

Ciné-Bulles

Conte et cinéma : Dans l'abîme du rêve

Jean-Philippe Gravel

Volume 28, numéro 1, hiver 2010

URI : id.erudit.org/iderudit/60977ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

ISSN 0820-8921 (imprimé)
1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Gravel, J. (2010). Conte et cinéma : Dans l'abîme du rêve. *Ciné-Bulles*, 28(1), 46-49.

Tous droits réservés © Association des cinémas parallèles du Québec, 2010

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]



Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. www.erudit.org

Dans l'abîme du rêve

JEAN-PHILIPPE GRAVEL



Peau d'âne



Le Voyage de Chihiro

Depuis qu'il existe, le cinéma a toujours partagé avec le conte une intimité certaine: celle des histoires qu'on écoute (ou regarde) dans le noir, et qui séduisent ou terrifient par la crudité des tabous qu'ils évoquent. Certes, les variantes issues de l'écurie Disney ont beaucoup fait pour gommer cet aspect horrifique. Et pourtant, dans un conte, il suffit qu'une donzelle innocente ouvre une porte interdite pour qu'elle se trouve devant l'alignement des épouses assassinées de Barbe Bleue. Il suffit, encore, que le lecteur se rappelle la moralité du *Petit chaperon rouge* de Perrault pour que le grand méchant loup de l'histoire montre ses couleurs, celles de ces prédateurs à forme humaine.

Le conte, en fait, exerce une telle influence sur le cinéma qu'on ne peut même plus dire qu'il y constitue un genre autonome. Il s'est éparpillé partout, partout là où de jeunes filles explorent des mondes souterrains, partout où l'on rencontre des ogres, ou l'on commence une histoire en disant «il était une fois». Du *space opera* au film d'épouvante, le conte n'est pas une matière qu'on se contente d'adapter. C'est une matière qu'on s'approprie, qu'on interprète, qu'on réinvente, toujours en y mettant du sien. Et cela, des cinéastes comme Jacques Demy, Guillermo Del Toro, Jan Svankmajer, Hayao Miyazaki, ou même Wes Craven, l'ont très bien compris. Que la variante soit ironique ou *gore*, chacun est parvenu, à sa façon, à parler du monde actuel par le biais de la fable. On cherchera à voir comment.

Peau d'âne de Jacques Demy (France, 1970)

Cette entrée aurait pu s'intituler: «Peau d'âne, ou l'interdit de l'inceste à l'usage des jeunes filles». En effet, cette adaptation «en-chanté» du conte de Perrault voit Jacques Demy présider gentiment à l'enseignement de quelques lois élémentaires sur la reproduction de l'espèce. Un roi fraîchement veuf, accablé de douleur, poursuit sa fille de ses avances: ce n'est pas qu'il soit pervers, seulement, il a promis, au chevet de sa reine mourante, de n'épouser, en secondes noces, qu'une femme qui serait plus belle qu'elle. Et qui, dans ce rayon, rivalise mieux avec la reine — une Catherine Deneuve aux cheveux bruns — que sa propre fille — soit une Deneuve à la blondeur étincelante?

Embarrassée, la fille demande conseil à sa fée-marraine (Delphine Seyrig), qui lui propose de demander à son père trois robes extravagantes. Mais le roi

exécute ses demandes, lui apportant même la peau de l'âne qui faisait la fortune du royaume, parce qu'il avait l'habitude (c'est pratique) de produire, en guise de fumier, des pièces d'or et d'argent. Du coup, la princesse hésite. Mon père est si gentil, pourquoi ne pas lui obéir? Mais la fée-marraine, qui connaît mieux les usages du monde, le proscribit formellement. Si toutes les jeunes filles rêvent un jour d'épouser leur papa, ce n'est quand même pas une raison pour le faire.

On comprend aussitôt pourquoi Disney n'a jamais adapté **Peau d'âne** : le récit, après tout, se fonde sur la quête, ou l'attente, d'un bon parti avec qui l'on pourra se reproduire. Et Demy, quant à lui, se délecte de cet arrière-plan sexuel. Tandis que la princesse, qui a fui le royaume et s'emploie comme souillon dans une auberge, attend l'arrivée du prince charmant; celui-ci, qui appartient à un royaume voisin, s'emploie activement à la retrouver. La scène où il fait essayer la bague que Peau d'âne a glissée volontairement dans un gâteau destiné à toutes les femmes du royaume connote d'ailleurs une évidente promiscuité.

Avec ses effets spéciaux dignes de l'époque de Méliès, **Peau d'âne** défend encore les charmes poétiques d'un cinéma dont la magie ignorait les effets numériques et les budgets fracassants. Les costumes extravagants, les intérieurs en carton, les touches visuelles insolites et l'ironie du ton font du film de Demy, même aujourd'hui, un bijou de naïveté feinte dont la poésie délicate s'obtient à l'aide de rudimentaires bouts de ficelles.

