

*Alice au pays des travellings.
Imaginaire visuel et dispositifs de médiation
optique*

Laurent Jullier
Université de Lorraine

Résumé/Abstract

Notre œil est-il influencé par la façon qu'a l'objectif des millions de caméras en activité sur Terre de regarder le monde d'une certaine façon ? Comme ce vaste sujet dépasse largement la portée d'un simple article, il s'agira simplement ici d'examiner les présupposés épistémologiques de la réponse affirmative à cette question, puis de les illustrer à l'aide de l'exemple d'une péripétie très simple, traitée par les cadres et les metteurs en scène des dizaines de fois au fil de l'histoire du cinéma : les infortunes d'Alice au début d'*Alice au pays des merveilles*, et plus particulièrement sa chute dans le terrier du lapin et ses changements de taille une fois arrivée au fond.

À propos de l'auteur/About the Author

Laurent Jullier est professeur d'études cinématographiques à l'Institut européen de cinéma et d'audiovisuel de l'Université de Lorraine et directeur de recherches à l'Institut de recherches sur le cinéma et l'audiovisuel de l'Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3. Son site web personnel est le www.ljullier.net.

On sait que le tournant linguistique ou *linguistic turn* a touché, depuis une trentaine d'années, de nombreux pans des sciences humaines. Ce tournant linguistique, qui prend appui tantôt sur Saussure, tantôt sur Wittgenstein ou sur Derrida (sinon sur les trois), valide, pour aller vite, l'idée que la réalité est médiatisée par le langage. Ce que nous appelons « réalité », selon ce paradigme, est une convention régie par le langage, et rien de ce qui ne peut être nommé n'est concevable. Ce paradigme a par ailleurs été contesté – bon nombre de chercheurs en psychologie cognitive, par exemple, le réfutent à peu près totalement –, mais ce n'est pas cela qui va nous occuper dans cet article. Ce qui va nous occuper ici, c'est le fait que les études de cinéma sont quelquefois touchées elles aussi par quelque chose qui ressemble au tournant linguistique et que l'on pourrait appeler, en référence à lui, le tournant iconique ou *iconic turn*. Ce serait, de façon radicale, l'idée que la réalité qui nous entoure est médiatisée par les images animées, et que rien de ce qui n'existe pas comme image n'existe vraiment (« si ce n'est pas filmé, ça n'a pas lieu ! »). De façon un peu moins radicale, ce serait l'idée que notre regard sur le monde est façonné par les images – l'idée que notre œil est influencé par la façon qu'a l'œil unique des millions de caméras en activité sur Terre de regarder le monde d'une certaine façon.

Comme ce vaste sujet dépasse largement la portée d'un simple article, limitons-en le traitement. Dans un premier temps, il semble prudent d'examiner les présupposés épistémologiques de cet hypothétique tournant iconique, de manière à pouvoir se demander si le cinéma crée les changements dans le regard ou simplement les accompagne (si d'aventure il y a de tels « changements »). Afin d'examiner les réponses possibles à cette question, un exemple nous servira de laboratoire, celui d'une péripétie très simple, traitée par les réalisateurs de films des dizaines de fois au rythme de la marche du progrès tout au long du siècle qui vient de s'écouler : les infortunes d'Alice au début d'*Alice au pays des merveilles*. On sait que la petite fille, plus ou moins âgée selon les adaptations, tombe dans un profond terrier, puis rétrécit. Un véritable défi pour les cinéastes, qui doivent chaque fois trouver un compromis entre les élans de leur imaginaire visuel et les possibilités de leurs machines. Et un défi aussi pour le théoricien, qui se demande jusqu'à quel point – si tant est que sa tâche soit de comprendre pourquoi telle culture visuelle émerge en même temps que telle machine et pourquoi leur mariage donne tel type de représentations – il doit se montrer déterministe dans ses analyses.

Cet exemple permettra de voir comment le cinéma répond à un problème de visualisation posé par la littérature d'imagination d'avant l'invention de la caméra. Il sera d'abord question de la chute d'Alice dans le terrier du lapin, puis des changements d'échelle de son corps une fois arrivée au fond du terrier. Des comparaisons seront faites avec d'autres textes contemporains d'*Alice* et différents films ayant à résoudre eux aussi d'épineux problèmes de représentation, mettant en jeu, entre autres astuces optiques, des travellings¹.

