

Représenter le rêve dans l’histoire, la littérature et le cinéma.

Mémoire DNSEP 2026
ESAD Pyrénées

Clémence Brunat

27 janvier 2025

Introduction

Dans l'histoire du design et des arts visuels, la représentation des rêves constitue un défi fascinant qui interroge les limites mêmes de notre capacité à traduire visuellement l'intangible. Les rêves sont des expériences nocturnes, ou pas, à la fois universelles et profondément personnelles, ils échappent par nature à toute tentative de fixation définitive, leur essence même résidant dans leur caractère évanescent et leur logique souvent insaisissable. Scientifiquement, ils sont une suite de phénomènes psychiques ayant lieu dans le cerveau pendant la phase de sommeil paradoxal qui se manifeste particulièrement par des images mais qui peut mettre en œuvre les cinq sens.

Cette problématique de représentation se trouve au carrefour de nombreux domaines du design graphique : L'illustration, l'animation, le cinéma. Comment donner forme à ce qui, par définition, n'en a pas ? Comment représenter graphiquement ces expériences oniriques qui défient les lois de la physique et de la logique tout en préservant leur mystère intrinsèque ?

Ce mémoire se propose d'analyser les différentes stratégies graphiques et visuelles développées à travers l'histoire pour représenter l'expérience onirique. Je fais le choix ici de me pencher sur les travaux qui illustrent explicitement les rêves en tant qu'expériences nocturnes et subconscientes du dormeur. J'exclus donc le sens du mot rêve qui se rapporte aux objectifs de vie, au but d'une personne, ces idéaux là sont conscients et la plupart du temps s'inscrivent dans le cours cohérent de la réalité, ils sont vraisemblables.

La représentation, l'illustration c'est la plupart du temps une image, animée ou non, qui se fonde sur autre chose, souvent un texte, une expérience vécue, un contexte donné en parallèle de l'image. Le contexte et l'image s'appuient l'un sur l'autre et fonctionnent comme un tout. Le contexte n'est parfois que le titre de l'œuvre ou une expérience personnelle de l'artiste.

Mon analyse s'articulera autour de trois axes majeurs : l'évolution historique des représentations du rêve à travers par exemple la peinture dans deux mouvements majeurs de l'histoire de l'art ce qui amènera la question des raisons qui poussent à représenter ces expériences. Ensuite l'analyse des moyens, codes et symboles utilisés dans des logiques d'illustration du rêve en particulier dans l'édition, jeunesse puis adulte. Et enfin la question de la temporalité illustrée par le cinéma et la pratique vidéo dans son ensemble.

I. Origines et évolution de la représentation du rêve dans l'art

A. La Renaissance

La renaissance est une époque riche culturellement et on y retrouve de nombreuses œuvres d'art illustrant le rêve, une des premières itérations sont les gravures qui accompagnent la première édition du *Songe de Poliphile* en 1499.

Ce livre est rempli de mystères, jusqu'à son auteur, Francesco Colonna, dont on ne devine le nom qu'à travers un acrostiche des 37 lettres de début de chapitres. 172 gravures illustrent le récit, on n'en connaît pas l'artiste mais certains les attribuent à Benedetto Bordone, proche d'Alde Manuce, éditeur de l'ouvrage. Le texte est écrit dans un mélange de langues et d'alphabets et comporte des énigmes illustrées, des formules de maths et d'autres mystères. Il est donc très compliqué à déchiffrer. En revanche les gravures sont de très bonne qualité et d'un trait net qui

témoigne du soin avec lequel elles ont été conçues. Les images sont claires et accompagnent le lecteur dans sa compréhension de l'histoire. L'histoire, c'est celle de Poliphile, celle de son rêve, dans lequel il rencontre tout un tas de créatures mythologiques et où il trouve l'amour en la personne de Polia, qui disparaît quand il finit par la prendre dans ses bras. C'est à ce moment là, à la fin de l'aventure, qu'il réalise que tout ceci n'était qu'un rêve, schéma de narration aujourd'hui vu et revu.

Les gravures représentent toute cette épopée, depuis le moment où il s'endort au pied d'un arbre. On y voit dépeintes les nymphes qui le guident, les faunes, les plantes et les animaux qu'il croise. Ce sont des éléments graphiques qui sortent du réel, et bien qu'ils aient déjà été représentés dans l'histoire de l'art avant cette édition, pour la première fois les créatures et les divinités font partie du songe d'un personnage de fiction. L'in vraisemblable est représenté comme preuve que ce que l'on voit n'est pas la réalité. Le texte appuie ce propos, aucun doute à avoir, c'est bien un rêve, le titre nous le confirme.

C'est également le cas pour une aquarelle du journal d'Albrecht Dürer, *la vision* (1525). Le croquis est accompagné d'un texte qui décrit le rêve, qui pourrait aussi bien être désigné de cauchemar. L'artiste est ici témoin d'un événement catastrophique, le dessin représente des chutes immenses d'eau depuis le ciel. L'image est irréaliste et le texte nous donne l'explication : le rêve.

La vision l'a suffisamment bouleversé pour que Dürer ressente le besoin de la représenter, je pense que c'est cette pulsion qui est à l'origine d'une grande partie des représentations de rêve. Cette nécessité de sortir de sa tête les images qui ont envahi son sommeil.

Le rêve parle depuis le subconscient il est à la fois prétexte à des images fantaisistes et au déploiement de l'imagination mais également un moyen d'exprimer des choses profondes sur celui qui les fait. C'est un véritable outil de morale, d'excuse pour explorer des mondes graphiques et fabuleux mais il garde une énorme part de mystère, son existence même intrigue et fascine les artistes, philosophes, scientifiques, psychologues et religieux depuis des siècles.

Ce sont ces questions qui préoccupent le monde à la renaissance, et l'art n'est pas en reste, l'exposition La Renaissance et le rêve au Musée du Luxembourg en 2013 nous dépeint de nombreuses œuvres, peintures et gravures notamment qui font écho à ces préoccupations.

Effectivement, les artistes du XIVe siècle s'attellent à tenter la représentation onirique. Le rêve fascine par la méconnaissance de son origine, il est censé être un signe de l'avenir, peut-être divin. La majorité des représentations de cette époque ne sont pas autobiographiques, les peintres ne partent pas de leur propre expérience, mais illustrent des rêves connus, de la mythologie ou de la religion, des apparitions, des prémonitions, des signes... la question de la composition de l'image, pour mettre en relation le réel et le rêve continue de se poser aujourd'hui, souvent la réponse reste la simple superposition, en haut le rêve, en bas le rêveur. Comme dans *Allégorie de la Nuit (le rêve)* de Battista Dossi (1548) où la femme endormie dans la partie inférieure du tableau se voit envahie de créatures, d'événements.

La peinture de la renaissance illustre aussi beaucoup de scènes religieuses, par exemple *la vision de Saint Hélène*, par Véronèse, représente le rêve de la mère de l'empereur Constantin dans lequel elle a une vision de l'emplacement de la croix du Christ. On la voit endormie, assise avec au dessus d'elle, un petit enfant nu (un putto) et ailé portant une croix. Le contexte qui nous indique qu'il s'agit bien d'un rêve est celui de la connaissance générale à ce moment de l'histoire d'Hélène et de son rêve, pour ne pas permettre le doute, sa position endormie sur l'œuvre confirme le propos.

Représenter le rêve, et par extension, la nuit, revient parfois à représenter les dangers de ceux-cis, les peurs, les monstres, tout ce qui transforme un rêve en cauchemar. C'est le cas du fameux tableau de Füssli, *le Cauchemar*, le titre nous indique pour sûr que ce qui est représenté est effectivement un cauchemar, ce monstre, démon ou diable, assis sur la poitrine de cette femme définitivement en détresse, me fait personnellement penser de façon plus précise à une paralysie du sommeil, car la sensation de poids sur le corps et de créature étouffante m'est familière. (1)

Les rêves sont aussi parfois diurnes, Dürer représente en gravure *le songe du docteur*, un homme qui s'est endormi au travail, emporté par des images tentatrices d'une femme nue et d'un chérubin, peut-être une sorte d'alerte sur les dangers de la somnolence ou de la rêverie, la distraction qu'ils peuvent causer. Mais aussi sur la perte de contrôle, car là est le facteur commun à tout les rêves, peu importe leur signification, leur mystère et l'inquiétude qu'ils provoquent viennent de la perte de contrôle totale qu'ils engagent. Un rêve est une expérience vécue, mais où on ne contrôle même pas ses propres actions ou pensées. C'est un univers insaisissable puisque on n'en connaît même pas les règles physiques qui peuvent changer au cours de l'aventure.

Les peintres peuvent se servir du biais du rêve pour avertir des excès de la vie, c'est le cas d'un tableau d'un imitateur de Jérôme Bosch, *la vision de Tondal*, dans le coin inférieur gauche on retrouve un homme, Tondal, un chevalier Irlandais, issu d'un texte écrit en 1149 par frère Marcus. Tondal, dans une demi-mort, voit les enfers grâce à un Ange. La majorité du tableau représente cette vision, on y voit des crimes, des excès, de l'avarice... le texte original comme le tableau permettent d'avertir le lecteur/ spectateur de ce qui les attend en enfer si iels mènent cette vie. Ici le rêve est reconnaissable par l'in vraisemblance des situations, notamment ce grand visage central démesuré d'où pousse des arbres depuis les oreilles et dont les yeux sont des trous. De plus la disposition des éléments, superposés, illogique évoque un monde onirique.

Bien plus tard, en 1797, Goya réalise une gravure dans une idée similaire, un danger réel et actuel, exprimé par la représentation d'un rêve. Dans *le rêve de la raison engendre des monstres*, il dépeint sa propre détresse face aux massacres de la Terreur, il s'y représente endormi sur sa table de travail, assailli de chouettes et de chauves-souris, des monstres. Encore une fois, à travers ces œuvres, la limite entre rêve et réalité se trouble puisque les deux sont représentés sur le même plan, en interaction. Cela symbolise l'impacte que les songes peuvent avoir sur notre réalité, notre mental, notre vision du monde.

