

**DU PAS À LA CHUTE.**  
**POUR UNE APPROCHE TRANSHISTORIQUE DES PHÉNOMÈNES**  
**DE SEUIL ET DE TRANSITION DANS LES IMAGES FIXES ET ANIMÉES**

Sébastien Fevry et Ralph Dekoninck

(Université catholique de Louvain)

Résumé. Cette contribution se présente sous la forme d'une réflexion croisée (entre un historien des images « anciennes » et un historien du cinéma) sur le mouvement et la fixité des images, une réflexion qui se veut transmédiatique et transhistorique dans la mesure où elle articule et fait communiquer des œuvres visuelles appartenant à des strates temporelles différentes, issues aussi bien de la période de la première modernité (xv<sup>e</sup>-xvii<sup>e</sup> siècles) que de l'époque contemporaine. Dans cette démarche, la figure d'Alice au pays des Merveilles, imaginée par l'écrivain Lewis Carroll, servira de guide et constituera un prétexte pour étudier les phénomènes de seuil et de passage affectant les images, ces moments de battement qui convertissent un régime de visibilité en un autre.

Cette contribution se présente sous la forme d'une réflexion croisée (entre un historien des images « anciennes » et un historien du cinéma) sur le mouvement et la fixité des images, une réflexion qui se veut transmédiatique et transhistorique dans la mesure où elle articule et fait communiquer des œuvres visuelles appartenant à des strates temporelles différentes, issues aussi bien de la période de la première modernité (xv<sup>e</sup>-xvii<sup>e</sup> siècles) que de l'époque contemporaine. En termes méthodologiques, une telle démarche est déjà intéressante en soi, car elle oblige à penser les images non pas selon une succession chronologique, une évolution continue, mais plutôt comme un entrelacs d'échos et de résonances, de survivances et d'anachronismes. Autrement dit, il ne s'agit pas de présenter une histoire même partielle du mouvement et de l'immobilité des images, avec tout ce que cette entreprise pourrait avoir d'aléatoire, mais de dégager des points de confluence, des zones frontières où se jouent et se

rejouent, indépendamment des époques et peut-être des médias eux-mêmes, la mobilité et la fixité des images.

Le mouvement sera traité ici de manière élargie afin de le découpler de la notion d'espace à parcourir. Lorsqu'on se rapporte à la première thèse de Bergson sur le mouvement que viendra par la suite commenter Gilles Deleuze, le mouvement désigne l'acte de parcourir un espace. Même s'il n'est pas réductible à l'espace parcouru, le mouvement désigne bien le trajet d'un mobile qui s'effectue dans l'intervalle, infiniment divisible, de deux points séparés dans l'espace<sup>1</sup>. C'est cette conception que nous voudrions élargir pour considérer le mouvement comme le passage, la transition entre deux états, et l'immobilité comme ce qui marque un seuil dans ce passage ou cette transition. Cette perspective élargie favorise considérablement le rapprochement entre des œuvres visuelles appartenant à des époques différentes, car on ne constitue plus en axe central du discours la reproduction du mouvement telle qu'elle est pratiquée par le cinéma. Nous importent autant, si pas davantage, les effets de seuil et de transition, les avancées ou retraits progressifs du visible.

Pour progresser dans la jungle des images, il nous fallait une sorte de guide, quelqu'un qui indiquerait à notre attention où porter le regard. C'est alors que nous nous sommes souvenus des aventures d'Alice au pays des merveilles. Il nous est en effet apparu que les deux romans publiés par Lewis Carroll entre 1865 et 1871, c'est-à-dire juste avant la naissance du cinéma, pourraient très bien aiguiller et aiguillonner notre recherche. Quand on relit les aventures d'Alice et particulièrement sa suite *De l'autre côté du miroir*, on s'aperçoit que le déplacement physique à travers l'espace est souvent subverti et tourné en ridicule. Ainsi, en va-t-il de ce célèbre épisode où Alice et la Reine Rouge se mettent à courir à toute vitesse pour constater au final qu'elles ne se sont pas déplacées d'un pouce<sup>2</sup>. Si les déplacements dans l'espace sont perturbés, c'est peut-être pour mieux mettre en avant des mouvements plus essentiels qui sont précisément des transitions ou des franchissements de seuil, à l'image de la chute dans le terrier ou du passage derrière le miroir.

---

1 Deleuze (1983 : 9-10).

2 Carroll (1979 : 232-233).

### Traverser la surface

Tandis qu'elle prononçait ces mots, elle se trouva juchée sur la cheminée, sans trop savoir comment elle était venue là. Et, à coup sûr, la glace commençait bel et bien à se dissoudre, comme un brouillard de vif argent.<sup>3</sup>

Après avoir évoqué en 1865 le basculement d'Alice dans le pays des merveilles par l'image de sa chute dans le terrier, image, notons-le, pourtant absente de la première édition illustrée par John Tenniel – s'agirait-il d'une image fixe impossible ? –, Lewis Carroll, dans le second volet de son histoire, *De l'autre côté du miroir* (*Through the looking glass*, 1871), suggère cette traversée par l'image du franchissement du miroir. Cette image est cette fois traduite sous la forme d'une double illustration (fig. 1) figurant le moment du passage lui-même, le corps d'Alice franchissant de façon quasi instantanée – comparée en tout cas à la durée de la chute –, le moment d'un simple pas, la fine surface réfléchissante qui joue la fonction d'interface entre les deux mondes. Pour traduire ce passage, Tenniel a jugé nécessaire de proposer deux images adoptant deux points de vue, celui du départ du monde réel et celui de l'arrivée dans le monde des merveilles, changement d'univers dont le seul indice est la transformation de l'horloge, détail qui vient dès lors corriger la première impression d'être resté dans le même monde.

