y est toujours parfaitement distincte (...) puisque ce ne sont pas les yeux qui perçoivent.* <sup>39</sup>

Selon lui, le monde éveillé est moins vraisemblable, en ce sens, que le rêve. Il impose ici des conditions à prendre en compte pour donner une impression de rêveur, et non d'homme, éveillé, se souvenant de son rêve. « La première condition

<sup>39</sup> Roger Caillois, *Op.cit.*, p.128



REAL TIME:67 sec.  
 SIGNAL QUALITY :3  
 NUMBER OF CUTS:227

Ill.25, 26, 27 : SEROR Oliver, photogramme issu de *Panex Lab*, 2011, 32min31, Captures d'écran (2:38, 5:11, 5:59)

est que, dans son récit, le surprenant cesse de surprendre »<sup>40</sup>. Il faudrait bien entendu intégrer l'insolite, car il en fait partie, mais sans le mettre en avant. Le rêve devrait être présenté comme une évidence, que le rêveur/spectateur/lecteur n'a d'autre choix que d'accepter. En effet, en rêve, la bizarrerie est présentée parmi d'autres éléments. Le tout baignant dans une impression de réalité sans fissures. De plus si le spectateur ne sait pas qu'il s'agit d'un rêve, il se retrouve assez proche de l'expérience vécue par le rêveur, ce qui met alors de côté tous les codes visuels associés au rêve cités précédemment (flou, dégradation des couleurs, déformations...). Il s'agit donc d'une méthode visant à duper le spectateur ou le lecteur, afin que :

*après l'avoir lu (...), il comprenne qu'il ne pouvait s'agir que du récit d'un rêve, qu'il a pris d'abord, précisément comme il arrive dans le rêve, pour un enchantement d'aventures vécues.*<sup>41</sup>

Le court métrage "Panex Lab" (Illustrations 25, 26, 27) d'Olivier Séror nous présente plusieurs rêves qui auraient été enregistrés par un appareil scientifique sur des sujets précis. Cette fiction projette ce que la science pourrait possiblement décrypter de nos rêves dans un futur lointain, et présente ainsi un fantasme aujourd'hui recherché par l'équipe de Yukiyasu Kamitani notamment, d'obtenir une machine capable de visualiser les rêves à partir de l'analyse de l'activité cérébrale.

Des images animées se suivent par saccades dans une temporalité troublée. Cette représentation retranscrit assez pertinemment l'expérience rêvée. En effet, les images ne se situent pas dans les codes de représentation habituels du rêve, mais rappellent étrangement l'expérience vécue lors d'un rêve. Ces images sont réalistes, laissent apparaître des lieux, des personnages qui semblent tous avoir une importance dans l'intrigue. Les scènes se suivent, entrecoupées par des ellipses temporelles ; le point de vue de la camera est subjectif. Une base sonore électronique accompagne l'image et seuls quelques dialogues qui semblent importants ressortent. L'image est altérée, elle révèle une défaillance électronique qui renforce l'impression de saccade,

<sup>40</sup> Roger Caillois, *Op.cit.* p.130

<sup>41</sup> *Ibid.* p.136



III.28 : TRESS Arthur, *Coney*, 2017



III.29 : TRESS Arthur, *Rhine Beck*, 2017



III.30 : TRESS Arthur, *Ocean City*, 2017

mais fait aussi prendre du recul sur cette vision du rêve, qui n'est pas décriptible à la perfection dans le réel. Par ailleurs, l'image n'en est pas forcément détériorée, le paysage reste net et précis, avec les mêmes détails que dans une réalité filmée. Les personnages semblent suivre des quêtes qui ne peuvent avoir un sens que pour eux-mêmes (courir après son chapeau, inspecter une grotte, tuer un vieil homme...). Des histoires se construisent plus ou moins autour d'objets précis et se présentent à nous comme si elles étaient bien réelles.

Arthur Tress compose des scènes inspirées de cauchemars d'enfants (Illustrations 28, 29, 30). Ses photographies s'inscrivent dans un style documentaire ou de photographie de rue, prise sur l'instant. Elles transmettent une impression de réalité. Les histoires racontées par ces images ne sont pas forcément étranges, pourtant elles sont représentatives de rêves. On se trouve à la limite entre le bizarre et le documentaire. La figuration est donc utilisée d'une toute autre manière que dans les « chambres mentales » de Marc Le Mené (Illustrations 22, 23, 24). Elles présentent les éléments du rêve dans un contexte réel (un paysage, la ville), qui n'est pas totalement contrôlé.

Toutes ces images figuratives sont présentées comme finies, complètes, comme des cadrages pris dans une continuité spatiale. L'environnement et les objets sont saisis avec une égale précision là où la mémoire n'a pas forcément tout enregistré dans les moindres recoins. Nous pouvons donc supposer qu'il s'agit d'une reconstitution avec une part d'intervention de l'imaginaire à l'état de veille pour compléter les manques. De plus, dans les exemples de représentations fixes (peinture, photographie), la temporalité du rêve est réduite à une seule représentation, un instant, dans lequel il va falloir inclure tous les éléments typiques du rêve qui est une expérience dynamique.

Par ailleurs, nous avons vu que les rêves se définissaient sous une forme nette, réaliste. Pourtant il ne faut pas oublier que le rêve trouble dans un certain sens la perception. Le rêve peut être sélectif. Il trace les contours avec plus ou moins de précision, de ce que l'on a besoin de voir ou pas. Par exemple, un personnage peut ne pas avoir de visage précis, ou porter le visage de quelqu'un d'autre, tout en s'inscrivant dans une réalité qui fait paraître cette perception comme banale. Ainsi peut-

être ne voit-on que ce qui a une valeur symbolique dans nos rêves et non les détails insignifiants. Ou bien est-ce le contraire ? Le centre de notre vision, de notre attention, le visage d'une personne peut être troublé tandis que l'environnement autour est parfaitement visible. On peut considérer le rêve comme une association de symboles qui nous entraînent dans une histoire qui prend sens de par les personnages, les objets et les lieux symboliques. Les détails qui se forment autour pour en créer une réalité ne sont peut-être pas réellement perceptibles, peut-être sont-ils « présents » uniquement dans l'esprit pour donner une cohérence à l'histoire qui se dessine, mais ne sont pas nécessairement visibles.

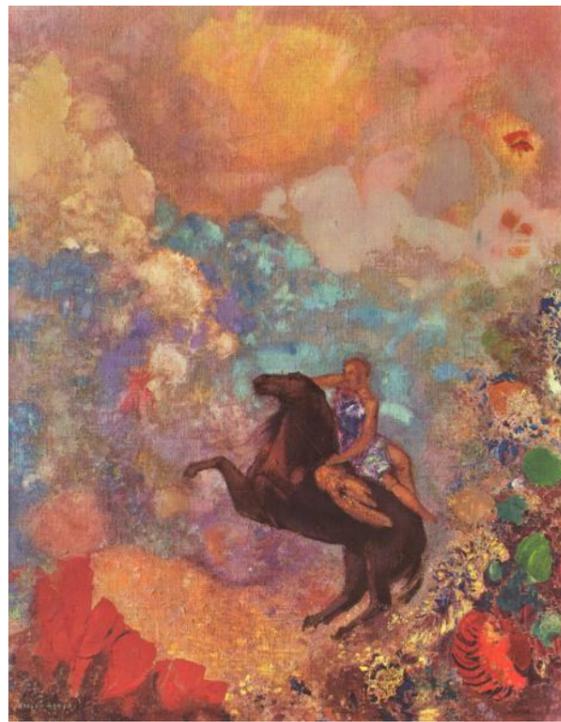
- **Représentation d'un rêve : Approche abstraite**

La bizarrerie propre au rêve ne concerne pas uniquement des éléments qui sont communément étranges. Elle concerne également des objets, des lieux ou des personnages, connus par le rêveur et transformés (comme des mélanges d'espaces ou de personnes). Puisque la représentation du rêve, pour transmettre la sensation de rêve, devrait s'appuyer principalement sur des souvenirs personnels, il est ambitieux de vouloir le restituer dans son entièreté, de vouloir le faire revivre à l'état de veille. L'approche abstraite propose d'autres solutions pour envoyer une personne dans ses propres souvenirs de rêves. Elle adopte une imagerie brouillée qui assume le caractère vacillant du souvenir du rêve et propose de nombreuses interprétations et projections personnelles.

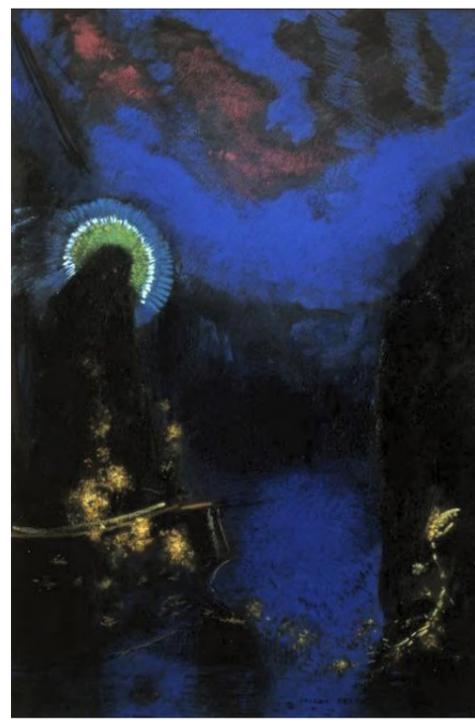
« Avoir une vision est la première étape vers la création(...) »<sup>42</sup>. Le générateur de rêve interactif "Rêve.onf" (Illustrations 33, 34, p.102) de Philippe Lambert est inspiré des mécanismes du rêve. Il semble puiser à la fois dans des souvenirs personnels et collectifs. L'expérience peut être vécue en réalité virtuelle et immerger le spectateur dans une dimension parallèle. Les images sont supportées par un synthétiseur audiovisuel codé sur mesure. Chaque visiteur du site vit son propre rêve grâce à l'interaction qu'il permet. Les images vacantes laissent place à l'interprétation. Elles

---

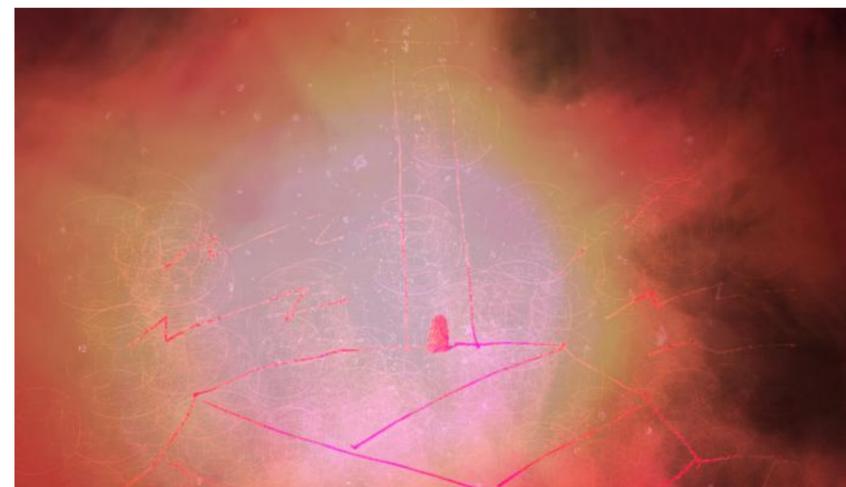
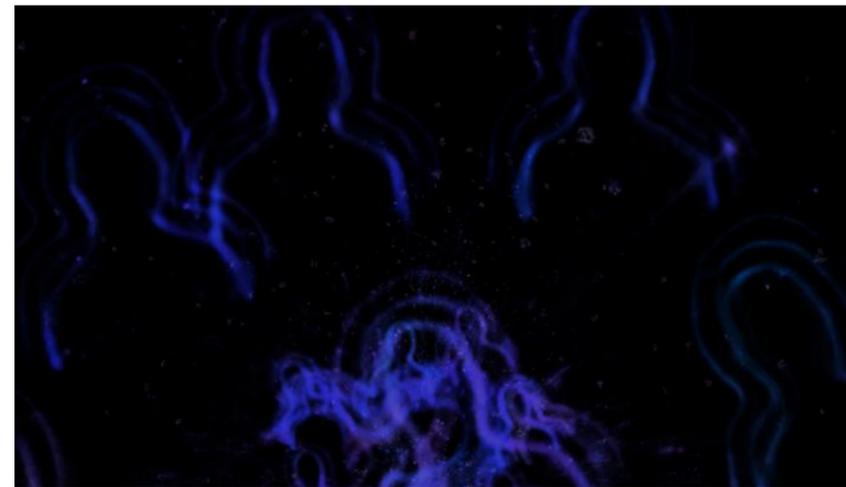
<sup>42</sup> Philippe Lambert, citation tirée de la description du site *Rêve.onf*



Ill.31 : REDON Odilon, *Muse sur Pégase*, 1900, Huile sur toile, 73x54cm, Collection particulière, Paris



Ill.32 : REDON Odilon, *Vierge Nimbée*, 1898, Pastel, 44x28cm, Van Gogh Museum, Amsterdam, Pays-Bas



Ill.33, 34 : LAMBERT Philippe, LAMBERT Vincent, ROBERT Caroline, captures d'écran, *Rêve.onf. générateur de rêve interactif*, 2018, 10min

sont comme des taches informes, qui dans des mouvements furtifs laissent apparaître des images subliminales, des visages, des gestes... C'est une expérience visuelle qui place le spectateur dans un état hypnotique, cet état de l'esprit entre sommeil et veille.

Les images ainsi créées relèvent plus de visions hallucinatoires vécues sous drogue, avec ces redondances de spirales colorées et de flashes multicolores, que de visions de rêve. Néanmoins, la distinction entre ces deux types de visions, hallucination et rêve, est délicate dans la représentation artistique. Ces formes spirales ainsi que l'usage du flou et des ondulations, empêchent de fixer le regard sur la surface de l'image. Elles permettent de relâcher l'attention du regard par la profondeur qu'elles apportent et induisent un phénomène naturel de dilatation des pupilles. Ce qui ouvre le corps et permet d'accueillir des images mentales, quand l'environnement naturel chargé de détails précis s'efface.

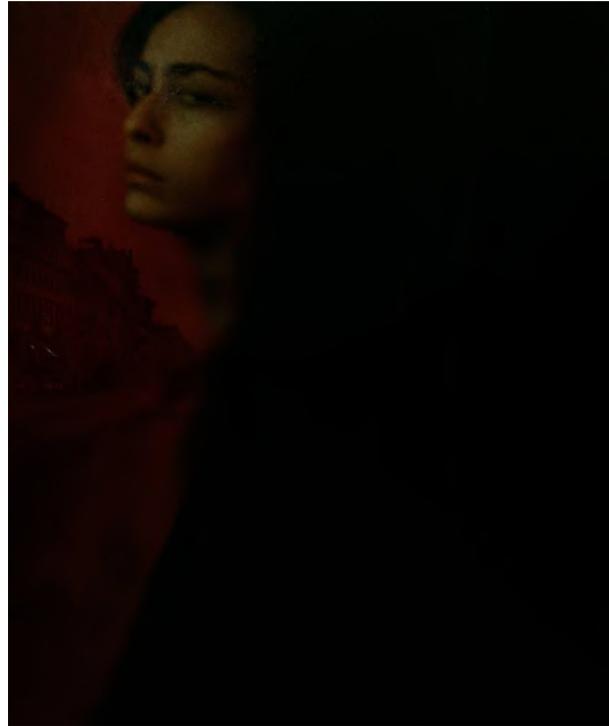
Odilon Redon, peintre symboliste du 19e siècle, explore les aspects de la pensée humaine (Illustrations 31, 32). Il se détache du mouvement symboliste en laissant libre court à l'interprétation dans ses peintures. Le spectateur peut se retrouver dans ses souvenirs de rêves, mais aussi s'évader dans de nouvelles formes de rêves, d'images mentales. Il se situe donc entre l'approche figurative et l'approche abstraite, en s'attendant à représenter l'irreprésentable.

Situés à deux époques éloignées et présentés dans deux procédés distincts, la peinture d'Odilon Redon et le générateur de rêve interactif *Rêve.onf* montrent de curieuses similitudes visuelles. Dans une même palette de couleur, très variée, des taches informes se dessinent, se superposent, et font apparaître des objets plus ou moins identifiables. Les couleurs transportent notre regard dans le flou d'un univers vague. La matière n'a pas de limite précise dans l'espace. Le regard cherche à relier des éléments dans des zones incertaines et invente lui-même des figures. C'est le regard qui imagine.