Entre religion, rêves mythologiques, cauchemars et autres visions la Renaissance nous offre un large panel de raisons qui peuvent encourager la représentation du rêve.

(1) Cette théorie est assez courante et figure dans plusieurs sources que j'ai pu croiser pendant mes recherches, par exemple sur les sites lesecretderriereletableau.fr ou connaisancedesarts.com.

B. Les surréalistes

Comment ne pas résumer l'histoire de la représentation du rêve sans aborder le mouvement Surréaliste ?

Effectivement ce mouvement artistique du début du XXe Siècle, est ancré sur le psychisme et l'imagination des humains. Il s'intéresse aux automatismes, à l'inconscient et évidemment aux rêves. Les artistes de cette période sont énormément inspirés par leurs propres rêves et sont fascinés

par la puissance de l'imagination et du subconscient. Toutes les œuvres surréalistes ne représentent pas littéralement ou explicitement des rêves, mais leur appartenance au mouvement leur permet d'être de toute façon empreintes de l'influence de ceux-ci sur les artistes. Elles sont toutes liées de près ou de loin à l'onirisme et aux expériences psychiques de leurs auteurs. Il est en réalité plutôt compliqué de différencier les œuvres surréalistes qui sont censées illustrer un songe de celles qui n'en sont pas directement tirées. C'est pour cela que j'estime que toutes les œuvres surréalistes répondent à la définition qui encadre le sujet de cet écrit. Le contexte qui prouve leur nature de représentation du rêve est leur appartenance au mouvement surréaliste, qui par essence, les fait rentrer dans cette catégorie.

Incontournable, l'artiste Salvador Dali est probablement le plus connu du mouvement. C'est aussi certainement à ses peintures que l'on pense en premier en parlant du rêve dans l'art. Nombreuses sont ses peintures oniriques, faire un choix pour en parler n'a pas été évident, finalement, *Rêve causé par le vol d'une abeille autour d'une grenade, une seconde avant l'éveil*, 1944 s'est avéré idéal, tant pour son titre que par les éléments qui le compose. Le titre, en premier lieu nous donne tout le contexte nécessaire, long, il est presque une histoire narrée que le tableau illustre. Sans voir l'œuvre, on comprend immédiatement qu'il s'agit d'un rêve, provoqué par une abeille et une grenade. La dernière partie du titre, « une seconde avant l'éveil » pose une dimension de suspense, c'est le dernier instant du rêve, mais sa fin est provoquée par le réveil, le rêve aurait pu continuer plus longtemps, mais la suite hypothétique restera un mystère. Peut-être l'éveil a-t-il été lui-même déclenché par l'événement du rêve ?

Des semi-réponses sont apportées par la peinture, comportant de nombreux éléments sur plusieurs plans différents. Au premier plan, une femme nue allongée en légère lévitation au-dessus d'un sol en béton abîmé, lui-même situé dans une étendue d'eau. Des gouttes d'eau et une grenade flottent autour du personnage dont la posture évoque le sommeil, elle représente probablement le rêveur. À l'arrière-plan, l'horizon et le ciel, ainsi qu'un éléphant typique du peintre, doté de pattes extrêmement longues et fines, il marche avec une structure textile sur le dos. Au plan intermédiaire, central du tableau, une grenade démesurément plus grande que celle du premier plan, elle est ouverte et des graines en sortent. Mais ce ne sont pas les seules choses à sortir de cette grenade, un gigantesque poisson rouge émerge lui aussi du fruit, de sa bouche sort à son tour un premier tigre dont s'échappe un second tigre, sautant vers un fusil directement pointé sur la dormeuse. Deux rapports notables entre le titre et l'œuvre, premièrement, l'abeille et les tigres, deux animaux rayés jaunes et noirs, la proximité avec la grenade renforce l'intuition que l'état de rêve a transformé l'une en l'autre dans le subconscient de la personne qui songe. Deuxièmement, si cette image illustre la dernière seconde du rêve, le moment que l'on voit nous montre le personnage juste avant l'impact du tigre qui lui saute dessus, peut-être que la peur ou la mort dans le rêve a provoqué le réveil, mettant fin à l'expérience onirique.

L'action du subconscient sur l'environnement direct du dormeur pour créer de nouvelles images oniriques est très marquée dans les œuvres de Dali, la déformation et la transformation des objets et des animaux illustrent cet effet. La limite floue entre rêve et réalité est également très bien représentée dans le film surréaliste *Un chien andalou*, 1929, par Luis Bunuel et Salvador Dali. Le court métrage est une succession de scènes avec les mêmes personnages et même lieux mais sans aucun autre point commun ou logique narrative les reliant, on ne sait pas lesquelles relèvent du rêve ou de la réalité, si même la réalité est représentée ici. Les scènes sont souvent étranges, absurdes, surréelles, comme par exemple le passage où des fourmis sortent d'un trou dans la main

d'un homme. Des parallèles étranges sont faits avec des fondus enchaînés entre ce trou à fourmis, l'aisselle d'une femme et un oursin.

La question probablement sous-jacente à ce film est celle de la symbolique du rêve, des objets, éléments et événements que l'on perçoit dans nos rêves peuvent avoir une autre signification pour l'inconscient, cette idée a été le centre de nombreuses études et analyse, par exemple par Freud, mais depuis toujours toutes les cultures accordent une importance symbolique aux rêves. Les déchiffrer est assez hasardeux puisque nous avons peu de contrôle sur notre subconscient et que la symbolique varie sûrement beaucoup d'une personne à l'autre et d'une culture à l'autre. Des livres tels que *Le dictionnaire des symboles. Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres* de Jean Chevalier et Alain Gheerbrant ou bien *Le grand dictionnaire des rêves* de Katherine Debelle, ou encore *Le dictionnaire des rêves et de leurs symboles* de Livia Caron tentent de proposer une interprétation, ces livres sont nombreux et sont presque tous nommés « Dictionnaire des rêves », ce qui témoigne de l'intérêt du monde pour cette question. Encore une fois, le mystère du rêve obsède et le besoin de les comprendre perdure génération après génération.

La symbolique, c'est aussi ce dont parle René Magritte dans le tableau *La clef des songes*, 1927. Il nous offre ici une sorte de grille de déchiffrement pour des objets récurrents dans ses propres rêves et ce qu'ils, selon lui, représentent en réalité. Sur le même principe que *ceci n'est pas une pipe*, 1928, il peint des objets qui ne sont pas ces objets, mais des représentations de ceux-ci, de la même manière que dans ses rêves ils sont la représentation d'autres choses. Ce qui ressemble ici à une chaussure est en fait la lune.

La lune, la nuit, le ciel, ce sont des thèmes récurrents chez Magritte, les ciels bleus aux nuages blancs idylliques sont présents dans une grande majorité de son travail, pour n'en citer qu'un, *Le faux miroir*, 1928 représente un œil vu de très près dont l'iris est le ciel. Ce qui est abordé ici n'est pas compliqué à comprendre, plusieurs aspects ressortent : déjà l'œil reflète ce qu'il voit, donc même en ne voyant que l'iris, le sujet est la vision, à la fois en tant qu'un des 5 sens mais également en tant que mirage, rêve. Deuxièmement le tableau fait rapidement penser à l'expression « les yeux sont le reflet de l'âme » et les rêves peuvent eux aussi être une manifestation interne de notre âme, le ciel est peut-être visible depuis l'intérieur de l'œil, au quel cas il n'est pas un reflet de ce qui se trouve en face de la pupille, mais bien de ce qui se trouve un l'intérieur de la personne. Les nuages et le champ visuel du ciel sont encore aujourd'hui des éléments graphiques récurrents pour évoquer le rêve. Enfin, le titre de l'œuvre nous indique un faux miroir, une tromperie de reflet, cela rejoint mon point précédent sur la possibilité que ce ciel ne reflète pas l'extérieur mais l'intérieur. Et si les nuages sont à l'intérieur de l'œil, ils sont dans la tête du personnage, ce qui fait penser à une autre expression, « avoir la tête dans les nuages » elle aussi associée à la rêverie. Ici la tête et les nuages inversent leur position et c'est les nuages dans la tête. Quoi qu'il en soit ce tableau parle évidemment de subconscient et d'intérieur de soi.

À mon sens le surréalisme marque un réel tournant dans la représentation du rêve, car encore aujourd'hui, la grande majorité des illustrations de rêve s'inspirent de la manière des surréalistes. Superposition, absurdité, déformations, échelles démesurées, thème du ciel, de la nuit, objets mélangés, formes étranges, animaux irréels... De plus les artistes de ce mouvement jouent avec les mots, les symboles, les significations avant cela sacralisées pour décrypter à leur manière le jeu du subconscient.

II. De quelles manières, avec quels codes, symboles et champs graphiques représenter le rêve en particulier dans la littérature

A. Enfance et rêves

Dans une période plus contemporaine, le monde du rêve s'est associé à l'enfance, déjà car l'imagination des enfants est souvent plus riche et complète que celle des adultes, et ressemble à ce que peut générer l'inconscient dans les rêves. De plus les enfants ont plus de difficultés à différencier réalité, imagination et rêve et leur monde, leur réalité brouille les frontières, iels vivent dans le rêve. Pour la majorité des adultes, rêver est synonyme de perte de contrôle et d'aventures fantastiques éloignées de leur quotidien, ce qui leur rappelle leur enfance. En grandissant, nous devenons plus pragmatiques et n'imaginons plus rien qui défie la logique terrestre, mais les rêves nous rappellent ce que nous imaginions autrefois les yeux ouverts sans penser à la logique des choses.