Imprudences épistémologiques

Il ne manque pas de chercheurs ou de penseurs pour dire que les dispositifs techniques de vision inventés au fil des siècles ont des répercussions directes sur la façon dont leurs contemporains voient le monde. Ces cinquante dernières années, pour ne citer que des auteurs visibles dans le paysage médiatique, M. MacLuhan en Amérique du Nord, J. Baudrillard, P. Virilio, R. Debray, E. Couchot, G. Lipovetsky et autres B. Stiegler en France ne s'en sont pas privés, dans un flamboyant déroulé de néologismes et d'assertions définitives à la première personne du pluriel. Nous *sommes passés à l'ère de l'hyperréalité, de l'hypervisibilité... L'humanité entière, ce conglomerat d'« hypermasses », verrait désormais ce qui l'entoure au prisme des nouvelles machines et des nouveaux médias...* Cette idée du regard changé par les machines médiatisantes est séduisante et circule facilement dans la presse, les magazines et la télévision. On ne peut qu'envier le tirage de certains des livres où elle se trouve. Elle prête cependant le flanc à quantité d'objections, et seul Baudrillard, dans la liste ci-dessus, y injectait suffisamment d'ironie branchée pour faire comprendre qu'il n'y voyait qu'un jeu de langage métaphorique, et non une description rationnelle. Mais démontrer son inadéquation descriptive et mettre au jour ses failles épistémologiques est plus difficile – et moins séduisant – que d'en montrer le bien-fondé. On se bornera, ici, à signaler quelques-uns de son travers.

La *généralisation abusive* est sans doute le plus voyant d'entre eux. Hommes et femmes, nouveau-nés et octogénaires, stars du rock et mendiants, pygmées et jivaros, tout le monde serait concerné. Il est pourtant très difficile de savoir exactement ce que « voient » les personnes dont l'éducation, les préoccupations et l'environnement

¹ Sur cette question de la « lecture » des travellings dans l'histoire du cinéma, voir aussi Jullier (2012).

² Noël Carroll a montré que les idées de M. MacLuhan à propos des médias tombent sous cette coupe (Carroll, 1996, p. 1-29).

quotidien sont très différents des nôtres, surtout quand par le verbe « voir » on entend aussi l'interprétation des spectacles qui s'offrent à leurs yeux. Une autre forme de généralisation abusive très courante est le *déterminisme technologique*. Cette croyance voudrait qu'une technique de communication, dès qu'elle se répand, produise une figure visuelle déclenchant automatiquement une modification du régime de visibilité des objets dans la société². Exagérément causaliste, ce concept laisse entendre que l'archéologie du regard peut se résumer à une enquête policière consistant à retrouver les mobiles successifs des agents responsables de la modification des façons de voir. Mais une telle « théorie des dominos » rend mal justice à la complexité du réseau qui unit le regard aux objets et aux techniques, et qui ne fonctionne pas que dans un sens³.

La *mécompréhension des fondements de la perception* est un autre travers, en général, des technodéterministes. La perception n'est pas un dispositif progressivement sélectionné dans le cadre de l'adaptation de l'espèce humaine pour nous permettre de *contempler* l'environnement, mais pour nous permettre de nous y *mouvoir* de manière à survivre. Son but est d'abord de sélectionner de l'information utile en matière d'action à envisager, grâce à des schémas d'attente (*expectations*), lesquels sont consolidés ou acquis (comme tous les enseignants d'école maternelle le savent) en *bougeant* dans l'environnement et en manipulant des objets – ce qui s'appelle en psychologie cognitive l'*énaction*, c'est-à-dire l'idée d'expérience en tant qu'activité de rencontre avec le monde⁴. Certes, « l'imagerie motrice correspond à une activation subliminale du système moteur » (Jeannerod & Frak, 1999, p. 735), ce qui entraîne la simulation mentale par le spectateur de cinéma d'un certain nombre d'actions et de déplacements exécutés par les personnages qu'il regarde, ainsi que par la caméra. Mais les films se consomment assis, ce qui limite les *expériences topokinesthésiques* et autres *mappings spatiotopiques*, selon les termes appropriés.

Les technodéterministes, en outre, tendent à confondre perception et cognition. La perception repose sur des mécanismes mentaux encapsulés⁵

² Noël Carroll a montré que les idées de M. MacLuhan à propos des médias tombent sous cette coupe (Carroll, 1996, p. 1-29).

