

Des films

Manouk Borzakian

4 août 2010

Inception (C. Nolan)



Dans quel monde vit Christopher Nolan ?

Hollywood semble, ces derniers mois, quelque peu titillée par son inconscient. Après les fous dangereux de Scorsese, voici les rêveurs new age de Christopher Nolan, qui nous offre une agréable occasion de réfléchir un peu sur le thème : la réalité existe-t-elle, est-elle extérieure à mes sens, ma réalité est-elle la même que celle de mon voisin, etc. Pour aborder ces questions que ne cessent de se poser les sciences sociales, le scénario nous promène, dans la lignée de *Matrix* et surtout d'*Existenz*, de rêve en flash-back, se jouant précisément de la croyance du spectateur en sa capacité à discerner le réel du virtuel, de l'onirique, de l'imaginaire, bref, de tout ce qui *semble* réel mais ne l'est pas. Dom Cobb - Leonardo Di Caprio, qui nous sert un peu la même interprétation depuis maintenant quelques films - est un spécialiste des rêves : avec ses coéquipiers, il vous emmène à votre insu dans ses rêves à lui et vous soutire de précieuses informations, destinées à des clients qui lui versent pour cela de juteuses rétributions. Si, vous réveillant, vous vous croyez tiré d'affaire - tout va bien, je n'ai pas vendu la mèche - ce n'est que pour vous rendre compte au bout de quelques minutes que, horreur, vous êtes encore dans un rêve, dans lequel était emboîté le précédent. Autant dire qu'on y perd vite ses repères.

Après une opération ratée, Cobb se trouve obligé de pratiquer un exercice plus difficile que d'habitude, une "*inception*" : au lieu de soutirer une idée, il va falloir en faire germer une dans le cerveau de la victime, Robert Fischer. Heureusement, Nolan n'en fait pas trop sur le registre freudien, ne faisant du subconscient torturé du cobaye qu'un argument scénaristique

assez efficace. Dans le même temps, il utilise avec brio l'idée des rêves emboîtés, qui seront au nombre de trois pour cette expérience hors-norme - on passe sur les détails techniques, qui tendent à être présentés de manière un peu trop détaillée et répétitive, par peur sans doute de perdre le spectateur en route et de le voir s'endormir (!).

Quel parti le réalisateur tire-t-il de cet emboîtement de rêves ? D'abord un travail sur la temporalité : l'idée géniale est que pour quelques heures dans la réalité, le temps dans chaque niveau de rêve se dilate par rapport au précédent. Nolan peut alors s'amuser avec un montage alterné assez improbable : la chute d'une camionnette depuis un pont dans le premier rêve - quelques secondes - correspond à une bagarre très matrixienne dans le deuxième rêve - plusieurs minutes - et à l'assaut par un commando d'une base militaire perdue dans la neige dans le troisième - près d'une heure -, aboutissant à un climax inévitablement à contretemps. Un morceau d'anthologie qui suffit pour que le film mérite d'être vu.

Chacun des rêves est aussi l'occasion, et c'est là que les choses deviennent intéressantes, de construire un monde suffisamment réaliste pour que le cobaye s'y promène sans broncher. Il y a là d'abord une amusante mise en abyme : pendant que Cobb et ses coéquipiers manipulent leur victime en la conduisant de rêve en rêve, c'est le réalisateur qui nous balade dans des décors fantasmatiques. Sans doute a-t-il lui aussi l'intention de faire germer, à notre insu, quelques idées dans notre esprit.

On retrouve également un procédé qui rappelle celui utilisé par Scorsese dans son dernier film, l'espace du récit figurant le cerveau du rêveur. Si ce n'est qu'ici, l'idée est déclinée sans cesse et que le rêveur transforme cet espace au fur et à mesure de ses aventures oniriques. Les deuxième et troisième niveaux de rêve deviennent alors de véritables parcours initiatiques vers les tréfonds de l'inconscient de Fischer. Dans le deuxième, on commence par une scène de séduction pour finir, après avoir parcouru les méandres des couloirs, dans la chambre d'un luxueux hôtel - sans la (fausse) séductrice, bien sûr, n'oublions pas qu'on est là pour rêver. Dans le troisième rêve, la base militaire perdue dans les glaciers abrite des salles emboîtées aboutissant à une chambre forte. Le même principe vaut pour le passé mal défini que convoquent plusieurs flash-backs, celui du monde créé par Cobb et sa défunte femme, Mall. Au cœur de leur ville onirique faite presque exclusivement de gratte-ciel, on trouve une maison à un étage, avec à l'intérieur une maison de poupées. Celle-ci abrite un coffre contenant l'un des plus intimes secrets de Mall. Au total, quelque chose comme les coquilles de l'homme de Moles et Rohmer.

On pense enfin au " level design ", la conception des décors de jeux vidéo. Chaque rêve figure alors un niveau du jeu, avec des énigmes à résoudre, des ennemis plus ou moins lourdement armés à éliminer - le subconscient récalcitrant envoie des commandos armés pour expulser les intrus ! -, des espaces superflus pour la résolution du jeu mais que l'on peut parcourir à loisir et, enfin, un lieu à atteindre pour terminer le niveau. Et quand on meurt dans le rêve, quelles conséquences ? On se réveille, on est donc en quelque sorte éliminé du jeu tandis que les autres continuent l'aventure.

Mais tout ça pour quoi ? La bonne idée, l'imagination du réalisateur, sa mise en scène virtuose et des seconds rôles comme Hollywood en a le secret suffisent déjà à faire d'*Inception* un peu plus que le blockbuster de l'été, mais il y a plus encore. Il y a que le film est une très belle illustration des impasses de l'opposition sujet/objet en géographie, ainsi que de la question du sens que nous donnons au monde. [1] La question de l'addiction, soulevée par ces drogués au rêve artificiel que l'on découvre dans une cave à Mombassa - scène surréaliste - est secondaire. Ce qui fait véritablement sens, c'est lorsque Cobb explique, au début du film, que

les rêveurs doivent certes s'adapter à l'espace du rêve mais, surtout, qu'ils peuvent le construire tout autant : il dessine même une jolie boucle de rétroaction pour éclairer son interlocutrice et le spectateur. Les rêves de Nolan n'ont alors pas grand-chose de différent de notre monde, où chacun participe, par ses actions et ses choix, à la construction de la réalité sociale. Le monde de Nolan n'est pas fait d'une réalité objective unique, mais est issu des mondes intérieurs de chacun. Libre au spectateur de s'y aventurer, jusqu'au dernier plan, qui laisse - heureusement ! - planer le doute.

Manouk Borzakian

[1] Sur ce sujet, voir Staszak J.-F., 1997, " Dans quel monde vivons-nous ? Géographie, phénoménologie et ethnométhodologie ", dans Staszak J.-F. (dir.), *Les Discours du géographe*, Paris, L'Harmattan, pp.13-38.

Copyright © Association des cafés géographiques (fondée en 1998).