Cette association du rêve et de l'enfance n'est pas non plus si récente, déjà en 1905 naît la Bande dessinée *Little Nemo in Slumberland*, publiée chaque semaine dans un journal Américain, le *New York Herald* puis le *New York American* et créée par Winsor McCay, sous la forme d'une planche par semaine. Cet artiste est à la fois précurseur de la bande dessinée moderne mais aussi pour le monde de la Fantasy. *Little Nemo* est une bande dessinée surréaliste dont chaque planche commence par l'endormissement du personnage de Nemo, un petit garçon, et la dernière case est toujours son réveil. Entre les deux il lui arrive des aventures extraordinaires qui se suivent d'une semaine à l'autre. Le personnage étant un enfant, cela justifie tout les choix qu'il peut faire dans les rêves, la perte de contrôle lié au songe est acceptable de par son age, ce qui est plus compliqué à représenter avec un personnage adulte qui est censé être réfléchi et cohérent. De plus cela permet d'introduire d'autres personnages adultes qui lui servent de guides ou de figures paternelles comme Flip ou le Roi Morphée. Ce qui est intéressant aussi dans cette série, c'est que bien que présentée d'apparence pour les enfants, avec un univers fantastique et magique, les sujets abordés peuvent parfois être plus sérieux voire sombres l'auteur étant influencé par la psychanalyse des rêves. Mais cela n'empêche pas les jeunes lecteurs d'y voir une histoire enfantine et accessible. La double lecture floute à son tour les frontières entre enfance et age adulte, la même histoire, les mêmes images pouvant avoir deux (ou plus) significations.

Winsor McCay utilise des procédés graphiques pour représenter le rêve très proche de ceux de Dali ou Magritte vus plus tôt puisque il appartient au même mouvement artistique, à cela près qu'ici la dimension temporelle s'ajoute à l'équation. En effet, la bande dessinée permet de narrer une histoire dans une certaine temporalité, d'animer d'une certaine façon, à travers les cases. Cette nuance permet d'explicitier certains événements oniriques tel que la déformation, la transformation... D'une case à l'autre un escalier peut se muer en serpent puis en spirale, un objet peut disparaître, un personnage se téléporter. Toutes les folles aventures que vit Nemo sont d'autant plus rocambolesque que le début et la fin de chaque page nous ancre dans une réalité concrète que l'ont connaît, cela nous prouve que même dans l'univers dans lequel Nemo vit, les choses que nous voyons sont invraisemblables, c'est ce contexte qui prouve la nature de rêve. Effectivement, toute histoire fantastique peut-être acceptée comme normale pour l'univers dans lequel elle se trouve si aucun élément ne nous indique quel est le « normal » de cet univers. Ici la chambre, le lit et parfois les parents de l'enfant ont cette fonction d'ancrage. Pourtant le lit précisément est parfois lui aussi emporté dans le rêve, il sert de véhicule d'une façon ou d'une autre, pour le petit garçon qui doit

rejoindre le roi et la princesse de Slumberland. Tantôt bateau tantôt animal aux longues longues jambes, le lit est le véhicule du rêve, dans tout les sens du terme.

En 1911, McCay réalise un film d'animation basé sur ses propres planches de bande dessinée, *Little Nemo* est lui aussi précurseur dans le domaine du cinéma d'animation, qui débute à peine à cette période. En exactement 4000 dessins, animés en prise de vue réelle, on observe Flip, le loubard de ce monde, et Imp, une caricature assez raciste d'un « primitif », se mettre à danser puis être déformés au gré des mouvements de Nemo. Ce dernier dessine ensuite derrière lui la princesse, personnage phare de *Little Nemo in Slumberland*, qui prend vie et embarque avec lui dans la bouche d'un dragon géant... L'animation reprends les procédés graphiques de la bande dessinée, aidée elle aussi de l'aspect temporel de la méthode. Même si elle reste simple, il n'y a pas de décor, les personnages évoluent sur un fond blanc, très peu voire aucun objet additionnel ou accessoire n'est visible, seulement les personnages, un dragon et une voiture. Mais ces quelques éléments suffisent à Winsor McCay pour expérimenter la déformation, la répétition, la transformation et la vitesse des actions et ainsi nous transporter en quelques traits dans un monde onirique.

Ces premières expérimentations de la narration du rêve ont pavé la route aux livres jeunesse actuels. Ces derniers sont très nombreux et il m'est impossible d'en faire une liste exhaustive. Je pense par exemple à l'auteur Maurice Sendak, notamment connu pour *Max et les Maximonstres*, sorti en 1963, ce livre qui illustre avec brio l'imagination d'un enfant n'est pas le seul ni le premier pour Sendak, qui sort son premier livre, *La fenêtre de Kenny*, en 1956. Ce livre pour enfant, comme *Cuisine de nuit* (1970), est une aventure onirique d'un enfant. Maurice Sendak est très inspiré du travail de Winsor McCay et *Cuisine de nuit* est un véritable hommage à *Little Nemo*.

Faisons un bond dans le temps jusqu'en 2019, date de parution de *À quoi tu rêves petit chien ?* Écrit et illustré par Raphaël Fejtö aux éditions l'École des loisirs. Ce livre jeunesse destiné aux vraiment tout petits pose à chaque page une question à un animal différent, chat, lapin, girafe, chien, la question, toujours la même : à quoi tu rêves ? Et chaque animal répond en racontant son rêve. La mise en page est simple, le dessin est efficace de par son trait épais et noir et l'absence de détails. Page de gauche, l'animal dans son lit, qui varie selon l'espèce, page de droite, le rêve. Les deux sont connectés par un processus graphique très simple et évident : la bulle en forme de nuage, qui part de la tête de l'animal. À la manière d'une bande dessinée, ce qui se passe dans la tête du personnage est montré dans une bulle nuage, pensées ou rêves.

L'image du nuage est très récurrente quand on représente le sommeil ou les rêves, le nuage représente la légèreté, l'évasion, mais aussi le flou, le coté insaisissable du songe. Le symbole du mouton par extension est souvent utilisée, c'est un animal nuage, et l'expression « compter les moutons » associe d'autant plus cet animal au sommeil. La couverture du *Très grand livre des rêves (le)* de Nathalie Laurent et Soledad Pravi publié en 2008 représente le personnage à dos de mouton volant dans le ciel, Catharina Valckx dessine elle aussi sur la couverture de *Les rêves du roi* son personnage dormant sur un nuage en 2000, d'ailleurs ce Roi rêve de nuages multicolores.

L'image de nuage fait partie d'un champ graphique plus large, celui du ciel, intimement lié à celui de la nuit, dont les artistes représentant les rêves font appel sans modération. Le Ciel représente beaucoup de choses différentes, comme les nuages, il évoque la rêverie, l'évasion, de par son aspect infini et abstrait. Le ciel n'est pas malléable, il n'a pas de forme, on ne peut pas le toucher, il n'a pas de matérialité. Et pourtant on le voit, et beaucoup de choses y passent, les oiseaux, les avions, les ballons, les nuages, la lune, les étoiles, le soleil, et tant de couleurs au gré des heures de la journée.

Tout cela rend le ciel propice à l'imagination. Par extension tout ce qui se réfère au champ graphique de l'espace est également utilisée pour représenter un rêve. En effet, l'espace est un lieu inaccessible, voir un personnage y évoluer est souvent sans aucun doute signe de la manifestation de l'imagination ou du rêve. L'espace est également infini et mystérieux, absolument tout peut y exister puisqu'on ne connaît qu'un faible pourcentage de ce qu'il s'y trouve. Le contexte de l'espace peut justifier les mondes imaginaires les plus fous. C'est aussi une source d'aventures, d'épopées. D'autre part le ciel peut aussi faire référence à la religion, très particulièrement à Dieu qui est parfois référé en tant que le Ciel, mais aussi au paradis, à l'au delà. L'expression « monter au ciel » est souvent utilisée comme euphémisme pour parler de la mort.

Cette image là, on la retrouve dans *La demeure du ciel* de Laura Nsafou illustré par Olga Guillaud et publié en 2021. Sofia, une petite fille va faire un rêve qui lui permet de comprendre et d'accepter la mort de sa grand-mère. Ses parents lui ont dit qu'elle était partie au ciel mais Sofia ne comprend pas vraiment cette idée là, c'est lors d'un rêve, enroulée dans la couverture de sa grand-mère que l'enfant se retrouve dans le ciel, au beau milieu des nuages, devant la nouvelle maison de sa grand-mère. Cette dernière lui parle, lui apprend à faire ses fameux plats et l'encourage à organiser une fête d'anniversaire pour elle, même si elle ne sera pas là, et de réunir toute la famille comme les années précédentes. Ce livre parle principalement de deuil, d'une façon magnifique, et le rêve sert d'outil pour accompagner l'enfant dans ce processus. Il permet à Sofia de voir une dernière fois sa grand-mère. La champ visuel du ciel est évidemment très présent dans cet ouvrage, évidemment encore une fois, les nuages qui forment comme un paysage de collines qui abritent la maison, mais aussi les étoiles qui servent de route jusqu'à la grand-mère, les oiseaux qui passent par là, et la personnification des gouttes de pluie, du soleil et de la lune. Effectivement ces trois derniers éléments sont représentés comme des personnages spectateurs de l'aventure de Sofia, ce qui renforce le fantastique de l'histoire. L'album entier est illustré dans des tons bleus et jaunes, qui sont sublimés pendant le passage du rêve, les nuages bleus font ressortir la maison jaune qui semble même lumineuse comme le soleil. Le principe de lumière revient aussi assez souvent dans les livres jeunesse qui abordent le sujet des rêves, souvent un objet central et représentatif du rêve se démarque par sa luminosité, cela lui permet de contraster avec la pénombre de la nuit, de la chambre. La lumière émanant directement d'un objet lui donne un aspect magique et fantastique, ce qui aide à identifier que l'objet en question est hors du commun et relève de l'imagination.