³ Voir, pour mesurer la complexité du phénomène et pour voir comment les influences de la technique sur les représentations fonctionnent dans les deux sens, Ivins (1985) à propos du succès de l'invention de la perspective et de ses conséquences.

⁴ Voir à ce sujet Varela et collab. 1993.

⁵ Se dit, en psychologie cognitive, des mécanismes mentaux « ascendants » (*bottom-up*), séparés de la mémoire à long terme et convoyant les spécifications de l'environnement sans que nous puissions les contrôler consciemment.

qui varient à l'échelle de l'évolution, sur des milliers d'années, et non à la vitesse du progrès technique. Seule la cognition est perméable aux connaissances liées à l'expérience personnelle, stockées en mémoire épisodique. On « voit » ainsi « mieux » une chose si on sait à quoi elle sert, ou comment elle s'appelle, ou comment elle fonctionne, dans le sens où on la détecte plus vite et la mémorise mieux. Mais ce serait faire preuve de mauvaise foi que de dire qu'on la perçoit autrement. La reconnaître plus vite quand on sait la nommer ne signifie pas que son nom détermine l'idée qu'on se fait d'elle. Nombreux sont d'ailleurs les chercheurs qui refusent l'idée selon laquelle le savoir verbalisable détermine les autres formes de cognition. Selon eux, la « vision essentialiste de la nature humaine conçue comme exclusivement linguistique », qui découle du tournant linguistique mentionné plus tôt, empêche de voir que l'expérience esthétique (et, au premier chef, celle que permet le cinéma) « nous fait oublier pour un moment le langage, et sentir ou éprouver non linguistiquement quelque chose de sensible » (Shusterman, 1998, p. 286, 290).

Bien des choses sont, a priori, susceptibles de « changer le regard ». Aimer le pop art fera qu'on ne verra plus les boîtes de lessive sans un certain intérêt esthétique; aimer Proust fera qu'on posera les yeux sur le pavé avec plus d'acuité lors d'une promenade nocturne dans la ville sous la pluie; etc. Mais pas seulement l'art. Telle personne ne pourra plus jamais « voir » tel café de la même façon en passant devant, depuis qu'elle y a embrassé pour la première fois l'homme ou la femme de sa vie. Mais tout cela relève plus de la cognition que de la perception. Le cinéma, de même, ne change le regard qu'à condition de jouer sur les mots. Certes, aujourd'hui, je plonge rarement dans une piscine sans songer à Burt Lancaster ni ne croise une jeune femme en manteau couleur chameau sans une pensée mélancolique pour Maria Schneider. Mais c'est là une cristallisation ou une complétion perceptive d'ordre axiologique : parce que j'ai été marqué par *The Swimmer* et *Le dernier tango à Paris*, j'attache une valeur symbolique à des objets que je perçois par ailleurs comme le commun des mortels. Les Anglo-saxons disposent d'ailleurs de la différence entre *look* et *gaze*, pour marquer cette différence entre le perceptif (*look*) et le regard au sens de « point de vue sur la question » (*gaze*).

La distinction entre perception et cognition est d'autant plus délicate à maintenir que nombre de sociologues n'insistent guère sur elle quand ils traitent de la « construction sociale de la réalité » faite de « croyances

collectives »⁶. Les structures cognitives, écrit ainsi Pierre Bourdieu, « même si elles doivent sans doute beaucoup aux capacités spécifiques de l'esprit humain, comme le pouvoir même de symboliser, d'anticiper l'avenir, etc., me paraissent définies dans leur spécificité par les conditions historiques de leur genèse » (Bourdieu, 1987, p. 29). De même, « quand les structures incorporées et les structures objectives sont en accord, quand la perception est construite selon les structures de ce qui est perçu, tout paraît évident, tout va de soi » (Bourdieu, 1994, p. 156). Même si son observation est tout à fait juste⁷, Bourdieu y entretient la confusion entre l'information transmise par les sens et l'interprétation de cette information. Or, les valeurs et les manières qui fondent le « sentiment d'évidence » s'appuient seulement sur la perception, sans pouvoir la déterminer.

