

Inception de Christopher Nolan (2010)

Analyse d'une séquence

(Chapitres 3 et 4 du DVD de la minute 21 à la minute 33), 12 mn environ

Introduction

« Dans un futur proche, l'armée américaine a développé ce qui est appelé le « rêve partagé », une méthode permettant d'influencer l'inconscient d'une victime pendant qu'elle rêve. Des « extracteurs » s'immiscent alors dans ce rêve, qu'ils ont préalablement modelé et qu'ils peuvent contrôler, afin d'y voler des informations sensibles stockées dans le subconscient de la cible. C'est dans cette nouvelle technique que se sont lancés Dominic Cobb et sa femme, Mall. Ensemble, ils ont exploré les possibilités de cette technique et l'ont améliorée, leur permettant d'emboîter les rêves les uns dans les autres, accentuant la confusion et donc diminuant la méfiance de la victime. Mais l'implication du couple dans ce projet a été tel que Mall a un jour perdu le sens de la réalité ; pensant être en train de rêver, elle s'est suicidée, pensant alors revenir dans ce qu'elle croyait être sa réalité. Soupçonné de son meurtre, Cobb est contraint de fuir les États-Unis et d'abandonner leurs enfants à ses beaux-parents. Il se spécialise dans l'« extraction », en particulier dans le domaine de l'espionnage industriel ; mercenaire et voleur, il est embauché par des multinationales pour obtenir des informations de leurs concurrents commerciaux. » (Wikipedia)

L'extrait analysé (de la minute 21 à la minute 33, chap. 3 et 4 du DVD) correspond au moment où Cobb (Leonardo DiCaprio) recrute une collaboratrice pour s'introduire dans le rêve d'un riche industriel et lui « insérer » l'idée qu'il doit détruire son empire. S'il réussit, il pourra enfin revenir aux États-Unis et revoir ses enfants.

L'étude de l'extrait peut être menée seule. Il serait mieux toutefois que les étudiants aient vu le film auparavant en raison de la complexité de son intrigue.

Si l'on veut étudier l'extrait seul, on aura intérêt à passer d'abord la bande annonce disponible ici :

<http://www.youtube.com/watch?v=CPtIgILtna8>

Problématique : dans quelle mesure l'extrait montre-t-il l'ambiguïté des rêves ?

I/ Les pouvoirs du rêve

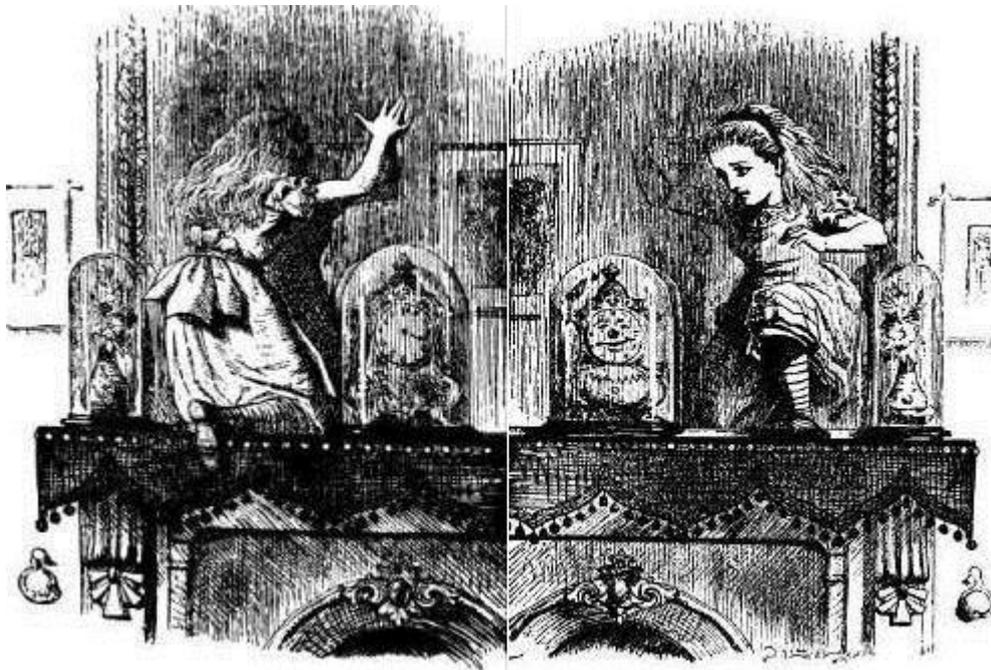
Le film porte sur le rêve lucide, à savoir un rêve où on est conscient qu'on rêve, tout en continuant de rêver, et où l'on peut interagir avec son propre rêve.