Ce procédé de lumière venant d'un objet qui en temps normal n'en émet pas (tout ce qui n'est ni un écran, une lampe ou une étoile) est particulièrement mis en place dans *Le carrousel des rêves*, illustré par Chloé Malard sur un texte de Elyssa Bejaoui en 2023. Ce livre nous présente le processus des rêves, d'après lui, à la nuit tombée, le carrousel des rêves apparaît et propose à chacun d'y monter, selon quelques conditions comme avoir les dents brossées et être en pyjama. Il y a toujours de la place disponible, chacun peut choisir sa monture dans le manège et si aucune ne lui convient il est libre d'inventer la sienne. Éléphant vert, vélo spatial... tout les sièges du carrousel sont une métaphore pour des rêves tous différents et libres. L'illustration de cet édition écrite en rimes est poétique, vaporeuse, remplie de couleurs douces et joyeuses. Le carrousel est représenté dans des couleurs chaudes et très lumineuses, comme s'il produisait lui même de la lumière magique. Les enfants sont projetés à travers des univers remplis de choses fantastiques, entre tapis volants, papillons géants et pompons par milliers. Les principes d'échelle démesurée sont toujours efficaces pour représenter le fantastique.

La superposition est une manière de représenter un décor, un paysage ou des éléments graphiques de manière générale d'une façon illogique. Ce que j'essaie de décrire ici c'est quand dans une image pleins d'objets, bâtiments, animaux ou n'importe quoi d'autre sont disposés d'une façon qui dans la réalité est impossible. La superposition d'idées, d'images sans apparents liens logiques présente dans le surréalisme est, dans ce cas, une manière de représenter le rêve de manière graphique. L'association d'éléments d'apparence sans lien trompe la perception et crée comme une narration dans le cerveau. C'est un processus très visuel, comme un jeu de mot avec les images, les couleurs, les formes... On le retrouvait déjà chez les surréalistes vus plus tôt mais c'est encore très utilisé puisque cela permet d'illustrer le sentiment instable et étrange du monde des rêves, qui lui aussi est dur à saisir et à expliquer.

Dans l'univers il y a mon papa est un ouvrage écrit par Gigi Bigot et illustré avec douceur par Julia Spiers édité en 2023. ce livre est fait sur le schéma bien connu de « dans l'univers, il y a la terre, sur terre il y a des continents, sur mon continent il y a mon pays » etc. jusqu'à arriver à soi-même, ce type de narration permet aux enfants de se poser des questions sur la place de l'humain dans l'univers, de mettre en perspective nos existences. Ici une fois arrivé à la chambre puis au « p'tit gars » on continue l'exploration, « dans ce p'tit gars, il y a un rêve » et dans le rêve un bateau, dans le bateau un papa, dans papa un autre rêve et dans ce dernier, un « p'tit gars ». la boucle se ferme, le père et le fils rêvent chacun l'un de l'autre malgré la distance. Dans les premières pages, où sont illustrés l'univers, la terre, la ville ou encore la maison, la dessinatrice a représentés tout cela de façon concrète, une seule image par double page, une rue bien organisée, chaque chose à sa place selon une échelle et une hiérarchie de plans qui respecte la logique de la réalité. À partir du moment où le.a lecteurice entre dans le rêve, toute cette hiérarchie disparaît, et tout le paysage est une superposition d'éléments. Ce qui provoque un effet déstabilisant et nous permet de comprendre que l'on voit désormais un rêve qui n'appartient pas au même univers que le reste des images. Les pissenlits sont plus grands qu'un phare, un lapin survole les vagues, des fruits divers flottent ça et là, tout se mélange. Dans le rêve du papa c'est la même chose, un poisson rouge s'approche d'une montgolfière, une tasse fait la même taille qu'un ours... et globalement les plantes et les fleurs ont envahi le monde des rêves.

Les univers qui existent les uns dans les autres, qui se télescopent, comme dans le livre dont je viens de parler, c'est aussi un recours narratif utilisé par Luca Tortolini et Daniela Tieni dans leur album sorti en 2017, *À quoi rêve Marco ?*. Ce livre est construit sur un principe similaire au précédent, mais au lieu de voyager dans les échelles, c'est dans les rêves, tout commence par Marco sur la plage qui rêve, dans son rêve, un pêcheur, à quoi rêve le pêcheur ? Dans le rêve du pêcheur, une montagne et un alpiniste, mais à quoi rêve l'alpiniste ? Et ainsi de suite jusqu'à un singe qui rêve de Marco endormi sur la plage, la boucle se boucle et le.a lecteurice a visité une infinité de paysages et de rencontré des tas de personnages. À chaque page un élément permet de passer au rêve suivant. Chaque page, donc chaque rêve montre un paysage, un décor, au trait très doux et colorés mais dont les dessins restent détaillés, dans chaque rêve, un élément de décor donne l'indice du suivant, dans certaines pages on se prend presque au jeu d'essayer de trouver un personnage endormi dans l'image avant de lire le texte. Au fil de l'histoire, la loufoquerie augmente, le premier rêve commence en douceur, un pêcheur dans un bateau quand on sait que Marco est sur la plage, ça se tient, ça pourrais presque ne pas être un rêve, mais petit à petit l'étrangeté augmente, les couches de rêves s'empilent, comme un oignon qu'on décortiquerais à l'envers. On découvre un ours endormi dans une pâtisserie, suivi d'un fantôme de chevalier qui rêve. Les images gagnent en détail en même temps que les rêves gagnent en étrangeté. Sur les premières pages, un grand aplat bleu

pour l'eau, une barque quelques montagnes dans le fond, une mouette et un avion en tout petit, le premier rêve est assez simple et vide. Mais pour l'ours dans sa pâtisserie, il y a une variété et une quantité de gâteaux et de plantes (ou les deux à la fois?) phénoménale, plus de trames et de textures sont utilisées, plus de couleurs et de formes différentes, cela crée un vocabulaire graphique de plus en plus riche. En plus d'augmenter la quantité et la diversité des couleurs, textures, formes, trames et la complexité des objets représentés, ils sont de plus en plus les uns devant les autres, au début chaque élément à sa place dans l'image, à la fin, un pot de fleur, deux hublots, des planètes, des objets non identifiés et un singe endormi sont réunis dans un très petit espace sur la page, chaque élément ayant sa couleur, sa trame. Tout ce procédé d'accumulation d'une certaine manière fait monter crescendo l'atmosphère surréelle qui se dégage des rêves.

L'accumulation, proche de la superposition, vise à remplir l'espace de l'image le plus possible avec des éléments précis et des détails qui peut donner parfois une impression maximaliste et submergeant, on ne sait plus où donner de la tête, où regarder, on pense avoir vu quelque chose mais en regardant mieux on réalise que c'est en fait autre chose. On s'y perd et on découvre un nouvel éléments chaque fois qu'on regarde à nouveau. Ce principe est très utilisé dans la littérature jeunesse car cela permet de déclencher un jeu avec le bébé ou l'enfant, allant du simple « c'est quoi ça ? » quand iel commence à parler au plus complexe « cherche et trouve ». De nombreux ouvrages ludiques utilisent l'accumulation, les livres à rabats, les cache-cache du type *Où est Charlie ?*, la série *Vois-tu ce que je vois ?* de Walter Wick en est un exemple parfait. L'accumulation, de la même manière que la superposition, d'ailleurs les deux vont souvent ensemble, est aussi très efficace pour représenter un univers fantastique rempli de mystères et d'objets en tout genre. Cela est très souvent associé à une grande variété de couleurs, de formes, de tailles de textures comme dans *À quoi rêve Marco?*. C'est donc un processus qui se prête très bien à l'illustration du rêve.

Peggy Nille est une illustratrice ayant travaillé sur un nombre phénoménal d'albums jeunesse, parmi eux la série *Cachés dans...* éditée chez Actes Sud. Le troisième livre de la série s'intitule *Cachés dans les rêves* et propose 10 tableaux dans lesquels retrouver 20 personnages. Ce sont des illustrations très riches visuellement, elles reposent sur le principe d'accumulation expliqué plus tôt. Le style graphique de l'artiste est très détaillé et coloré, il peut même rappeler les mandalas. Les pages sont très cohérentes entre elles, le style de la faune et la flore de ces rêves reste logique tout le long du livre, mais chaque page à sa propre identité, que ce soit dans la dominance de couleur, un paysage aérien, aquatique ou nocturne. Les doubles pages sont remplies de détails à n'en plus finir, les animaux de toutes les tailles se mêlent à la végétation chatoyante. Ce livre utilise aussi le changement de taille de certains éléments pour les rendre plus surréels, par exemple des champignons plus gros que des oiseaux et des dragons à une échelle de fourmi. Ce livre ludique, sur le principe du cherche et trouve, lie le monde des rêves à des illustrations vibrantes. Chaque page propose un arrêt sur image dans un univers global qui compose l'album.

L'édition jeunesse est donc un véritable terrain de jeu pour l'imagination, les messages que l'on peut transmettre à travers des récits de rêves ont une réelle utilité pédagogique pour encourager l'enfant à développer son imagination et à être attentif à ses propres rêves. C'est aussi un vecteur de jeu et d'interaction car le rêve permet la représentation d'une infinité d'objets, créatures, événements, situations, formes et couleurs qui enrichissent les possibilités d'imagination de l'enfant et qui peuvent aussi permettre de déclencher des discussions avec les proches. Le rêve, de par sa nature incroyable, peut également être un outil de compréhension d'événements bien réels dans la vie de l'enfant, comme on l'a vu avec *La demeure du ciel* par rapport au deuil.

