

Québec français



Origine : rêves borgésiens

Chantale Gingras

Number 159, Fall 2010

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/61605ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Gingras, C. (2010). Review of [*Origine* : rêves borgésiens]. *Québec français*, (159), 97–99.

*J'ai tant rêvé, j'ai tant rêvé
que je ne suis plus d'ici.*

Léon-Paul Fargue

*Tout ce que nous voyons ou croyons
N'est qu'un rêve dans un rêve.*

Edgar Allan Poe, extrait de *A dream within a dream*

Origine : rêves bourgeois

PAR CHANTALE GINGRAS*

Origine¹, le dernier film de Christopher Nolan², est certes le film qui a le plus fait jaser à l'été 2010, ne serait-ce que par la complexité du propos qu'il déploie. Dans *Origine*, Nolan propose une lecture du monde dont l'inventivité rappelle à bien des égards l'érudition et la folie des frères Wachowski qui nous ont fait pénétrer dans *La matrice*. J'étais, pour ma part, doublement ravie puisque Nolan m'offrait une autre illustration du monde bourgeois dans lequel j'étais plongée depuis quelques semaines : j'ai retrouvé dans *Origine* les labyrinthes de Borges, les mouvements dilatatoires du temps, les effets miroir, les mises en abyme et les entrelacements entre fiction et réalité. « Toute est dans toute », comme disait un grand philosophe...

Dom Cobb (interprété avec talent par **Leonardo DiCaprio**) dirige une équipe de spécialistes qui induisent des rêves chez un « client » pour lui soutirer les secrets enfouis dans les zones les plus refoulées de son subconscient. Sortes de gentlemen cambrioleurs, ils infiltrèrent les rêves de leur victime pour leur soutirer combinaisons de coffrefort, mots de passe et secrets industriels. La victime est ainsi dérobée sans qu'elle s'en rende compte, alors qu'elle est plongée dans un sommeil contrôlé. À la suite d'une mission qui échoue, lors de laquelle l'infiltration a été découverte par le dormeur, Cobb et son équipe, pour éviter de se retrouver derrière les barreaux, n'ont d'autre choix que d'accepter le défi que leur lance leur victime, Saito : induire dans l'esprit d'un rival une idée qui mènera son empire commercial à sa perte.

Le défi paraît impossible : pénétrer assez profondément l'esprit de quelqu'un pour y glisser une idée qu'il reconnaîtra comme sienne, et qui deviendra une obsession, une sorte de virus qui le dominera et dont il ne pourra se départir. Cette *inception* (le mot ne fait malheureusement pas partie du lexique français, bien qu'il soit intelligible et morphologiquement bien construit) n'a cependant de chance de se réaliser que si elle s'effectue au troisième niveau de rêve. Or, ce troisième niveau est extrêmement difficile à atteindre : il suppose l'injection de sédatifs puissants – pouvant être dommageables – et une imbrication parfaite des trois niveaux de rêves, empêchant le rêveur de soupçonner que quelqu'un tripatouille son inconscient, ce qui aurait pour effet de saboter toute l'opération. Aussi Cobb fait-il appel à Ariane, une étudiante de son père capable de construire des labyrinthes virtuels complexes permettant de créer des décors aussi crédibles que fonctionnels. Elle sera l'architecte qui campera le décor de l'action des rêves

de Robert Fischer (le rival de Saito), l'amenant à évoluer dans des univers qui paraissent réels... sans pour autant l'être.

Détruire la maison du père

Robert Fischer, mi-trentaine, semble être toujours dans l'ombre de son richissime père, Maurice Fischer, un homme froid et autoritaire à qui il continue de quémander des parcelles d'affection... même après qu'il soit mort. Il voue une grande admiration à cet homme qu'il n'a jamais réussi à atteindre et lorsque le testament de son père lui remet les clefs de la compagnie, il entend être à la hauteur et continuer de développer l'empire. Eames, l'un des acolytes de Cobb, enquête sur la relation complexe des deux hommes et trouve un angle d'intervention : l'idée-virus sera dissimulée dans une sorte de cheval de Troie psychologique, un souvenir fabriqué de toutes pièces dans lequel, sur son lit de mort, Maurice Fischer exprime le désir que son fils suive sa propre voie et ne cherche pas à l'imiter. La mission se précise, s'organise...



mais l'établissement du profil du client a été bâclé : les « capteurs de rêve » ignorent que l'esprit de Robert Fischer s'est pour ainsi dire *militarisé* et qu'il a développé des systèmes de défense rendant plus difficile l'accès à ses zones intimes. Les acolytes de Cobb devront rivaliser d'ingéniosité...