Ce sont essentiellement ces deux modalités de passage entre deux espaces ou entre deux temps, celle de la chute et celle du simple pas que nous allons envisager, et nous le ferons en les interprétant comme deux paradigmes, tout en étant conscients de forcer quelque peu, à des fins heuristiques, les réalités historiques et médiologiques : le premier, celui du simple pas franchi à travers une surface conçue comme interface pourrait caractériser plutôt le régime ancien de l'image fixe ; le second, celui de la chute – mouvement accéléré qui peut toutefois apparaître comme suspendu –, correspondant plutôt au régime moderne de l'image mobile. Qui plus est, force est de constater que ces deux modalités de passage peuvent caractériser par ailleurs un double mouvement par rapport à l'image : celui du spectateur vers et dans l'image, et celui de l'image vers le spectateur. À l'absorption dans le champ visuel assimilée à une forme de plongée dans la fiction, absorption qui semble obséder l'iconosphère moderne à partir de l'avènement de l'image mobile, répond celui de la

---

3 Carroll (1979 : 217-218).

projection de la fiction au devant du plan de la représentation, mouvement qui nous intéressera plus particulièrement dans cette première partie car il participe de ce fantasme occidental de l'animation de l'image, fantasme qui sous-tend l'imaginaire de la représentation durant le premier âge moderne. Bien sûr, il resterait à s'interroger sur la résurgence/survivance du premier régime aujourd'hui avec la 3D, tout en tâchant de démontrer que cette dialectique du creux et du relief n'a cessé de sous-tendre la pensée et la pratique de l'image, qu'elle soit fixe ou mobile.

Commençons par l'image fixe pour laquelle la suggestion du mouvement constitue par essence un véritable défi plastique. Si l'*historia* constitue, depuis la Renaissance, la règle d'or d'une peinture qui se définit avant tout comme narrative, c'est-à-dire comme le lieu de déploiement d'une action que cherchent à rendre tous les tropes visuels classiques, il est un autre mouvement plus fondamental pour notre propos ici, mouvement qui peut s'opérer dans une double direction : soit celle de l'absorption du spectateur dans le champ de l'image, soit celui de la sortie de l'image hors de son cadre, la fiction crevant littéralement l'écran. Dans les deux cas, cette surface se trouve niée pour faire communiquer réalité et fiction selon des modalités bien diverses.

Le trompe-l'œil est peut-être l'une de ces principales modalités en tant que genre le plus emblématique de cet estompement des frontières. À côté de la formule classique qui n'implique pas nécessairement une temporalité, mais qui joue plutôt sur la continuité des espaces en mettant en scène le monde figé des objets (même s'il y a parfois suggestion d'un mouvement à venir ou d'un mouvement suspendu), il en est une autre qui suggère une projection dynamique de la fiction dans la réalité. Or l'effet d'une telle sortie ne peut être atteint que par une transgression de la surface, elle-même rendue possible par l'intégration du cadre dans la fiction. C'est seulement à cette condition que cette impression d'animation peut advenir.

Plutôt que de décliner toutes les modalités plastiques de cette suggestion de l'animation par la transgression dynamique du seuil, on s'intéressera plus précisément aux représentations qui mettent en scène cette expérience, c'est-à-dire ces images qui, dans une forme de mise en abyme, intègrent un spectateur en train d'éprouver lui-même l'expérience de cette extension de l'image au-delà de son cadre. L'intérêt de privilégier cette direction, à l'inverse donc de celle qui est en jeu chez Lewis Carroll, tient au fait qu'elle nous révèle non

seulement la mobilité en devenir de l'image fixe par des effets de projection au devant du plan de la représentation, mais qu'elle témoigne aussi des projections de l'imaginaire du spectateur contribuant à ce phénomène d'animation. Car, lorsqu'il s'agit de rendre compte de la nature de ce genre d'expérience dans les discours sur les images durant la première modernité, il est soit question d'une simple hallucination (souvent de nature fantasmatique quand il s'agit d'images à connotation érotique, ainsi que l'illustre l'iconographie pygmalionesque<sup>4</sup>), ou d'une réelle expérience mystique durant laquelle l'image matérielle est en voie d'animation. C'est sur ce dernier type d'expérience que nous voudrions nous arrêter plus longuement<sup>5</sup>.

Et pour illustrer notre propos, on a retenu un seul exemple. Il est relatif à une des visions mystiques de Thomas d'Aquin durant laquelle le saint aurait entendu une image du Christ en croix lui parler. Voici ce que nous en rapporte son premier biographe, Guillaume de Tocco, en 1323, soit une cinquantaine d'années après que le miracle se soit accompli :

Il s'approcha de l'autel et déposa devant Lui, comme devant son maître, le cahier où il avait écrit sur la question [...]. Comme son compagnon et quelques autres frères observaient le docteur en prière, ils virent soudain le Christ devant notre docteur, se penchant sur le cahier qu'il avait rédigé et disant à frère Thomas : « Tu as bien écrit sur le sacrement de mon corps et à la question qui t'a été posée tu as bien répondu, en toute vérité, de la façon dont un homme peut la comprendre dans cette vie et la résoudre, ainsi qu'il est humainement possible ». Comme il demeurerait longtemps en prière, se délectant dans cette vision à la fois intellectuelle et sensible, on le vit s'élever du sol à la hauteur d'une coudée, transporté par la puissance de sa contemplation et mû par l'assistance divine.<sup>6</sup>

Cet épisode de la vie de Thomas d'Aquin connu de multiples représentations à partir du xv<sup>e</sup> siècle, la grande majorité d'entre elles figurant le saint en extase devant l'image d'un Christ en croix sculpté lui adressant les paroles « bene scripsisti de me Thomas », preuve que cette expérience mystique fut avant tout comprise comme étant de nature essentiellement auditive. Il existe toutefois deux exceptions assez remarquables. La première est un tableau du peintre italien Santi di Tito (San Marco à Florence, 1593) (fig. 2). Toute la scène de la crucifixion s'écoule ici littéralement du tableau, comme si l'on faisait à présent

4 Stoichita (2008).

5 Dekoninck (2010) ; Dekoninck (2016).

6 Tocco (2005 : 110).

face à ce qu'on appelait, depuis la fin du moyen âge, un tableau vivant. L'objet de la vision gagne ainsi en présence physique, saint Thomas devenant à son tour acteur de la crucifixion. Une telle version assez originale peut être ramenée aux préceptes qui accompagnent les recueils de méditation de l'époque, comme celui par exemple de Quadrantini, recueil datant exactement de la même année que le tableau de Santi di Tito. Commentant la technique de la composition de lieu, prélude à chaque exercice spirituel d'Ignace de Loyola, ce père jésuite évoque deux manières d'immersion dans la scène évangélique : « soit en nous transportant en quelque sorte sur les lieux où l'action s'est déroulée, soit en transportant l'action là où nous sommes »<sup>7</sup>, seconde modalité qui est bien celle retenue par Santi di Tito.