Il ne faut pas oublier non plus qu'une grande partie des influences engendrées par la consommation d'œuvres d'art – sinon toutes – est décidée par les sujets influencés, au nom de leur agentivité (*agency*). Les infirmières au sujet desquelles M. Mauss s'aperçoit à son grand étonnement qu'elles marchent comme des actrices hollywoodiennes, les membres des gangs de Los Angeles qui tiennent leur revolver croisé à l'horizontale sous l'influence des films policiers hong-kongais dont ils se montrent friands, sans parler des jeunes femmes (en manteau chameau) qui accueillent leur fiancé d'un « salut, monstre ! » importent en connaissance de cause des manières d'agir, des tournures de phrase ou des *techniques du corps*⁸.

Alice tombe

Après la théorie, la pratique. Comme il l'a été dit en introduction, concentrons-nous sur un exemple particulier pour étudier les rapports de type déterministe – si de tels rapports existent – entre l'œil de l'être humain et l'œil de la caméra (la seconde étant construite sur le modèle conceptuel du premier). *Alice au pays des merveilles*, que le révérend Dodgson alias Lewis Carroll fit publier en juillet 1865, constitue un bon

⁶ Respectivement : Berger & Luckman (1995) et Boudon (1995).

⁷ Tout comme Richard Hoggart – peut-être parce que tous deux y ont fait face personnellement –, Bourdieu a illustré cette théorie avec l'exemple de personnes que les circonstances amènent à vivre une vie à laquelle ni leur prime enfance ni leur éducation ne les a préparés. La « conversion » qui s'ensuit est longue, si jamais elle réussit – il est difficile de prendre les manières d'un autre monde socioaffectif que celui dans lequel on a grandi, tant elles ne sont validées que lorsqu'elles s'expriment de façon « naturelle », comme étant le résultat d'une imprégnation désinvolte et enchantée.

⁸ « Façons dont les hommes, société par société, d'une façon traditionnelle, savent se servir de leur corps » (Mauss, 1966). Voir, pour le lien au cinéma, Leveratto (2006).

point de départ à une telle étude. En effet, il s'agit d'une histoire qui pose des problèmes de représentation un peu inhabituels aux cinéastes – inhabituels parce qu'ils concernent des événements qu'on ne peut pas se contenter d'essayer de copier de manière réaliste, car ils ont bien peu de chances de se produire dans la vraie vie : comment représenter quelqu'un qui tombe au ralenti dans un interminable trou ? Comment représenter quelqu'un qui rétrécit à toute vitesse ? Bref, des événements qui rappellent plus ce qu'on imagine sous l'influence de la drogue que ce qu'on vit dans la vie de tous les jours⁹.

Lewis Carroll fait de la chute d'Alice un instant paisible :

« Le terrier était d'abord creusé horizontalement comme un tunnel, puis il présentait une pente si brusque et si raide qu'Alice n'eut même pas le temps de songer à s'arrêter avant de se sentir tomber dans un puits apparemment très profond. Soit que le puits fût très profond, soit que Alice tombât très lentement, elle s'aperçut qu'elle avait le temps, tout en descendant, de regarder autour d'elle et de se demander ce qui allait se passer. »

L'adaptation cinématographique de Cecil Hepworth, en 1903, se conforme aux usages de son époque en supprimant la partie verticale du tunnel. Alice y chemine latéralement dans une « boîte » qui ressemble à la Black Maria d'Edison. Car, à ses débuts, le cinéma repose sur l'habitude des spectacles donnés dans un théâtre à l'italienne ramené à une boîte à trois faces, et la position imaginaire modélisée par la caméra copie la position réelle la plus courante au théâtre, au music-hall, aux féeries et au cafés-concerts : on est assis au centre, la tête dirigée vers la scène éclairée droit devant soi. Si tant est qu'un jour le cinéma influence le regard, il n'est pas encore en mesure de le faire en 1903.

⁹ Comme dit Scott F. Parker, le fait qu'Alice boive de mystérieux liquides et avale des champignons n'a pas échappé à la culture des stupéfiants, puisque le mot « *alice* » signifie LSD en argot américain. La culture des mondes virtuels s'y reconnaît elle aussi, précise Parker, en rappelant que Morpheus dit à Neo dans le premier volet de *The Matrix* (1999) : « Prends la pilule rouge et je te dirai jusqu'où descend le terrier du lapin » (Parker, 2010).