L'édition jeunesse nous permet de repérer les principes visuels et graphiques utilisés pour illustrer le rêve car ils sont souvent simplifiés ou exagérés pour la compréhension des enfants qui ont moins de facilité à comprendre les sous-entendus visuels qui peuvent indiquer un état onirique dans la littérature à destination des plus grands. C'est pour cela que l'on voit souvent des nuages, des formes rondes, de la superposition et de l'accumulation ainsi que les champs visuels du lit, de la chambre, de la nuit et du ciel.

B. littérature adulte

Dans la littérature adulte, les ouvrages où l'on va retrouver de réelles illustrations sont principalement des bandes dessinées ou des romans graphiques. Quand ces derniers sont conçus pour un public adulte, c'est surtout dans le sens où ils ne sont pas conçus pour les enfants, souvent car les sujets abordés ne les concernent pas, sont trop violents, sombres, explicites ou dramatiques. C'est pourquoi on trouve beaucoup moins de livres avec le rêve en sujet principal que dans les rayons jeunesse. Le rêve reste présent dans cette littérature mais il sert beaucoup plus de biais pour aborder certains sujets, entrer dans les profondeurs des personnages, accéder à ses secrets, ce qu'il ne s'avoue pas lui-même. Thierry Groensteen écrit en parlant de la série *Monsieur Jean* de Philippe Dupuy et Charles Berberian :

« Les séquences de rêve sont l'un des moyens privilégiés pour exprimer les états d'âme du personnage, ses angoisses ou ses phobies. »

mais je pense que cette idée peut être appliquée à un grand nombre de bandes dessinées pour adulte qui font le choix d'utiliser le rêve dans leur narration.

Dans la sous-partie précédente, j'ai introduit en parlant de *Little Nemo in Slumberland*, l'auteur, Winsor McCay, à publié dans l'*Evening Telegram*, un journal de New-York, des strips de bande dessinée qu'on pourrait définir comme l'opposé de *Little Nemo*. Cette série, nommée *Dream of the Rarebit Fiend*, nous présente un personnage qui rêve, cette fois c'est un adulte, un homme. Contrairement à Nemo, il traverse plutôt des cauchemars, moins influencés par un monde fantastique que par la vie quotidienne de McCay. La grande majorité du temps ces planches sont en noir et blanc, contrairement à *Little Nemo in Slumberland* qui prenait vie dans la couleur. Les créatures sont des monstres ou des dinosaures, rarement bienveillants. Ces songes sont principalement des prétextes pour parler de sujets de société, de problèmes d'adultes, de peurs d'adultes beaucoup plus ancrées dans la réalité du quotidien que les fantasmes de l'enfance. Grâce à ce prétexte du rêve, l'artiste se permet de parler sous couvert de métaphores et de sous-entendus de problèmes tels que l'addiction aux drogues, au tabac, à l'alcool, aux jeux d'argent, d'inquiétudes liées aux sans-abris, aux sectes, au suicide, aux problèmes de couple, à la peur de l'échec, de la folie ou de la mort.

L'auteur de bandes dessinées David B. a publié deux ouvrages en 1992 et en 2005 basés sur ses propres rêves. Le premier, *Le cheval blême*, retrace ses cauchemars, tandis que le suivant, *Les complots nocturnes*, s'oriente vers des songes moins terrifiants mais plus axés sur des missions, des enquêtes. Les deux ouvrages sont illustrés en noir et blanc, avec des petites touches bleues et grises dans le second. Dans le premier il n'y a pas de nuances de gris entre noir et blanc, les images sont donc très contrastées ce qui accentue une certaine dramaturgie dans ses cauchemars. Dans cet album il explore les deux extrémités du spectre des cauchemars. D'un côté, l'absurde et l'étrange, à coups d'animaux humanisés comme un éléphant en costard, de l'autre, les images plus déstabilisantes, horribles, comme cette barrière de barbelés dont les poteaux sont des humains nus d'une maigreur

effrayante et le visage figé dans une expression d'effroi ou de souffrance. L'image n'est pas sans rappeler la barbarie nazie et le parallèle évident peut donner des frissons. David B. illustre aussi des songes entre deux, terrifiants mais surréels, comme celui où le visage de son frère se déforme comme s'il se prenait des coups invisibles. Ce rêve là est représenté très simplement, chaque case montre le même visage un peu plus déformé que la case précédente. Le visage déformé ressemble à un nuage ou à un gros chewing-gum, il n'a pas choisi de représenter cette violence par une déformation réaliste d'hématomes, de bosses et autres blessures.

La plupart des cauchemars de l'ouvrage ne sont pas vraiment situés dans un espace temps précis, et quand ils le sont c'est rarement un contexte réaliste. Par exemple il rencontre un clown en fuite dans un labyrinthe en ruine. Dans *Les complots nocturnes* c'est un peu différent, on trouve plus souvent des décors de rues, de ville, de métro. Les rêves de cet album sont un peu plus ancrés dans le monde réel, ce sont plus des histoires de courses poursuites, d'assassins, de mystère. Cela ne les empêche pas d'avoir un réel aspect absurde ou surréaliste car on retrouve des dynamiques classiques de transformation ou de déformation, comme quand l'écharpe du personnage se retrouve avec des petites jambes de cheval et entraîne son propriétaire dans une course effrénée qui finira par lui ôter la tête. Le style graphique de David B. se prête étonnement bien au récit de rêve, ses traits nets et abrupts rajoutent une dimension brute aux cauchemars dans *Le cheval blême*, il n'est pas le seul à maîtriser cette technique contrastée dans les années 90 pour illustrer le rêve. En effet je pense grandement à Marc-Antoine Mathieu qui publie de 1991 à 2020 la série *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*, une série en 7 tomes durant lesquels le personnage principal vit des péripéties à n'en plus finir dans le monde des rêves. En revanche en 2005, les dessins un peu plus nuancés et détaillés de David B. permettent de mieux s'immerger dans les enquêtes et missions des *complots nocturnes*. La touche bleue permet de centrer l'attention sur un détail ou d'alléger le contraste visuel du noir et blanc. Le bleu est une couleur associée à la fois au champ graphique de la nuit et du ciel, mais aussi ayant une signification apaisante et symbole du calme et du repos, donc du sommeil. Je trouve que c'est une couleur idéale à associer aux rêves. Dans ce contexte là il n'est pas vraiment question de repos vu les aventures que l'on traverse, mais à mon sens ce rappel de bleu permet de ne pas oublier la nature onirique de ce que l'on lit.

Johanna Schipper est une artiste, autrice de bande-dessinée, enseignante à l'EESI (école européenne supérieure de l'image d'Angoulême). Elle s'est intéressée au rêve depuis son enfance et à publié une série jeunesse inspirée de son enfance qui parle des rêves, *Les Phosphées*, en trois tomes de 2000 à 2002. Mais je vais m'attarder ici sur un autre projet qu'elle mène, *L'œil-livre*, dans un premier temps ce projet est mené sur un blog en ligne où elle publie des courtes planches dessinées qui relatent de ses rêves de la nuit de 2011 à 2013. Les techniques de dessins y sont changeantes, entre collages, crayons, encre, peinture et craie grasse. Elle veut y poser un dessin instinctif, elle ne retravaille pas ses planches, se sont ses souvenirs au réveils qui s'expriment, dans une démarche d'authenticité.

«le format carré s'est imposé très rapidement pour mes vignettes. Cela me permettait de me concentrer sur l'image dont le dessin change en fonction du contenu : couleurs, ou aspect neutre, impressions précises ou floues, rapidité ou lenteur. Parfois, un rêve se présente à moi comme un dessin. Je reste alors fidèle à son aspect graphique quand je le couche sur le papier. Le travail artistique qu'il sous-tend, notamment l'exécution des dessins sans crayonnés à partir d'un souvenir encore frais, est essentiel pour faire émerger des formes nouvelles dans le reste de mon travail graphique. »

Ces dessins prennent une seconde vie lors d'une exposition qui permet de rendre compte des motifs et répétitions lors d'un accrochage en 2013. Elle publie au même moment un recueil de cartes postales tirées de vignettes des planches aux éditions N'a qu'un œil. Dans un second temps elle met en place deux résidences dans la continuité du projet pour l'augmenter de façon performative. Elle fait une collecte de rêve, comme dans le but de créer un inventaire des images et motifs récurrents, la première à eu lieu sur une petite semaine, chaque nuit était prise en compte et dessinée. La deuxième à eu lieu à travers cinq siestes, donc un sommeil diurne. Le résultat de ces expériences est présenté sous forme de planches de bande dessinée sur le site du centre d'art APDV, lieu de la résidence. Ce projet, du début à la fin, reste très intuitif, et représente les rêves dans l'immédiat. Son style graphique général est tout de même identifiable par ses traits souples, un dessin mouvant et dynamique, souvent coloré, des tracés qui se chevauchent créant une vague impression de transparence sur certains éléments, elle mixe aussi parfois les techniques, crayon et collage, ici aussi superposés. Si l'on compare le style graphique qu'elle adopte dans ce projet à celui qu'elle peaufine pour ses albums de bande-dessinée, on réalise que son choix de ne pas retoucher et de dessiner instinctivement rend effectivement justice aux rêves car ses croquis sont moins polis et travaillés, et évoquent plutôt une forme de liberté créative qui fait écho à la non-matérialité des songes.