Il existe une version encore plus subtile de cette advenue de l'image à la réalité, de cette incarnation de la fiction. Une vingtaine d'années plus tard (1610), le maître de Rubens, Otto Van Veen, conçoit une gravure illustrant le même épisode : on y voit un crucifix qui, par un effet miraculeux de dilatation de l'espace pictural vers l'espace du spectateur, semble se projeter au devant d'un tableau d'autel, tel un hologramme, alors que la base de la croix, toujours ancrée dans la peinture, ne laisse pas de doute quant au statut initialement pictural de l'ensemble (fig. 3). Notons que cette impression de saut hors de l'image ne peut être rendue que par une vue de biais, point de vue qui est le nôtre et que l'on partage avec le témoin de la scène (notons également que cet angle de vue est assez semblable à celui adopté par Tenniel pour représenter Alice traversant le miroir). Cette advenue à la troisième dimension est la figuration la plus puissante qui soit du mystère eucharistique, celle de la transsubstantiation d'un signe artificiel en un corps réel. C'est donc le miracle de l'incarnation qui se rejoue en quelque sorte sous les yeux de Thomas d'Aquin.

Or force est de constater que ce type d'artifice coïncide parfaitement avec la théorie de l'imagination et de la perception développée par Otto van Veen, dix ans plus tard, dans un traité de théologie illustré qui se révèle être aussi un traité sur les pouvoirs de l'image. Il y défend en effet une idée fort originale sur les puissances de l'imagination capable de créer des êtres réels et sur l'efficacité de l'image à provoquer cette imagination, rencontre qui crée les conditions d'animation de l'image ; et ce n'est pas par hasard qu'il résume cette théorie en usant de l'image du crucifix (fig. 4) reliée à l'homme par un rayon (indiqué

7 Quadrantini (1955 : 759-760). Nous citons la traduction de Fabre (1992 : 158-159).

par la lettre Z), sorte d'émanation figurant le flux des images qui transitent jusque dans l'esprit du spectateur. Cette théorie, il la met concrètement en pratique dans ses œuvres peintes, comme dans le tableau des Musées royaux des Beaux-Arts à Bruxelles, pour lequel il propose une version assez inhabituelle du portement de croix selon un point de vue frontal assez rare et interpellant pour le spectateur invité à méditer essentiellement sur le visage du Christ, comme l'atteste la présence du voile de Véronique.

Cette dernière image de la *Veronica*, c'est-à-dire de la « Vraie image » incarne à elle seule le paradigme de l'image 3D. Ce qui ne devrait être qu'une image en creux (si on se rapporte à la légende qui veut que le Christ ait imprimé sa face sur le voile) apparaît dans la grande majorité des figurations de la sainte comme une image en relief, à la façon du tableau de Van Veen. Nous avons affaire à une image qui littéralement flotte au devant du voile, ce qui revient à affirmer la nature acheiropoïète (c'est-à-dire « non faite de main d'homme ») de cette image, et plus encore sa nature incarnée et vivante, dont le mouvement est expansif. Il y a toutefois de magistrales exceptions à cette règle iconographique, dont on ne citera que deux exemples assez célèbres. Le premier, on le doit au peintre espagnol Zurbarán qui a réalisé à la fin de sa vie une série de Saintes Faces, qui montées côte à côte font apparaître un progressif mouvement de retrait dans l'invisibilité, renouant ainsi avec le paradigme indiciaire de la première image chrétienne et de toutes celles qui la suivront. Dans la dernière version (fig. 5), le voile se voit creusé jusqu'à créer une espèce de trou qui captive et capte littéralement le regard.

C'est un même effet obtenu par des moyens très différents avec cette gravure signée par un artiste français contemporain de Zurbarán, Claude Mellan (fig. 6). A priori une telle image s'inscrit dans l'iconographie la plus convenue du Voile de Véronique proposant un visage du Christ en relief. Quelque chose trouble toutefois le regard : c'est seulement en se rapprochant de l'image qu'on constate qu'elle n'a été réalisée que d'un seul trait de burin plus ou moins profond, partant de la pointe du nez et se déployant en spirale jusqu'au bord de l'image dont le plan coïncide ici avec celui du voile. L'effet est pour ainsi dire hypnotique, car si la projection au devant du voile constitue la première impression, ce regard rapproché tend à emporter le spectateur dans un tourbillon visuel, qui s'apparente à l'idée de chute.

## Chuter dans le terrier

Il faut croire que le puits était très profond, ou alors la chute d’Alice était très lente, car, en tombant, elle avait tout le temps de regarder autour d’elle et de se demander ce qui allait se produire.<sup>8</sup>

Après la traversée de la surface, le deuxième moment que l’on aimerait considérer est la chute dans le terrier marquant l’entrée de l’héroïne dans le monde souterrain. C’est un passage très souvent mis en scène dans des adaptations d’Alice à l’écran, plus souvent même, semble-t-il, que le franchissement du miroir. On retrouve ainsi l’image de la chute aussi bien dans le film de Norman Z. McLeod (1933), avec Cary Grant et Gary Cooper<sup>9</sup> que dans le célèbre dessin animé de Walt Disney datant de 1951, sans compter les nombreuses autres versions d’Alice, comme celle de Nick Willing en 1999 ou la dernière en date (2010), signée Tim Burton et projetée en trois dimensions sur les écrans. Manifestement, il y aurait dans le passage du terrier un potentiel cinématographique que possède moins la traversée du miroir<sup>10</sup>, une impression confirmée par le fait que John Tenniel n’a pas illustré la séquence de la chute, comme si l’image fixe était en quelque sorte impuissante à restituer la sensation de flottement suggérée par le texte de Lewis Carroll.