Figure 1. May Clark dans *Alice in Wonderland* (Hepworth, 1903)

La version américaine de 1933 supprime en revanche la partie horizontale et propose un travelling descendant, Alice étant face à nous. Le célèbre dessin animé de Disney, en 1951, suit lui aussi ce modèle. Par rapport à Hepworth, une évolution a eu lieu qui fait quitter au spectateur la fixité de son fauteuil central. C'est désormais un spectateur promené comme un touriste qui s'abandonne aux joies du *sightseeing*. Si Alice tombe, il a le droit de l'accompagner : ni Alice ni lui ne sont limités à la boîte à trois faces. Cependant, ce spectateur n'est pas encore autorisé à « monter sur scène » ni, encore moins, à *être* Alice : il peut seulement la suivre.



Figure 2. Charlotte Henry dans *Alice in Wonderland* (McLeod, 1933, © Universal Studios) et sa consœur dessinée dans *Walt Disney's Alice in Wonderland* (Geronimi, Jackson & Luske, 1951, © Walt Disney Studios Home Entertainment). Dans les deux cas, la caméra fixe par rapport à Alice exécute un travelling descendant le long du décor. Pour déréaliser le trajet conformément aux suggestions de Carroll, le premier utilise le procédé du ralenti au moment de l'arrivée d'Alice au sol.

En 2010, quand Tim Burton et son équipe proposent leur version d'*Alice in Wonderland*, la culture visuelle a manifestement changé, car « nous » plongeons. Le spectateur est enfin autorisé à monter sur scène et à partager directement les sensations avec le personnage. Mais ce changement de culture n'affecte pas que la position virtuelle du spectateur

libéré de son siège de théâtre : il affecte aussi la conception de la chute. Le monde victorien de Lewis Carroll ne fait plus le poids face au monde des jeux vidéo. Et si Norman Z. McLeod et Disney ont respecté la lenteur de chute voulue par Lewis Carroll, Tim Burton est passé à la vitesse supérieure, et nous fonçons en travelling avant à la vitesse d'un *X-Wing* échappé de *Star Wars*.



Figure 3. Mia Wasikowska dans *Alice in Wonderland* (Burton, 2010, © Walt Disney Studios Home Entertainment). Notons l'effet de prisme avec ses rayons lumineux radiaux, qui renvoient aux grands moments immersifs du cinéma, de *2001 : A Space Odyssey* à *Star Wars*.

Alice n'a plus le temps de boire le thé, de faire la sieste, ni de s'emparer d'un pot de marmelade d'oranges :

« Elle ne voulut pas le laisser tomber de peur de tuer quelqu'un et elle s'arrangea pour le poser dans un placard devant lequel elle passait, tout en tombant. »

Chez Tim Burton, au contraire, la séquence est violente. Alice manque de se faire écraser par un piano à queue (c'était plus modestement un violoncelle en 1933) et heurte à grand renfort de bruitages colossaux toutes sortes d'objets, mais sans dommages – elle est invulnérable comme une créature de jeu vidéo.

Au moment de l'atterrissage, autre différence. Chez Lewis Carroll, l'idée de renversement est suggérée. Alice, en effet, se dit :

« Je me demande si je vais traverser la terre d'un bout à l'autre ! Cela sera rudement drôle d'arriver au milieu de ces gens qui marchent la tête en bas ! »



Figure 4. Dans la version de Disney (Geronimi, Jackson & Luske, 1951, © Walt Disney Studios Home Entertainment), cette pensée d’Alice est évoquée indirectement, par la trouvaille de la barre où s’accrochent ses pieds.



Figure 5. *Alice in Wonderland* (Burton, 2010, © Walt Disney Studios Home Entertainment) cite la version précédente, Alice se retrouvant elle aussi tête en bas, alors que celle de Carroll, rappelons-le, y pense, mais sans le vivre. En fait, l’Alice de Burton se pose sur un plancher qui s’avère être un plafond quand la caméra tourne autour de l’axe de son objectif : belle illustration, au sens propre, du tournant iconique, puisque la direction de la gravité terrestre elle-même semble obéir à l’orientation de la caméra !

Ce n’est pas l’œil du spectateur de 2010 qui a changé, ni les fondements de la perception, mais le monde autour de lui. De nouveaux dispositifs d’obtention d’images sont apparus, certains nés du *Kunstwollen*, d’autres nés de recherches qui n’avaient aucun rapport avec le monde de l’art ou des médias, mais plutôt avec le monde des sciences et des techniques. Certains ont eu du succès. Les figures visuelles qu’ils permettaient de produire ont essaimé, et plus une figure circule dans l’espace public, plus elle est apprivoisée et sollicite des tentatives de la reproduire et de l’améliorer. Ainsi, les travellings avant du cinéma postmoderne et les scénographies immersives des jeux vidéo, dans le demi-siècle qui sépare la version de Disney et la version de Burton, sont devenus monnaie courante.