Le rêve garde la conscience en captivité à proximité de l'inconscient. Le mode vidéo du générateur de rêve interactif, accompagné de sa musique, plonge le spectateur



Ill.35 : CHAUSHEVA Katia, *Vertigo*, épreuve argentique, 2017



Ill.37 : CHAUSHEVA Katia, *La Traviata*, épreuve argentique, 2017



Ill.36 : CHAUSHEVA Katia, *Absurdly Paysage Of The Memory*, épreuve argentique, 2012

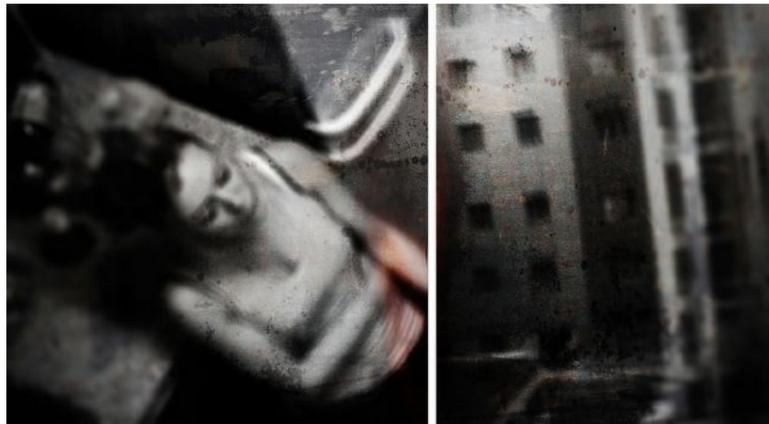
dans un état captif, dans un mouvement perpétuel. Les zones informes des peintures d'Odilon Redon semblent en mouvement et pourraient potentiellement révéler des formes signifiantes en se précisant. De l'abstraction pourraient surgir des figures nettes et cette éventualité donne une consistance à une matière en mouvement qui pourrait prendre forme ponctuellement. De plus, une quantité infinie de petits détails en suspension, indistincts, font naviguer le regard à travers les toiles et engagent également un mouvement, une action.

Ces deux représentations tendent vers une restitution d'images mentales impalpables et permettent de créer des jeux de significations ouverts, d'y projeter ses propres souvenirs de rêves. Ces images libèrent l'imaginaire en utilisant un même code visuel : une abstraction chargée de matières, de formes vagues, perçues dans une lumière diffuse et des couleurs saturées artificielles.

À la différence de Marc le Mené ou d'Arthur Tress, d'autres photographes utilisent le médium pour donner une vision plutôt abstraite du rêve. Nous pouvons considérer qu'abstraire c'est enlever. Donc ici des détails sont retirés, ils se perdent dans le vague. Il en résulte une absence d'information, à l'inverse de l'accumulation. La forme est incertaine pour renvoyer aux souvenirs imprécis et parcellaires des rêves. Il y a une sensation de flottement et de légèreté, d'absence et de non contrôle.

Katia Chausheva plonge ses photographies dans un espace sombre qui enterre les détails dans des zones d'ombre et de flou (Illustrations 35, 36, 37). Ses photographies, tout comme le souvenir du rêve, semblent altérées. Plusieurs éléments se superposent en brouillant ce qui pourrait être une vision précise d'un espace ou d'un personnage. Une ambiance indistincte se diffuse, laissant l'imagination compléter les manques. Elle utilise des jeux de miroir, de flou de mouvement et ne donne pas toutes les clés au spectateur qui pourraient l'aider à se situer. Une invitation au hors-champs nous fait perdre nos repères. C'est une fenêtre qui laisse apercevoir un instant donné d'un rêve, et qui laisse l'imagination le continuer, s'échapper dans les ambiances qu'elle installe.

Nous retrouvons le même type de procédé d'altération de l'image chez Antonio



Ill.38 : PALMERINI Antonio, *Put a cigar in jar of mustard*, épreuve argentique, 2014



Ill.39 : PALMERINI Antonio, *A proposito avete mai visto i cavalli fare l'amore ?*, épreuve argentique, 2017

Palmerini (Illustrations 38, 39). Il se concentre beaucoup plus sur l'image humaine durant le rêve, altérant principalement les visages, les rendant méconnaissables, presque monstrueux parfois. Ce sont des personnages inconnus, comme ceux qui guident le rêveur mais qui ne sont jamais démasqués. Dans le diptyque « Put out a cigar in Jar of Mustard »<sup>43</sup> (Illustration 38), Antonio Palmerini installe deux éléments : un bâtiment (un immeuble avec des fenêtres) et un personnage (une femme assise, d'un point de vue en plongée). Ces deux éléments sont complètement décontextualisés. Le cadrage les restreint dans leur seule forme, rognant tout autre indice de la scène dans un hors-champ, tout comme le rêve lorsqu'il concentre notre attention sur un élément, obstruant ainsi tout ce qu'il y a autour.

- **Similitude entre le procédé photographique et le rêve**

*Le rêve est une réalité fondamentalement mixte. Il juxtapose en effet des images d'objets réels selon une logique qui n'a rien à voir avec la réalité puisque c'est celle du désir. Freud utilisait à son sujet la métaphore du « capitaliste » et de « l'entrepreneur ». L'un fournit les matériaux - ce sont les souvenirs de la veille - et l'autre les rassemble : c'est le désir du rêveur qui joue ce rôle. (...) C'est la même chose en photographie. Le rôle du capitaliste est joué par les images de la réalité, et le rôle de l'entrepreneur par le désir du créateur qui les agence de façon à faire exister une réalité qui n'existait jusque-là nulle part.*<sup>44</sup>

Cette citation établit une comparaison entre la création onirique et photographique. La technique photographique, contrairement à l'impression qu'elle donne de fournir une retranscription objective du monde, pourrait être un moyen d'ouverture sur le monde de l'inconscient et du rêve. La "réalité" que crée la photographie, au même titre que la "réalité" d'un rêve est unique et nouvelle. Le rêveur et le créateur libèrent leur esprit pour concevoir à partir de la réalité et des souvenirs. Dans les deux cas c'est le réel qui est la matière première de l'imagination et du rêve.

<sup>43</sup> "Mettre un cigare dans un pot de moutarde"

<sup>44</sup> Serge Tisseron, extrait de la conférence *Le rêve, la mémoire, l'hallucination : éloge de la réalité métissée*, Iataü Cultural, Sao Paulo, Octobre 2009



Ill.40: UBAC Raoul, *La Nébuleuse*, épreuve gélatino argentique, 1939



Ill.41 : Man RAY, *Portrait de Tristan Tzara (et Madeleine Turban)*, épreuve gélatino argentique, 1921

Pour l'artiste surréaliste, le rêve est un modèle, une forme et un processus à imiter. La photographie surréaliste utilise les aléas du procédé photographique avec des méthodes qui relèvent de l'aléatoire, de l'incontrôlable, comme la solarisation, la double-exposition, le photogramme, rayogramme ou le brûlage par exemple. Ces méthodes ouvrent des failles dans la conscience à l'état de veille, et permettent d'accéder à l'imaginaire en utilisant des jeux de signification non anticipés. Contrairement au surréalisme de Salvador Dalí qui procède par la reproduction méticuleuse d'images figées, dans la photographie surréaliste l'improvisation se révèle essentielle.

Sur la photographie "La Nébuleuse" (Illustration 40) de Raoul Ubac, une femme en maillot de bain devient une déesse enflammée, déformée. Elle semble irréaliste. La part de hasard que l'on peut apporter avec un mélange de matière et de mouvement va donner quelque chose de nouveau, de troublant, tout comme le rêve interpelle et déstabilise son auteur.

Une photographie peut associer deux éléments en un par la superposition de deux négatifs au moment du tirage argentique, comme sur le portrait de Tristan Tzara (Illustration 41) par Man Ray. Celui-ci associe dans un jeu de mot visuel l'échelle de bois et l'échelle des personnages. Tout est parfaitement ajusté pour donner un air d'évidence à des faits invraisemblables et la photographie trouble le regard par sa capacité à duper le spectateur en créant des images fantaisistes à partir d'éléments de la réalité.

C'est exactement ce qu'il se passe dans le rêve. C'est impossible, mais c'est visiblement là, et il n'y a pas de doute sur la véracité des événements. Ce mouvement met en relation les similitudes évidentes entre le processus du rêve et le processus photographique : cette capacité qu'ils ont tous les deux à transformer la réalité, à faire de quelque chose de réel un fait irréel et à faire en sorte que cette réalité improbable se réalise sous nos yeux. C'est un aller-retour entre le vrai et le vraisemblable.

Le souvenir que l'on a du rêve n'est que partiel et comporte des hors-champs, comme des paroles oubliées, ou plus particulièrement l'identité des personnages.



Ill.42 : Man RAY, *Explosante fixe*, Paris, épreuve gélatino-argentique, 1934



Ill.43 : MAAR Dora, *Deux hommes sans tête*, Lonres, épreuve gélatino-argentique, 1935



Ill.44 : MAGRITTE, *Le Géant*, Côte belge, épreuve gélatino-argentique, 1937

Identifier les personnages de ses rêves est très souvent problématique. Le cadre de l'image permet ces occultations et pourrait symboliser les limites du souvenir et des précisions d'un rêve. Beaucoup d'exemples dans la photographie surréaliste illustrent cet aspect, comme les personnages sans tête de Magritte "Le Géant" (Illustration 44), Dora Maar, "Deux hommes sans tête" (Illustration 43) ou encore "Explosante fixe" (Illustration 42) de Man Ray. Ces situations donnent vie à des personnages à la fois banals et inquiétants. Séparés en deux, les personnages photographiés peuvent être associés à de multiples visages et personnalités. Dans le rêve, quelqu'un peut avoir un visage que l'on connaît, mais représenter une autre personne. « (...) je me trouve dans un appartement du château, devant une armoire, à côté de la fidèle domestique du marquis de Sade qui est mon oncle (...) »<sup>45</sup> entre le négatif/positif et la sortie de l'informe (abstraction) autour de la révélation du visible...

Cette abstraction qui s'applique autour de la révélation du visible dans un rêve, notamment avec ces visages invisibles, entre en corrélation avec la photographie dans sa nature même, par le lien entre négatif et positif, entre chambre noire et mise en lumière, et peut renvoyer à l'acte de sortir le rêve de l'obscurité, comme une image latente qui n'existe que dans un état non visible à l'oeil.

*Nous admettons que chaque processus psychique (...) existe d'abord à une phase ou à un stade inconscient pour passer ensuite à la phase consciente, à peu près comme une image photographique commence par être négative et ne devient l'image définitive qu'après avoir passé à la phase positive. Or, de même que toute image négative ne devient pas nécessairement une image positive, tout processus psychique inconscient ne se transforme pas nécessairement en processus conscient.*<sup>46</sup>

Dans cette citation, Freud établit une analogie entre l'appareil psychique<sup>47</sup> et l'appareil photographique argentique, en comparant l'image négative, transitoire,

<sup>45</sup> Jacques-André Boiffard, *La Révolution surréaliste*, no 3, section « Rêves », Edition Gallimard, Paris, 1925, p.5

<sup>46</sup> Sigmund Freud, *Introduction à la psychanalyse* trad. par S. Jankélévitch, Edition Petite bibliothèque Payot, Paris, 1976, p.275. Cité par François Brunet dans *La naissance de l'idée de photographie*, Edition Presses universitaires de France, 2000 p.294

<sup>47</sup> Psychique : Ensemble, conscient ou inconscient, considéré dans sa totalité ou partiellement, des phénomènes, des processus relevant de l'esprit, de l'intelligence et de l'affectivité et constituant la vie psychique. [source : Wikipedia]

non définitive, avec l'inconscient, inaccessible et en les plaçant tous les deux au stade qui précède une transformation. Un aspect intéressant est posé ici : Sigmund Freud considère comme non essentielle la transition entre l'image négative et l'image positive, entre les processus psychiques inconscients et conscients, entre la phase cachée et la phase dévoilée, .

Cet aspect peut être aujourd'hui comparable en numérique, avec le fichier RAW. Il est possible d'obtenir des détails à partir d'une image noire, réalisée dans l'obscurité : une poussée de densité dans les ombres en post-production peut permettre l'apparition d'une image, mais qui est dénaturée selon les capacités de l'appareil photo. Ce traitement sort les détails de l'ombre, tout comme le souvenir d'un rêve qui par nature n'existe pas, n'est pas visible dans le réel, mais que l'on va chercher pour l'extraire du néant. Forcer le processus d'apparition de l'image rêvée dans la conscience alors qu'elle appartient à l'ombre, à l'inconscience, donne lieu à des souvenirs indistincts, des images altérées, comme peuvent l'être les détails sortis de l'ombre grâce à la sensibilité du capteur photographique.

## 2.3 La machine au service du rêve

- **Méthodes photographiques et optiques pour représenter le rêve**

*On pourrait s'étonner de nous voir passer du rêve à la photographie, c'est-à-dire de l'image que nous avons reconnue deux fois irréelle (souvenir d'un pur fantôme) à celle qui prétend au contraire nous restituer trait pour trait la plus pure réalité.* <sup>48</sup>

Les techniques photographiques ont subi une évolution tout au long de l'histoire. Celle-ci a toujours oscillé entre le domaine de la création et celui du document. De la mission héliographique à la photographie de mode, en passant par le pictorialisme, la straight photography, le surréalisme et la photographie expérimentale entre autres.

---

<sup>48</sup> Maurice-Jean Lefebvre, *Le rêve surréel et le réel rêvé*, Edition Presse universitaire de France, 1963, p.52

La photographie s'est positionnée sur un point d'équilibre entre le réel et l'imaginaire, la retranscription de la nature et celle d'un univers mental.

Aujourd'hui les dispositifs numériques permettent une autonomie, une liberté d'interprétation presque sans limite dans leur utilisation. Que ce soit par le dispositif de prise de vue ou par les logiciels de retouche. Tous les codes de représentations précédemment cités peuvent prendre place dans les images photographiques grâce à ces outils. Le dispositif photographique rend possible l'intervention numérique dans la matière visuelle. Grâce à la photographie, à la manière du rêve, les éléments du réel vont être mélangés, déformés, transformés et dénaturés.

Le dispositif photographique peut aller au delà de la vision humaine. Par exemple, la sensibilité des capteurs photographiques s'étend aux rayonnements infrarouges, invisibles à l'oeil nu. C'est un filtre « IR cut » placé devant le capteur qui permet de limiter le passage des ondes au delà de 700 nm, afin que la représentation de la réalité telle que notre oeil la perçoit ne soit pas dénaturée par ces rayonnements. En l'absence de ce filtre, on obtient une image différente de ce que perçoit l'oeil nu. L'appareil est donc capable de donner une apparence à des informations que nos sens ne captent pas. Le dispositif dépasse en cela les frontières du système optique humain. Ainsi la technique se substitue au contrôle de la pensée en imposant des variations chromatiques imprévues, tout comme le rêve fait apparaître des zones vagues, informes, difficiles à décrire, mais qui pourtant sont bien présentes. On obtient des rendus étranges, où les couleurs habituelles n'existent plus vraiment. Elles sont altérées, transformées. Comme on peut le voir sur cette photographie de Jacod Appelbaum (Illustration 45), le rendu a quelque chose d'étrange, d'irréel, qui crée une atmosphère évocatrice d'un environnement onirique par analogie

Alors que l'infrarouge fait apparaître des aspects invisibles à notre oeil, le flou efface et trouble une perception réaliste. Comme nous l'avons vu, il définit à la fois la temporalité relative au rêve et son souvenir évanescent à l'éveil. Ce flou va pouvoir s'utiliser en photographie. Par exemple avec un décentrement de la profondeur de champ (flou de profondeur de champ), un temps de pause allongé (flou de mouvement) ou en interposant des objets entre le sujet et le dispositif (miroir, tissus...) pour brouiller



Ill.45 : APPELBAUM Jacod, *Julian Assange*, 2012

la netteté de l'image. Tout ces moyens d'altération de la netteté vont laisser la place à l'interprétation de l'image, en la privant de ses formes symboliques, et en proposant des ensembles de matières et de couleurs plus ou moins reconnaissables (comme nous l'avons vu, par exemple dans les photographies de Katia Chausheva). De plus, cette méthode va, dans certains cas, faire apparaître des silhouettes ou des objets déformés, possiblement monstrueux, représentatifs des bizarreries du rêve.

La photographie va ainsi se positionner comme un moyen de restituer une image rêvée, grâce à l'abstraction qu'elle permet complétée de l'impression de réalité, en puisant sa matière directement dans le réel visible et invisible. Elle peut à la fois dévoiler une réalité imperceptible à l'oeil, et brouiller la vision réaliste de notre monde éveillé.