Le potentiel cinématographique de la chute s’explique aisément si on la rapporte à la question du mouvement. Il suffit de relire le début d’*Alice au pays des merveilles* ou de regarder le dessin animé de Walt Disney pour s’apercevoir que la chute dans le terrier s’articule autour de deux mouvements qui se voient immédiatement contrecarrés. La course-poursuite entre Alice et le lapin est interrompue par la chute, et la chute elle-même est étirée dans le temps. La séquence du terrier développe donc deux mouvements pour mieux les suspendre : la poursuite s’interrompt et la chute tend à se prolonger indéfiniment.

---

8 Carroll (1979 : 96).

9 Il est intéressant de remarquer que le film de McLeod commence par une traversée du miroir, mais que cette traversée est presque aussitôt suivie par la chute de l’héroïne dans le terrier, lequel se situe donc à l’intérieur du pays imaginaire.

10 Apparemment, la venue de la troisième dimension n’a pas changé grand-chose à cet état de fait, puisque le film de Tim Burton, projeté en relief, mais tourné selon des techniques de prises de vue traditionnelles, continue de préférer la séquence du terrier, alors que la technologie actuelle aurait pu renforcer et déployer un effet de percée que l’on trouvait déjà en deux dimensions dans une séquence assez célèbre de *Matrix* (1999) des frères Wachowski.



C'est à partir de cette double suspension que l'on peut constituer la chute d'Alice en exemple paradigmatique pour réfléchir au rapport entre le mouvement et la fixité, particulièrement au cinéma. Dans *Les écarts du cinéma*, Jacques Rancière souligne que le cinéma est régi par un double mouvement : « le déroulement visuel des images propre au cinéma et le processus de déploiement et de dissipation des apparences qui caractérise plus largement l'art des intrigues narratives » (2011 : 25). Or, précisément, ce que dénoue la chute d'Alice, c'est le rapport entre ce double mouvement. La logique narrative est provisoirement suspendue, et cette suspension débouche sur une suspension du mouvement lui-même. Remarquons que rien n'obligeait à ce que la chute soit étirée à ce point. La logique de l'action aurait pu être stoppée par une chute plus courte qui aurait amené, par exemple, une perte de connaissance de l'héroïne. Mais dans la plupart des adaptations cinématographiques, on privilégie un étirement de la chute, car ce n'est pas seulement l'action que l'on veut suspendre, mais également le mouvement à l'intérieur de l'image.

#### *Suspension et apesanteur*

Chez Lewis Carroll comme chez la plupart de ses adaptateurs, le motif de la chute est avant tout adopté pour la sensation d'apesanteur qu'il procure. Ce n'est pas nécessairement évident car, d'un point de vue cinématographique et même pré-cinématographique si l'on se souvient des chronophotographies d'Etienne Jules Marey, la chute aurait pu aussi bien servir à mettre en avant le mouvement d'un mobile soumis à la force de gravité et accomplissant une trajectoire de haut en bas. Mais ce n'est pas ce qui est privilégié par Lewis Carroll : la chute est si longue qu'Alice perd bientôt tout repère et se trouve alors dans un curieux état de flottement.

Cet état de flottement ne se trouve pas dans les seules adaptations de Lewis Carroll. Si on se penche sur l'œuvre de Méliès, on s'aperçoit que celui-ci filmaît déjà des chutes que n'aurait pas reniées l'écrivain anglais, puisque, très souvent, comme dans *Les Quatre cents farces du Diable* (1906), un acteur ou un accessoire était placé devant une toile de décor défilant verticalement, ce qui donnait la sensation que l'objet filmé tombait tout en restant immobile. Plus récemment, le générique de la série *Mad Men* (Weiner, 2007) joue lui aussi sur un sentiment d'apesanteur en montrant la silhouette du personnage principal chuter sur un fond de gratte-ciel new-yorkais.

D'un point de vue formel, il convient de remarquer que l'état d'apesanteur est surtout suscité par des plans montrant le personnage flottant dans le cadre. Ainsi, quand on regarde la plupart des séquences cinématographiques représentant la chute d'Alice, à côté des plans où la caméra se place dans l'axe de la chute, apparaît un autre type de construction visuelle qui mêle étroitement le mouvement et le repos : Alice tombe, mais son mouvement est si lent ou la chute si longue, qu'elle reste relativement immobile dans le cadre. C'est ce qu'on pourrait appeler un état suspensif, un état d'équilibre où la fixité du personnage dans le cadre compense le mouvement réel, vertical, que ce personnage accomplit.

Ce mouvement de suspension est remarquable, car il se distingue de l'arrêt sur image ou du ralenti. La force de gravité est annulée par un autre mouvement, celui de la caméra qui se déplace en restant à hauteur constante du personnage, donnant l'impression que celui-ci se contente de tourner dans le cadre. Dans ce type de construction, l'impression de suspension ne découle pas d'une manipulation de la bande image, mais bien de la combinaison savante de deux mouvements qui se neutralisent l'un l'autre<sup>11</sup>.

On en resterait cependant à une seule appréciation formelle si on se contentait de pointer la particularité de cette construction que l'on ne retrouve d'ailleurs pas seulement dans les scènes de chute. Si on remplace l'axe vertical par un axe horizontal, on découvre l'état d'apesanteur dans de nombreux films, comme l'ouverture de *Gerry* (2002) de Gus Van Sant où une voiture est suivie à distance plus ou moins constante par la caméra de telle sorte qu'on a l'impression que ce n'est pas tellement la voiture qui s'avance dans le désert, mais que c'est plutôt le désert qui se déroule autour de la voiture. Pareillement, dans le premier plan-séquence de *Millenium Mambo* (2001) de Hou Hsiao-hsien, l'héroïne reste relativement fixe dans le cadre pendant que la caméra saisit son avancée, en léger ralenti, sur une passerelle urbaine, quelque part à Taipei. Associées à une musique électronique lancinante et à la douceur de la voix off, ces premières images invitent le spectateur à suivre l'héroïne dans les

---

11 Ce type de construction peut être associé au code de l'inertie décrit par Ludovic Cortade dans son ouvrage sur le cinéma de l'immobilité. Pour Cortade, l'inertie au cinéma implique très souvent « un long mouvement de caméra, associé ou non au déplacement d'un corps dans le champ (objet ou personnage), ce dernier se déplaçant à la même vitesse que la caméra elle-même » (2008 : 85).

méandres d'un long flash-back. D'une certaine manière, la protagoniste du film est comparable à une Alice des temps modernes qui s'enfoncerait peu à peu dans le terrier de son propre passé.