Cela ne signifie pas que tout bouge : au cours de ce demi-siècle, la convention morale qui exige de soustraire la robe d’Alice aux lois de la gravité, par exemple, est restée la même – pas question de faire tomber la robe d’Alice sur ses yeux, ce qui suggérerait toutes sortes d’images inconvenantes. Conformément à ce que promet la « théorie du reflet », il y a donc quelquefois bien un rapport indicatif entre les images d’une époque et ses mœurs – simplement, ce rapport n’est pas automatique. Et il n’y a pas d’automatisme non plus dans la transformation d’une scène de roman en scène de film, quand bien même l’écrivain se sert au départ d’images « visuelles » dont la transposition semble évidente au cinéma. Toutes sortes de tampons s’interposent entre ces deux gestes : le *Kunstwollen*, le progrès technique, la liberté de l’artiste, etc.

Pour l’illustrer, prenons un autre voyage quelque peu surnaturel écrit au XIX^e siècle et souvent adapté au cinéma, mais horizontal cette fois et non plus vertical : celui que fait Jonathan, l’un des protagonistes du *Dracula* de Bram Stoker. En 1897, Stoker déroule le tapis rouge aux futurs partisans des travellings avant immersifs, lorsque Jonathan roule dans la diligence qui le conduit au château de Dracula :

« Bientôt, nous fûmes entre deux rangées d’arbres qui, à certains endroits, formaient réellement une voûte au-dessus du chemin, si bien que nous avions l’impression de traverser un tunnel. »

Tout lecteur moderne accoutumé au vocabulaire audiovisuel, en lisant ces quelques lignes, « voit » le trajet à la première personne, comme s’il y était – c’est-à-dire comme si la caméra était fixée sur la diligence, tournée vers l’avant. Mais n’est pas parce que l’œuvre littéraire originale suggère une certaine façon de concevoir un voyage que les cinéastes s’y conforment sans tenir compte de « ce qui se fait » à leur époque. Ainsi, aucun adaptateur de *Dracula* n’a encore choisi de nous faire nous engouffrer dans un tunnel végétal. Dans le *Nosferatu* (1992) de Murnau, Jonathan passe bien la tête par la fenêtre de portière de la diligence, elle-même filmée en accéléré, mais la connexion par raccord de regard ne s’opère pas.



Figure 6. À gauche, *Nosferatu, Eine Symphonie Des Grauens* (Murnau, 1922); à droite, le *Dracula* de Tod Browning, neuf ans plus tard (tous les deux en accès libre sur <http://archive.org>, consulté le 14/11/2012). Browning reprend le plan de départ de Murnau, sauf qu'il nous accorde ce raccord de regard, mais sans mettre l'accent sur la sensation de s'engager dans un tunnel, car nous sommes invités à nous intéresser comme Jonathan aux chauves-souris qui volettent au-dessus des chevaux.

En 1992, Francis Ford Coppola reprendra lui aussi le plan de la tête de Jonathan, mais, là encore, parce que celui-ci s'intéresse à tout autre chose (la diligence roulant au bord d'un ravin, Jonathan a donc la tête dirigée vers le bas et non vers l'avant). Quant au *Nosferatu* de Werner Herzog, en 1979, il ne montre du voyage vers le château qu'un plan fixe à l'éclairage théâtral. Terence Fisher ayant délaissé l'épisode dans son *Dracula* de 1958, il faut aller chercher la version téléfilm de la BBC (*Count Dracula*, Philip Saville, 1977) pour voir un travelling avant un tant soit peu immersif, de deux secondes, tourné depuis la place du cocher au moment où la diligence entre dans la cour du château.