A Nightmare on Elm Street de Wes Craven (États-Unis, 1984)

« Les noires actions, quand bien même toute la terre les recouvrirait, ressurgiront aux yeux des hommes. » Ancien prof d'humanités, Wes Craven n'aurait pas mieux dit qu'Hamlet, mais il reste que ses meilleurs films sont particulièrement sensibles à cette idée des secrets refoulés qui viennent hanter le réel sous la forme de puissances maléfiques. À la différence de ses nombreux *sequels*, **A Nightmare on Elm Street** est maintenant un classique du genre, doublé d'une excellente leçon de psychologie.

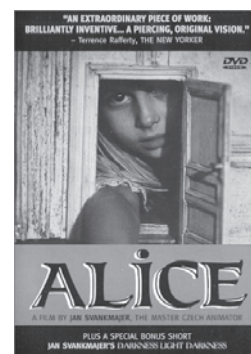
Dégoûtée de voir un juge incompetent relâcher un assassin d'enfants, une cabale de parents entreprend

de le lyncher en incendiant son repaire. La vie de banlieue reprend, les enfants grandissent, et voilà qu'une fois qu'ils sont entrés dans l'adolescence, un croquemitaine aux gants sertis de lames de rasoir les pourchasse dans leurs cauchemars. Lorsque le corps d'une adolescente est retrouvé déchiqueté dans sa chambre, la police enferme son pauvre copain. « Il y avait quelqu'un d'autre sous le lit, mais je ne pouvais pas le voir! », proteste celui-ci auprès de Nancy (Heather Langerkamp). Elle le croira. Hantée elle aussi par le monstre, Nancy tâchera de saisir l'incident réel qui se cache sous l'apparence de ses cauchemars.

La psychanalyse avance que les fautes ou les « crimes » restés secrets, à défaut d'avoir été liquidés, sont destinés à se répéter et à se transmettre de génération en génération. « Freddy » incarne une telle faute et son pouvoir d'emprise dans l'inconscient collectif. Preuve en est que les cauchemars de Nancy fourmillent de signes qui renvoient à la mise à mort du monstre par ses parents. Les traînées d'essence de la scène primitive se muent en inquiétantes traînées de sang et Freddy, au terme de la lutte, sera encore immolé par le feu. Mais la pléthore de *sequels* entraînée par le succès du film prouve que l'affaire n'est pas réglée. Ce qui n'empêche pas **A Nightmare on Elm Street** d'impressionner par son intelligence.

Alice de Jan Svankmajer (Tchécoslovaquie, 1988)

L'absence de « pays des merveilles » dans le titre annonce le décalage d'emblée : le pays que visitera cette Alice sera plutôt celui des manies. Après tout, les animations géniales de Jan Svankmajer ne brillent pas spécialement par leurs qualités narratives. C'est qu'il leur préfère un autre sujet : celui de la perversion, des rituels insolites et des mécaniques déréglées. Dans le conte de Lewis Carroll, la petite Alice tentait d'user de raison pour comprendre un monde gouverné par la folie. Dans le film de Svankmajer, elle n'est plus qu'une enfant mue par sa gourmandise effrénée. Les « merveilles » qui l'entourent sont surtout sinistres et hostiles : le lapin blanc mange ses entrailles en copeaux de bois; les pains se muent en hérissons cloutés, les chaussettes se changent en serpents et le chat de Chestshire brille par son absence...



L'imagination de Svankmajer est aussi riche que ses moyens sont modestes. Les objets éparpillés d'une chambre d'enfants lui suffisent à créer des mondes symboliquement chargés. Dans **Jabberwocky** (1981), où il s'attaquait déjà à l'univers de Carroll, l'autorité et l'imagination se menaient, par l'entremise d'objets quotidiens, une guerre sans merci, tels ces jouets subissant l'attaque de fers à repasser mus comme des chars d'assaut. Pas en reste, le monde d'**Alice** prend aussi son sens politique au cours du procès à la cour de la Reine de cœur.

Fidèle au texte original, le discours délirant de la Reine (qui fait décapiter ses sujets par simple caprice) semble bien refléter l'absurdité des procès communistes. « Il sera tenu compte du fait que vous vous excusez » dit la reine, à brûle-pourpoint. « M'excuser pour quoi? Vous n'êtes qu'un tas de cartes à jouer! » proteste Alice. Le recours à l'enfance, c'est bien connu, est un puissant antidote contre la censure. Mais l'inspiration de Svankmajer n'a pas changé avec le démantèlement du bloc de l'Est. Ses dernières créations — telles **Les Cons-pirateurs du plaisir**, **Otik** et **Folie** — présentent encore l'imaginaire comme le meilleur antidote à la folie des régimes.

Le Voyage de Chihiro de Hayao Miyazaki (Japon, 2001)

À ce qu'il paraît, la crise boursière asiatique aurait forcé nombre de parcs thématiques japonais à fermer leurs portes. C'est dans l'un de ces lieux fantômes que la famille de la petite Chihiro croit se trouver après s'être perdue en voiture: un site tout neuf, complètement désert, où la famille découvre pourtant des

tableées garnies d'opulentes victuailles où les parents de la fillette, gourmands capitalistes, ont tôt fait de s'empiffrer. Mal leur en prendra, car on ne vole pas impunément ce qui appartient aux esprits. Comment Chihiro sauvera-t-elle ses parents qu'un mauvais sort a changés en cochons?

