

NOTE D'INTENTIONS

THE DREAM MACHINE

The Dream Machine est un hommages aux rêves, à toutes ces images magiques, sordides et insaisissables qui constituent le meilleur échappatoire à notre réalité. Il était six heures du matin, je n'avais pas fermé l'œil de la nuit et je cherchais désespérément la clef qui me permettrait d'ouvrir le jardin des rêves, et il m'est venu l'idée de la dream machine.

Une machine permettant de visionner tous ses rêves de manière illimitée, ou assister en direct à la manifestation visuelle de notre inconscient. Tout de suite cette idée m'a emballé ; elle offrait un vaste terrain d'expérimentation cinématographique, onirique et personnel.

L'IMAGINATION AUX SERVICES DES RÊVES

Le film est ambitieux et présente plusieurs séquences à l'imagerie forte. Cependant, le scénario fut écrit en réfléchissant toujours aux moyens de réalisation du film. Tout ce qui est écrit est faisable de manière peu onéreuse, en embrassant tous les outils qui rendent la fabrication d'un film accessible. Par exemple, l'envol dans le ciel peut être réalisé grâce à plusieurs éléments:

- Des plans drones d'une montée dans le ciel (technologie très accessible)
- L'incrustation sur fond vert de la mère et du fils (effet devenu très simple)
- L'utilisation d'un ventilateur pour simuler le vent
- L'effet pixelisé des rêves a un rôle onirique, mais permet aussi de camoufler certains effets et les rendre complètement transparents de par une résolution intentionnellement moins élevée

The Dream Machine sera un court-métrage qui rendra hommage à l'artisanat et aux astuces de fabrications des effets spéciaux.

Le film sera tourné en 4/3, afin de coller à la dimension des télévisions cathodiques qui seront au centre du film.

LE SURREALISME COMME FORME

Comme décrit dans le scénario, les rêves de la dream machine sont troubles, pixelisés. Les piliers du surréalisme me sont donc apparus comme une évidence pour m'en inspirer dans la forme du film. Que cela soit les surimpressions poétique de Jean Vigo dans l'Atalante, le symbolisme exacerbé de Luis Bunuel dans Un chien Andalou ou l'inventivité visuelle de Chris Marker dans La jetée.

Cela explique le peu de dialogue dans le film, la narration visuelle doit embarquer le spectateur, aider par tous les outils nécessaire, comme à l'époque des grands films muets.

The Dream Machine est une expérience visuelle, se baladant entre les rêves et les réalités des personnages. Le film utilisera une mise en scène «sensitive», porté sur une imagerie forte et une stylisation affirmé. Que cela soit de longs travelling porté sur la durée, de gros plans perturbants semant la gêne ou l'utilisation de courtes focales pour atteindre des proportions étranges.

Chaque rêve empruntera un style particulier.

- Le rêve de la mère d'Hugo sera filmé comme un western, avec l'utilisation de plans larges et une composition plus fabriqué, ou les personnages se regarderont avec distance avant de s'envoler.

- Le rêve de Richard sera porté sur l'horreur, avec des sons dissonants et troubles et une mise en scène évolutive. En commençant par des plans assez larges de lui et la jeune-femme avant de finir à l'intérieur de leur bouche ensanglanté. Comme pour accompagner Richard dans l'affirmation de son vile inconscient.
- Le dernier rêve sera entraînant, dynamique avec des panoramiques rapides suivant le mouvement de la danseuse, ainsi que des gros plans sur son visage pour appuyer ses expressions de confiance, au contraire de Scarlett dans son salon.

VIVRE POUR RÊVER, UNE QUÊTE PERSONNELLE

Les rêves ont toujours été le moteur de mon existence, j'ai toujours agi en espérant décrocher une étoile parmi cette constellation. J'ai grandi au Bourget dans le 93 en tant que fils d'immigré, et on entendait constamment que la réussite ne nous était pas due. Le personnage de Scarlett représente mon alter-ego, une personne dont le rêve est souvent brisée mais qui est toujours rattrapée par une lueur d'espoir. Alors j'ai rêvé, et ces rêves m'ont fait rencontrer des gens qui m'ont permis de croire à un avenir artistique.

C'est donc pour cela que les personnages du film sont aussi sensibles aux images qu'ils observent. On pleure, on fantasme ou bien l'on est terrifié par des images qui nous hantent jour et nuit.

UN RÉCIT UNIVERSEL

Le récit universel ou mythologique est un fondement essentiel du film. Le triple récit du film permet d'avoir une galerie exhaustive de l'être humain face à ses rêves.

- Hugo affronte le deuil à l'intérieur du dernier rêve de sa mère.
- Richard assiste au désir profond de son âme, immoral et dégoûtant.
- Scarlett souffre d'un rêve inachevé, celui d'être danseuse.

Chaque histoire puise d'une expérience personnelle ou d'un constat face au monde qui nous entoure, avec comme point commun des personnages à la dérive qui ne trouvent plus leur place dans le monde concret. C'est une position que je partage, il est parfois compliqué de trouver sa place dans un monde qui évacue toute sensibilité. La Dream Machine est une invention qui change la donne : le monde sensible des rêves va prendre le pas sur la réalité, pour le meilleur ou pour le pire.

LE CINÉMA COMME SUJET

The Dream Machine permet aussi de questionner notre rapport aux images et à quel point elles nous influencent. Car le cinéma est peut-être la forme qui se rapproche le plus des rêves. Ce sont des objets qui existent au présent mais fabriqués à partir de fragments de vie du passé.

En tant que cinéphile, je me demande s'il n'est pas étrange de vivre à travers l'écran d'un cinéma, si toutes ces émotions ressenties sont le fruit d'une expérience personnelle ou d'un artifice extérieur, liés à notre envie de vivre et ressentir plus de choses.

Dans le récit, on observe une salle de cinéma vide projetant un film des années 40 (j'imagine le visage d'Ingrid Bergman en gros plan). La salle est vide, morte, le monde n'a plus besoin de cinéma car il a accès à ses rêves. Les gens ont abandonné l'expérience commune et le vivre ensemble pour répéter inlassablement leur rêve.

J'y vois un regard mélancolique sur l'état du cinéma, voué à subsister dans l'ombre de sa grandeur passée.