

ONIRIQUE

« Faisons un film ». Écrans oniriques dans le cinéma des premiers temps

MIREILLE BERTON

► Inspiré d'une série de tableaux du musée Grévin retraçant la brève carrière d'un criminel, de son meurtre à son exécution, *Histoire d'un crime* de Ferdinand Zecca (Pathé, 1901) (voir p. 00) (2063) met notamment en scène un rêve dans lequel le condamné revoit les épisodes marquants de son existence. Tandis que le dormeur reste immobile sur un lit placé le long d'une paroi, les images de son rêve se déploient au-dessus de lui, sur une scène aménagée en profondeur dans le décor. En apparence archaïque au regard des techniques de la surimpression, de la double exposition ou de l'aboutage entre deux plans, alors employées pour représenter images mentales et apparitions, ce procédé renouvelle pourtant le motif du *balloon dream* ou bulle onirique¹ employé dans d'autres arts (peinture, théâtre, lanterne magique, photographie spirite, bande dessinée, etc.). L'écran onirique permet de faire cohabiter, au sein d'un même plan, deux espaces-temps – l'un réel, l'autre imaginaire – englobant respectivement le corps et l'esprit du personnage endormi. Il permet d'entrevoir une destinée future, conformément aux fonctions prophétiques attribuées au rêve par les Anciens (*Aladin ou la Lampe merveilleuse*, Pathé Frères, 1906, cat. 2065), ou alors d'afficher un monde merveilleux où le prosaïque s'efface au profit de la féerie (*Un Petit Jules Verne*, Pathé Frères, 1907).

Dans *Un Petit Jules Verne* (2064), l'écran onirique n'a plus le caractère fugace d'une « visio instantanée² » typique des songes antiques. Il développe un récit retraçant les étapes d'un voyage fantastique digne d'un roman de Jules Verne, et pour cause : l'enfant s'assoupit après avoir lu quelques pages d'un livre de l'auteur. Par un fondu enchaîné, le rêve vient s'inscrire sur une partie du mur de la chambre délimitée verticalement par deux lambris, au-dessus du lit situé perpendiculairement à la caméra, dans une composition visuelle caractéristique de l'esthétique du **plan tableau**. Il montre d'abord un ciel paré de

fins nuages avec, au centre, une forme circulaire (la lune) qui sert de médaillon au portrait de Jules Verne, puis de globe terrestre dont la circonférence est parcourue par un train, en référence au *Tour du monde en 80 jours*. Au spectacle du firmament succède le vol en montgolfière, qui marque une première étape dans l'immersion psychique : le bambin se lève de sa couche pour enjamber la nacelle, pénétrant ainsi au cœur des images oniriques qui envahissent l'entière du **plan**. Observant le paysage à la longue-vue, comme en témoignent les plans munis d'un cache circulaire noir, le garçon est précipité dans les eaux suite à un violent orage. Au fond de l'océan, il découvre une faune et une flore marines enchanteresses et, en particulier, des naïades qui se livrent à des ballets aquatiques. Le combat avec un calamar géant rompt cependant l'illusion, la mère de l'enfant mettant fin à sa lutte avec un coussin éventré, avatar imaginaire du mollusque.