C'est d'ailleurs lorsque l'espace s'ouvre ainsi devant le personnage que l'on distingue le mieux l'une des fonctions principales de l'état suspensif au cinéma, une fonction qui n'est pas tout à fait celle du ralenti ou de l'arrêt sur image. Que se joue-t-il en effet dans ces moments où la caméra se centre autour d'un point fixe alors que le monde continue à s'écouler tout autour ? Quel est l'enjeu de cette construction, indépendamment de sa valeur narrative et de sa place dans un récit donné ?

Sans nul doute, l'enjeu principal d'une telle construction est de favoriser l'immersion du spectateur dans le monde déployé par les images. Pour mieux comprendre ce phénomène, un détour par le processus hypnotique s'impose. Dans *Le corps du cinéma*, Raymond Bellour développe une comparaison féconde entre l'hypnose et le cinéma. Il s'appuie notamment sur les travaux d'un psychiatre et psychanalyste américain Lawrence, S. Kubie, qui distingue dès 1944 deux moments clés dans le phénomène de l'hypnose : d'une part, le processus d'induction et d'autre part, l'état hypnotique proprement dit. Le patient connaît d'abord une phase de mise en condition qui l'amène dans une situation proche d'un sommeil partiel, puis il atteint, dans un second temps, l'état d'hypnose en se montrant réceptif aux suggestions de l'hypnotiseur<sup>12</sup>.

Sans entrer dans le détail des analyses de Bellour, on s'aperçoit que les plans suspensifs fonctionnent comme de véritables vecteurs d'induction et qu'ils placent le spectateur dans un état d'esprit réceptif à la fiction qui va suivre. Cette comparaison se justifie par des traits formels évidents. Lawrence S. Kubie dégage deux facteurs essentiels pour le bon déroulement du processus d'induction. Le premier est l'immobilisation du corps, laquelle a « pour modèle la fixation de l'œil sur un point fixe » (Bellour 2009 : 60). Pour le psychiatre, le processus d'induction peut être comparé au bercement d'un enfant, avec l'idée que l'enfant, tout au long du bercement, ne cesse de fixer le visage immobile de sa mère. De manière générale, ce facteur correspond assez bien à notre état de spectateur plongé dans la pénombre, condamné à regarder dans la seule direction de l'écran. Les plans suspensifs amplifient encore cet état en venant redoubler la stabilité de l'écran par un élément fixe à l'intérieur de

---

12 Pour plus de détails, voir Bellour (2009 : 59-63).

l'image. Dans *Gerry* de Van Sant, le point fixe n'est pas seulement l'écran sur lequel est projeté le film ; il y a aussi la voiture qui constitue un repère stable dans le défilement incessant du paysage. De la même manière, quand Alice chute dans le terrier, elle occupe le centre du cadre, alors que les parois du terrier semblent s'écouler derrière elle.

Comme deuxième facteur du processus d'induction, Kubie pointe la régularité rythmique de l'expérience et son développement dans la durée. Encore une fois, une telle caractéristique recoupe la définition des plans en apesanteur. Lors de l'ouverture de *Millennium Mambo*, le mouvement de la caméra, soutenu par un léger ralenti, se développe sans heurt pendant toute la durée d'une séquence. S'il peut arriver, dans certaines adaptations d'Alice, que la chute du personnage s'accélère soudain, il n'en reste pas moins que ces brusques décrochages viennent le plus souvent ponctuer une séquence qui se déroule sur un rythme constant.

Comme on le voit, les plans qui imbriquent le mouvement et l'arrêt constituent des vecteurs particulièrement exemplaires du processus d'induction au cinéma, et ce n'est pas un hasard si de telles constructions visuelles apparaissent souvent en ouverture des films, car il s'agit finalement d'entraîner le spectateur de l'autre côté de l'écran<sup>13</sup>. Les mouvements suspensifs peuvent être pensés comme des transitions entre l'univers du spectateur et celui de la fiction, surtout s'ils sont couplés avec des plans montrant l'enfoncement ou l'enfouissement dans un espace donné. Ce que ménage l'ouverture de la série *Mad Men*, comme la chute d'Alice, c'est un passage à l'attention du spectateur, une sorte d'engloutissement qui le conduit à l'intérieur des images, comme s'il était invité à quitter son siège pour venir habiter le monde mis en scène à l'écran. La chute d'Alice ne concerne pas seulement le personnage, elle touche également le spectateur qui est, lui aussi, aspiré vers le monde des merveilles. Les moments d'apesanteur sont donc comme des sas mobiles qui permettent au spectateur comme au personnage de se préparer à une plongée en profondeur. C'est en ce sens que le phénomène de la chute est très proche de la traversée du miroir décrite précédemment. Dans chaque cas, il s'agit

---

13 Les constructions visuelles qui s'apparentent à des vecteurs d'induction sont relativement fréquentes au cinéma. De manière moins exemplaire que les films cités ci-dessus, on peut également songer aux ouvertures de *Shining* (Kubrick, 1980) ou de *Lost Highway* (Lynch, 1996).

de favoriser l'immersion du spectateur dans l'espace représenté, de faciliter la transition entre le monde imaginaire et le monde réel. Seulement, à la différence de la traversée du cadre qui s'accomplit par des moyens picturaux, à savoir la suspension momentanée du pouvoir séparateur de la surface du tableau, les mouvements suspensifs s'accomplissent par des moyens proprement cinématographiques en recourant d'une part à une neutralisation des mouvements et en jouant d'autre part sur une expérience rythmique particulière. Ceci explique peut-être que le passage du terrier continue à susciter l'intérêt des cinéastes lorsqu'il s'agit d'adapter l'œuvre de Lewis Carroll.