Dans un registre tout à fait différent, Elene Usdin est une photographe, peintre et illustratrice qui a publié son tout premier roman graphique aux éditions Sarbacane en 2021. *René.e aux bois dormants* est un ouvrage sublime et complexe qui aborde avec brio différents sujets importants. Pour résumer cette histoire à la narration sans dessus dessous, c'est un homme âgé dans le coma qui rêve et redécouvre sa propre histoire oubliée. Enfant autochtone américain, il est arraché à sa famille et vendu à une femme blanche canadienne alors qu'il est tout juste âgé de 10 ans. À travers flashbacks et péripéties dans un paysage onirique, il retrace sa propre vie, entrecoupée de racisme, d'adoption forcée, de quête de ses racines, d'identité de genre floue et fluide. Le.a lecteurice est aussi témoin de moments au présent, quand il est à l'hôpital, où l'on en apprend plus sur sa famille, sa fille, sa mère adoptive, et la complexité qui compose une famille. Graphiquement l'ouvrage est très riche, presque entièrement peintes, les illustrations poignantes illustrent le rêve et la réalité se mélangeant. Le travail des couleurs est impressionnant, effectivement, les passages de mémoire, associées au monde réel sont représentées dans des nuanciers plus réduits, de couleurs froides avec des formes droites et ordonnées. Les images référençant le moment présent, celui de l'hôpital, de la ville de Toronto, sont encore plus froide et grises, presque en noir et blanc, des images complexes et modernes représentant des autoroutes, des immeubles, des chambres d'hôpital, avec des formes très carrées et strictes. Mais entre deux, les séquences de rêves et d'imagination sont les plus colorées, elle reprennent des principes vu précédemment dans l'édition jeunesse de superposition, d'accumulation. Les illustrations très colorées représentent des scènes de la nature, des paysages, des forêts, des mondes sous-marins, végétaux, animaux. Tout ces éléments ont une dimension oniriques au-delà de leurs couleurs surréalistes, souvent à travers leur taille démesurée à côté du personnage humain, mais aussi leurs formes qui ne font parfois écho à aucune faune ou flore connue, on observe même des créatures, chimères un peu inquiétantes. Ces paysages contrastent d'autant plus avec le réel droit et rectangulaire de part leurs formes organiques, rondes, mouvantes et fluides. René.e, le.a personnage principal, est représenté d'une infinité de manières lorsqu'il évolue dans ce monde, son apparence change, d'enfant à adulte, d'homme à femme, d'humain.e à chatte, sa transformation se fait aussi d'autres manières, comme lorsque des branches et des feuilles poussent de son corps, sortent de sous ses ongles, sa langue, ses oreilles, ses yeux, sa peau tout entière se mue en arbre. Les animaux, même à l'apparence de créatures terrestres, sont toujours

gigantesques, ou peut-être René.e est-iel minuscule, quoi qu'il en soit, cet effet traduit le sentiment du personnage qui se trouve perdu et dépassé. Un élément qu'il me semble important à relever, c'est à quel point l'autrice joue avec la forme des cases pour accentuer un ressenti, dans le monde réel, les cases sont très carrées, en écho aux immeubles qu'elles contiennent, lors des flash-backs de violence les cases sont quelquefois triangulaires, s'assemblant les unes aux autres comme du verre brisé, et dans les séquences de rêve, on peut observer des planches aux cases rondes, bulles, ondulantes répondant aux créatures organiques représentées. Elene Usdin réussit très bien également à lier le rêve et la réalité, certains passages mêlent les deux en apportant un personnage du rêve dans un paysage enneigé de Toronto, le personnage est le seul élément bleu, seul élément coloré, et enjambe les voitures sur une voie rapide blanche et grise, le contraste fonctionne et donne le sentiment qu'effectivement, personne dans le monde réel ne peut voir sa présence.

Tout ces exemples contrastent avec les représentations jeunesse des rêves, dans la littérature pour adultes, les rêves sont surtout des vecteurs d'introspection, de questionnements et une manière d'appréhender avec distance certaines préoccupations, leur poésie permet de dédramatiser des questions sérieuses comme l'addiction, le deuil ou les traumatismes d'un personnage. Les moyens graphiques sont sensiblement les mêmes que chez les enfants, avec moins de symboles évidents et de couleurs et plus de transformations et de jeux avec les codes de l'image qui permettent une lecture métaphorique et symbolique.

III. le rêve dans les films, l'animation, la vidéo.

La technique de la vidéo, peu importe la nature de l'image ou la durée du métrage, ajoute deux éléments importants et utile dans la représentation du rêve, premièrement l'idée de temporalité, même si la bande dessinée peut imiter ce processus, la vidéo fixe une durée exacte à toute les actions, cela permet de jouer avec l'espace temps, de ralentir, d'accélérer, d'inverser, de répéter des moments. Ce qui ajoute une dimension de plus dans l'étrange et le mystérieux. La vidéo permet aussi de superposer du son aux images, ce qui là aussi change la donne quant à la représentation du rêve, la musique, les bruitages, les dialogues, font prendre vie aux songes et les rends plus immersifs. De plus les rêves sont souvent vécus comme des petits films nocturnes avec leur propre scénario, plus ou moins cohérent, leurs personnages, leurs décors, leurs cadrages... c'est d'ailleurs sur cette métaphore que joue la série *Rêves production*, dérivée du film d'animation du groupe Disney/Pixar : *Vice-Versa*. La série se passe dans l'esprit de Riley, le personnage principal du film, et explique comment les rêves sont fait, très inspiré par le monde d'Hollywood, on retrouve des studios, des actrices, des réalisatrices avec leurs spécialités telles que rêves de sport, humour, cauchemars... chaque nuit un rêve est filmé dans un studio de cinéma pour le personnage qui dort.

Comme dans l'édition pour adultes, le rêve dans le cinéma à souvent un rôle introspectif du personnage, et permet d'aborder des sujets sensibles, et difficile à représenter littéralement de par leur violence, le rêve permet de mettre une distance et de représenter via des métaphores visuelles. Je pense fortement au film de David Lynch, *Twin Peaks, fire walk with me*, sorti en 1992, dans lequel des scènes d'incestes sont représentées à travers une hallucination de Laura Palmer qui voit Bob, une personnification du mal que les hommes font, s'infiltrer dans sa chambre et l'agresser alors qu'on apprend plus tard que c'est son propre père qui venait. Les images restent crues et violentes mais l'ambiguïté de l'étrangeté du moment nous permet de penser que c'est peut-être un simple rêve et cette idée atténue la violence de la scène, ce n'est peut-être pas la réalité. Je parle ici d'hallucinations, car dans ce film la limite entre visions, hallucinations et rêves est fine et floue et il

n'est même pas toujours très clair quand on est confronté à un rêve ou à une scène réelle. Cette confusion crée une ambiance globale pendant tout le film qui donne une sensation étrange et déstabilisante. Plusieurs passages sont identifiables comme se passant dans le monde onirique, mais il n'est pas forcément clair quel personnage fait ces rêves, parfois Laura Palmer, parfois l'agent Dale Cooper. Les rêves se différencient du reste du film à travers plusieurs éléments, notamment des personnages récurrents appartenant à ce monde là, Bob, la personnification du mal causé par les hommes, la femme à la bûche, le bras et Mike. La Black Lodge et la chambre rouge sont deux espaces extradimensionnels dans lesquels les séquences de rêves ont souvent lieu. Ils sont reconnaissables grâce au lourd rideau rouge qui remplit l'image, et au sol aux motifs géométriques noirs et blancs. Les passages oniriques sont aussi éclairés différemment, soit en rouge soit en blanc très lumineux. Le médium vidéo permet d'expérimenter dans le son et David Lynch a choisi d'avoir un personnage, le bras, qui parle avec une voix déformée, cette anomalie du son est exécutée en enregistrant les paroles à l'envers et en les remettant à l'endroit pour les rendre intelligibles, cela crée un son impossible à reproduire puisque le son de l'air aspiré et des déglutitions est inversé. Cet élément est un poids de plus dans l'ambiance mystérieuse du film. J'aurais pu parler de nombreuses autres œuvres de ce réalisateur dont l'absurde et le rêve sont presque des obsessions, la série *Twin Peaks*, reprend les éléments que je viens de décrire en augmentant encore plus l'univers onirique. *Mulholland Drive* (2001) joue lui aussi avec le rêve et la mémoire pour faire avancer les personnages dans leurs quêtes.

Le médium vidéo comprend aussi des œuvres qui ne sont pas des films à proprement parler, des vidéos courtes, plus expérimentales, qui jouent avec la technique pour explorer la représentation du rêve, c'est le cas de *Blue Affair*, réalisé par Kosuke Okahara, un photographe japonais qui raconte sa propre histoire dans ce court métrage. Le contexte est le suivant, Okahara est photographe documentaire, il est appelé pour un travail à Okinawa, mais à ce moment là il vit une véritable crise identitaire liée à son travail, il a le sentiment de ne pas vraiment produire d'images, mais de photographier une histoire déjà écrite lors de ses missions. Pendant des années après sa visite de la ville, il continue d'y penser, d'avoir envie d'y retourner, il y retourne donc de nombreuses fois, et réalise que entre temps il rêve d'éléments qu'il y a vu, les souvenirs de cette ville se mêlent à ses songes et son envie de toujours y retourner. Il fait donc un projet photo dans ce lieu, où il capture des habitants, des lieux qu'il a croisés de nombreuses fois ces dernières années et qui sont récurrents dans ses rêves. *Blue Affair* est réalisé uniquement avec des images fixes, des photos, qui créent des séquences, s'animent par leurs associations, se superposent. L'ensemble est lié par l'audio, la narration de rêves que Kosuke Okahara raconte avec une voix neutre, dans ce projet les souvenirs et les rêves sont complètement indissociables. Inspirées de façon évidente par *La Jetée* (1962) de Chris Marker, les images en noir et blanc, très texturées, floues ne sont cohérentes qu'associées aux récits de rêves. Certains passages mélangent par la superposition et l'enchaînement rapide plusieurs images de rêves différents, ce qui nous plonge dans un troisième paramètre, celui des souvenirs des rêves. Il y a plusieurs niveaux, les premiers souvenirs, qui inspirent les rêves, les rêves qui retracent ces souvenirs, et ensuite le souvenir que l'artiste a de ses rêves. On peut ajouter un quatrième palier, celui de la représentation de ces rêves en retournant à la source des premiers souvenirs pour photographier ce dont il se souvient. Le principe de photos immobiles donne un sentiment de flashs ou de réminiscence de souvenirs, cela accentue le flou et l'imprécision qui englobe l'expérience générale du visionnage de ce film.