Toutes sortes de décalages peuvent donc se mettre en place en matière de culture visuelle : décalages entre les époques, entre les médias, entre le désir de voir et les possibilités techniques de faire voir, etc. Un modèle ne chasse pas l'autre : le modèle du théâtre à l'italienne, avec son spectateur qui regarde la scène, n'a pas disparu au profit du modèle participatif plus proche de celui des jeux vidéo, ce modèle qui nous fait monter sur scène et éprouver physiologiquement ce que ressent le voyageur qui tombe, plane ou fonce à tombeau ouvert. Leurs relations sont bien plus complexes : ils cohabitent, alternent, se mélangent ou se copient. Là encore, la littérature du XIX^e siècle ne s'est pas privée d'imaginer des dispositifs participatifs, pensés pour permettre d'entrer dans la peau de quelqu'un d'autre que soi. Il existe à cette époque, en effet, un « désir de cinéma » (et, même, de cinéma immersif), au moins dans certains passages de livres où règnent l'imagination et la fantaisie¹⁰. À l'article 7 des *Privilèges du 10 avril 1840*, par exemple, Stendhal écrit :

¹⁰ Voir à ce sujet Jullier & Soulez (2006).

« Quatre fois par an, [le privilégié] pourra se changer en l'homme qu'il voudra, [c'est-à-dire] quatre fois par an, et pour un temps illimité chaque fois occuper deux corps à la fois. »

C'est ce qui se passe avec un cinéma très immersif qui sollicite notre corps comme s'il était soumis aux forces qui s'exercent sur celui du personnage : nous occupons (au sens figuré, n'exagérons rien) deux corps à la fois. Au sens propre, ce serait le dispositif proposé par *Avatar* (James Cameron, 2009), qui est une version imaginaire de ce qui arrive lorsqu'on s'immerge dans un film (et a fortiori dans un jeu vidéo) prenant. Mais, là aussi, la littérature du XIX^e siècle y a pensé : *Avatar*, longue nouvelle écrite par Théophile Gautier en 1857, raconte elle aussi une histoire de héros entrant dans la peau d'un autre. En l'occurrence, Octave de Saville, par la grâce d'un occultiste disciple du mystérieux Brahma-Logum, entre dans la peau du comte Olaf Labinski dans le but de profiter des faveurs de la comtesse, son épouse. Gautier s'y montre étonnamment lucide sur le lien qui unit l'ensemble du corps aux fonctions perceptives¹¹ :

« Sa pensée, servie par de nouveaux organes, était comme un ouvrier à qui l'on a retiré ses outils habituels pour lui en donner d'autres. »

Nous voici bien loin, donc, des techno-essentialistes dont nous avons survolé les présupposés au début du présent article. Il y a plutôt des *conceptions du visible* qui circulent : quelquefois, ces conceptions du visible sont actualisées de manière seulement verbale, d'autres fois, visuelle. Quelquefois aussi, elles le sont de façon marginale (par un livre, un film, un auteur, etc.) et, d'autres fois, hégémonique (par toute une époque, tout un courant artistique *mainstream*, etc.)

Alice change de taille

Vérifions cette conclusion provisoire en abordant un autre passage fameux d'*Alice au pays des merveilles*, celui où l'héroïne, arrivée au fond du terrier interminable, interagit avec les mystérieux objets qui la font rétrécir ou grandir à volonté – une fiole dont elle boit le contenu, un gâteau dont elle croque une bouchée et un éventail qu'elle agite.

¹¹ En fait, Gautier et Cameron explorent les possibilités fictionnelles d'une même disposition de l'esprit à se projeter. Cf. à l'article d'Amorim (2003) au titre parlant de « What is my avatar seeing ? »

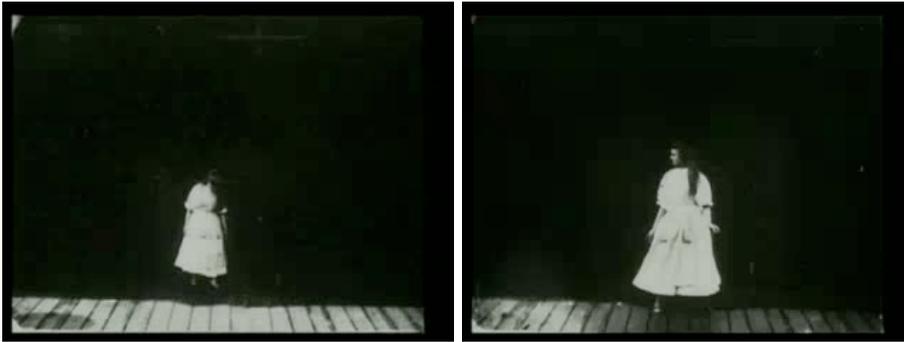


Figure 7. Dans *Alice in Wonderland* (Hepworth, 1903, en accès libre sur <http://archive.org>, consulté le 14/11/2012), Hepworth fait « grandir » Alice par un simple travelling avant sur May Clark. Il a bien pris la précaution de la placer devant un fond noir pour nous interdire d'analyser les lignes de fuite, mais rien n'y fait : nous ne nous laissons pas prendre. Nous n'y avons d'ailleurs aucun mérite : miss Clark révèle le truc en faisant trois petits pas vers l'avant, pensant probablement par ce geste « accentuer » l'effet recherché de la croissance magique d'Alice.