Par ailleurs, il faut voir aussi que, contrairement au miroir, la chute travaille sur la durée. Alors qu'il suffit d'un pas pour passer de l'autre côté de la surface réfléchissante, il faut un certain temps pour parvenir au fond du terrier et c'est dans ce temps étiré que se manifeste pleinement le pouvoir hypnotique du cinéma. On comprend dès lors que le passage derrière le miroir ne pouvait susciter les mêmes effets que la séquence de la chute. Au cinéma, la traversée du miroir, par son immédiateté, joue davantage sur l'effet de surprise, ce qui explique que les franchissements de miroir (ou d'écran) soient aussi fréquents dans le cinéma comique ou fantastique. Il suffit en effet d'un seul mouvement pour passer d'un monde à l'autre, et ce mouvement, extrêmement bref, ne manque pas de mettre en cause les frontières que le spectateur tenait pour acquises, d'où le rire ou la frayeur qui peuvent accompagner ces brusques traversées.

### *Vitesse et lenteur*

Le motif de la chute ne doit pas seulement être considéré pour lui-même. Le texte de Lewis Carroll nous invite à l'intégrer dans une dynamique narrative plus générale, ce qui revient à articuler les deux dimensions du mouvement au cinéma évoquées par Jacques Rancière, le mouvement des images et le mouvement du récit. N'oublions pas que la chute apparaît pendant une course-poursuite : Alice aperçoit le lapin blanc, elle le pourchasse dans le terrier et c'est seulement alors que le sol se dérobe sous ses pieds.

Un tel passage mérite sans nul doute d'être relu dans une perspective deleuzienne, et cela d'autant plus que Deleuze a consacré certaines de ses réflexions à l'œuvre de Lewis Carroll, en commençant par l'ouvrage *Logique du sens* (1969), sans oublier le court chapitre intitulé « Lewis Carroll » figurant dans le

recueil *Critique et clinique* (1993). Pour Deleuze, les aventures d'Alice peuvent être comprises comme une conquête de la surface : l'héroïne commence par éprouver l'horreur des profondeurs, puis très vite, « les mouvements d'enfoncement et d'enfouissement font place à de légers mouvements latéraux de glissement ; les animaux des profondeurs deviennent des figures de cartes sans épaisseur » (1993 : 34). Dans l'œuvre de Lewis Carroll, note Deleuze, « les événements sont comme les cristaux, ils ne deviennent et ne grandissent que par les bords, sur les bords » (1969 : 19).

Dans une perspective cinématographique, ces passages consacrés à Lewis Carroll évoquent irrésistiblement ce que Deleuze dira plus tard de l'image-mouvement, à savoir que celle-ci doit être pensée sur un plan d'immanence soumis à une perpétuelle variation. Partant de là, il serait tout à fait pertinent d'avancer que les enchaînements sensori-moteurs qui assurent normalement la cohérence de la course-poursuite sont distendus par la chute dans le terrier. La logique de l'action, qui est une logique horizontale, s'affaisse pour laisser place à une désorientation spatiale et motrice se présentant comme une pure situation optique et sonore, momentanément déconnectée de tout enchaînement d'actions. Bref, si l'on se réfère à la coupure historique représentée par le passage de l'image-mouvement à l'image-temps, la chute d'Alice serait au cinéma moderne ce que la course-poursuite est au cinéma classique.

Une telle lecture est évidemment simplificatrice en ce qu'elle laisse dans l'ombre l'enchaînement rythmique entre la course-poursuite et la chute qui l'interrompt. On sépare abruptement deux situations qui sont pourtant liées l'une à l'autre de manière indissociable. Dès lors, peut-être faut-il s'armer d'un autre paradigme et considérer la chute dans le terrier selon un rapport différentiel de vitesse. Autrement dit, il est utile de compléter le paradigme du mouvement et de l'immobilité par le paradigme de l'accélération et de la décélération. Sous cet éclairage, la lecture deleuzienne de Lewis Carroll s'enrichit : la chute dans le terrier ne constitue pas une parenthèse dans le cheminement d'Alice, elle en fait partie intégrante, sauf qu'elle indique une rupture de rythme et qu'elle marque une décélération dans un épisode qui était placé jusque-là sous le signe de la vitesse.

Si nous insistons sur ce paradigme de l'accélération/décélération, c'est qu'il nous semble hautement opérationnel dans le contexte du cinéma contemporain. Comme l'a souligné le sociologue et philosophe Hartmut Rosa dans

son ouvrage *Accélération. Une critique sociale du temps* (2010), notre société actuelle est marquée par un mouvement d'accélération sans précédent reposant en partie sur une mutation technologique dont le numérique et Internet sont les composantes principales. De son côté, Enda Duffy avec son ouvrage *The Speed Handbook* (2009) a montré clairement que le mouvement, et particulièrement la culture de la vitesse telle qu'elle se développe à l'époque de la modernité, n'est pas seulement une question de représentation, mais aussi une question d'expérience vécue et ressentie par l'individu.

Pareilles thèses concordent parfaitement avec la description que donnent Gilles Lipovetsky et Jean Serroy d'une tendance du cinéma postmoderne qualifiée d'image-excès. Ce type de cinéma se caractérise par sa débauche d'effets spéciaux et surtout sa très grande vitesse d'exécution, qu'il s'agisse de la rapidité du montage ou des déplacements. Dans ce contexte, la décélération ne peut se penser qu'à partir de la vitesse ou, mieux encore, qu'à l'intérieur de la vitesse elle-même. « La lenteur devient une antivitesse, affichée de façon ostentatoire comme telle, et qui ne craint pas de recourir à la technique du ralenti, lequel n'est en fait que la forme inversée, mais tout aussi hyperbolique, de l'accélééré » (Lipovetsky et Serroy 2007 : 84).