Dans un tout autre style, *Paprika*, un film d'animation de Satoshi Kon sorti en 2007, floute lui aussi les frontières entre réalité et rêve. Ce film de science-fiction est une animation pour adulte et

bien que traitant de sujets sérieux et sombres comme les œuvres vues précédemment, il adopte une esthétique et des codes visuels proche de ce que l'on peut retrouver dans les médias jeunesse. Un traitement assez différent que celui que le même réalisateur a choisi dans *Perfect Blue* dix ans plus tôt. Ce film aborde aussi les rêves mais garde une esthétique sombre et cohérente avec le sujet. Dans *Paprika*, le contraste entre les thèmes abordés comme ceux de la mort, de l'agression sexuelle, de la prise de pouvoir et de la folie et les biais graphiques utilisés dans le film fonctionnent très bien pour accentuer le côté étrange ou absurde qui se dégage des rêves. *Paprika* met en place des procédés que nous avons étudié plus tôt, l'accumulation et la superposition, notamment sur le cortège de jouets, peluches, poupées et autres objets animés, cette parade est gigantesque et défie les lois de la physique, ce qui pour le coup n'est pas si surprenant pour un rêve. L'animation met aussi en œuvre des passages de déformation, par exemple quand l'environnement se défait et paraît mou jusqu'à tomber dans le vide, ce principe est proche de la transformation présente elle aussi à de nombreuses reprises comme le personnage principal qui change d'apparence selon l'état de rêve ou d'éveil, limite qui se brouille et qui lui permet de changer plus tard dans le film même en étant éveillée. Les changements d'état dont j'ai peu parlé auparavant qui se manifestent par la non matérialité des choses et des gens, quand Paprika saute dans la télévision pour rejoindre le journaliste, c'est une forme de transformation et de déformation. Des champs visuels classique du rêve peuvent être observés dans le film, les nuages servent au personnage de moyen de transport et prennent à un moment la forme d'une personne. Et évidemment les questions d'échelle sont mises en avant dans un but horrifique sur la fin du film, les méchants prennent des formes humanoïdes gigantesques qui surplombent la ville à la façon de *Godzilla*.

L'office national du film du Canada (ONF) propose en ligne un catalogue d'une variété immense de films et courts métrages. Cette structure met en avant des artistes moins connus et des projets plus expérimentaux aux côtés de classiques du cinéma canadien. Parmi toutes les œuvres accessibles, j'ai fait une sélection de quatre réalisations courtes qui abordent le rêve de pleins de manières différentes.

Réalisé en 1987 par Luce Ray, *Oniromance* est un poème visuel entièrement dessiné à la main au crayon de couleur et graphite. L'absence de paroles et la texture du dessin nous projettent immédiatement dans un songe. La narration est décousue et libre d'interprétation, mais ce qui est sûr c'est que le personnage principal, une femme, est endormie dans son lit. Le son d'un téléphone qui sonne en arrière plan nous fait penser que ce que nous voyons représente les rêves de la jeune femme influencés par la sonnerie venant du monde réel. La musique est le seul élément sonore en plus de cette sonnerie, elle est hypnotisante et semble être du chant a cappella sans parole auquel des instruments s'ajoutent progressivement. Les fondus enchaînés associés à la texture du papier nous donnent l'impression de ne jamais avoir d'image fixe sur laquelle poser son regard, comme dans un rêve où tout est changeant constamment. La sonnerie de téléphone prend tantôt la forme d'un téléphone suivant le personnage de pièce en pièce dans une maison labyrinthe, tantôt la forme d'un gigantesque tas de téléphones sonnant à l'unisson, tantôt d'une alarme rouge, et enfin d'une cabine téléphonique. Les moments entre le sommeil et l'éveil, quand les rêves commencent à poindre le bout de leur nez, est représenté à travers les rayures de la couverture de la femme, qui s'animent progressivement pour prendre la forme des songes dans lesquelles le spectateur plonge. L'illustration est efficace et la déformation de l'environnement de la dormeuse est cohérente. De plus le point de vue choisi pour les séquences de rêve nous place en tant qu'observateur à la place de la rêveuse, elle n'apparaît jamais dans le champ et le cadrage donne l'impression que l'on se déplace dans les couloirs comme si nous marchions dans notre propre rêve. Ce qui est une façon

moins fréquente pourtant très logique de représenter le rêve. Le songe n'existe qu'à travers la perception que l'on en a, donc il n'existe que du point de vue du rêveur, même si il est possible de faire des rêves à la troisième personne ou on se voyant d'un point de vue extérieur, la plupart du temps nous ne nous voyons pas nous même dans nos rêves, c'est pourquoi le choix de cette représentation rend la vidéo plus immersive.

Plus courte, *Fyoog* (2016) est une vidéo d'une minute en stop motion et animation 2D par Curtis Horsburgh qui relate un trajet en train. Un personnage enfant ou adolescent s'endort sur une banquette et son environnement se met à faire écho à ses rêves. C'est un plan fixe dans lequel évolue un monde onirique se faufilant dans la réalité. Cela illustre la somnolence, comme pour *Oniromance*, les états d'entre deux sont mis en avant à travers notamment la bande son qui conserve les bruits extérieurs. Ici, le bruit ambiant du train et de sa mécanique berce le personnage. Dans son processus d'endormissement le paysage aperçu par la fenêtre du train résonne avec l'état de l'enfant, réveillé c'est un paysage urbain classique qui devient des collines toujours très réalistes. Au fur et à mesure ces collines se retrouvent à l'envers puis laissent complètement place au ciel et aux nuages, ce qui symbolise l'endormissement total du personnage. Un moment de secousse réveille un court instant le petit garçon et le décor représente ça en revenant à un paysage urbanisé puis en se déformant en serpentins de routes et de collines dans le ciel quand il se rendort. C'est à ce moment là qu'apparaissent les éléments 2D qui s'incrustent et interagissent avec l'enfant endormi. Un nuage vient se glisser sous lui comme un lit pour le soulever, et des créatures rigolotes et chantant s'introduisent dans le wagon, c'est à l'apogée du rêve ou le personnage à complètement disparu du cadre, avalé par un monstre-œil que le train s'arrête, le paysage reprend son apparence urbaine. Dans un effet de glitch le personnage est ramené à la réalité et se réveille puis sort du train. Les rêves sont ici représenté par des créatures absurdes mais aussi par des éléments du réel qui viennent influencer le songe en temps réel. Pendant le trajet on entend le tonnerre et le rêve se manifeste sous la forme d'un orage, quand le personnage se réveille, on réalise qu'il pleut vraiment à l'extérieur.

Reverie.exe (2012), réalisé par Wen Zhang, questionne la définition même du rêve, ici le contexte est donné par le texte accompagnant la vidéo sur le site de l'ONF, il s'agit d'un ordinateur endormi qui rêve en transformant ses propres données informatiques en images d'humains dansants. La vidéo est elle aussi très courte car elle fait partie comme *Fyoog* du programme Hothouse, un stage d'animation proposé par l'ONF et qui résulte en des vidéos d'une minute. Les silhouettes du rêve de cet ordinateurs sont des formes composées de pixels ou cubes blancs sur un fond noir, ce qui donne une esthétique très numérique mise en œuvre également dans la performance *L'attrape rêve* de Néon Minuit un collectif d'œuvres digitales et virtuelles qui mets en œuvre la question du rêve illustré par des silhouette humanoïdes blanches ou colorées sur fond noir. Les mouvements de danse proposés par *Reverie.exe* évoquent un rêve joyeux auquel vient s'ajouter de la musique et de plus en plus de mouvement jusqu'à faire saturer l'ordinateur qui crashe. Un ordinateur est-il vraiment capable de rêver ? Pourquoi rêvait il d'humains, peut-être cela représente une certaine envie pour une activité aussi simple que danser mais impossible pour un ordinateur.

Entre algorithmes numériques et documentaire sur les rêves, il y a *Manège Nocturne*. En 2020 Cynthia Naggar et Gueze ont collaboré pour produire cette vidéo. Ils superposent des récits de rêves enregistrés par des citoyens à des images de personnes endormies elle mêmes superposées avec des graphiques blancs qui viennent s'incruster sur le sommeil des dormeurs. Ces dessins blancs sur les corps endormis font penser à des toiles d'araignée ou des filets mouvants, plus tard

elles se transforment en image numérique pointillées en mouvement autour des personnes endormies. En plus de cela, une troisième dimension visuelle vient s'ajouter, celle des algorithmes issus d'études scientifiques anonymes sur le sommeil, elles représentent l'activité cérébrale, littéralement les rêves sous forme scientifique. Ici ces formes sont floues et ressemblent à des champs magnétiques colorés ou des aurores boréales. Cette vidéo présente une approche très scientifique de la représentation du rêve, mais la superposition de toutes ces images et des récits oraux rend finalement un ensemble poétique et flou, de temps en temps entrecoupé de vidéos imprécises de routes qui évoquent des images de rêves. On a donc accès à plusieurs points de vue sur les rêves, leur récits oral, leur forme neurologique d'après l'activité cérébrale, leurs images psychiques et le point de vue extérieur sur la personne qui dort et en qui se passe les trois points précédents à la fois.

L'outil vidéo est un médium qui permet la superposition de différents niveaux de lecture à travers l'image le son et le temps. C'est un système plutôt idéal pour la représentation du rêve mais qui pourrait être dépassé par de nouvelles technologies plus immersives encore comme la réalité augmentée, des installations immersives, des performances uniques.