A/ Passer de l'autre côté du miroir.

L'extrait montre Ariane en train de manœuvrer deux lourds miroirs sur un pont parisien (il s'agit du Pont de Bir-Hakeim). Les deux miroirs se reflètent à l'infini puis Ariane touche un des miroirs qui se brise et passe de l'autre côté.



La traversé du miroir renvoie au personnage d'Alice dans le roman de Lewis Carroll, *De l'autre côté du miroir* (1871). Dans le roman, Alice, qui s'ennuie, s'endort dans un fauteuil et rêve qu'elle passe de l'autre côté du miroir du salon. On a déjà une première clef d'interprétation de la scène : le rêve permet d'échapper à la tristesse et à l'ennui du monde quotidien. On notera d'ailleurs le contraste qui existe entre le lieu où se déroule le rêve (un hangar triste et sombre) et le caractère fabuleux et surréaliste du monde rêvé par les deux protagonistes.



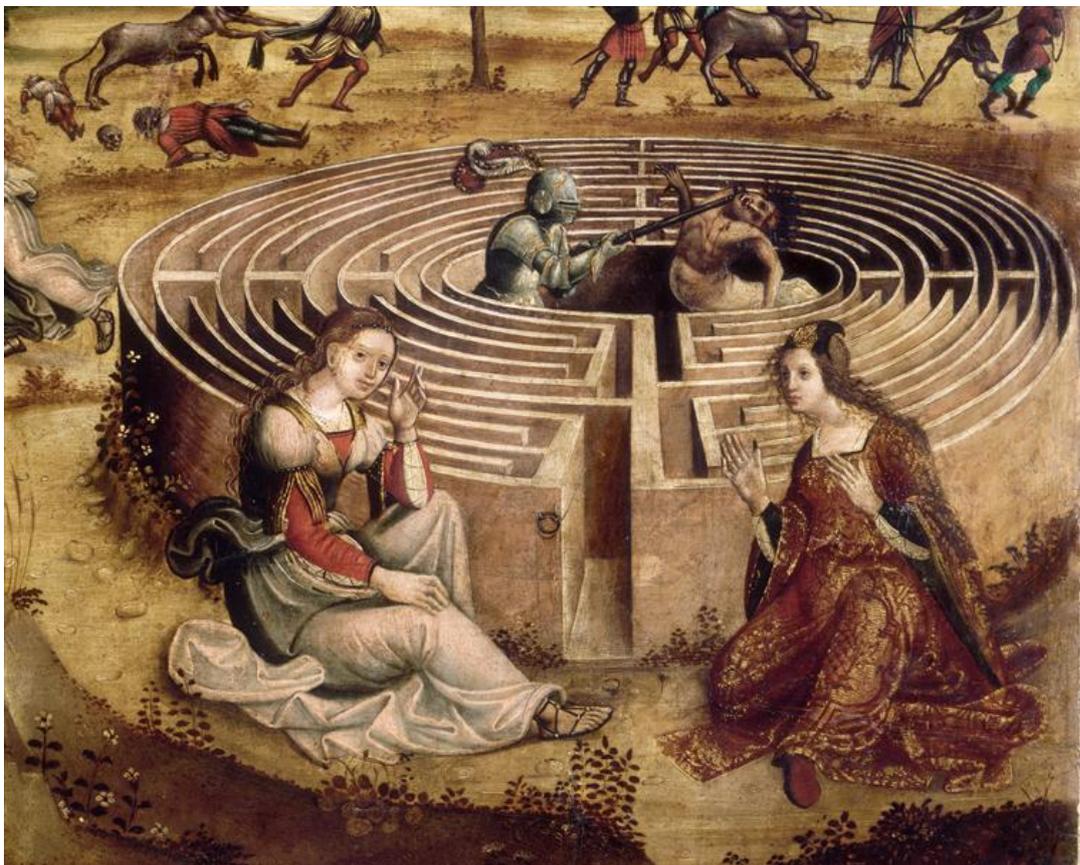
B/ Construire un nouvel univers

La séquence commence par l'embauche d'Ariane, une brillante étudiante en architecture. Cobb lui fait passer un test en lui demandant de dessiner en 2 minutes un labyrinthe dont on ne peut trouver rapidement la solution. Il s'agit en fait de recruter une architecte chargée de façonner

des niveaux dans lesquels vont évoluer les autres personnes impliquées dans le rêve, afin que cela paraisse le plus réel possible.