Ces considérations permettent de faire retour sur la valeur rythmique de la chute. Depuis l'avènement de l'imagerie de synthèse, il est devenu fréquent, particulièrement dans les films de supers héros, de voir les protagonistes effectuer des chutes de plus en plus spectaculaires. Bien souvent, ces chutes sont ralenties et constituent comme un temps de pause dans des films placés sous le signe de l'action et de la vitesse. Ainsi, dans *Hulk* (2003) d'Ang Lee, le géant vert s'accroche à un avion de chasse pour être emporté dans les couches les plus hautes de l'atmosphère. Alors qu'il arrive dans le cosmos, le héros lâche prise et retombe lentement en direction du sol. Son corps semble suspendu entre ciel et terre, un moment mis à profit par la narration pour insérer une sorte de flash-back qui permet de revenir sur la personnalité tourmentée du héros. À l'image d'Alice qui soliloque durant sa descente dans le terrier, le ralentissement de l'action étoffe la psychologie du personnage en donnant accès à certaines de ses visions.

Dans ce film comme dans bien d'autres, la vertu de la chute est avant tout d'introduire de la lenteur dans une vitesse généralisée. Pour le spectateur, une telle séquence fonctionne comme un palier de décompression. Quand elle est

suspendue de la sorte, la chute permet au public de reprendre son souffle après une action menée au grand galop. Dans *L'art comme expérience*, John Dewey insiste à de nombreuses reprises sur le fait qu'une expérience esthétique, pour être pleinement profitable, doit comporter des moments de repos. Selon Dewey, une expérience esthétique ne pourrait se produire dans un monde en mouvement constant, car « le changement ne serait pas un processus cumulatif et ne tendrait vers aucun terme » (2005 : 51). À l'époque de l'accélération généralisée, la survitesse est ainsi compensée par des mouvements de décélération, mouvements d'autant plus marqués qu'ils doivent permettre aux spectateurs de capitaliser les énergies dépensées à l'écran. Et d'une certaine manière, la chute participe encore à la logique de l'immersion, dans le sens où elle veille à ce que le film ne se réduise pas à une pure expérience physique et sensorielle. Si l'on veut qu'un récit cohérent émerge de ces mouvements soudains et dispersés, il importe de ménager des paliers qui donnent au sens narratif la possibilité de se sédimenter à l'abri de la lenteur.

### **Conclusion**

Tout au long de cette contribution, où chacun a confronté son champ d'expertise à celui de l'autre, nous avons voulu effectuer un aller-retour entre différentes images et différentes pratiques pour tenter d'extraire certaines confluences récurrentes. Dans cette démarche, la figure d'Alice valait surtout pour les vecteurs de force qu'elle permettait de dégager et constituait un prétexte, ou plutôt un mobile, pour étudier les phénomènes de seuil et de passage affectant les images, ces moments de battement qui convertissent un régime de visibilité en un autre.

De manière générale, il est apparu que le pas et la chute constituent deux modalités de passage entre des espaces-temps différents et que le seuil franchi peut être d'une épaisseur variable, depuis la simple surface (comme celle du miroir ou de la fenêtre) jusqu'à la profondeur « abyssale » du trou. Il faut tantôt un simple franchissement de plan, tantôt une longue descente pour articuler entre eux des mondes hétérogènes.

Contrairement à ce qu'une première impression pourrait laisser croire, ces modalités de traversée engagent des dynamiques qui renouvellent le rapport entre surface et profondeur. Ainsi, la chute n'est pas seulement le lieu d'une expérience purement cinétique supposant l'absorption dans la profondeur ;



elle ménage aussi des espaces de flottement qui passent par une appréhension renouvelée de la surface. Il est frappant de constater que les plans en suspension, ceux qui immobilisent le personnage au milieu du cadre, disposent d'une très faible profondeur de champ, ce qui est tout de même un paradoxe inouï dans le contexte de la mise en scène d'une chute. Et de fait, le personnage d'Alice ne donne pas tellement l'impression de traverser une profondeur que d'être placé devant un ruban que l'on déroulerait verticalement. En d'autres termes, et de manière extrêmement paradoxale, le terrier devient une expérience de la surface, et c'est peut-être dans la contradiction de cette posture que le cinéma continue à manifester, même dans la figuration d'un état de quasi-immobilité, sa prédilection pour un art du défilement.

À l'inverse, l'expérience du pas commute une surface, celle du tableau ou du miroir, en un espace en trois dimensions qui peut se déplier de part et d'autre d'une frontière devenue imperceptible. Dans le régime ancien de l'image fixe dominé par la « pure » expérience optique, le modèle de la fenêtre albertienne prônant la transparence de la représentation convoque ce pas de franchissement vers l'espace animé de la fiction en faisant oublier au maximum les dispositifs qui font exister un tel artifice. Ce régime fut toutefois habité, voire hanté, par une autre forme de transgression des frontières, qui fait changer la direction du mouvement, lorsque c'est la fiction qui déborde les cadres de la représentation, l'espace fictionnel se dilatant en direction du spectateur dont la position reste fixe. D'un régime optique, on passe à un régime haptique où la fiction s'anime dans l'espace même du spectateur, au contact du spectateur.

Par rapport à ces grands paradigmes, des glissements ou des recouvrements sont évidemment possibles. Ainsi, la venue de la troisième dimension au cinéma demande à porter attention à une dynamique qui soit proprement celle de la profondeur, selon une logique du creux et du relief, ce qui permettrait la mise en évidence d'un régime haptique, où les événements défileraient non plus à la manière d'un rouleau continu, mais le long d'une sorte de voile nappé de plis et de bosses. Parallèlement, dans un geste qui conférerait à l'anachronisme une valeur hautement heuristique, il y aurait aussi tout lieu de considérer certains tableaux non pas dans la seule perspective albertienne de la profondeur, mais plutôt comme lieu d'apparition, de surgissement de la fiction dans la réalité qui trouve ainsi à s'incarner dans l'espace même du spectateur.