À la sortie du film, le monde de Miyazaki, maître de l'animation japonaise, fut souvent comparé à celui de Lewis Carroll. Il est vrai que l'aventure de la petite Chihiro dans une maison de bains où les « esprits » vont se purifier déploie un univers riche et dépaysant, aux règles parfois difficiles à comprendre. Mais ces deux visionnaires, en fait, ne partagent pas du tout la même philosophie. Le monde de Carroll était d'abord une caricature par l'absurde de la société victorienne. Celui de Miyazaki semble embrasser l'écosystème planétaire en entier. Les films de ce fervent écologiste témoignent d'une conception animiste du monde où chaque objet de la création est doué d'un « esprit », qui souffre la plupart du temps des abus que le monde moderne, capitaliste et pollueur, fait subir à la nature. Si bien que lorsque le mal est présent dans ses films, il vient surtout de l'égoïsme humain.

En d'autres lieux, on parlerait des films de Miyazaki comme des films à thèse tant leur moralité est forte. Mais le résultat témoigne d'une telle imagination poétique et d'une telle générosité qu'on se demande, de ce qui se voit à l'écran ou de l'humanisme qui l'inspire, lequel des deux émerveille le plus. Bien qu'il soit saturé de signes de danger et de tensions, l'univers du **Voyage de Chihiro** forme un écosystème dont les créatures fabuleuses cohabitent somme toute amicalement. Si bien que les insolites créatures de ce « spa » pour fantômes en mal de vacances est peut-être un microcosme non pas de notre monde tel qu'il est, mais tel qu'il pourrait être, moyennant quelques améliorations: la réalisation utopique possible d'un monde où l'homme réapprendrait à vivre dans le respect des choses de la création.

Le Labyrinthe de Pan de Guillermo del Toro (Espagne, 2006)

De tous les films qui sont abordés ici — exception faite des animations — **Le Labyrinthe de Pan** est peut-être le plus luxueusement illustré: il paraît clair qu'on ne lésina pas sur les moyens pour matérialiser l'univers fabuleux (et passablement cruel) de cette histoire. Le seul problème, c'est que si l'on attend d'un labyrinthe qu'il nous perde et nous désoriente dans ses méandres, on ne peut pas en dire autant du récit de ce film, qui affiche trop clairement ses couleurs. Malgré le contexte actualisé — l'histoire se passe au début du franquisme espagnol,

En d'autres lieux,
on parlerait des films
de Miyazaki comme des
films à thèse tant leur
moralité est forte. Mais
le résultat témoigne
d'une telle imagination
poétique et d'une telle
générosité qu'on se
demande, de ce qui
se voit à l'écran ou
de l'humanisme qui
l'inspire, lequel des deux
émerveille le plus.



Le Labyrinthe de Pan

aux lendemains de la révolution —, **Le Labyrinthe de Pan** déçoit un peu par la trop grande proximité qu'il entretient avec le conte traditionnel. Les personnages y sont soit entièrement purs, soit absolument mauvais; la nuance et l'ironie manquent à l'appel.

Ofelia, la jeune héroïne de l'histoire, est une icône de pureté comme on n'en trouve, justement, que dans les contes. Lorsqu'elle déménage avec sa mère, enceinte et malade, dans le domaine de Vidal, un capitaine sadique au service de l'armée de Franco, on saisit aussitôt qu'elle a pénétré l'antre du loup. Vidal incarne tous les torts d'un régime totalitaire, de son sadisme à son obsession pour la loi et l'ordre. Mais son domaine recèle aussi un labyrinthe fabuleux, occupé par une faune qui révélera à Ofelia qu'elle est sans doute la réincarnation de la reine d'un royaume souterrain. Encore faudra-t-il, pour prouver sa grandeur d'âme, qu'elle surmonte trois épreuves...

Passant d'un univers à l'autre, le film accumule des scènes d'une grande intensité. La visite du repaire de l'«homme pâle», sorte d'ogre au physique de vieillard qui tient ses yeux dans la paume de ses mains, est un moment particulièrement terrifiant. Le monde «réel», bien que moins imaginaire, est à peine moins cruel que celui-là : à la longue, la fourbe brutalité de Vidal engourdit ou exaspère le spectateur, qui se prend à lui souhaiter la mort la plus cruelle possible (et le film ne décevra pas). Une fois ce premier choc passé cependant, on s'étonne que l'histoire n'ait pas laissé d'empreinte plus forte, comme si Vidal échouait à enrichir le genre. À la manière de ces livres aux histoires parfois banales mais merveilleusement illustrées, la direction artistique triomphe sur le récit dans **Le Labyrinthe de Pan** et justifie, à elle seule, qu'on explore au moins une fois ce labyrinthe assez peu déroutant. ▀