Conclusion

En conclusion, la représentation des rêves à travers l'histoire, la littérature et le cinéma révèle une véritable quête pour traduire l'intangible en formes concrètes. Cette exploration nous a permis de constater que chaque époque, chaque médium, apporte ses propres innovations et contraintes dans la manière d'aborder ce défi fascinant. Les artistes, illustrateurices et cinéastes ont développé un vaste répertoire de techniques et de codes pour représenter l'expérience onirique. Des métaphores visuelles aux effets spéciaux, chaque approche offre une perspective unique sur la nature insaisissable des rêves. À travers cet écrit une liste non exhaustive de procédés graphiques et de symboles s'est dressée, allant du champ visuel du ciel et de la nuit à des processus tels que la déformation, la transformation. L'importance du style graphique et de la technique utilisée a aussi été mise en avant car tous les détails des couleurs aux textures peuvent faire la différence.

Cependant, la question fondamentale demeure : peut-on véritablement représenter un rêve dans toute sa complexité ? Peut-être la réponse réside-t-elle non pas dans la recherche d'une reproduction parfaite, mais dans la capacité à évoquer les sensations, les émotions et les atmosphères propres aux expériences oniriques. Cette recherche démontre également que la représentation des rêves reflète souvent les préoccupations et les innovations de son époque. Elle est aussi influencée par son public, la différence entre les travaux destinés aux enfants ou à un public plus averti est majeure et ne sert pas les mêmes objectifs.

L'évolution des technologies, notamment dans le domaine numérique, ouvre de nouvelles possibilités pour la représentation des rêves. La réalité virtuelle, l'intelligence artificielle et les installations interactives permettent d'explorer des dimensions jusqu'alors inaccessibles de l'expérience onirique. Ces outils nous rapprochent peut-être plus que jamais d'une représentation fidèle de la nature multisensorielle et non-linéaire des rêves.

Finalement, la question de la représentation du rêve continue d'évoluer, portée par les innovations technologiques et artistiques. Elle rappelle que le rêve, dans son essence même, reste un territoire mystérieux où se rencontrent l'intime et l'universel, le tangible et l'impalpable, défiant constamment nos capacités d'illustration.

Bibliographie

GROENSTEEN Thierry, *Nocturnes ; le rêve dans la bande dessinée*, 2013, Citadelles & Mazenod

SCHLESSER Thomas, *Faire rêver, de l'art des lumières au cauchemar publicitaire*, 2019, Gallimard

et tout les ouvrages cités dans le corps de texte.

Sitographie

LESAGE-MÜNCH, Anne-Sophie et AVERTY, Christophe, *Le Cauchemar de Füssli, un chef-d'œuvre délicieusement terrifiant*. (9 décembre 2022), ConnaissancedesArts.com, disponible sur : <https://www.connaissancedesarts.com/arts-expositions/romantisme/le-cauchemar-de-fussli-un-chef-doeuvre-delicieusement-terrifiant-11178693/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Salvador Dali (dernière mise à jour le 12 décembre 2024), Wikipédia, disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Salvador_Dal%C3%AD [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Quand les rêves prennent vie : l'histoire du surréalisme, (date et auteure non précisés), Académie des Arts Appliqués de Dijon, disponible sur : <https://aaa-dijon.fr/quand-les-reves-prennent-vie-lhistoire-du-surrealisme/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

La clef des songes, René Magritte, 1930, (22 juillet 2021), MuseumTv.art, disponible sur <https://www.museumtv.art/artnews/oeuvres/la-clef-des-songes-rene-magritte-1930/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Le rêve de la raison engendre des monstres (Goya, 1797), (date et auteure non précisés), Idixia.net, disponible sur <https://www.idixa.net/Pixa/pagixa-0709210814.html> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Vision de Tondale (dernière mise à jour le 23 juin 2024), Wikipédia, disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Vision_de_Tondale [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Le rêve et l'inconscient, thèmes surréalistes (dernière mise à jour le 2 février 2024), Lumni.fr, disponible sur : <https://www.lumni.fr/article/le-reve-et-l-inconscient-themes-surrealistes> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

SAINSON, Camille, *Le surréalisme, un art du rêve*. (25 novembre 2021), ImpactCampus.ca, disponible sur <https://impactcampus.ca/le-mag/surrealisme-art-reve/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Le cauchemar – Johann Heinrich Füssli (date et auteure non précisés), Le secret derrière le tableau, disponible sur <https://lesecretderriereletableau.fr/le-cauchemar-johann-heinrich-fussli> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Représentation du rêve dans la peinture (dernière mise à jour le 16 novembre 2023), Wikipédia, disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Repr%C3%A9sentation_du_r%C3%Aave_dans_la_peinture [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

AUZERIE DUBON, Oriane, *Le surréalisme : Peinture de rêves*, (11 février 2021), The Art Cycle, disponible sur : <https://www.theartcycle.fr/blog/surrealisme.html> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Manifeste du surréalisme (dernière mise à jour le 26 septembre 2024), Wikipédia, disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Manifeste_du_surr%C3%A9alisme [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Hypnerotomachia Poliphili (dernière mise à jour le 14 octobre 2024), Wikipédia, disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypnerotomachia_Poliphili [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

"*Vision du rêve*" (date et auteure non précisés) WahooArt.com, disponible sur <https://fr.wahooart.com/@/@/8XZDWN-Albrecht-Durer-Vision-du-r%C3%A9ve> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

L'Hypnerotomachia Poliphili, un des plus mystérieux ouvrages de la Renaissance, (date et auteure non précisés), Dicopathe.com, disponible sur <https://www.dicopathe.com/lhypnerotomachia-poliphili-un-des-plus-mysterieux-ouvrages-de-la-renaissance/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

WITEK, Dominic, *Peinture onirique et cauchemardesque : le rêve dans l'art* (18 janvier 2021), Artsper Magazine, disponible sur : <https://blog.artsper.com/fr/la-minute-arty/peinture-onirique-et-cauchemardesque-le-reve-dans-lart/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

OSTER, Danier, *La renaissance et le rêve*, (17 octobre 2013), les cafés géographiques, disponible sur : <http://cafe-geo.net/la-renaissance-et-le-reve/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Journal de Dürer, la vision (15 mars 2011), Récits de rêves, disponible sur : <https://www.reves.ca/songes.php?fiche=572> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Un chien andalou (dernière mise à jour le 16 décembre 2024), Wikipédia, disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Un_chien_andalou [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

USDIN Elene, *RENÉE AUX BOIS DORMANTS*, Elene Usdin, disponible sur https://www.eleneusdin.com/RENEE_AUX_BOIS_DORMANTS [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Winsor McCay, (dernière mise à jour le 27 janvier 2025), Wikipédia, disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Winsor_McCay [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Dream of the Rarebit Fiend (dernière mise à jour le 15 juin 2024), Wikipédia, disponible sur : https://en.wikipedia.org/wiki/Dream_of_the_Rarebit_Fiend [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Les complots nocturnes, (15 décembre 2005) BDGEST, disponible sur : <https://www.bedetheque.com/serie-12566-BD-Complots-Nocturnes.html> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

SAMSON, Jacques, *le rêve : un embrayeur pictural* (octobre 2004), La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, disponible sur : <https://www.citebd.org/neuvieme-art/le-reve-un-embrayeur-pictural> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

GROENSTEEN, Thierry , *rêve* (septembre 2013, La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, disponible sur : <https://www.citebd.org/neuvieme-art/reve> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

KAMISSOKO, Fasséry « *René.e aux bois dormants* », une œuvre magistrale contre le déni mémoriel (13 juillet 2023) Hans & Sandor, disponible sur : <https://www.hansetsandor.fr/2023/07/rene-e-aux-bois-dormants-une-oeuvre-magistrale-contre-le-deni-memoriel/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Cachés dans les rêves, (31 mars 2019), Super Chouette, le blog des enfants pas bêtes, disponible sur <https://www.super-chouette.net/2019/03/caches-dans-les-reves.html> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Cachés dans les rêves, (22 mars 2019), Livres et Merveilles, disponible sur <http://www.livres-et-merveilles.fr/2019/03/caches-dans-les-reves-cherche-et-trouve.html> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Dans l'univers, il y a mon papa, Julia Spiers, disponible sur <https://www.juliaspiers.com/Dans-l-univers-il-y-a-mon-papa> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

L'oeil-livre, blog de Johanna Schipper, disponible sur <http://oeil-livre.blogspot.com/2016/01/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

L'Œil-livre, série #2, johannaschipper.com disponible sur <http://www.johannaschipper.com/publication/oeil-livre-serie-2/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Little Nemo (film), (dernière mise à jour le 30 avril 2024), Wikipédia, disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Little_Nemo_\(film\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Little_Nemo_(film)) [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Little Nemo in Slumberland, (date et auteurice non précisés), Museum of dreams disponible sur <https://www.museumofdreams.org/little-nemo-in-slumberland> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Paprika (film, 2006), (dernière mise à jour le 30 septembre 2024), Wikipédia, disponible sur: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Paprika_\(film,_2006\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Paprika_(film,_2006)) [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Blue Affair, Kosuke Okahara Studio, disponible sur: <https://kosukeokahara.com/portfolio/blue-affair/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Blue affair, (date et auteurice non précisés), Museum of dreams disponible sur: <https://www.museumofdreams.org/blue-affair> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

L'ATTRAPE RÊVE, *Fulldome live performance*, (16 juillet 2019) Néon Minuit, disponible sur : <https://www.neonminuit.xyz/lattrape-reve/index.html> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

Office National du film du Canada, disponible sur: <https://www.onf.ca/> [consulté pour la dernière fois le 27 janvier 2025]