Ce film semble conjuguer au moins deux traditions narratives et esthétiques. Celle de la littérature fantastique – ici symbolisée par Jules Verne – qui immerge le lecteur dans l'univers du merveilleux et de l'étrange, avec l'idée que le rêve est un lieu d'évasion hors de l'expérience quotidienne. Et celle de la peinture qui figure les rêves d'enfant sous la forme d'une projection mentale sur les papiers peints (eux-mêmes féériques), comme l'illustrent certaines œuvres de Paul Gauguin (*La petite rêve*, 1881)³. Plus précisément encore, le *Petit Jules Verne* représente un rêveur-acteur, et pas seulement spectateur, en ce qu'il agit sur l'environnement qu'il façonne mentalement. Le processus d'absorption dans une fiction ayant la consistance de la réalité et les apparences du rêve est d'abord suggéré par le geste de l'enfant qui franchit la limite du fond peint devenu support à l'activité mentale. Il est ensuite souligné par la superposition, voire la confusion, de l'écran onirique et de l'écran filmique, au moment du décollage de la montgolfière, qui emporte le petit garçon au-dessus des toits de la ville, le décor de la chambre disparaissant progressivement dans un fondu enchaîné. Le refoulement du récit-cadre contribue à accentuer l'idée d'une plongée dans un monde fabuleux, malgré la présence de deux inserts subjectifs qui dévoilent, grâce à des mouvements panoramiques, des vues dignes des frères Lumière. *Un Petit Jules Verne* s'inscrit ainsi dans une tendance où le rêve est clairement exhibé en tant que tel, invitant à entrer dans un ailleurs par le truchement d'un écran onirique transformé en passerelle entre veille et sommeil.

► 1 Voir Robert T. Eberwein, *Film and the Dream Screen: A Sleep and a Forgetting*, Princeton, Princeton University Press, 1984. 2 François Jost, « Vingt ans de rêve : entre vision et pensée », *Revue belge du cinéma*, n° 42, été 1997, p. 9. 3 Dario Gamboni, *Paul Gauguin au centre mystérieux de la pensée*, Dijon, Les Presses du réel, 2013, p. 91-100. 4 Vanessa Schwartz, *Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-de-Siècle Paris*, Berkeley, University of California Press, 1998, p. 108. 5 François Jost, « Métaphysique de l'apparition dans le cinéma des premiers temps », dans Roland Cosandey, Roland Gaudreault et Tom Gunning (dir.), *Une invention du Diable ? Cinéma des premiers temps et religion*, Lausanne, Payot / Sainte-Foy, Presses de l'université Laval, 1992, p. 267-268 et 270-271. 6 André Chastel, « Le tableau dans le tableau » [1964], *Fables, formes, figures II*, Paris, Flammarion, 2000 [1978], p. 75. 7 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999, p. 192.

remplacer le mot « plan » par « champ »

majuscules ? La Petite rêve ?? - pas sûre

ajouter un espace



À rebours de la tendance fantastique qui domine les vues à thème onirique, *Histoire d'un crime* conçoit l'écran onirique selon le modèle naturaliste qui sous-tend l'esthétique du « journal plastique⁴ » en trois dimensions définitoire du musée Grévin. Le film tourné par Ferdinand Zecca adapte au cinématographe le principe du découpage en tableaux (le meurtre, l'arrestation, la reconnaissance à la morgue, la prison, la préparation pour l'exécution, la conduite vers l'exécution), à la manière des reportages illustrés constitués de différentes vignettes ou des romans-feuilletons contemporains. Mais il ajoute à l'épisode de la prison une série d'images mentales affichant les souvenirs du condamné. Elles se succèdent à leur tour en tableaux, séparés par le rabattement régulier d'un paravent dont on perçoit brièvement l'ombre portée, sur une scène encastrée dans le décor principal de la cellule. Tourné en extérieur, le film joue explicitement des effets de réel pour souligner la contiguïté (spatiale, temporelle, mentale) entre rêveur et rêve : la mise en abyme scénique ; l'éclairage uniforme et naturel ; les « volets » qui distinguent chaque fragment du rêve ; la composition visuelle en trompe-l'œil, etc. – tout contribue à effacer la limite entre les deux univers, réel et imaginaire, sans pour autant subordonner l'un à l'autre.