Mondes pluriels

Ariane³, l'architecte, construit ainsi trois mondes virtuels distincts servant de décor aux trois paliers de rêve : le centre-ville new-yorkais, l'intérieur d'un prestigieux hôtel et une sorte de bunker au creux des montagnes enneigées. Ces mondes labyrinthes rappellent la réalité tout en maintenant une essentielle distance avec elle pour maintenir l'opposition illusion / réel. C'est ce qu'on appelle une architecture paradoxale.

la présence fréquente des miroirs et vitres souligne la multiplicité des mondes par les reflets qu'ils projettent en même temps qu'ils rappellent la fragilité et l'instabilité de ces illusions – nombreux sont les miroirs et vitres qui éclatent dans ce film. Les cadrages fréquents en angle marquent encore le déséquilibre

lesquelles Cobb et ses acolytes déploient des habiletés physiques dignes des X-Men (après tout, dans un rêve, tout est possible, non ?). L'excellent montage, bien resserré, nerveux, presque kaléidoscopique par moments, a de quoi satisfaire tout cinéphile en soif de divertissement et d'action. Le langage cinémato-



Le réalisateur et le directeur artistique du film se sont amusés à rendre graphiquement cette construction mentale, un peu à la manière d'un écrivain tel que Borges qui aime glisser dans ses textes des traces de ses échafaudages narratifs. Dans *Origine*, le cinéphile attentif remarquera que les décors foisonnent de lignes, de quadrillages, ou de motifs gigo-gnes : les rues de New York qui s'enchaînent, les ruelles piétonnières qui se transforment en étai, les motifs lignés et quadrillés des tapisseries et moquettes de l'hôtel, la structure interne de l'ascenseur où carrés et cubes s'emboîtent... tout ou presque suggère la *construction*, les lignes de plan visibles de ces mondes construits sur des échafaudages de pensée. Les décors du film évoquent aussi la complexité des univers imbriqués sur lesquels repose le scénario : l'hôtel dissimule un clin d'œil aux énigmatiques escaliers illogiques et infinis de Penrose ; les étendues de neige du troisième niveau de rêve effacent pour ainsi dire la ligne d'horizon, confondant sol et ciel ;

dans lequel les protagonistes évoluent, eux qui sont à cheval entre la réalité, dans laquelle leur corps repose confortablement dans la section première classe d'un avion, et les niveaux de fiction qu'ils créent, où leur corps se bat, fuit, lutte pour sa « survie ».

Sommeil agité

Le film de Nolan présente certes des considérations neuropsychologiques (concernant notamment les activités cérébrales lors des différents stades du sommeil) et aussi des discours éthiques et philosophiques (sur l'étendue de l'inconscient, la perception de la réalité et, aussi, les notions de propriété de l'intimité psychique), mais il apparaît aussi comme un film d'action drôlement bien mené. Christopher Nolan, à qui l'on doit aussi les films *Le chevalier noir* (v.f. de *The Dark Knight*, 2008) et *Batman : Le commencement* (v.f. de *Batman Begins*, 2005), où apparaissent des super-héros tourmentés, nous réserve ici des scènes d'action bien ficelées dans

graphique présente de belles trouvailles, qui feront sans doute leur marque dans l'imaginaire cinématographique et prendront place aux côtés des inoubliables ralentis employés dans *La matrice* : dans *Origine*, l'ingénieur combat en apesanteur, habilement chorégraphié, ravit par son inventivité et la qualité d'exécution des effets spéciaux. L'intertextualité (l'intercinématographie ?) est certes volontaire dans le film de Nolan, qui s'inscrit un peu dans le prolongement de *La matrice* pour ce qui est du propos sur la frontière des mondes. *Origine* offre aussi un clin d'œil, une sorte d'hommage à une icône des films d'action dans le dernier segment du film correspondant au troisième niveau de rêve, où le décor enneigé, les poursuites à toute vitesse en ski, mitraille à la main, sont clairement *james bondesques*...

Architecture bourgeoise

Les combats en apesanteur dont nous venons de parler, qui défient les lois de la gravité, interviennent justement dans ce moment du récit où tous les paliers de rêves sont au point de jonction et où le temps est pour ainsi dire suspendu ou, plus précisément, amplement dilaté.