Dans le dispositif photographique, le choix de l'objectif et donc des lentilles est décisif pour obtenir le rendu voulu : grand angle, longue focale, capacité d'ouverture... Certaines optiques ont été conçues dans le but précis d'obtenir un rendu particulier, hors du commun, qui par sa particularité va éloigner le résultat du sujet photographié, le rendre unique à l'image, et nouveau. Par exemple, le Leica Thambar 90 mm est une optique qui présente des aberrations sphériques intentionnelles alors que la plupart des matériaux photographiques sont conçus idéalement pour éviter ce type d'aberration. Les contours des images ainsi obtenues sont vaporeux. La lumière semble émaner de chaque objet sur l'image et ces aberrations en troublent la netteté, comme un voile qui viendrait se poser dessus. Elle évoque le souvenir brouillé d'une vision qui aurait pu surgir durant un rêve.

Finalement, le procédé photographique dans sa forme la plus pure, la moins corrigée, la moins « parfaite » (sans IR cut, avec des aberrations, des problèmes colorimétriques, une faible vitesse d'obturation...) est le plus à même d'évoquer des images mentales rêvées, (ou tout du moins à entrer dans les codes de représentations suggestifs d'une image rêvée) qu'un outil photographique perfectionné et corrigé de ses aberrations. En effet le dispositif altère l'image, le réel, et favorise le déplacement dans un univers dégagé des contraintes de la réalité. Il produit une assimilation au domaine si mystérieux et si peu palpable du rêve.



Ill.46 : DITTMAR André, *Machine à peser les rêves*, Bois, 2007, photographiée par Gilles Bernasconi, 2015



Ill.47 : STOCARD Lionel, *Appareil à photographier les rêves*, Bois, cuivre et verre, 1997, photographiée par Gilles Bernasconi, 2015

Ainsi, la machine libère partiellement la création du contrôle humain, pour permettre de proposer ces images altérées. Il y a également des dispositifs techniques autres que la photographie conçus par des artistes pour induire les rêves, les photographier ou encore les doser. Les inventeurs de ces machines se basent sur le domaine du rêve pour créer des appareils propices à l'exploration des songes.

- **Les machines à rêve**

André Dittmar, ingénieur et directeur de recherche, a construit une machine en se basant sur l'activité du corps durant la période du sommeil paradoxal, pour pouvoir peser le poids des rêves durant le sommeil. Inspiré par les recherches de Michel Jouvet sur le sommeil paradoxal (assimilé à l'époque directement aux rêves), et par son roman « Le château des songes », il a repris le schéma de la machine pour le simplifier et la matérialiser dans un format miniature (Illustration 46). Un lit est réglé à l'horizontale sur un équilibre du poids du rêveur durant le sommeil lent. Puis arrive la phase paradoxale, celle durant laquelle, selon Michel Jouvet, le sujet va rêver. Il se produit alors une vasodilatation (augmentation de flux sanguin) des mains et des pieds. En conséquence, le centre de gravité se déplace vers les pieds. Le lit balance légèrement vers l'arrière, et un système de leviers va déverser du sable dans des petits pots. Ceux-ci pourront être pesés au réveil et indiquer ainsi le poids des rêves de la nuit. Cette machine n'est pas effective, mais elle se base sur des faits scientifiques réels et entre dans le fantasme de compréhension technique et de contrôle du domaine des rêves.

Dans le même esprit poétique, l'artiste lyonnais Lionel Stocard construit des machines à rêver, dont l'"appareil à photographier les rêves" (Illustration 47). C'est une machine qui ne fonctionne pas réellement, mais qui propose un procédé précis pour la réception et la retransmission des rêves. Cela part de fils cuivrés qui relieraient la tête du rêveur à un écran de capteurs bitumés et traduiraient ensuite les signaux en images, en amenant l'énergie rêvale captée (la rêvaline) dans un bain de révélateur. Pour terminer, le révélateur se fixerait sur le dernier écran "selon un ordre

rêvalin"<sup>49</sup>. Cette machine représente un idéal que de nombreux artistes et scientifiques aimeraient atteindre : photographier directement le rêve durant le sommeil, un fantasme jamais atteint. C'est une ironie poétique, qui mélange la photographie et le rêve par l'aboutissement d'une méthode totalement imaginaire.

Lionel Stocard a créé plusieurs machines et installations autour de l'univers du rêve. Elles prennent place dans des espaces en quatre dimensions et ont pour but d'entraîner le spectateur dans des rêves éveillés, tout en leur permettant de rester dans leur propre imaginaire visuel. Stimulé par la musique, il a toujours eu un rapport particulier aux rêves, dépassant les frontières du sommeil. Pour lui, le rêve peut être assimilé à une méditation. Il réutilise la musique en composant des créations sonores avec des instruments qu'il a lui-même confectionnés, pour stimuler un univers visuel propre à chacun. Ses compositions sont retransmises dans des diverses installations. Par exemple, la machine à rêver est un lit en équilibre qui tourne sur lui-même tandis que la musique est diffusée en fond sonore. Cette musique est contemplative. Durant les 25 minutes d'expérience, plusieurs atmosphères se succèdent, laissant entendre des bruitages plus ou moins reconnaissables d'objets de la réalité, dans un fond sonore vibrant et hypnotisant dont l'effet est encore accentué par la vibration du siège, synchronisée avec les basses fréquences du son. L'expérience se vit dans une obscurité totale et de faibles lumières tournent au-dessus du siège. Le spectateur vit cette expérience solitaire dans laquelle il perd tout repère d'espace. Le siège vacille au rythme de la respiration. Le spectateur perd tout attachement au réel et son imagination est stimulée par de multiples sensations corporelles et auditives qui peuvent entraîner un monde visuel nouveau, un rêve éveillé.

*On peut vivre un état amoureux mais on ne peut pas le photographier, c'est la même chose pour les rêves, il faut le vivre, une image ça ne rime pas à grand chose. Ça m'intéresse plus de faire rêver les gens directement, de les emmener eux dans leur univers intérieur que de leur montrer une image ou un film. C'est pour ça que j'ai fait la machine à rêver. Il faut que ce soit eux qui le vivent.*<sup>50</sup>

<sup>49</sup> Aurélie Chalamel, Dossier de Presse de l'exposition, *Rêves, entre science et art*, Archives municipales de Lyon, Juin 2015, p.5

<sup>50</sup> Lionel Stocard, entretien réalisé par Laureenn Jacquet le 13 Mars 2019, Annexe p.191

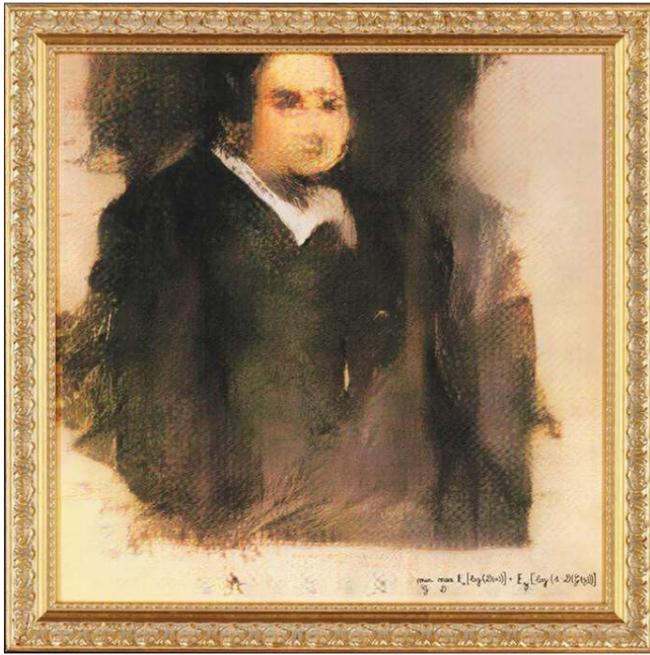
Lionel Stocard nourrit son œuvre avec la créativité spontanée que propose le rêve. Il conçoit des installations immersives multiples avec des objets en suspension. « Le chemin de vers » est une installation dans laquelle un train avance en lévitation, traversant des livres ouverts, le tout rythmé par la musique expérimentale qu'il compose et par des récits de vers. Il donne à voir des choses, sans livrer d'indices visuels. Le spectateur déambule à travers l'installation, il entre dans une illusion, il en fait partie, il vit une expérience et peut se projeter librement dans son imaginaire tandis qu'il interagit avec son environnement. Lionel Stocard développe une technique extrêmement approfondie dans ses installations pour maintenir le mystère et l'illusion. Il entre dans un environnement qui paraît cohérent mais qui n'existe nulle part ailleurs et qui contient de la bizarrerie, comme dans un rêve.

Ainsi les machines en mouvement deviennent un moyen de restitution ou de stimulation du rêve, au même titre qu'une représentation visuelle figée. Elles créent l'illusion qu'elles s'installent dans la réalité, et elles entraînent les spectateurs dans une immersion intérieure en les projetant dans leurs propres rêves. Surprenantes par leur capacité à provoquer des illusions, les machines ouvrent un champ des possibles infini. Elles se placent aux côtés des arts dans ce même objectif de faire transiter le rêve du sommeil à la veille.

Du point de vue de l'artiste, la machine est une pure vanité, considérée comme un simple artefact avec ses limites physiques. Ici, elle est transcendée de manière poétique. L'intelligence artificielle, avec ses algorithmes, se place aux côtés des machines dans cet objectif de dépasser les limites physiques et artistiques humaines.

- **Les algorithmes, une imagination numérique**

Aujourd'hui avec des techniques informatiques approfondies nous sommes capables, en retirant la part de contrôle humain, de créer des visuels qui présentent des analogies avec l'imaginaire du rêve. L'univers algorithmique peut-il se substituer à notre imaginaire ? Doit-on le craindre ? Peut-il être considéré comme une nouvelle forme d'expression artistique ? Quelles similitudes peut-il avoir avec la création d'un rêve ?



Ill.48 : Collectif OBVIOUS/CHRISTIES, Impression sur toile d'image numérique, 2018



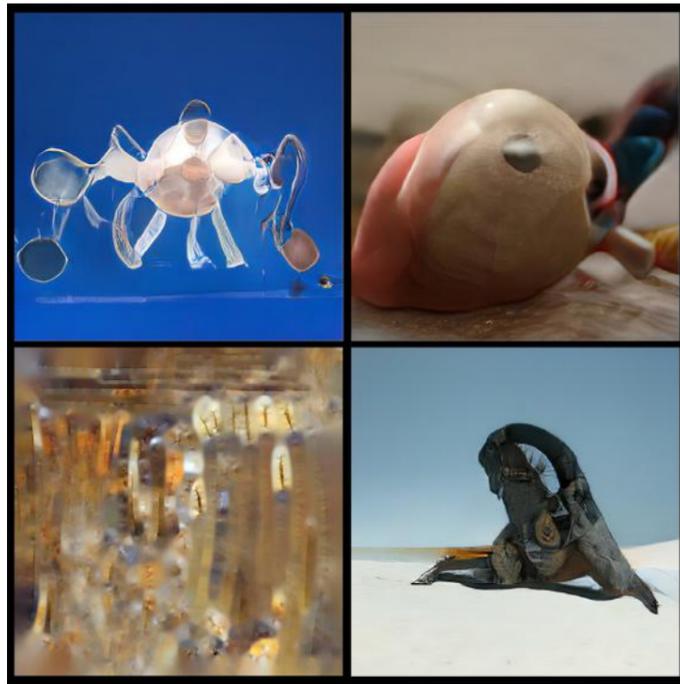
Ill.49 : MULLEN Jessica, *Deep, Dreamscope*, 2015

Ce tableau créé par ordinateur a été conçu par un programme d'intelligence artificielle (Illustration 48). Reposant plutôt sur le principe de l'imitation que de la création (le système est nourri avec un jeu de données de 15000 portraits peints entre le 14e et le 20e siècle). Nous sommes face au portrait d'un homme en vue de trois quarts, vêtu probablement d'un costume, dont le visage n'affiche aucun trait ni expression particulière. Le fond est uni, brun, et le rendu quasiment monochromatique. Cette image montre bien les limites des algorithmes à s'inscrire dans une démarche artistique. Pourtant, d'autres projets montrent que le numérique réussit à dépasser la réalité trop connue et l'imaginaire humain. Avec le projet "DeepDream" (Illustration 49), Google a, en 2015, mis sur le devant de la scène le réseau neuronal convolutif<sup>51</sup>. Ce logiciel s'applique à mixer des structures d'images, pour en donner une apparence étrange, et les rendre semblables à des visions hallucinatoires.

Depuis l'apparition de "DeepDream" les créations se succèdent et la machine semble étendre son champ de production à des domaines traditionnellement considérés comme spécifiquement humains. Gregory Chatonsky utilise le réseau récuratif de neurones pour créer des images. Ses recombinaisons créent des visuels à partir d'une base de données d'images conséquente (Illustration 50, p.126). C'est bien souvent dans la mémoire du Web que ces dispositifs vont puiser pour créer. « On pourrait tout à fait à partir d'une base de données très importante, réaliser un film à partir de descriptions visuelles »<sup>52</sup>. L'imagination artificielle pourrait créer des images uniquement à partir de récits de rêveurs et détacher l'image mentale de l'esprit, par les mots. En se servant de la photographie comme matière première, l'artiste a également réalisé un système audio-visuel représentant des rêves tirés de récits de personnes à leur réveil, en utilisant une recherche automatique par mots clés sur Google image.

<sup>51</sup> Réseau neuronal convolutif : Type de réseau de neurones artificiels dans lequel le motif de connexion entre les neurones est inspiré par le cortex visuel des animaux (inventés dans les années 80) [source : Wikipedia]

<sup>52</sup> Gregory Chatonsky, extrait de la conférence, *Qu'est que l'imagination (artificielle) ?*, à l'Ecole Nationale Supérieure, Paris, animée par Béatrice Joyeux Prunel, Alexandre Cadain, Gregory Chatonsky, 25 Septembre 2017



Ill.50 : CHATONSKY Gregory, Images numériques tirées de la série *Mue*, 2018



Ill.51 : HUYGHE Pierre, écran autoportant, installation vidéo 10im/sec, Serpentine Galleries, Kamitani Lab, Kyoto University & ATR

Alors que Pierre Huyghe utilise le logiciel de Yukiyasu Kamitani dans le but de produire des images mentales, Gregory Chatonsky, lui, s'intéresse plus particulièrement aux capacités artistiques de l'intelligence artificielle, et du hasard électronique. Dans les deux cas, on retrouve une même procédure de regroupement d'images sources pour créer quelque chose de nouveau. Ces deux processus mêlent les capacités autonomes de la machine à l'intentionnalité humaine. Ils y a un choix artistique qui permet de tirer du chaos visuel d'internet, une forme stimulante pour l'imaginaire, et d'en proposer une création.

Visuellement, on obtient dans les deux cas un semblant de formes et de matières connues, mais que l'on est incapable d'identifier. C'est comme si ces logiciels avaient les codes d'un langage (le langage visuel de la matière réelle) et, qu'à partir de là ils inventaient de nouveaux mots, que nous serions incapables de décrypter. Ces images sont des ensembles de zones indistinctes. Semblables à des créations fantastiques, elles laissent apparaître des formes assimilables à des objets ou des personnages de fiction. On y voit de nouvelles formes de vie, de nouveaux objets qui laissent la part belle à l'interprétation. Dans les images de Pierre Huyghe, il y a une limite de définition : les formes sont incomplètes. De la même façon que les images de rêve, probablement incomplètes, ne laisseraient apercevoir que les éléments indispensables. Ceux qui interagissent avec les effets de sens, en tout cas d'après le parti pris de beaucoup de recombinaisons d'images de rêves que nous avons étudiées jusqu'ici. Ces formes symboliques entrent dans ce type de représentation axé sur des éléments particuliers, se détachant seuls dans un environnement assez pauvre et occultant tout autre détail qui ne prend pas de sens dans l'intrigue.

*Quand un sujet dit qu'il a rêvé d'une femme, il est souvent incapable de donner la teinte de ses vêtements. Peut-être manque-t-il aux rêves certains aspects visuels, comme la couleur ou la texture. Il est possible que les informations qu'ils contiennent aient une structure différente, plus compliquée que celle d'un film ou d'une image.<sup>53</sup>*

<sup>53</sup> Yukiyasu Kamitani, extrait de l'article "Une machine à lire les rêves" pour *Le temps*, dans la catégorie *Neuroscience*, Entretien réalisé par la journaliste Lucia Silig, publié le 12 Avril 2013

Yukiyasu Kamitani propose ainsi une théorie selon laquelle le rêve sélectionnerait l'information sur des dimensions différentes que celles disponibles en état de veille. Nous pouvons nous demander si les détails y ont une dimension amoindrie, ou bien, au contraire, augmentée. La vision rêvée ne serait donc pas comparable à ce que voient nos yeux dans la réalité éveillée. Ainsi, les images incomplètes et irréalistes qu'obtient Pierre Huyghe avec le logiciel de Yukiyasu Kamitani pourraient matérialiser cette impossibilité de transférer une image mentale dans une forme visuelle précise et qui s'apparenterait à de la matière réelle et reconnaissable.