Le prénom choisi par le réalisateur est symbolique. Ariane est en effet celle qui guide Thésée à travers le labyrinthe dans lequel est enfermé le minotaure. Ariane est donc qui va permettre à Cobb de sortir du labyrinthe des rêves. C'est ailleurs le rôle qu'elle joue dans la dernière séquence du film lorsqu'elle exhorte Cobb à sortir du rêve dans lequel il est plongé pour revenir à la réalité.



Dans la mythologie toutefois le labyrinthe n'est pas construit par Ariane mais par Dédale. Le réalisateur opère donc une fusion entre ces figures mythologiques. Si Cobb est persuadé qu'Ariane va accepter le marché qu'il lui propose, c'est parce que le rêve va permettre à Ariane de réaliser ses rêves d'architecte, à savoir donner libre cours à son imagination et lui permettre de construire des espaces fabuleux et impossibles dans la réalité. C'est le sens de la réplique qu'il dit à son beau-père et mentor Miles : rêver permet de « bâtir des villes entières, des cathédrales » et des paroles qu'il adresse à Ariane : « Quand on est endormi, l'esprit est capable d'à peu près tout. » La séquence montre d'ailleurs le pouvoir créateur d'Ariane à plusieurs reprises, qui donne vie à ses rêves, puisqu'on la voit bâtir un pont par la seule force de sa volonté. De même, les rues montent soudain à la verticale pour former des parois masquant l'horizon.

On apprendra dans la suite du film que Cobb a connu la même ivresse onirique en construisant avec Mall, sa femme, dans un rêve qu'ils partagé, une ville entière imaginaire et idéale, où ils ont rassemblé tout ce qu'ils aimaient. Mall par exemple a reproduit les différentes maisons où elle avait vécu enfant.