Durant tout le film se déploient deux axes, deux forces qui prennent leur plein sens ici quand on tient compte de la logique du récit, qui rappelle étrangement, soulignons-le encore, certaines idées phares du grand maître argentin. Dans *Origine*, l'horizontalité

évoque ainsi le point mort, le repos, le point d'*origine* (les personnages endormis dans la réalité, qui plus est dans un avion en plein ciel, suivant sa trajectoire horizontale). Tous les niveaux d'intervention dans la psyché de Fischer sont marqués, eux, par la verticalité, qui symbolise ici l'action, mais où se campent



aussi toutes les séries d'oppositions observées dans le film (réalité / rêve et niveaux d'inconscient). Notons que les niveaux de rêve se présentent par strates, la réalité étant pour ainsi dire au niveau zéro, et les zones de rêve se trouvant plus ou moins profondément sous ce niveau. Notons d'ailleurs que pour passer d'un niveau de rêve à un autre, les protagonistes doivent reproduire l'effet d'une chute (appelé *coup de fouet* dans le film, servant à synchroniser les trois niveaux). La verticalité est donc ici mouvement. Arthur, l'acolyte chargé de ramener les dormeurs du deuxième niveau au premier niveau, a donc fort à faire lorsqu'il doit composer avec l'effet d'apesanteur qui survient en cours de mission : il trouvera une façon ingénieuse d'utiliser l'ascenseur de l'hôtel, une mécanique exploitant la verticalité. Enfin, les deux suicides qui surviennent dans *Origine* exploitent ces axes contraires : l'un est une chute du haut d'un hôtel et l'autre est provoqué par un train, se déplaçant selon l'axe horizontal. La symbolique de chacun d'eux est en lien avec

les velléités des personnages, qui souhaitent ou non retrouver le niveau zéro du monde réel, hors du rêve.

La dilatation du temps observée dans *Origine* répond aussi aux concepts temporels généraux développés par Borges : 5 minutes de la réalité correspondent à une heure de rêve, et lorsqu'on explore les strates de rêve, plus on s'enfonce dans le sommeil paradoxal, plus le temps se dilate. Une semaine au niveau 1 correspond à 6 mois au niveau 2... et à 10 ans au niveau 3 ! Voilà qui explique que le personnage de Dom Cobb ait pu se créer un monde parallèle utopique – le quatrième niveau du rêve – où il a évolué avec son épouse durant 50 ans... les heures devenant des années dans les profondeurs du rêve.

Un labyrinthe pour notre pur plaisir

Si certains cinéphiles risquent de perdre leur latin dans les méandres volontairement complexes du film de Nolan, d'autres se réjouiront de cette gymnastique intellectuelle à laquelle il nous plie. Christopher Nolan a figolé son film pendant dix ans... à nous d'y consacrer quelques instants de réflexion ! □

* Professeure de littérature, Cégep de Sainte-Foy

Notes

- 1 Écrit et réalisé par Christopher Nolan (2010 ; version anglaise : *Inception*). Avec Leonardo DiCaprio, Ellen Page, Marion Cotillard, Cillian Murphy, Joseph Gordon-Levitt, Tom Hardy, Ken Watanabe et Michael Caine. Directeur artistique : Brad Ricker. Directeur photo : Wally Pfister. Montage : Lee Smith. Producteur effets visuels : Mike Chambers. Musique originale : Hans Zimmer.
- 2 Du même scénariste et réalisateur : *Memento* (2000).
- 3 L'onomastique est ici révélatrice : ce n'est qu'à elle que pouvait revenir la mission de tisser le fil du labyrinthe. Dans la mythologie grecque, Ariane, fille de Minos et de Pasiphaé, est en effet célèbre pour le « fil d'Ariane » permettant de sortir du Labyrinthe. Quant à Dom Cobb, qui était autrefois l'architecte désigné pour chacune des missions, il est désormais incapable de construire des mondes labyrinthiques qui ne soient pas contaminés par la réalité ou par les illusions ou projections qu'il a fini par prendre pour la réalité. Encore une fois, le choix onomastique est ici motivé : le nom de Cobb rappelle le mot anglais *cobweb*, signifiant « fine toile d'araignée »... et lorsqu'on voit le film, on comprend vite que Cobb est désormais incapable de tisser un droit fil entre réalité et rêve, prisonnier qu'il est des souvenirs qu'il s'est construits. Quant à Mel (Melanie ? Melody ?), la femme de Cobb, son prénom incomplet suggère sa vie elle aussi incomplète, sa mort prématurée l'ayant pour ainsi dire interrompue subitement.

Photos : www.allocine.fr/film

 Presses
de l'Université
du Québec



PÉDAGOGIE DE LA BANDE DESSINÉE
Lectures d'un récit d'Edmond Baudoin
Philippe Sohet

124 pages | 18 \$



PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET UNIVERSITÉ
Entre la libre circulation des idées
et la privatisation des savoirs

Marc Couture, Marcel Dubé
et Pierrick Malissard

400 pages | 35 \$



**RÉGULATION ET ÉVALUATION
DES COMPÉTENCES EN ENSEIGNEMENT**
Vers la professionnalisation

Sous la direction de Louise M. Bélair,
Christine Lebel, Noëlle Sorin, Anne Roy
et Louise Lafortune

300 pages | 30 \$

www.puq.ca