Comment comprendre ici ce refus de la stylisation du rêve qui prévaut dans les vues de l'époque ? Est-ce par souci de fidélité aux dioramas hyperréalistes du musée Grévin ? Est-ce pour se démarquer des féeries à la Méliès qui cultivent pourtant un même embarras ontologique au moment de déterminer le statut du perçu ? Est-ce pour préserver l'ambiguïté de l'expérience du rêve qui ne serait qu'une facette de la vie éveillée ? Contrairement au *balloon dream* traditionnel, qui sert le plus souvent de moyen de communication avec l'invisible, ce choix de mise en scène traduit d'abord le rêve comme un espace paradoxal, à la fois surface de projection imaginaire et zone ouverte sur le réel. L'écran du rêve y est un écran biface qui rend potentiellement réversibles les registres du sommeil et de l'éveil, avérant du même coup la perméabilité entre illusion et réalité. Le traitement du *balloon dream* sous la forme d'une extériorisation de la subjectivité, objectivant un monde mental qui s'autonomise du dormeur, en est un symptôme éloquent.

L'ambiguïté foncière de ces images oniriques vacillant entre surface et profondeur, imaginaire et réel, évoque surtout l'écran filmique lui-même qui donne vie à une fiction découpée par un cadre, lui-même inscrit dans un espace social. Alors qu'*Un Petit Jules Verne* suggère une immersion dans un univers féérique, fruit d'une confusion entre écran du rêve et écran filmique, *Histoire d'un crime* dessine les conditions de possibilité de la projection filmique elle-même, qui dépend à la fois d'un contexte matériel et culturel (ici, la nuit passée en prison,

la veille d'une exécution), une fiction « encadrée » (des tableaux dans un tableau plus général), une source de production (le rêveur) et des spectateurs implicites auxquels s'adresse la (double) représentation. Si, comme l'explique François Jost⁵, le rêve dans le cinéma des premiers temps appartient à toutes et à tous tant il obéit à une esthétique de l'apparition (divine ou mystique), dans le cas d'*Histoire d'un crime* il est destiné en premier lieu à son public, davantage qu'au rêveur, cantonné au rôle de fabricant de son « film » intérieur ou, *a fortiori*, au gardien présent dans la cellule, également assoupi, tournant le dos aux images oniriques. Cette configuration apparaît dès lors comme essentiellement réflexive : à l'instar du motif du tableau-dans-le-tableau observé par l'historien de l'art André Chastel qui rappelle la « tendance invincible à produire dans certaines conditions, au sein même de chaque art, une maquette réduite de sa structure ou un scénario de sa production⁶ », le rêve révèle ici sa fonction de modèle miniature du film, dont il condense à la fois l'intrigue et la scénographie. Au XIX^e siècle, certaines toiles s'emparent précisément du procédé de la duplication par réduction de l'œuvre afin de le mettre au service de l'intériorité psychique du personnage dépeint.

Nul hasard, donc, si le cinématographe retravaille ce motif de la mise en abyme en animant les tableaux fixes de la peinture ou des figures de cire, mais toujours avec pour objectif d'éclairer le lien étroit entre réflexivité et subjectivité. Parmi la grande variété d'écrans oniriques que compte le cinéma des premiers temps, le rêve-dans-le-tableau décrit probablement le plus efficacement et le plus directement l'expérience proposée autour de 1900 par les vues animées : regarder un film revient à être le témoin du rêve d'un autre, présenté explicitement comme une fiction – un credo qui, quelques années plus tard, sera au centre de *Faisons un rêve* (1936) de Sacha Guitry. En puisant ses codes sémantiques et syntaxiques dans l'esthétique du tableau tant théâtral que pictural, *Histoire d'un crime* assigne au film le rôle de trompe-l'œil : le public est encouragé à s'engager dans l'illusion qui lui est proposée et à admirer les procédés visuels et techniques grâce auxquels cette illusion est ménagée, au sein d'une immersion fictionnelle dans laquelle « nous sommes victimes d'une illusion perceptive tout en sachant qu'il s'agit d'une illusion⁷ ». Telle est probablement la puissance du cinématographe que de faire de chacune et chacun d'entre nous des somnambules, suspendus entre sommeil et veille, captifs de la représentation et conscients du leurre qui la rend possible ●

00 • Légende image

00 • Légende image