Les créations de Gregory Chatonsky sont différentes. Il ne s'agit pas ici d'images mentales mais de productions numériques à partir d'intelligence artificielle. Les traits sont plus nets. Les images n'ont pas plus de sens, mais certaines sont troublantes par leur vraisemblance. La matière se libère, la machine crée des substances en constante métamorphose. On aperçoit des bribes d'un univers sans limite. De la même manière que l'inconscient crée des images mentales à partir de faits vus et vécus, la machine, elle, se sert d'une base de données de formes et de textures réelles pour donner des objets qui défient les lois de la nature. Dans les deux cas, les objets irréels se matérialisent devant nous, des organismes hybrides sans logique dont nous cherchons instinctivement le sens.

Finalement, le processus algorithmique s'apparente au processus de création du rêve. C'est une invention calculée par l'humain, qui, une fois opérationnelle, libère paradoxalement la création du contrôle et de la raison humaine. Et cette invention puise sa matière première en grande partie dans la base de données gigantesque de Google image. Source presque inépuisable pour la science du rêve, elle pourrait être considérée comme un espace de recensement de l'imaginaire collectif, puisqu'elle est censée archiver toute la mémoire. Ainsi, alors que le rêve utilise la mémoire personnelle pour créer des images non partageables, la machine, elle, va créer à partir d'une mémoire collective, de nouvelles images visibles par tous. Mais pour exister en tant que tel, un rêve n'a-t-il pas nécessairement besoin de prendre sa source dans une imaginaire particulier ? On reconnaît l'existence d'un inconscient collectif mais un rêve partagé est-il possible ?

### **3 Représentation impossible, suggérer le rêve/ utiliser le rêve**

Beaucoup d'éléments viennent contredire la possibilité de restituer le rêve dans une forme visuelle exhaustive. En effet, le rêve appartient au domaine du sommeil et se définit dans une forme qui n'existe nulle part ailleurs. Les composantes formelles qui constituent la vie réelle sont physiques : la lumière, l'espace, le temps et la matière. Ce qui se définit en tant qu'expérience vraisemblable dans notre esprit endormi va au delà de la matière. C'est un univers composé d'émotions. Non seulement le système visuel ne fonctionne pas de la même façon, mais en plus les rêves s'auto-détruisent automatiquement au réveil. De plus, le rêve est intime, personnel, non-partageable, et n'a de sens que selon les souvenirs vécus et les pensées propres à chacun.

Cependant, nous pouvons distinguer différentes approches autour du rêve. Certains artistes feront le choix de s'appuyer sur les rêves en tant que matériau visuel ou narratif d'une part et/ou comme processus de création d'autre part. La tentative de restitution exacte d'une expérience rêvée ne relève pas de la même démarche que l'utilisation de cette expérience dans une création unique, ou encore de la tentative de stimulation de l'imagination liée au rêve pour donner à vivre une nouvelle expérience à la fois partagée et subjective.

Quelles solutions pouvons-nous adopter pour sortir d'une "simple" représentation fidèle à un rêve unique, et utiliser le rêve dans une autre démarche, en assumant son caractère secret et mystérieux, qui le rend impossible à restituer et à transmettre tel quel ?

### 3.1 Le rêve, visualisation réaliste impossible

La réalité procède d'une part de la vérification d'un événement extérieur par le croisement de la perception : vue, ouïe, toucher, goût, odorat, proprioception, équilibre et sens du temps. Et d'autre part, la confirmation de cet ensemble de perceptions par l'autre.

Comment se saisir de ce qui semble avoir été vécu dans un rêve, qui est apparu comme un ensemble de perceptions bien réelles ? L'ambition de cerner les contours de ces images qui sont apparues vraisemblables est-elle une tâche vaine ? En effet, quelle que soit la volonté d'en retranscrire l'entièreté avec le maximum de précision, il y aura toujours un manque ou une incohérence quelque part. Entre démarche scientifique rationnelle et approche artistique approximative, peut-on trouver une forme de restitution qui s'approche avec justesse de l'expérience du rêve ?

- **L'humain et la machine, les limites**

Le partage de l'imaginaire est un défi de l'humanité. Les sciences cognitives et l'art qui explore les rêves œuvrent en parallèle sur la "matière" de l'imaginaire. Ces deux domaines vont tenter de rendre partageable le rêve qui, pourtant, comme l'imaginaire, est un phénomène singulier qui n'existe que pour un individu. Le fait de vouloir donner une forme apparente à un rêve singulier dont le souvenir est approximatif dans la mémoire, est limité dans une représentation qui vise l'exactitude. Il y a là un paradoxe fondamental. Le champ exploratoire du rêve impose par nature ses propres limites, on s'en aperçoit dans la diversité des représentations qui en sont faites dans les deux domaines (art et science). Ces images qui apparaissent grâce à des méthodes algorithmiques, des protocoles ou bien des dispositifs scientifiques se situent entre la création artistique contrôlée et l'exactitude de la machine. Sur quels aspects l'homme et la machine peuvent-ils se ressembler ?

Les machines sont bien souvent élaborées dans un objectif de réussite et de perfection. Or la perfection de ces machines est un fantasme à l'image des rêves

humains : une machine parfaite qui mettrait en action toutes nos attentes les plus folles, qui permettrait au corps d'être lui même une machine parfaite, capable de voler, de respirer sous l'eau, traverser les murs... Nous pouvons noter que la technologie actuelle se rapproche de plus en plus de cet objectif. Notamment avec la réalité virtuelle, qui constituerait peut-être la machine à rêver idéale, en proposant une image à la fois immersive, dans un temps réel, proposant des interactions, une proprioception et un partage de sensations avec l'autre. Le rêve est la réussite de toute entreprise habituellement vouée à l'échec par les logiques rationnelles de la science. Les machines sont conçues dans un objectif constant de dépassement de ces lois. Ce que la machine tenterait de faire, le rêve en est capable. C'est en toute logique que le rêve apparaît comme un terrain d'exploration que l'on essaie de reproduire, de partager, de vivre à l'état de veille. Le fait que les machines (autant artistiques que scientifiques) soient parfois élaborées ou utilisées dans cet objectif se présente finalement comme une évidence.

D'autre part, la machine peut être perçue comme une altérité inquiétante, tout comme l'inconscient lui-même. De plus en plus développée, elle prend des formes qui vont jusqu'à remplacer l'humain dans certaines tâches, y compris dans les compétences artistiques. Cet aspect inquiétant suppose que l'imaginaire singulier humain pourrait être assimilé à celui de la machine, absorbé, et finalement, gommé. Cette perte de contrôle sur un nouvel imaginaire est par ailleurs semblable au phénomène naturel du rêve lui-même. Dans un assemblage complexe et construit par l'humain, la machine finit par agir seule, libérée du contrôle humain. Ainsi l'algorithme conçu par Gregory Chatonsky, par exemple, va se manifester comme une entité seule, capable de produire de façon spontanée des images nouvelles tout comme les rêves. Finalement, le rêve et la machine agissent seuls, nous n'en avons pas le contrôle. Ils créent une nouvelle réalité, qui va se détacher de n'importe quelle forme d'art par cette absence de volonté et de raisonnement humain.

Paradoxalement, la machine va permettre dans certains cas de créer une capacité à rêver aléatoire, en dehors de tout désir d'exactitude, qui va stimuler l'inconscient, sans s'appuyer absolument sur une expérience réelle, qui de toute façon est tirée principalement d'un souvenir évanescent. C'est un fait visuel qui va s'appliquer aux

machines artistiques comme la photographie, censée restituer la réalité dans une forme exacte, mais également pour les machines scientifiques, comme le logiciel de Yukiyasu Kamitani. Même dans un désir d'objectivité, involontairement, une part de hasard surgit, démontrant un symptôme de l'activité spontanée de la machine qui peut s'avérer être un stimulant de l'expérience du rêve.

La restitution de l'expérience subjective du rêve ne peut se faire réellement dans un désir d'exactitude. Si la science se veut objective, elle n'y parviendra que dans une infime mesure. Par ailleurs, si elle s'inscrit dans une démarche partiellement artistique, là où la subjectivité de l'imaginaire peut s'inscrire dans la matière sans proposer de résultats forcément justes pour tout le monde, alors peut-être qu'apparaîtra une nouvelle forme de « recherche » plus représentative du rêve, phénomène à la fois physique et mental.

- **Rêve, inconscient collectif ou individuel ?**

Dans son oeuvre, Carl Gustav Jung parle d'archétypes. Il divise l'inconscient de l'être humain en deux aspects, le collectif et le personnel. L'inconscient collectif est né de l'expérience humaine ancestrale. Il s'agit du « dépôt » de l'ensemble des connaissances et des savoirs qui se sont accumulés depuis l'aube de l'humanité. L'inconscient personnel quant à lui est le produit des expériences propres à chacun. Ce qui expliquerait l'apparition de thèmes symboliques récurrents, les archétypes. Les deux aspects entrent en jeu dans un rêve. Ils se mêlent et nous en sommes les seuls témoins, avec chacun notre propre expérience. «L'inconscient ne m'appartient pas et ne m'est pas propre, mais il est partout. Il est, paradoxalement, à la fois la quintessence de l'individu et une entité collective »<sup>54</sup>.

Il est communément admis que des expériences communes se démarquent dans les rêves : voler, tomber, se faire pourchasser, perdre ses dents, se retrouver nu en public, etc. C'est en se basant sur cette théorie que certains utilisent le domaine

---

<sup>54</sup> Carl Gustav Jung, *Paracelse, une grande figure spirituelle*, dans *Synchronicité et paracelsica*, Paris, Edition Albin Michel, 1988

des rêves pour décrypter l'inconscient collectif et ainsi créer des dictionnaires de significations des rêves, (afin d'en proposer une interprétation), comme par exemple le "Dictionnaire de la symbolique des rêves"<sup>55</sup> de Georges Romey. Ces méthodes sont assez contestées dans le domaine de la recherche. En effet, l'interprétation généralisante des symboles est considérée comme réductrice et contre productive.

Par ailleurs, avec l'apparition de la banque de rêve « DreamBank »<sup>56</sup>, qui recense plus de 20 000 rêves, des études ont été réalisées afin d'analyser la fréquence de ces rêves typiques récurrents. Ils ne se sont finalement pas révélés être d'une fréquence très élevée. Un des raisonnements qui pourrait expliquer cette confusion, est que ces rêves seraient plus marquants pour l'esprit et donc plus mémorables que les autres rêves. De plus, ils peuvent relever d'expériences communes (angoisse d'une mise à nue symbolique en société) ou de fantasme de « super pouvoir », comme voler, inhérent aux limites de la nature. Ainsi grands comme petits rêveurs se souviennent avoir au moins une fois dans leur vie avoir fait ce type de rêve parce qu'il leur a marqué l'esprit.

Il est pourtant vrai qu'une trame commune peut se dessiner dans les rêves de chacun. Par exemple, la question du rêve en couleur ou en noir et blanc apparaissait dans l'esprit de nombreux psychanalystes au 20e siècle, à l'époque du cinéma en noir et blanc. Mais maintenant que nous sommes submergés d'images en couleur, la question ne se pose quasiment plus. L'univers collectif des films et des images véhiculés par l'art entre dans la mémoire collective et influence plus ou moins les rêves de chacun dans une même direction.

En outre, chacun a sa propre expérience personnelle du rêve, et personne ne le vit de la même manière. Les rêves utilisent la matière des expériences de la vie diurne. Par exemple, bien que la plupart des rêves soient majoritairement visuels,

---

<sup>55</sup> Georges Romey, *Dictionnaire de la symbolique des rêves*, Paris, Albin Michel, 2005, 692 p

<sup>56</sup> William Domhoff (mise en ligne), "DreamBank.net", Californie, Université de Santa Cruz, 2015

un musicien pourrait avoir tendance à faire des rêves plus auditifs<sup>57</sup>. Les espaces seront référents au lieu de vie et au quotidien des rêveurs. Certains vont avoir des expériences de rêveur omniscient, hors de leur enveloppe corporelle, d'autres auront plutôt l'impression de ne pas faire partie de l'intrigue... Toutes ces variations sont dépendantes de notre quotidien qui forge l'inconscient personnel et qui peut avoir plus ou moins d'influence sur le rêve. Cet aspect rend imprécis une interprétation objective des différents types de rêves.

Pour citer un exemple personnel, je rêve d'eau, tout le temps, chaque nuit, de paysages sous-marins, de mer, de piscine, de lac, de rivière... J'y suis bien, je nage au plus profond et je respire. Les objets terrestres se mêlent à l'élément de l'eau. Il y a peu de temps j'ai découvert les peintures de Lionel Stocard (Illustrations 15, 16), représentatives de ses rêves, qui ressemblent très étrangement à l'univers de mes propres rêves. En discutant avec lui, j'ai découvert que nous avons une passion en commun, l'apnée<sup>58</sup>. Nos rêves se sont donc reliés à cette expérience individuelle. Cette sensation de bien être sous l'eau qui nous est tous les deux familière à influencé nos rêves dans une direction commune, dans un univers commun, dans un type d'images qui s'assemblent de façon très troublante. Il peut alors exister des univers collectifs de rêves qui se définissent par des centres d'intérêts communs.

Pourtant, tout le monde aime raconter ses rêves. De cet aspect extrêmement personnel non partageable naît un désir de partage, qui apparaît dans des œuvres artistiques, comme un moyen de rencontre entre soi et l'autre.

- **Point de vue éthique**

Le rêve est un territoire privé, il appartient à chacun. C'est un lieu intime qui révèle nos désirs, nos émotions, nos pensées les plus enfouies, celles dont nous ne

---

<sup>57</sup> Valeria Uga, Maria Chiara, Lemut Chiaran Zampilole Zilli, Piero Salzarulo, *Music in dreams*, Italie, Université de Florence, 2006

<sup>58</sup> Voir "Entretien avec Lionel Stocard", réalisé par Laureenn Jacquet le 13 Mars 2019, Annexe, p.191

parlons pas, celles que nous n'osons même pas nous avouer. Que se passerait-il si le rêve était partageable dans son exactitude ? Si l'expérience d'un rêve personnel était accessible à tous, sans censure ? Faut-il le mettre en lumière ? N'y a-t-il pas un risque pour la liberté de rêver ? de penser ? L'expérience de l'équipe de Yukiyasu Kamitani que nous avons vu dans la première partie ouvre une porte sur une voie qui rend cette imagination futuriste crédible.

La science fiction s'intéresse beaucoup à ces avancées scientifiques qui inquiètent par les dérives qu'elles pourraient entraîner avec l'instrumentalisation de l'inconscient humain. En voulant l'explorer sans le consentement du sujet, elles le priveraient de son pouvoir de vivre librement dans ses rêves. Des films vont s'inspirer de ces inventions naissantes et en explorer les limites en terme de libertés individuelles et ainsi, exprimer des inquiétudes face à cette volonté grandissante de tout contrôler, avec la sciences au service des pouvoirs économiques et politiques, asservissant l'esprit humain.

Par exemple, dans « *Paprika* »<sup>59</sup> le procédé de Yukiyasu Kamitani est présenté dans la finalité de ses usages. Dans le futur, une équipe de chercheurs invente la DC Mini, un appareil qui permet d'analyser les rêves du dormeur, de les voir, et même de les contrôler. Le film évoque le danger de cette volonté de contrôle sur un monde naturellement hors de contrôle, ainsi que la fragilité du rêve dans l'esprit humain. Il devient un espace inquiétant, dans lequel les personnages se retrouvent coincés, ils ne sont plus eux-même, ils s'effacent devant de nouvelles personnalités. les rêves de plusieurs personnages fusionnent, ils ne se définissent plus comme un terrain de liberté mais comme une terrain de captivité, de manipulation et de danger. La sensation de réel devient un leurre et, enfin, c'est le réel lui-même qui s'en voit changé.

Finalement, cette incomplétude, le flou des images qui procède d'approximations algorithmiques dans les restitutions de rêves de l'équipe de Yukiyasu Kamitani rassure d'une certaine façon. L'état primitif de ces recherches montre que nous sommes

encore loin d'un résultat qui détaillerait avec précision les actions du rêve. Le vague des contours, le voile qui recouvre ces images, l'incertain qui ne se dessine jamais tout à fait serait peut-être un subtil bouclier pour protéger cet espace de totale liberté, d'intimité.