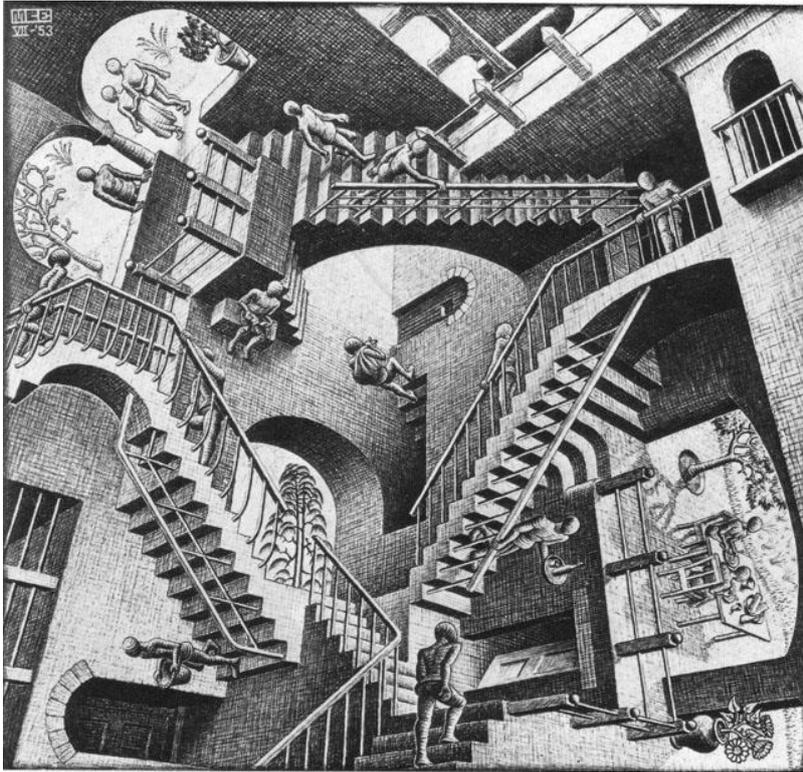
C/ Échapper à l'espace-temps

Ce pouvoir créateur donne la capacité à l'homme d'échapper à l'espace-temps. Ces contraintes sont en effet une limite de notre condition humaine et, miraculeusement, le rêve permet de s'en soustraire.

Le rêve permet tout d'abord d'échapper à la pesanteur. Ariane va ainsi créer un labyrinthe dans lequel il est possible de marcher à l'envers. Elle semble d'ailleurs fascinée par sa création comme si le rêve lui permettait de réaliser les idées les plus folles de son imagination.

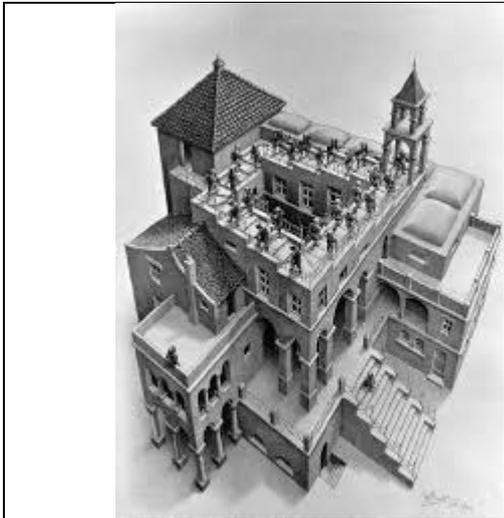


Le réalisateur Christopher Nolan s'inspire ici des dessins et lithographies d'Escher qui s'attache à représenter des mondes en réalité impossibles. Le labyrinthe de la ville de Paris n'est pas sans rappeler la gravure *Relativity* où les habitants évoluent sur trois plans de gravitation différents.



Maurits Cornelis Escher (1898-1972), *Relativity*

D'autres plan du film s'inspirent d'ailleurs de manière évidente d'Escher comme celui où l'on voit le réalisateur reconstituer l'escalier de Penrose, objet mathématique impossible constituant une perpétuelle montée (ou descente, selon le sens de rotation).



De même, plusieurs séquences du film donnent d'ailleurs à voir les personnages en apesanteur, comme celle de rêve qui se déroule dans l'hôtel.



Christopher Nolan s'inspire sans doute ici de rêves qui appartiennent au patrimoine commun de l'humanité, comme la chute dans le vide ou le rêve de voler. Freud évoque ces « rêves typiques » et tente de les analyser.

http://sommeil.univ-lyon1.fr/articles/savenir/reves_typiques/print.php

D'autre part, le rêve permet d'échapper à la contrainte temporelle ; on apprend en effet au cours de la séquence que le rêve qui semble avoir duré une heure n'a en réalité duré que 5 mn. Tout le film joue en fait constamment sur la différence entre la durée subjective du rêve et la durée objective de la réalité puisque le film est une série de rêves imbriqués les uns dans les autres dont la durée subjective augmente au fur et à fur que l'on descend dans les niveaux du rêve.