## Bibliographie

- C. BEGHIN (2006), *Pour une histoire des mouvements*, dans *Cahiers du cinéma*, 613, p. 70-73.
- R. BELLOUR (2009), *Le Corps du cinéma. Hypnoses, émotions, animalités*, Paris, P.O.L éditeur.
- L. CARROLL (1979), *Tout Alice*, traduit par H. PARISOT, Paris, Garnier-Flammarion.
- L. CORTADE (2008), *Le Cinéma de l'immobilité. Style, politique, réception*, Paris, Publications de la Sorbonne.
- R. DEKONINCK (2010), *Alice au pays des mystiques. L'expérience du seuil dans la peinture religieuse entre moyen âge et temps modernes*, dans *Cadre, Seuil, Limite*, éd. Th. LENAIN et R. STEINMETZ, Bruxelles, La Lettre volée, p. 101-120.
- R. DEKONINCK (2016), *La Vision incarnante et l'image incarnée. Santi di Tito et Caravage*, Paris, I:1 éditions, coll. Ars.
- G. DELEUZE (1969), *Logique du sens*, Paris, Éditions de Minuit.
- G. DELEUZE (1983), *Cinéma I. L'image-mouvement*, Paris, Éditions de Minuit.
- G. DELEUZE (1985), *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit.
- G. DELEUZE (1993), *Critique et clinique*, Paris, Éditions de Minuit.
- G. DE TOCCO (2005), *L'Histoire de saint Thomas d'Aquin [1323]*, trad. Claire LE BRUN-GOUANVIC, Paris, Cerf.
- J. DEWEY (2005), *L'Art comme expérience*, traduit par J.-P. COMETTI et alii, Paris, Gallimard, Editions « Tractatus & Co ».
- E. DUFFY (2009), *The Speed Handbook. Velocity, Pleasure, Modernism*, Durham, Duke University Press.
- P.-A. FABRE (1992), *Ignace de Loyola : Le lieu de l'image. Le problème de la composition de lieu dans les pratiques spirituelles et artistiques jésuites de la seconde moitié du XVI<sup>e</sup> siècle*, Paris, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences sociales/ Librairie Vrin.
- G. LIPOVETSKY, J. SERROY (2007), *L'Écran global. Culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Paris, Seuil.
- F. QUADRANTINI (1955), *Notata P. Fabiani Quadrantini in Directorium Exercitiorum (intra aa. 1591-1593)*, dans *Monumenta Historica Societatis Iesu*, t. 76, Madrid/Rome.
- J. RANCIÈRE (2011), *Les Écarts du cinéma*, Paris, La Fabrique éditions.
- H. ROSA (2010), *Accélération. Une critique sociale du temps*, traduit par D. RENAULT, Paris, Éditions La Découverte.
- V. STOICHITA (2008), *L'Effet Pygmalion. Pour une anthropologie historique des simulacres*, Genève, Droz.

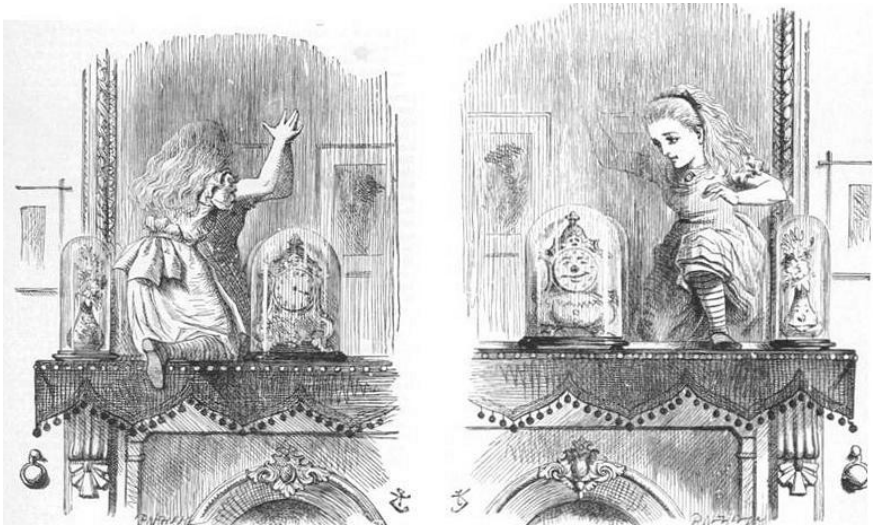


Fig. 1. John Tenniel, *Alice traversant le miroir*, dans Lewis Carroll, *Through the Looking Glass*, 1871



Fig. 2. Santi di Tito, *La vision de Thomas d'Aquin*, 1593, Florence, San Marco





Fig. 3. Corneille Boel d'après Otto van Veen, *La vision de Thomas d'Aquin*, dans *Vita D. Thomae Aquinitatis*, Anvers, 1610, Bruxelles, KBR

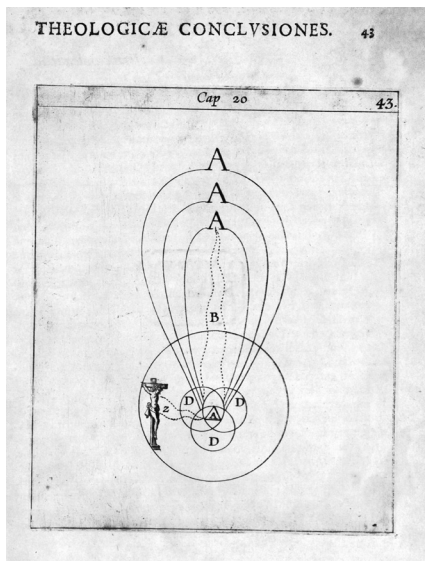


Fig. 4. Otto van Veen, *Quod corporea et ceremonia externa valeant ad mouendum hominis Deitatem*, dans Otto van Veen, *Physicæ et theologicæ conclusiones*, 1621, Londres, British Library



Fig. 5. Francisco de Zurbarán, *La Sainte Face*, 1658, Valladolid, Museo Nacional de Escultura



Fig. 6. Claude Mellan, *La Sainte Face*, 1649, Bruxelles, KBR