## 3.2 Le rêve comme source d'inspiration

- **Objectif personnel**

Ma connaissance et mon rapport à l'art qui nourrissent mon sens de l'observation et mon appréciation visuelle des choses ont un impact sur la façon dont je vis mes rêves. Inversement, mes rêves peuvent influencer ma production artistique. Les deux sont liés. Le rêve est une œuvre de l'esprit, conçue la nuit et créée pour être oubliée. Mais plus je m'en souviens, plus ma pratique artistique en est atteinte. Et ce n'est pas forcément de manière consciente. Le rêve entre donc, pour moi, dans une dynamique créative à double sens.

Je me sers de mes rêves dans ma démarche photographique parce que mon univers visuel est animé par ce que je vois la nuit. Ce sont des images qui ne s'effacent pas de mon esprit et que je m'efforce de conserver en mémoire chaque matin car elles sont précieuses et inspirantes. Depuis que je m'attache au souvenir de mes rêves, ma pratique photographique a changé. J'obtiens des images façonnées par ces visions oniriques, sans même vraiment m'en apercevoir. Je m'en suis rendue compte lorsque j'ai recommencé à noter mes rêves après une longue période d'abstention. Avec du recul sur mon travail photographique, je me suis aperçue qu'il prenait une autre tournure, et qu'il commençait à se définir dans une forme plus personnelle qu'avant, dans un environnement emprunt à l'univers de mes rêves (l'eau par exemple, que je n'avais jamais eu envie de photographier auparavant).

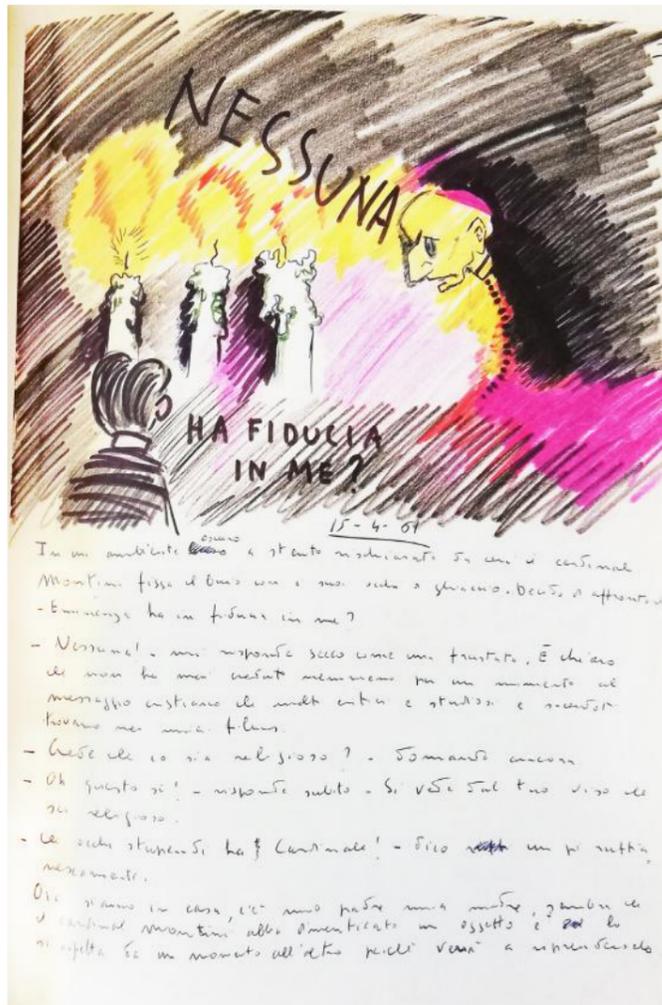
Parallèlement, mes rêves sont extrêmement visuels. Il m'arrive parfois de photographier le monde onirique qui m'entoure durant mon rêve. Ce sont d'ailleurs des rêves très marquants, je façonne mes propres images dans un monde lui-même façonné par mon esprit.

Finalement, s'il est impossible de restituer un rêve, nous pouvons créer des allers-retours entre l'univers rêvé et la création. Ce qui donnerait du sens autant aux rêves qu'à la création. Ainsi l'intention serait de travailler sur la frontière fragile qui les sépare, de la faire céder partiellement, totalement, d'en préserver la présence ou non. Je n'ai jamais vraiment essayé de reproduire un rêve précis dans son exactitude... Mais je tends constamment vers une version altérée de la réalité, en effaçant les repères d'espace, me rapprochant des détails jusqu'à les dénaturer, les transformer. Ce n'est pas, à proprement parler, un partage de l'univers de mes rêves avec l'autre, mais plus une suggestion qui peut ouvrir à un imaginaire onirique.

- **Le cadrage photographique face à la composition du rêve, alliés ou ennemis ?**

La photographie se caractérise notamment par le geste du cadrage, et de son ouverture sur le hors-champs. Ce cadre, en imposant un contexte permet un certain contrôle sur la réalité photographiée, la transforme. L'image fixe le regard sur certains éléments. Le spectateur face à cette photographie n'a accès que partiellement à l'espace dans laquelle elle se situe. Par cette accès il va être en mesure de ressentir des sensations partiellement contrôlées par le photographe. Le rêve est une composition qui rapproche plusieurs éléments de matière présents dans la mémoire sur une surface de transfert, l'imaginaire. Initialement, il n'y a pas de cadrage dans cette composition. L'espace est entier, tout ce qui existe est là pour être vu, entendu, ressenti, c'est une sélection. A priori, chaque élément aurait son importance symbolique. Ainsi, de par sa nature, la création photographique se positionne difficilement comme outil idéal pour représenter l'apparition du rêve.

Par ailleurs, le hors-champs est un aspect commun du rêve et de la photographie. En rêve, certains aspects sont inaccessibles, invisibles, comme cet exemple récurrent des personnages dont on ne connaît ni l'identité ni le visage mais qui existent et agissent réellement. Ce hors-champs ne se manifeste pas à travers une inaccessibilité du regard, mais plutôt par une obstruction mentale. Il n'est pas vraiment possible d'expliquer pourquoi je n'ai aucun souvenir du visage de la personne qui m'a



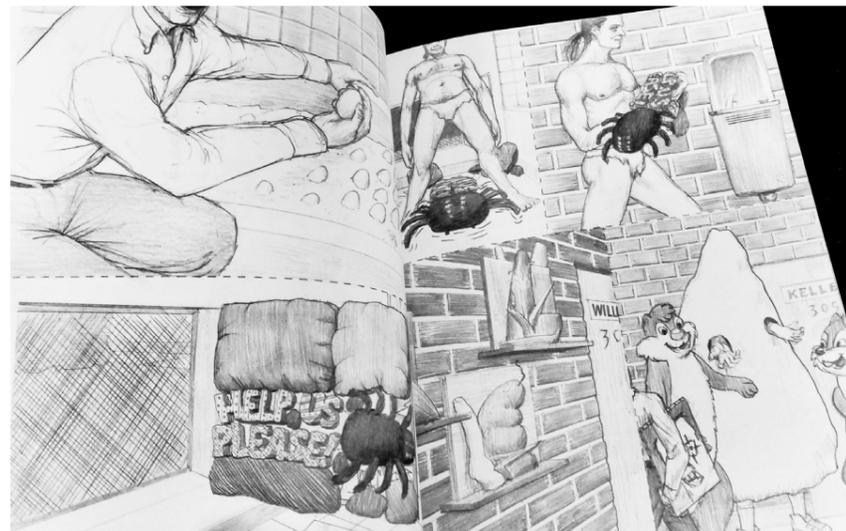
Ill.52, FELLINI Federico, *Le livre de mes rêves*, 2007, p62, photographié par Laureenn Jacquet, 2019

accompagnée tout au long de mon rêve. Le regard agit différemment dans le rêve et à l'éveil, mais le ressenti face à un hors champ photographique et à un souvenir brouillé de rêve est semblable : on projette une intuition sur la forme qui n'est pas visible mais qui est pourtant bien présente.

Le souvenir précis d'une image de mon rêve pourrait, à partir d'une feuille blanche, être restitué par la forme dessinée, dans laquelle les éléments vus durant le rêve seront placés. Pour réaliser un cadrage dans cette composition rêvée, le dessin serait peut être plus adapté. Il présente plus de liberté puisqu'il n'est pas limité par la matière réelle. Certains artistes révèlent leurs rêves de cette manière. Le réalisateur Federico Fellini par exemple a, durant toute sa vie, à titre personnel, écrit et dessiné ses rêves dans des carnets qui ont été aujourd'hui récupérés et publiés dans « Le livre de mes rêves » (Illustration 52). De la même façon, Jim Shaw a publié le livre « Dreams », avec ses rêves illustrés (Illustration 53).

Les deux démarches graphiques sont, par ailleurs, relativement différentes. Alors que Federico Fellini regroupe plusieurs histoires du rêve comme des flash de symboles visuels sans point de vue, dans une seule unité, plus ou moins détaillée et dans une forme colorée, Jim Shaw propose un récit visuel et un point de vue dans l'espace, en illustrant ses récits sous forme de bande dessinées. Il impose un cadre détaillé à ses rêves. Aucun élément n'est laissé dans le doute, les espaces semblent inspirés d'une réalité par leur précision sans faille. Ces images extrêmement réalistes qu'il donne se différencient des dessins de Federico Fellini qui se situent plus dans une approximation des lieux et des personnages ; il dessine un ensemble plus incertain, moins chronologique. Alors, même en partant d'une feuille blanche, le dessinateur peut choisir différentes solutions pour restituer un rêve, de façon plus ou moins figurative, plus ou moins détaillée.

L'un des plus grands fantasmes d'un grand rêveur est de se déplacer au sein de son rêve avec en sa possession un appareil photo afin de garder en mémoire toutes les images incroyables qui apparaissent. Par ailleurs, à l'éveil, dans le monde réel, la photographie est le vecteur du fantasme. Comme nous l'avons vu précédemment, elle s'associe au rêve, au domaine mental, par l'étrangeté de son procédé et par sa



AS I GOT BETTER I DREAMED THAT AN AIDS PATIENT CARTOON MOUSE WAS DOC SEVERINSEN BLEW HIS TRUMPET & WOKE EVERYONE UP FROM THEIR DREAMS. WHEN I WOKE UP MY BODY WAS WELL & BACK IN THE SAME SHAPE AND I FLOATED IN THE AIR BY WALKING ON INVISIBLE RODS THAT WERE PART OF MY BUFFED-UP CHEST & I GOT READY FOR A PARTY AND LISTENED TO SOME NOISE MUSIC I'D RECORDED.

Ill.53, SHAW Jim, *Dreams*, 2008 [pages non numérotées], photographié par Laureenn Jacquet, 2019

dimension magique puisqu'elle extrait des formes dans le visible et les restitue de manière durable sur une surface.

Il y a donc un paradoxe notable entre la photographie et le rêve qui sont à la fois semblables sur certains points et incompatibles sur d'autres. Les codes de représentation de l'image rêvée dans le monde fictionnel collectif mettent la photographie en avant, alors qu'il s'agit d'un médium qui par nature, par l'acte du cadrage, semble difficilement compatible avec l'imprécision de tout ce qui se situe autour des points de focalisation du regard et de la pensée dans le rêve. C'est en effet ce que montrent les dessins de Federico Fellini, qui finalement sont peut-être plus proches des souvenirs qu'il lui reste de ses rêves. On peut penser que la bande dessinée de Jim Shaw, plus semblable à la photographie avec le point de vue, la distance, l'angle, le cadre, etc, est une traduction qui en voulant donner la sensation d'une expérience vraisemblable, outrepassé ce qu'il reste dans la mémoire du rêveur.

Par ailleurs dans mon cas, la photographie est le guide de mes rêves. Mon appareil photographique m'accompagne dans mon sommeil, et j'observe mon rêve à travers un œil photographique et donc un cadrage, une attention aux détails qui me permet de retranscrire un souvenir visuel extrêmement précis au réveil.

Par exemple, j'ai fait ce rêve, le 7 Mars 2019<sup>60</sup>, où je dansais, appareil photo en main lors d'une soirée au dernier étage d'un immeuble abandonné. Je m'amusais, je photographiais, et je suivais des groupes pour avoir le meilleur rendu sur mes photos. Chaque déclenchement est encore dans ma mémoire, je me souviens avoir réalisé tel ou tel cadrage, je me souviens des réglages de mon appareil photo, je me souviens du décor, des couleurs, des mouvements. Ces photographies entraînent dans mes codes visuels habituels de photographie. J'étais bel et bien moi, et c'est moi qui photographiait ce rêve. Ces images que j'ai capturées sont fixées de manière durable dans ma mémoire mais n'existeront jamais réellement. Ce n'est pas un cas isolé, il n'est pas rare que mon appareil photographique m'accompagne de la sorte

---

<sup>60</sup> Voir Avant-propos p.15

durant la nuit. Ce sont alors, des images cadrées à l'intérieur de mon rêve, qui me restent en mémoire à mon réveil.

Par ailleurs vouloir restituer une image rêvée dans sa perfection est une idée vaine. Le rêve, contrôlé par les émotions, embellit tout. Il impose une impression de perfection, de merveille. Il arrive qu'un rêveur pense résoudre des énigmes extrêmement compliquées durant la nuit, c'est l'illusion que donne le rêve, qu'imposent nos émotions, c'est une illumination. De la même façon, cette photographie que j'ai réalisée durant mon rêve me semble parfaite, mais dès lors que je tenterai de la rendre visible dans le réel, je ne pourrai jamais retrouver cet enchantement que j'ai pu ressentir dans le rêve. « Il [l'artiste qui crée dans son songe] croit aller à la rencontre du miracle sans pouvoir l'atteindre »<sup>61</sup>. Roger Caillois suppose que malgré ses efforts, l'artiste reste convaincu qu'il n'arrive pas à accéder à la perfection que ses rêves lui ont donné à voir. La conscience étant prisonnière, elle abandonne partiellement ses responsabilités, ce qui amène à un sentiment de plénitude avec l'éblouissement, l'ivresse que donne cette impression de perfection, impossible à reproduire dans le réel.

Contrairement à la captation du monde réel, l'image de rêve devra être totalement réinventée. Par quels moyens artistiques peut-on s'en rapprocher pour renouveler la magie de cette perception première ?

### 3.3 Suggérer le rêve

Finalement, pour se détacher d'une restitution précise d'un rêve qui ne pourra jamais être exhaustive, il s'agirait de libérer l'univers visuel propre à chacun. Et pour ce faire, une des solutions pourrait être de préserver l'invisible afin que des images personnelles puissent survenir dans le vague et s'assimiler plus facilement à la vision des rêves. Bien que le rêve n'utilise pas le même processus visuel que la vision mentale à l'éveil, il y a forcément une similitude. En effet, nous continuons de rêver

---

<sup>61</sup> Roger Caillois, *Op. cit.*, p.77

à l'éveil, en arrière plan de notre réalité. L'inconscient n'influence pas que le rêve, mais la vie éveillée aussi. Plein de pensées visuelles surgissent durant la journée, nous pouvons avoir une image en tête sans jamais l'avoir réellement visualisée avec nos yeux, mais simplement avec une description orale, ou écrite, entre autres. La stimulation de la vue par les mots est sans limite, tout comme les rêves, elle entraîne des images alimentées par la mémoire, transformées par l'imagination. Quelles sont les solutions artistiques qui peuvent s'inscrire dans cette démarche ?

- **Le regard aveugle**

L'image est à la fois visuelle et physique. Il y a un décloisonnement entre ce que l'on voit et ce que l'on ressent. L'image ne concerne pas uniquement la vue mais elle interagit également avec tous les autres sens, qui fonctionnent ensemble pour former le ressenti. L'un peut évoquer l'autre, c'est l'esprit qui fait le lien. Il n'est donc pas nécessaire de voir physiquement pour voir intérieurement.