II/ Les dangers du rêve

A/ Perdre le contact avec la réalité

Le problème du rêve, c'est précisément qu'il apparaît comme réel aux yeux du rêveur et que celui-ci finit par prendre le rêve pour LA seule réalité qui soit.

Comme l'explique Cobb, à la terrasse du café, « nous créons et percevons notre réalité simultanément » ; « Les rêves font vrai tant qu'on est dedans. Ce n'est qu'au réveil qu'on remarque ce qu'ils avaient d'étrange ». Pourquoi ? Parce que « l'on ne se souvient jamais du début de ses rêves » vu que « l'on arrive au beau milieu de l'action ».

Ariane, comme le spectateur, est donc d'abord victime d'une illusion. La séquence sur la terrasse du café parisien apparaît en effet comme réelle car elle est la suite de la séquence précédente sur les toits de Paris. Le réalisateur a pratiqué ici une ellipse narrative car il ne nous a pas montré le moment où Ariane a accepté de se livrer à une expérience de rêve partagé. Le seul moment où l'on aurait pu comprendre qu'Ariane a accepté le marché, c'est lorsqu'on voit, Arthur, le complice de Cobb, mettre en place dans le hangar le dispositif qui rend possible l'expérience de rêve partagé. Cette séquence est cependant inintelligible sur le moment, et ce n'est que lorsque l'on a compris qu'Ariane rêvait qu'elle fait sens.

Le spectateur est donc, comme Ariane, surpris de se retrouver au beau milieu d'un rêve. On notera d'ailleurs qu'au moment où Ariane comprend qu'elle est victime d'une illusion, les

immeubles parisiens se mettent à se désagréger. Cette destruction est à interpréter de façon symbolique comme la perception du caractère factice du rêve et le retour d'Ariane à la réalité.

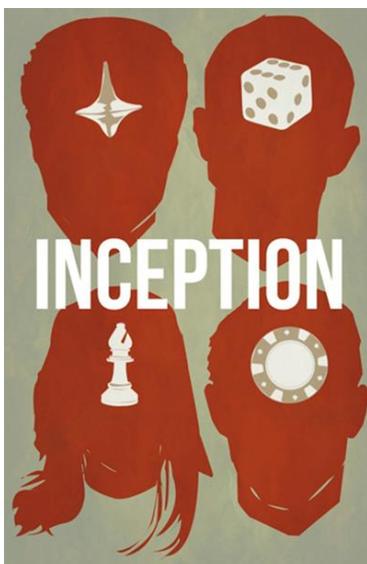
Comment d'ailleurs être sûrs que nous ne rêvons pas ? C'est ici qu'intervient le totem, à savoir un objet qui permet à la personne qui le possède de faire la part des choses entre rêve et réalité. L'extrait nous en présente deux : la toupie de Cobb et le dé pipé d'Arthur.



Il s'agit d'un objet qui va être à la fois connu de cette personne dans la réalité et lorsqu'elle est immergée dans un rêve. En l'occurrence, lorsque Cobb est dans la réalité, la toupie doit cesser de tourner. On voit ainsi au cours de la séquence Cobb se précipiter sur sa toupie pour vérifier qu'il est bien dans le réel.

A la fin du film, Cobb refera le même geste, mais on ne verra pas, comme dans cette séquence, la toupie s'arrêter. La fin du film est donc ouverte et laisse en suspens la question de savoir si Cobb est vraiment rentré chez lui dans la réalité. On le voit, la question de savoir si nous sommes dans un rêve ou dans la réalité est au cœur même du film.