Le photographe Evgen Bavcar, ayant perdu la vue dans son enfance, a démarré une activité de photographe pour se créer un lien avec le monde visuel qu'il a perdu (Illustration 54, 55). Ainsi, il touche le modèle pour s'imaginer les formes. Il utilise des appareils qui lui révèlent les couleurs et calculent les densités. L'homme et la machine travaillent ensemble à créer des images qui ne deviennent visibles que lorsqu'il y a interaction avec le spectateur. La machine représente les yeux et l'homme, l'esprit. Le sens de l'ouïe se transforme en viseur pour calculer le déclenchement : «Elle courait dans les champs, elle avait sur elle une clochette donc en réalité c'était la clochette que je photographiais»<sup>62</sup>. Il fixe des objets au milieu d'un environnement incertain, dont il n'a lui même pas conscience. Evgen Bavcar sait exactement quel rendu il veut obtenir, il a une image précise en tête. Bien que son travail ne procède pas du rêve, son geste permet une transition partiellement contrôlée entre les images de son esprit, créées à partir de sa mémoire, à la manière du rêve, et le monde visuel, dans une forme physique. La description visuelle de ses photographies lui permet par la



Ill.54, BACVAR Evgen, *Véronique et le canard*, Photographie numérique [Date non-indiquée]



Ill.55, BACVAR Evgen, *Deux nus aux Hironnelles*, Photographie numérique [Date non-indiquée]

<sup>62</sup> Evgen Bavcar, citation tirée du documentaire *Le photographe Aveugle* de Natalia Bogdanovska, 2013

suite de s'imaginer de nouvelles images physiques et de s'en faire une représentation mentale nouvelle. L'image passe ainsi par trois états et existe dans une multitude de formes possibles. Elle n'a pas plus de légitimité dans sa forme physique que dans sa forme mentale.

Certains aveugles de naissance affirment voir des images dans les récits de leurs rêves. Nous pourrions penser que l'utilisation des mots « voir » ou « regarder » était métaphorique. Pourtant, des recherches ont été réalisées à ce sujet. Un aveugle de naissance qui disait voir des images a été mis sous électroencéphalogramme durant son sommeil, afin de mettre l'activité enregistrée en relation avec ses récits. L'étude a permis de noter une modification des ondes dans le cortex visuel secondaire<sup>63</sup>. Ainsi cette personne voyait réellement des choses durant son rêve, qui se sont traduites comme une représentation cérébrale visuelle de sensations tactiles (des formes simples de silhouettes, de maison et de soleil). Il est donc fortement possible qu'elle ait projeté des dessins en relief qu'elle aurait touché auparavant. Ainsi, son cerveau s'est réorganisé en croisant les modalités perceptives pour utiliser cette région qui n'est pas stimulée par les yeux, pour « voir » avec les doigts. Tout comme le toucher, le son et l'odeur permettent une représentation sensorielle qui pourrait former une image mentale, réactivée pendant le sommeil.

- **Le rêve par les mots**

Ainsi il est possible de voir des images sans les avoir directement devant les yeux, sans être voyant et donc, sans qu'elles n'existent vraiment. Cela va passer par les autres sens comme le toucher par exemple, mais également par les mots.

Le film « Cimetière de splendeur » d'Apichatpong Weerasethakul (Illustration 56, p.158) est un espace d'hypnose cinématographique. Le réalisateur parvient à placer le spectateur dans un univers fantastique, sans effets spéciaux, en utilisant un

---

<sup>63</sup> Helder Bertolo, Teresa Paiva, Lara Pessoa, Tiago Mestre, Raquel Marques, Rosa Santos, *Visual dream content, graphia representation and EEG alpha activity in congenitally blind subjects*, Cogn. Brain Res., 2003, 15 (3), p277-284



Ill.56, WEERASETHAKUL Apichatpong, photogramme issu de *Cimetière de Splendeur*, 2015, 2h20, capture d'écran (1h20min) réalisée le 08/03/2019

traitement réaliste. C'est l'imagination du spectateur qui va interagir avec le film. « On ne peut pas empêcher le rêve comme on ne peut empêcher les pensées »<sup>64</sup> explique un médecin au début du film. Le monde intérieur fait autant partie de la vie que le monde que l'on voit. Le réalisateur va laisser le spectateur imaginer ce qui n'est pas représenté visuellement à l'écran.

Notamment dans cette scène où, l'esprit du rêveur, nommé Itt, entre dans le corps de la médium Keng pour passer dans le monde éveillé. Le rêveur est libéré de la limite corporelle du sommeil, il voit la réalité et son rêve à la fois. Ainsi, une balade en forêt devient une balade au cœur d'un palais en marbre. Son esprit accumule deux images à la fois et s'ouvre à des possibilités infinies. Les deux états peuvent se superposer. Ainsi, le rêve vécu par Itt et le réel avec Jenjira se mêlent. Ils marchent ensemble dans cette forêt qui n'est que le support du rêve pour Itt, et une forêt pour Jenjira. L'espace visuel n'est donc pas limité à ce que l'on peut voir. On vit avec les personnages une rêverie éveillée, qui est induite par leurs discours. Au fur et à mesure du film, on ne sait plus qui rêve : « Je crois que je rêve Itt ». Les deux réalités, celle du rêveur et celle de Jenjira sont aussi crédibles l'une que l'autre. Tous les sens sont évoqués : la vue (scène dans la forêt, le marbre rose), l'ouïe « c'est ma chanson préférée » l'odorat « Je sens toutes les odeurs, je sentais les roses dans mes rêves, je sens l'odeur de la lumière des lampadaires... », le goût « Que veut-il manger ? » et également le toucher, dans la scène où Itt, dans le corps de Keng soigne la jambe de Jenjira. Chacun de ces sens permettent d'appréhender à la fois le monde du rêve et la réalité, mais surtout, ce sont eux qui permettent la transition entre les deux espaces. Les sensations sont décrites mais rien n'est montré, ce qui place le sens de la vue au même niveau que les autres sens. Alors que, couramment, dans d'autres films, la vue et l'ouïe seront stimulées au profit des autres sens. Pour faire vivre l'expérience d'un monde parallèle fantastique au spectateur, Apichatpong Weerasethaku ne met aucun sens en avant et laisse entièrement place à l'interprétation et à la projection du spectateur dans le film par la description sensorielle des personnages. Il n'a pas

<sup>64</sup> Weerasethakul Apichatpong, *Cimetière de Splendeur*, 2015, 2h20, Couleur, [toutes les citations du paragraphe suivant sont issues de ce film]

forcément besoin de montrer des images rêvées pour nous donner accès au rêve. Le personnage est un médium au sens propre : on passe par sa perception, on est en empathie avec lui.

Dans sa pièce de théâtre « Paradoxal »<sup>65</sup>, Marien Tillet plonge le spectateur dans un état quasi hypnotique et parvient à lui faire perdre ses repères, à lui faire croire qu'il est lui-même dans un rêve, en utilisant uniquement des jeux de lumières, de sons, et des paroles. Ce thriller scientifique s'inscrit dans un univers onirique. Tout en racontant une fiction, il joue sur l'inconscient du public pour le faire tomber dans une illusion. Tous les personnages, joués par le même comédien, sont confrontés à leurs rêves, les uns après les autres. Les descriptions qu'il fait de ces rêves sont tellement détaillées et vivantes, qu'il parvient à plonger le spectateur dans son propre imaginaire onirique, à lui faire voir des images qui n'existent pas, puisque seul sur la scène, avec des tables et des bouteilles d'eau, Marien Tillet n'utilise aucun autre élément de décor que les jeux de lumière et de son (flashes de lumière, altération du son, utilisation de basses fréquences qui entraînent un ressenti presque corporel), et qui permettent des transitions nettes entre les différents états des personnages. Dès le début, Marien Tillet prend soin de s'adresser au public : « Il est possible que vous dormiez déjà »<sup>66</sup>. Les spectateurs font partie du spectacle, ils interagissent avec le comédien, se laissent bercer par ses paroles.

Finalement, ce qui importe dans cette pièce n'est plus uniquement le récit d'une histoire, d'un rêve, mais plutôt le partage d'expériences du rêve. Un partage de sensations et d'émotions qui passent par le corps, la parole et les évocations suggérées qui mettent le spectateur en empathie sans lui fournir une forme visuelle figée dans le réel. Sans qu'il s'y attende, il se retrouve surpris, impliqué dans le scénario, entraîné dans un univers visuel qu'il pourrait assimiler à celui de ses propres rêves. Ainsi la pièce sème le doute dans son esprit, il ne sait plus ce qu'il a réellement vu, comment distinguer le rêve de la réalité, non seulement dans l'intrigue, mais également dans le

---

<sup>65</sup> Marien Tillet, *Op. cit*

<sup>66</sup> *Ibid*

réel. Assis face à la scène il en vient à se demander si tout ceci n'était pas qu'un rêve.

- **La photographie, suggestion visuelle partielle**

Comment la photographie peut-elle prendre place à l'intérieur d'un dispositif ouvert qui pourra stimuler l'inconscient, tout en s'appuyant sur l'expérience réaliste du rêve ? Comment pourra-t-elle rester suggestive, sans enfermer le regard dans un cadre précis et dans une image trop bien décrite ? Comment restituer l'expérience sans la figer dans une forme aboutie, dans une image trop nette qui empêcherait le spectateur de s'en échapper pour inventer ses propres images de rêve ?

La richesse de la création artistique serait alors du côté de l'imaginaire invisible unique, propre à chacun (artiste et spectateur) auquel l'art doit donner toute sa place. Le rêve de l'artiste pourrait donc être une base d'inspiration pour une œuvre qui laisserait de l'espace à l'imagination du public. Un partage s'opèrerait et un univers serait créé, différent pour chacun.

La photographie pourrait donc dépasser sa condition d'image fixe pour se placer comme adjuvant, sous forme de flash par exemple, à l'image du souvenir des rêves à l'éveil, qui fait surgir des images du néant comme si elles s'imposaient à notre mémoire sans jamais pouvoir s'y inscrire complètement.

Une succession d'images flash, subliminales, n'auraient pas le temps de s'inscrire en mémoire, de s'imposer dans leur forme complète, mais permettraient une impression de réalité, par leur nature photographique, parce qu'elles sont tirées de la réalité.

Nous pourrions également expérimenter un effet de mirage dans un fondu constant, qui ne laisserait jamais place à une image seule, et troublerait ainsi la perception de l'espace et des objets présentés, par une superposition de plusieurs sujets nets.

Cette suggestion d'images tangibles, de lieux, d'objets, de personnages non discernables, pourrait entraîner le spectateur dans un nouvel espace, relatif à la fois à ce qu'ils pensent voir et à l'interprétation inconsciente qu'ils en feront, pour combler

les manques des détails qu'ils n'auraient pas eu le temps d'apercevoir.

De plus, une telle disposition permettrait d'établir une temporalité qui n'est pas relative à celle de la réalité, et qui pourrait ainsi s'associer à la temporalité du rêve. En plus d'être assimilable à la remémoration du rêve au réveil, la photographie pourrait permettre à l'imagination onirique de s'épanouir à partir d'une forme apparemment existante, mais pas tout à fait définie dans une espace précis. Elle se placerait entre le souvenir et l'expérience, pour créer des conditions d'accès à l'univers d'un rêve qui devient partageable partiellement.

Le rêve demeure dans un lieu inatteignable, vraisemblablement contrôlé par nos émotions, libéré de la raison et de la logique de la conscience. Nous voulons le montrer parce qu'il est un mystère, une part de nous même que la raison veut comprendre, traduire dans le réel sous forme de représentation matérielle. Les neurosciences et les arts tentent par différents moyens de faire passer le rêve de l'état mental, inscrit dans des souvenirs incertains, à l'état physique, perceptible dans la réalité, ou en tout cas accessible à l'état de veille. Nous avons choisi de concentrer la réflexion autour de l'aspect visuel principalement.

Les codes visuels qui se sont établis au fil du temps dans la représentation artistique de l'espace onirique se caractérisent principalement par le souvenir vague et sa dimension évanescence, et par la bizarrerie. Des codes se sont imposés comme une évidence dans le but de distinguer le rêve du réel, afin qu'il soit reconnaissable. Finalement ces codes visuels éloigneraient partiellement les images obtenues d'une expérience de rêve, dont une des caractéristiques principales est l'impression de réalité qu'il impose.

La machine s'est positionnée aux côtés des arts comme dispositif de transposition du rêve dans la réalité. Alors que le propre d'une machine serait de viser l'exactitude, les exemples que nous avons étudiés proposent des solutions techniques qui laissent volontairement ou non une place à l'aléatoire, et produisent des images qui laissent une place importante à l'imaginaire humain, et dont le processus d'apparition peut être mis en relation avec celui d'un rêve.

Nous avons vu que la machine photographique quant à elle, s'installe à mi-chemin entre l'impression de réalité et l'ouverture sur l'imaginaire. Elle pourrait se positionner à la fois comme outil idéal pour restituer un rêve, puisant sa matière première dans le réel pour ensuite proposer une image nouvelle qui dénature la réalité, mais apparaît aussi comme incompatible avec l'image du rêve, par le cadre et le hors-champ qu'elle impose.

Parallèlement les neurosciences s'appuient sur l'activité cérébrale du rêveur pour tenter de dégager des pistes qui expliqueraient l'origine et l'utilité du rêve, et que nous avons pu mettre en corrélation avec ce type d'images oniriques. Cette idéalisation de l'image rêvée visible dans le réel s'est alors confrontée à plusieurs facteurs qui en démontrent l'impossibilité :

Du point de vue physique tout d'abord, la vision du rêve n'active pas les cortex visuels de la même façon que dans une vision réaliste, ni dans une vision imaginée à l'état de veille. C'est un nouveau processus qui s'opère, incontrôlable, et impossible à reproduire à l'état de veille. De plus, nous avons vu que le rêve serait en grande partie contrôlé par les émotions, qui, sans l'accès au contrôle et à la raison (dont les régions cérébrales associées sont désactivées), se libèrent et donnent lieu à une expérience sublimée, qui ne pourra jamais prendre une telle forme dans sa restitution, puisqu'elle sera toujours perçue avec une conscience éveillée, raisonnée.

Du point de vue éthique ensuite, le rêve appartient à l'espace de l'intime, qui n'a pas nécessairement vocation à être dévoilé. Il ne prend sens que pour un rêveur, qui en connaît les signifiants dans le réel. Rendre partageable cet espace personnel dont nous seuls détenons la clé à ce jour, serait comme une mise à nue parfois impudique de nos pensées, de nos désirs. Le rêve induirait l'oubli comme une auto-protection.

Finalement, nous nous sommes questionnés sur les alternatives qui pourraient être adoptées par les arts dans le but de s'inspirer du rêve et d'en proposer une nouvelle expérience accessible dans le réel. Ainsi il ne s'agirait pas simplement de restituer une image rêvée d'après un souvenir précis pour le partager dans le réel. L'artiste pourrait se positionner en tant que médiateur qui invite le spectateur à se plonger dans un monde onirique, en stimulant l'imaginaire par des sons, des lumières, des sensations, puisque nous avons vu que les sens sont reliés entre eux, et qu'une image peut naître dans l'esprit, sans réellement exister. Ces images qui apparaissent mentalement seraient alors beaucoup plus facilement assimilables aux images vues durant les rêves, en tout cas au souvenir que l'on en garde. Nous avons supposé que la photographie, si elle ne prend pas le temps de s'installer dans une forme définitive, si elle s'inscrit dans une courte durée, ou bien si elle est brouillée par la superposition

de plusieurs éléments, pourrait se situer entre une représentation plus proche de l'expérience rêvée, par la vraisemblance qu'elle induit, et une restitution du souvenir brouillé au réveil, sous forme de flashes successifs difficilement discernables les uns des autres, dont l'approximation ouvre la voie à l'imaginaire et à une recomposition mentale, propre à chacun.

Dans le cadre de ma Majeur à l'ENS Louis Lumière, en partenariat avec le centre d'Art et de Danse Elephant Paname, j'ai réalisé en Décembre 2019 ma première tentative de restitution d'une atmosphère provenant de mes rêves dans une installation artistique. Je me suis alors inspirée des codes visuels de restitution de rêve par une démarche abstraite, représentative du souvenir brouillé qu'il me reste de cet univers onirique. Sélectionnant des rêves précis, je me suis replongée dans les paysages que je vois la nuit, afin d'en proposer une installation immersive, et d'en partager l'expérience avec les spectateurs.

Pour ma Partie Pratique de Mémoire, j'ai choisis de ne pas représenter un rêve personnel en particulier, mais de constituer un espace qui se situera entre une proposition du phénomène d'apparition du rêve durant la nuit, et une retransmission du souvenir du rêve au réveil (des souvenirs volatiles, difficiles à inscrire dans la matière du réel), dans lequel le spectateur pourra projeter son propre imaginaire, ses propres souvenirs de rêves, sa propre expérience et en déduire son propre scénario.

En effet, au cours de mes recherches, mes questionnements concernant la restitution physique des images rêvées se sont heurtés à plusieurs facteurs qui en démontrent l'impossibilité. Le rêve étant un espace à la fois précis, réaliste, contrôlé par les émotions, selon une activité cérébrale différente de celle à l'état de veille, étant naturellement intérieur, et propre à chacun, il en sortira dénaturé, privé de ses fonctions initiales qui font de lui ce qu'il est : un mystère sublimé.

Dans la dernière partie de mon mémoire nous nous sommes intéressés aux processus de suggestion d'une image mentale par les mots, ou par d'autres sens que la vue. Puis nous avons émis une proposition de représentation par des images photographiques, qui laisseraient place à l'imagination, tout en conservant leur netteté et donc, une impression de réalité.

Puisqu'une image trop nette enfermerait le regard dans un cadre défini avec des

éléments précis et empêcheraient l'image mentale personnelle de surgir, et qu'une image trop floue ne pourrait réellement s'assimiler à l'univers vraisemblable et réaliste du rêve, j'ai choisi de baser mon installation sur le souvenir du rêve au réveil, qui surgit par saccades d'images plus ou moins rapides, difficiles à inscrire dans le temps, et dont les détails échappent à l'oeil, de par la rapidité des apparitions.

Ces images qui traduisent une expérience réelle seront présentées sous forme de flashes qui se succèdent, et laissent entrevoir des lieux, des personnages, de façon suffisamment rapide pour que l'oeil n'ait pas le temps de les discerner avec précision. Ainsi des trames de scénario prendront forme, tout en laissant une place à l'interprétation. Un fond sonore accompagnera les images. Il proposera d'autres éléments, libres d'interprétation également, qui pourront s'associer ou non aux images.

Cette installation suggère que le rêve au réveil est interprété avec notre raison éveillée. Ainsi à partir d'images et de dialogues plus ou moins précis remémorés, la conscience raisonnée va reconstituer le scénario en comblant les manques afin d'en retenir une histoire cohérente. C'est cette expérience de souvenir au réveil que je veux proposer ici.

Cette installation aura tout de même une approche personnelle. Je sélectionnerai mes images dans une base de donnée pré-établie : mes photographies personnelles. Celles-ci pourraient constituer en quelque sorte ma mémoire, dans laquelle je vais, à la manière du rêve, re-piocher certaines images, et les mettre en relation les unes avec les autres, créant ainsi de nouvelles histoires.

# PLANCHES-CONTACTS

- Scénario n°1



- Scénario n°2



- Scénario n°3



- Scénario n°4



## **SUR LE SOMMEIL**

- CRARY Jonathan: 24/7, *Le capitalisme à l'assaut du sommeil*, éditions Zones, 2014, 180p. traduit de l'anglais par Grégoire Chamayou
- SPAGNA Ted, *Sleep*, New York, Edition Rizzoli, 2013, 143p

## **SUR LA NATURE DE LA PHOTOGRAPHIE**

- BRUNET François, *La naissance de l'idée de photographie*, Paris, édition Presses universitaires de France, 2000, 368p
- ORTEL Philippe, "Les doubles imaginaires de la photographie", dans *Romantisme* n°105, *L'imaginaire photographique*, 1999, pp5-15
- RIGOLINI Luciano, "La photographie surréaliste", de la série *PHOTO*, produit par ARTE France, Camera Lucida production, Centre Pompidou, 2013, 26min

## **SUR LA SCIENCE DU REVE**

- ARNULF Isabelle, *Une fenêtre sur les rêves*, Paris, édition Odile Jacob, 2013, 220p
- BRAUN Allen R, BALKINS Thomas J., WESENSTEN Nancy J., GWADRY Fuad, CARSON Richard E., VARGA Mary, BALDWIN Paul, BELENKY Gregory, HERSCOVITCH Peter, *Modèle dissocié d'activité dans les cortex visuels et leurs projections pendant le sommeil rapide mouvement humain*, sciencemag.org, SCIENCE, vol 279, 1998, pp91-95
- CHALAMEL Aurélie, "Rêves, entre science et art", Dossier de Presse d'exposition, Archives municipales de Lyon, Juin 2015, 9p
- HORIKAWA Tomoyasu, TAMAKI Masako, MIYAWAKI Yoichi & KAMITANI Yukiyasu, "Supplementary Materials for Neural Decoding of Visuel Imagery during Sleep", Science AAAS, 2013, 31p
- JOUVET Michel, *Le sommeil et le rêve*, Paris, édition Odile Jacob, 2000, 242p
- RUBY Perrine, "Recherche expérimentale sur le rêve : état de la technique et perspectives neuropsychanalytiques", Article pour Frontiers, en "Psychology", Novembre 2011
- SILIG Lucia, entretien avec Yukiyasu Kamitani, "Une machine à lire les rêves" pour *Le temps*, dans la catégorie "Neuroscience", publié le 12 Avril 2013 [en ligne], URL : <https://www.letemps.ch/sciences/une-machine-lire-reves?>, consulté le 10/11/2018
- UGA Valeria, CHIARA Maria, CHIARA Lemut, ZILLI Zampilole, SALZARULO Piero, *Music in dreams, Consciousness and Cognition* Italie, Université de Florence, 2006, p.351-357
- VALLAT Raphael, CHATARD Benoit, BLAGROVE Mark et RUBY Perrine, "Caractéristiques des sources de mémoire de rêves : Une nouvelle version du paradigme de correspondance de contenu pour prendre en compte les mémoires banales et distantes", PLOS One, 2017, 19p

## **SUR LA NATURE DU REVE**

- BONNOT Marin, "Rêve et fantastique", Revue *Otrande, Art et littérature fantastique*, n°37, printemps 2015, 192p
- CAILLOIS Roger, *L'incertitude qui vient des rêves*, Paris, Edition Idée/Galimard, 1983, 149p

- CARROY Jacqueline, *Nuits savantes. Une histoire des rêves (1800-1945), En temps et lieu*, Paris, édition l'ÉHÉSS, 2012, 460 p
- COLIN Didier, *L'interprétation des rêves*, Dans la série *Pour les nuls*, Paris, édition FIRST, 2017, 438p
- JUNG Carl Gustav, *Paracelse, une grande figure spirituelle, dans Synchronicité et paracelsica*, Paris, Albin Michel, 1988, 352p
- LEFEBVRE Maurice-Jean, *Le rêve surréel et le réel rêvé*, Paris, Presse universitaire de France, 1963, 180p
- Dr PERCY G.STILES, *Dreams*, Cambridge, Edition Harvard University Press, 1927, 79p
- ROMÉY Georges, *Dictionnaire de la symbolique des rêves*, Paris, Albin Michel, 2005, 692 p
- TISSERON Serge & TASSIN Jean-Paul, *Les 100 Mots Du Rêve*, Paris, Presses Universitaires de France, Collection *Que Sais-Je*, 2014, 66p
- WAGGONER Robert, *Rêve lucide, Passerelle vers le soi intérieur*, Massachusetts, édition Moment Point, , 2009, 307p

### INTERPRETATION ARTISTIQUE DU REVE

- AMIREZ HELIOS Jaime , *Le rêve dans la littérature, la musique et la science*, Paris, édition Fauves , 2016, 216p
- CHALAMEL Aurélie, *Rêves, entre science et art*, Dossier de Presse d'exposition, Archives municipales de Lyon, Juin 2015, 9p
- FARAGO Jason, "Pierre Huyghe lit dans nos esprits et découvre une nouvelle form d'art", *The New York Times*, Octobre 2010, [en ligne] mis en ligne le 11 Octobre 2018. URL : <https://www.nytimes.com/2018/10/11/arts/design/pierre-huyghe-serpentine-gallery-london-artist.html>, consulté le 24/02/2019
- FELLINI Federico, *Le livre de mes rêves*, Paris, Editions Flammarion, 2007, 583p
- GIULIANI Elizabeth, "La musique et le rêve", Etudes dans *Revue de culture contemporaine*, Mars 2003, [en ligne], mis en ligne en Mars 2003. URL : <https://www.revue-etudes.com/article/la-musique-et-le-reve-558>, consulté le 18/04/2019
- SHAW Jim, *Dreams*, Chanhassen, Edition Smart Art Press, 1995, 2008 [pages non numérotées, environ 300]
- VARGA Áron Kibédi, « Peindre le rêve », *Littérature*, 2005, vol. 139, no 3, pp. 115-125.

### EXEMPLES DE REVES

- DOMHOFF William, "DreamBank.net" , Université de Santa Cruz, Californie, [en ligne], Mis en ligne en 2015, URL : <http://www.dreambank.net/>, consulté le 03/05/2019
- LAFLÈCHE Guy, "RRR" (Recueil des Récits de Rêve dans les littératures d'expression française), éditions du Singulier, [En ligne], mis en ligne en 2018, URL : <http://singulier.info/rrr/ind1.html>, Consulté le 10/05/2019
- PORTAL Jean-Michel, DENISSE Julie, BARADEL Enrico, NEGRO Brigitte, COHEN-SOLAL Jean, SALVAT Manuel, PALOMA Jean, membres de la compagnie ÇA PEUT ETRE MOI, "Le rêve club," [en ligne], Mis en ligne en 2007, URL : <http://www.reveclub.org/>, Consulté le 13/05/2019

### IMAGE MENTALE

- JOYEUX PRUNEL Béatrice, CADAIN Alexandre, CHATONSKY Gregory, "Qu'est que l'imagination (artificielle) ?", Conférence à l'Ecole Nationale Supérieur, Paris, 25 Septembre 2017 [en ligne], URL : <http://postdigital.ens.fr/archives/portfolio/imagination>, consulté le 05/03/2019
- NERY Guillaume, en collaboration avec LE VAILLANT Luc, *Profondeurs*, Paris, édition Arthaud Poche, 2016, 278p

# TABLE DES ILLUSTRATIONS

**Illustration 1** : Ill.1 : KAMITANI Yukiyasu et AL./BIORXIV, Reconstitution des images perçues par trois sujets à partir des données d'IRMf [en ligne], disponible sur [https://www.sciencesetavenir.fr/sante/cerveau-et-psy/l-intelligence-artificielle-qui-lit-mal-dans-votre-cerveau\\_122308](https://www.sciencesetavenir.fr/sante/cerveau-et-psy/l-intelligence-artificielle-qui-lit-mal-dans-votre-cerveau_122308), consulté le 27/02/2019.....30

**Illustration 2** : KAMITANI Yukiyasu et AL./BIORXIV, Reconstitution des images perçues par trois sujets à partir des données d'IRMf [en ligne], disponible sur [https://www.sciencesetavenir.fr/sante/cerveau-et-psy/l-intelligence-artificielle-qui-lit-mal-dans-votre-cerveau\\_122308](https://www.sciencesetavenir.fr/sante/cerveau-et-psy/l-intelligence-artificielle-qui-lit-mal-dans-votre-cerveau_122308), consulté le 27/02/2019.....32

**Illustration 3** : KAMITANI Yukiyasu et AL./BIORXIV, Décodage Neuronal d'imagerie visuelle 35 secondes avant le réveil, Vidéo expérimentale, 2013, 22sec, [en ligne], disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=pYheO9gFxKo>, consulté le 15/04/2019.....32

**Illustration 4** : Gallant Lab, *Reconstruction d'expériences visuelles à partir de l'activité du cerveau obtenue par un film réel*, Vidéo expérimentale, 2011, 28sec, [en ligne], disponible sur <https://www.netexplo.org/fr/veille/innovation/gallant-lab-visual-reconstruction>, consulté le 24/04/2019.....32

**Illustration 5** : Pierre Huyghe, écran autoportant, installation vidéo 10im/sec, Serpentine Galleries, Kamitani Lab, Kyoto University & ATR, 2018[en ligne], disponible sur : <https://www.nytimes.com/2018/10/11/arts/design/pierre-huyghe-serpentine-gallery-london-artist.html>, consulté le 05/03/2019.....38

**Illustration 6** : SPAGNA Ted, *Billy et Anita*, Montage Photographique Argentique 1980, [en ligne], disponible sur <https://newrepublic.com/article/114056/ted-spagna-photography-sleep-art-science>, consulté le 15/03/2019.....54

**Illustration 7** : SPAGNA Ted, *Alexis*, Montage Photographique Argentique 1981, [en ligne] disponible sur <https://fineartamerica.com/featured/1-alexis-ted-spagna.html>, consulté le 15/03/2019.....56

**Illustration 8** : SPAGNA Ted, *Wave Of Sleep*, Montage Photographique Argentique 1980, [en ligne], disponible sur <https://jaquealarte.com/the-sleep-project-de-ted-spagna/>, consulté le 15/03/2019.....56

**Illustration 9** : CHAUSHEVA Katia, *L'été*, Bulgarie, épreuve gélatino argentique, Moyen format, 2012, [en ligne], disponible sur <https://www.artlimited.net/1389/art/photography-l-ete-medium-format-film-people-miscellaneous-female/en/396948>, consulté le 01/05/2019.....76

**Illustration 10** : MARAT Dolorès, *Les deux chats la nuit*, rue Saint-Roch, Bastia, issu de la série *La ville, la nuit* tirage fresson, procédé gélatino argentique, 1998, [en ligne], disponible sur <https://www.boumbang.com/dolores-marat>, consulté le 28/04/2019.....76

**Illustration 11** : MARAT Dolorès, *Au cinéma*, tirage fresson, Procédé Gelatino Argentique. [en ligne], disponible sur <https://www.boumbang.com/dolores-marat>, consulté le 28/04/2019.....76

**Illustration 12** : MARAT Dolorès, issu de la série *Métro*, tirage Fresson, Procédé Gélatino Argentique, [en ligne], disponible sur <https://www.boumbang.com/dolores-marat>, consulté le 28/04/2019.....76

**Illustration 13** : Bif, photogramme issu de *DIX*, 2011, 7:08, [en ligne], disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=8NnqM7Ojcz8&t=213s>, captures d'écrans (1:08), réalisées le 23/03/2019.....78

**Illustration 14** : Bif, photogramme issu de *DIX*, 2011, 7:08, [en ligne], disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=8NnqM7Ojcz8&t=213s>, captures d'écrans (2:25), réalisées le 23/03/2019.....78

**Illustration 15** : STOCARD Lionel, *Therme 1*, 2011, Huile sur toile, 140 x 190 cm, [en ligne], disponible sur <http://www.stocard.com/>, consulté le 13/02/2019.....78

**Illustration 16** : STOCARD Lionel, *Paysage et bassin*, 2013, Huile sur toile, 116 x 81 cm, [en ligne], disponible sur <http://www.stocard.com/>, consulté le 13/02/2019.....78

**Illustration 17** : GAUTIER Julie et NERY Guillaume, Photogramme issu de *Narcole*, Alpes Maritimes, 2014, 12mn55,[en ligne], disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=ldgxr4f6pWI&t=370s>, capture d'écran (6min10) réalisée le 11/03/19.....80