On notera que le totem choisi par Ariane est une pièce d'un jeu d'échec. On peut penser que c'est une façon pour le réalisateur d'assimiler à nouveau Ariane au personnage d'Alice qui, de l'autre côté du miroir, va rencontrer des pièces du jeu d'échec.



B/ Préférer le rêve à la réalité

C'est l'autre grande problématique du film et la conséquence du point précédent : lorsqu'on a fait l'expérience du rêve, le monde onirique que l'on s'est créé semble préférable à la réalité et finit par devenir la seule réalité qui compte aux yeux du rêveur¹. Il est vrai que dans l'extrait on voit Ariane refuser le marché qu'on lui propose. Cependant, Cobb a la certitude qu'elle finira par accepter : « Elle reviendra » car, dit-il : « **la réalité ne va plus lui suffire** ». D'ailleurs, Cobb lui-même semble perdu dans ses rêves et vivre dans un autre monde. C'est le sens de la remarque de Miles, son beau-père, qui lui dit : « Reviens à la réalité. Je t'en prie. »

Dans la suite du film on comprendra que c'est ce qui est arrivé à Mall, la femme de Cobb, avec laquelle il a eu un rêve partagé. Mall a fini par se perdre dans son rêve, convaincue que ce qu'ils étaient en train de vivre à deux était la réalité. C'est ainsi qu'elle refusera de se réveiller, contrairement à Cobb, qui, lui, est resté lucide. Pour la convaincre que ce qu'elle croyait être la réalité ne l'était pas, Cobb finira alors par lui pratiquer une « inception » Cela fonctionnera et les deux personnages reviendront dans le monde réel. Le problème, c'est que revenue dans le monde réel, Mall restera persuadée de vivre dans le rêve et finira par se suicider.

Cette idée est rendue sensible dans l'extrait par l'image du labyrinthe fermé créé par Ariane ; le ciel de Paris finit par disparaître et le monde onirique se referme sur lui-même. Le rêve apparaît donc comme une sorte de prison d'où l'on ne peut s'échapper, ce qui n'est pas sans rappeler l'allégorie de la caverne de Platon où les hommes enchaînés sont victimes des simulacres qu'ils prennent pour la réalité.



¹ Cette problématique est aussi présente dans le film *Matrix* dont visiblement *Inception* s'inspire. Cf. ce dialogue entre Morpheus (dont le nom renvoie au dieu des rêves) et Neo qui propose de choisir entre le rêve (pilule bleue) et la réalité (pilule rouge) : « Tu es dans la Matrice. Tu voudrais savoir ce qu'elle est, alors je peux t'indiquer la porte, mais toi et toi seul pourras décider de la franchir. Alors, que décides-tu ? Prends la pilule bleue et tout s'arrête après tu pourras faire de beaux rêves et penser ce que tu veux, choisis la pilule rouge et tu restes au pays des merveilles et on descend avec le lapin blanc au fond du gouffre. Mais n'oublie pas, je ne t'offre que la vérité, rien de plus. »

La même idée est ensuite symbolisée par le jeu des miroirs qu'Ariane place l'un en face de l'autre. Les deux miroirs mis face à face se reflètent en effet à l'infini et créent un monde aussi irréel qu'angoissant.



On comprend ainsi pourquoi le réalisateur a choisi la chanson d'Edith Piaf (« Non je ne regrette rien ») comme musique pour indiquer aux participants du rêve que celui-ci va se terminer. Cette chanson, qui est déformée et ralentie du fait de l'état de sommeil, signifie en effet que le rêveur doit en quelque sorte revenir à la réalité et ne pas regretter son rêve, mais lui préférer la réalité.