<b>Illustration 18</b> : HENSON Jim, Photogramme issu de <i>Labyrinthe</i> , 1986, Long métrage, 1h41, Capture d'écran (1h28) réalisée le 24/03/2019.....	80
<b>Illustration 22</b> : HENSON Jim, Photogramme issu de <i>Labyrinthe</i> , 1986, Long métrage, 1h41, Capture d'écran (14:27) réalisée le 24/03/2019.....	86
<b>Illustration 20</b> : De GOUVES de NUNCQUES William, <i>The angels of the Night</i> , Huile sur toile, Otterlo, musée Kröller-Müller, 1894, 48x60cm [en ligne], disponible sur : <a href="http://www.art7d.be/moderneschilderkunst/ENG1890.1900.html">http://www.art7d.be/moderneschilderkunst/ENG1890.1900.html</a> , consulté le 04/05/2019.....	90
<b>Illustration 21</b> : DalíSalvador, <i>Rêve causé par le vol d'une abeille</i> , Huile sur bois, Madrid, Musée Thyssen-Bornemisza, 51 × 41 cm, 1944, [en ligne], disponible sur <a href="https://shop.salvador-dali.org/fr/ouvres-dali/reve-cause-par-le-vol-dune-abeille-autour-dune-pomme-grenade-une-seconde-avant-leveil.html">https://shop.salvador-dali.org/fr/ouvres-dali/reve-cause-par-le-vol-dune-abeille-autour-dune-pomme-grenade-une-seconde-avant-leveil.html</a> , consulté le 06/05/2019.....	92
<b>Illustration 22</b> : LE MENÉ Marc, <i>Chambre mentale n°99</i> , Tirage argentique viré au sélénium. 40x45 cm, 2002, [en ligne], disponible sur <a href="http://vraisreves.preprod.aceituna.fr/fr/photographies/marc-le-mene/chambre-mentale">http://vraisreves.preprod.aceituna.fr/fr/photographies/marc-le-mene/chambre-mentale</a> , consulté le 04/05/2019.....	94
<b>Illustration 23</b> : LE MENÉ Marc, <i>Chambre mentale n°109</i> , Tirage argentique viré au sélénium. 40x45 cm, 2002, [en ligne], disponible sur <a href="http://vraisreves.preprod.aceituna.fr/fr/photographies/marc-le-mene/chambre-mentale">http://vraisreves.preprod.aceituna.fr/fr/photographies/marc-le-mene/chambre-mentale</a> , consulté le 04/05/2019.....	94
<b>Illustration 24</b> : LE MENÉ Marc, <i>Chambre mentale n°143</i> , Tirage argentique viré au sélénium. 40x45 cm, 2002, [en ligne], disponible sur <a href="http://vraisreves.preprod.aceituna.fr/fr/photographies/marc-le-mene/chambre-mentale">http://vraisreves.preprod.aceituna.fr/fr/photographies/marc-le-mene/chambre-mentale</a> , consulté le 04/05/2019.....	94
<b>Illustration 25, 26, 27</b> : SEROR Oliver, photogramme issu de <i>Panex Lab</i> , 2011, 32min31, [en ligne], disponible sur <a href="https://vimeo.com/61603425">https://vimeo.com/61603425</a> , Captures d'écran (2:38, 5:11, 5:59), réalisées le 05/05/2019.....	96
<b>Illustration 28</b> : TRESS Arthur, <i>Coney</i> , photographie argentique, 2017 [en ligne], disponible sur <a href="https://www.arthurtress.com/">https://www.arthurtress.com/</a> , consulté le 06/05/2019.....	98
<b>Illustration 29</b> : TRESS Arthur, <i>Rhine Beck</i> , photographie argentique, 2017 [en ligne], disponible sur <a href="https://www.arthurtress.com/">https://www.arthurtress.com/</a> , consulté le 06/05/2019.....	98
<b>Illustration 30</b> : TRESS Arthur, <i>Ocean City</i> , photographie argentique, 2017 [en ligne], disponible sur <a href="https://www.arthurtress.com/">https://www.arthurtress.com/</a> , consulté le 06/05/2019.....	98
<b>Illustration 31</b> : REDON Odilon, <i>Muse sur pégase</i> , 1900, Huile sur toile, 73x54cm, Collecion particulière, Paris, [en ligne], disponible sur <a href="https://www.copistes.com/produit/59025/">https://www.copistes.com/produit/59025/</a> , consulté le 06/05/2019.....	102
<b>Illustration 32</b> : REDON Odilon, <i>Vierge Nimbée</i> , 1898, Pastel, 44x28cm, Van Gogh Museul, Amsterdam, Pays-Bas, [en ligne], disponible sur <a href="https://www.copistes.com/produit/59025/">https://www.copistes.com/produit/59025/</a> , consulté le 06/05/2019.....	102
<b>Illustration 33, 34</b> : LAMBERT Philippe, LAMBERT vincent, ROBERT Caroline, captures d'écran, <i>Rêve.onf, générateur de rêve interactif</i> , 2018, 10min, [en ligne], disponible sur <a href="http://reve.onf.ca/">http://reve.onf.ca/</a> , consulté le 06/05/2019...	102
<b>Illustration 35</b> : CHAUSHEVA Katia, <i>Vertigo</i> , épreuve argentique, 2017, [en ligne], disponible sur <a href="https://www.facebook.com/katiachaushevaphotography/photos/a.625181587513497/1368370183194630/?type=3&amp;theater">https://www.facebook.com/katiachaushevaphotography/photos/a.625181587513497/1368370183194630/?type=3&amp;theater</a> , consulté le 06/05/2019.....	104
<b>Illustration 36</b> : CHAUSHEVA Katia, <i>Absurdly Paysage Of The Memory</i> , épreuve argentique, 2012, [en ligne], disponible sur <a href="https://www.artlimited.net/1389/art/image-absurdly-paysage-of-the-memory/en/386794">https://www.artlimited.net/1389/art/image-absurdly-paysage-of-the-memory/en/386794</a> , consulté le 06/05/2019.....	104
<b>Illustration 37</b> : CHAUSHEVA Katia, <i>La Traviata</i> , épreuve argentique, 2017, [en ligne] disponible sur <a href="https://www.facebook.com/katiachaushevaphotography/photos/a.625181587513497/1682343585130620/?type=3&amp;theater">https://www.facebook.com/katiachaushevaphotography/photos/a.625181587513497/1682343585130620/?type=3&amp;theater</a> , consulté le 06/05/2019.....	104
<b>Illustration 38</b> : PALMERINI Antonio, <i>Put a cigar in jar of mustard</i> , épreuve argentique, 2014, [en ligne], disponible sur <a href="https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-put-out-a-cigar-in-jar-of-mustard-manipulation-">https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-put-out-a-cigar-in-jar-of-mustard-manipulation-</a>	

*people-portrait-female/fr/494625*, consulté le 06/05/2019.....106

**Illustration 39** : PALMERINI Antonio, *A proposito avete mai visto i cavalli fare l'amore ?*, épreuve argentine, 2017, [en ligne], disponible sur <https://www.artlimited.net/18637/art/image-a-proposito-avete-mai-visto-i-cavalli-fare-l-amore/fr/640070>, consulté le 06/05/2019.....106

**Illustration 40** : UBAC Raoul, *La Nébuleuse*, épreuve gélatino argentine, 1939, [en ligne] disponible sur <https://laphotographiedanslesurrealisme.wordpress.com/tag/raoul-ubac/>, consulté le 07/05/2019.....108

**Illustration 41** : Man RAY, *Portrait de Tristan Tzara (et Madeleine Turban)*, épreuve gélatino argentine, 1921 [en ligne] disponible sur <https://i12bent.tumblr.com/post/9466162516/man-ray-the-master-portraiteur-above-tristan>, consulté le 07/05/2019.....108

**Illustration 42** : Man RAY, *Explosante fixe*, Paris, épreuve gélatino- argentine, 1934, [en ligne] disponible sur <http://willemconsultants.hautefort.com/tag/man+ray>, consulté le 07/05/2019.....110

**Illustration 43** : MAAR Dora, *Deux hommes sans tête*, Londres, épreuve gélatino-argentine, 1935 [en ligne] disponible sur [http://belcikowski.org/la\\_dormeuse/dora\\_maar.php](http://belcikowski.org/la_dormeuse/dora_maar.php) consulté le 07/05/2019.....110

**Illustration 44** : MAGRITTE, *Le Géant*, Côte belge, épreuve gélatino-argentine, 1937, [en ligne] disponible sur <http://lignesdechecs.blogspot.com/2013/05/419-rene-magritte-le-geant.html> consulté le 07/05/2019.....110

**Illustration 45** : APPELBAUM Jacod, *Julian Assange*, 2012 [en ligne] disponible sur <https://www.widewalls.ch/buy-original-art-online/jacob-appelbaum-julian-assange/> consulté le 07/05/2019.....114

**Illustration 46** : DITTMAR André, *Machine à peser les rêves*, Bois, 2007, photographiée par Gilles Bernasconi, 2015, [en ligne] disponible sur [http://www.chrd.lyon.fr/static/archives/contenu/expositions/Galerie\\_expositions/revs/DP\\_reves.pdf](http://www.chrd.lyon.fr/static/archives/contenu/expositions/Galerie_expositions/revs/DP_reves.pdf), consulté le 08/05/2019.....118

**Illustration 47** : STOCARD Lionel, *Appareil à photographier les rêves*, Bois, cuivre et verre, 1997, photographiée par Gilles Bernasconi, 2015, [en ligne] disponible sur [http://www.chrd.lyon.fr/static/archives/contenu/expositions/Galerie\\_expositions/revs/DP\\_reves.pdf](http://www.chrd.lyon.fr/static/archives/contenu/expositions/Galerie_expositions/revs/DP_reves.pdf), consulté le 08/05/2019.....118

**Illustration 48** : Collectif OBVIOUS/CHRISTIES, Impression sur toile d'image numérique, 2018, [en ligne], disponible sur [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/10/26/un-tableau-concu-par-un-programme-d-intelligence-artificielle-adjuge-432-500-dollars\\_5374997\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/10/26/un-tableau-concu-par-un-programme-d-intelligence-artificielle-adjuge-432-500-dollars_5374997_4408996.html), consulté le 22/01/2019.....124

**Illustration 49** : MULLEN Jessica, *Deep*, Dreamscope, 2015[en ligne], disponible sur [https://fr.wikipedia.org/wiki/DeepDream#/media/File:Deep\\_Dreamscope\\_\(19822170718\).jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/DeepDream#/media/File:Deep_Dreamscope_(19822170718).jpg), consulté le 18/03/2019.....124

**Illustration 50** : CHATONSKY Gregory, Images numériques tirées de la série *Mue*, 2018, [en ligne], disponible sur <http://chatonsky.net/mue/>, consulté le 02/03/2019.....126

**Illustration 51** : HUYGHE Pierre, écran autoportant, installation vidéo 10im/sec, Serpentine Galleries, Kamitani Lab, Kyoto University & ATR, [en ligne], disponible sur <https://artviewer.org/pierre-huyghe-at-serpentine-galleries/>, consulté le 10/03/2019.....126

**Illustration 52** : FELLINI Federico, *Le livre de mes rêves*, Edition Flammarion, 584p, 2007 photographié par Laureenn Jacquet, 2019, p.62.....148

**Illustration 53** : SHAW Jim, *Dreams*, 2008 [pages non numérotées], photographié par Laureenn Jacquet, 2019.....148

**Illustration 54** : BACVAR Evgen, *Véronique et le canard*, Photographie numérique [Date non-indiquée], [en ligne], disponible sur <https://www.boumbang.com/evgen-bavcar/>, consulté le 13/05/19.....154

**Illustration 55** : BACVAR Evgen, *Deuc nus aux Hirondelles*, Photographie numérique [Date non-indiquée], [en ligne], disponible sur <https://www.boumbang.com/evgen-bavcar/>, consulté le 13/05/19.....154

**Illustration 56** : WEERASETHAKUL Apichatpong, photogramme issu de *Cimetière de Splendeur*, 2015, 2h20, capture d'écran (1h20min) réalisée le 08/03/2019.....158

Entretien avec Lionel Stocard, réalisé par Laurelenn Jacquet le 13 Mars 2019

Musicien et peintre, Lionel est un artiste qui construit des machines dont le fil conducteur est le rêve éveillé. Il crée un territoire artistique qui puise sa source dans ses rêves lucides. Pour lui, les songes appartiennent aux souvenirs alors que les rêves lucides appartiennent au présent, Il s'intéresse à la création instantanée que permet le rêve et la musique. Sa machine à rêver introduit le sujet dans un état de méditation, de perte de repère, dans le but de révéler des images et des récits dans son inconscient, à la manière du sommeil. Ses peintures, inspirées du souvenir de ses rêves représentent des lieux architecturaux plongés dans l'eau.

**L'eau dans son état de réconfort est-elle selon vous un élément récurrent dans les rêves communs ?**

*Moi l'apnée ça m'a toujours fasciné, je pense que tout le monde n'est pas fasciné par l'apnée et peut être que c'est ça qui nous fait aller dans ces univers là aussi. Je n'en fait pas à titre professionnel mais j'aime bien être sous l'eau et contrôler le maximum de mon cerveau pour se dire que l'on peut tenir plus longtemps qu'il n'y paraît. L'apnée, être en suspension comme ça, c'est assez fascinant au niveau du mental, c'est assez incroyable. En piscine par exemple, il y a un moment donné où je ne tiens plus, mais en fait on peut aller plus loin, et puis on se concentre et on peut tout à fait encore évoluer dans l'eau, et ne plus avoir le stress de respirer.*

**Quel est votre rapport aux rêves lucides ?**

*C'est un univers incroyable. Autant un rêve classique, quand il est précis, c'est déjà incroyable, mais le rêve lucide c'est encore autre chose. Ça fait des années que je n'en fait plus, il faut se forcer, il faut avoir envie, si on ne fait rien pour il ne se passe rien. C'est un travail à faire au quotidien, dans la journée, dans la nuit. À l'époque, il y a plus 20 ans, j'en faisais beaucoup, je dormais beaucoup, et ça me fascinait. Puis à l'époque ça ne s'appelait pas rêve lucide. Je ne connaissais personne qui faisait ça, il n'y avait pas internet. J'avais quand même lu des livres, je savais que ça existait, mais j'étais tout seul. Dans mon entourage, je parlais de contrôle des rêves mais personne ne me comprenait. De toute façon tant que l'on ne l'a pas vécu c'est difficilement compréhensible. Aujourd'hui avec internet ça s'est plus démocratisé, il y a des connexions entre plusieurs rêveurs lucides.*

*De pouvoir évoluer en étant conscient que ce qu'on vit n'est pas réel mais que c'est le fruit de notre inconscient qui nous fait voir des choses et qu'on peut voler. Dans un de mes rêves, je savais que rien n'existait, et que derrière moi il n'y avait rien mais j'allais créer quelque chose me retournant, et dans mon rêve je me retournais et je voyais des architectures incroyables et je savais que c'était mon inconscient qui faisait ça, et je pouvais voler dans cet univers, me balader dans cette création de mon inconscient. Mon imaginaire l'a créé, je sais que c'est moi qui l'ai inventé et personne d'autre. Et en même temps, c'est moi sans être moi, c'est mon inconscient.*

### **Aviez vous le contrôle sur les éléments qui vous entouraient ?**

*Alors moi c'était mon inconscient qui créait, ce n'était pas moi qui décidait. Après dans les rêves lucides on peut spontanément décider d'aller derrière, à droite, à gauche, d'ouvrir une porte, mais on ne sait pas ce qu'il y a derrière. On ne crée pas tout, on ne peut pas en une fraction de seconde avoir l'idée de l'architecture de ces bâtiments c'est trop rapide.*

### **Vous êtes musicien, Qu'en est-il du son dans vos rêves ?**

*C'est la musique qui m'a fait partir dans les rêves et dans les rêves lucides. J'écoutais beaucoup de musique par des artistes compositeurs et j'ai décidé de créer ma propre musique et mes instruments. J'ai commencé par des rêves éveillés avec la musique : à l'époque j'écoutais de la musique en boucle et je m'endormais avec le casque sur les oreilles, et puis je me réveillais 3 ou 5 heures après avec la musique qui tournait toujours et je repartais dans la musique, je ne savais plus vraiment si j'étais réveillé ou endormi. La musique créait des images, c'était un peu psychédélique en fait. Au début, quand j'écoutais de la musique j'arrivais à lâcher le cerveau, je savais que je n'étais pas endormi, et que les sons me faisaient partir dans les images, c'est une question de mental, on peut aller explorer des aspects de notre cerveaux. Je voyais du paysage, du réel et j'avais des sensations aussi, parfois ce n'étais pas très net et parfois c'était plus net, c'était comme un voyage en apesanteur.*

### **Comment fonctionne la chambre expérimentale des rêves ?**

*Alors ça permet d'écouter de la musique, tout en étant en équilibre, ce qui permet d'être relaxé immédiatement, c'est instantané au niveau de la relaxation, plus que dans le lit où c'est plus long à venir. La machine tourne, on ne sait plus où on est, on n'a plus de rapport à la dimension de l'espace, on ne sait plus où est la porte, on perd plus facilement les repères et*

*on ne s'attache plus au réel. Le Haut parleur tourne autour également pour éviter d'avoir un repère de source sonore fixe, donc le son est partout autour de nous et on est immergé dedans. Le fait de respirer fait un peu bouger la machine.*

*Le but n'est pas de s'endormir, c'est trop court mais de faire un rêve éveillé. Après il y en a qui s'endorment, mais ce n'est pas le but. Le but c'est d'entendre la musique et de partir avec les sons. C'est un peu plus dans le domaine de la méditation. La musique stimule l'imagination.*

### **Comment fonctionne la machine à photographier les rêves?**

*C'est une machine utopique, c'est de la poésie, ça ne fonctionne pas, si ça fonctionnait je pense que je serais connu en tant que scientifique. Il y a toute une explication du système mais c'est un système fictif.*

### **Qu'est ce que vous pensez de l'idée de photographier un rêve ?**

*Une photographie ça reste une photographie. On peut vivre un état amoureux mais on ne peut pas le photographier, c'est la même chose pour les rêves, il faut le vivre, une image ça ne rime pas à grand chose. Après ce serait fabuleux parce qu'aujourd'hui on est tellement loin de ça que ça serait déjà quelque chose. Ça m'intéresse plus de faire rêver les gens directement, de les emmener eux dans leur univers intérieur que de leur montrer une image ou un film. C'est pour ça que j'ai fais la machine à rêver. Il faut que ce soit eux qui le vivent.*