C/ Rencontrer la mort

Le 2^e rêve partagé devient assez vite inquiétant et se transforme en cauchemar. Après quelques instants assez féériques où Ariane laisse libre cours à son imagination (« C'est dingue ! »), les personnes que Cobb et Ariane croisent dans la rue adoptent un comportement étrange. Elles se mettent en effet à regarder Ariane d'un air menaçant et à la regarder fixement. Cobb lui explique qu'il s'agit de projection de son inconscient qui essaie de se défendre contre la présence d'Ariane dans son rêve, « comme des globules blancs luttant contre l'infection ». Le paroxysme est atteint lorsque Mall, la femme décédée de Cobb, apparaît et se jette sur Ariane pour la tuer. Ariane finit alors par se réveiller et refuser le marché qu'on lui propose. Comme le dit Ariane : « Cobb a de gros problèmes avec son inconscient qu'il essaie à tout prix d'enfourer en lui. »

La présence de Mall ne peut se comprendre que si l'on connaît la suite de l'histoire. Mall en effet s'est suicidée parce qu'elle était convaincue de rêver alors même qu'elle était revenue à la réalité. Dans le film Cobb se sent responsable de la mort de sa femme qui du coup ne cesse de revenir le hanter dans ses rêves. Le réalisateur s'inspire ici de Freud pour lequel les rêves donnent accès à l'inconscient.

Le film peut donc aussi être compris comme une relecture du mythe d'Orphée où Cobb, en rêvant, descend aux Enfers (qui sont nommés « Limbes » dans le film) et tente en vain de ramener Mall, nouvelle Eurydice, dans le monde des vivants. Peut-être le réalisateur s'inspire-t-il

ici du film *d'Orphée* de Cocteau (1950), où Orphée (Jean Marais) va rejoindre les morts en passant à travers un miroir².



Image tirée du film *Orphée* de Cocteau

Si tel est le cas, on peut proposer une deuxième interprétation des paroles de la chanson de Piaf. Celles-ci sont une exhortation adressée à Dom Cobb pour lui dire de ne rien regretter, de laisser de côté son obsession ayant trait à la mort de sa femme et de faire enfin son deuil. Cette interprétation est d'autant plus justifiée que le rôle de Mall est tenu par Marion Cottillard qui interprète Edith Piaf dans *la Môme*.

On notera enfin que le retour du rêveur à la réalité peut se faire par l'intermédiaire de la mort : c'est parce qu'elle est tuée dans le rêve qu'Ariane se réveille, comme si la mort rêvée devait annuler la mort symbolique que représente le sommeil.

CCL : Séquence intéressante car elle montre les pouvoirs du rêve ainsi que ses dangers. Les difficultés que l'on éprouve à saisir le sens du film qui nous paraît étrange ainsi que les multiples pistes d'interprétations possibles (mythologique, freudienne) ne sont-elles pas liées à la nature même du rêve dont le sens ultime finit toujours pas nous échapper et nous laisser dans l'incertitude ?

² « Les miroirs sont les portes par lesquelles entre la mort. Regardez-vous toute votre vie dans un miroir et vous verrez la mort travailler sur vous », Cocteau, *Orphée*.

Sitographie :

Inception analysé par un neurobiologiste : http://www.dailymotion.com/video/xgdmuk_le-film-inception-analyse-par-un-neurobiologiste_tech

Site très complet sur le film décrypté par un fan : <http://inception.tooliphone.net/fr/>

Note bene : on pourra, en prolongement, projeter ces extraits de *Matrix* (1999) basés sur la même situation (un mentor révélant à un plus jeune ce qu'est le réel et le monde du rêve) et développant les mêmes thèmes (Le monde du rêve est-il préférable au réel ? Ne vivons-nous pas dans le rêve ? Le rêve n'est-il pas un moyen d'échapper à une réalité décevante et cauchemardesque ? Noter aussi les nombreuses allusions à *Alice au pays des merveilles*)

<http://www.youtube.com/watch?v=TgfLNObfwLg>

<http://www.youtube.com/watch?v=kb4DobyUq1s&list=PLzOXzpqZG69WRKnArU5wZxzMvGDceHFdN&index=11>

Sébastien LUTZ, agrégé de lettres classiques