Il est probable que les plus grands changements dans le regard provoqués par le cinéma, contrairement aux affirmations béhavioristes du technodéterminisme, consistent d'abord en des changements dans la façon même de « lire » ce qui est projeté sur l'écran. Quand nous voyons un travelling avant sur l'écran dans un film des premières années du cinéma, rien ne nous dit que ses contemporains voyaient aussi un travelling avant. Pour notre part, nous avons pris l'habitude de la lecture à la première personne : la figure grossit dans mon champ de vision parce que « j'avance » et que je m'approche d'elle. Mais les contemporains de Hepworth visionnaient surtout des plans à la troisième personne, qui leur désignaient en guise de place le centre de la boîte à trois faces mentionnée plus avant. Ils étaient de ce fait, vraisemblablement, amenés à interpréter d'abord le grossissement d'une figure comme le signe de sa croissance ou de son gonflement. Les lanternes magiques à lentille mobile les y encourageaient aussi.

Ainsi, Georges Méliès, dans son *Homme à la tête en caoutchouc* (1901), utilise-t-il un travelling avant pour montrer à ses spectateurs que « la tête gonfle ».

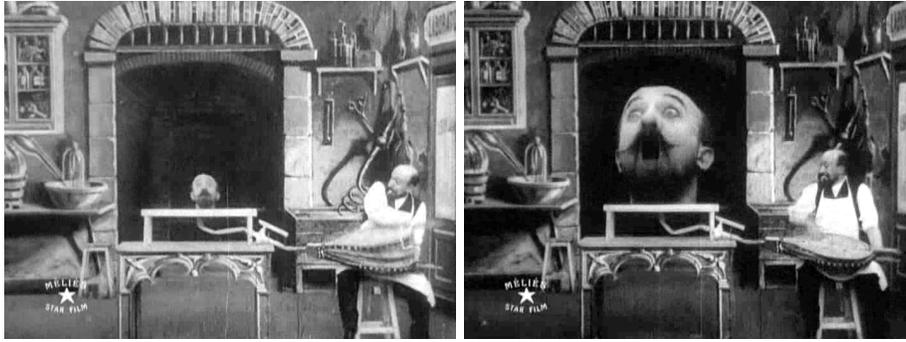


Figure 8. *L'homme à la tête en caoutchouc* (Méliès, 1901, en accès libre sur <http://archive.org>, consulté le 14/11/2012). Rompus à la détection des variations de la vitesse de déplacement centrifuge des points lumineux sur l'écran, impitoyables dans la traque des détourages tremblotants d'une transparence imparfaite, nous lisons « j'avance » où le film nous demande de lire « ça gonfle ».

Il faudra bien des années pour que le régime général de consommation des images animées à point de vue mobile autorise la lecture égocentrée (« j'avance ») à prendre le pas sur la lecture allocentrée (« ça grossit »). Ou, pour le dire autrement, pour que regarder un film constitue une *self-location task* (un travail perceptif centré sur la place que l'on occupe soi-même dans l'espace déplié en 3D à partir de l'écran 2D), et non plus une *object-location task* (un travail centré sur la place occupée par l'objet sur l'écran)¹². Dès 1933, on ne peut plus imaginer que la culture optique du spectateur est encore celle de l'époque de Méliès, et McLeod n'aura plus recours à l'astuce du travelling pour faire grandir ou rapetisser Alice – plus *aucun* réalisateur, en vérité, n'y aura recours.



Figure 9. À gauche, illustration d'origine de John Tenniel (1865, en usage loyal sur <http://aliceinwonderland.wikia.com>). La version de droite (*Alice in Wonderland*, McLeod, 1933, © Universal Studios) essaie de copier cet étirement sélectif, grâce à un système de miroirs déformants que nous trouvons aujourd'hui bien maladroit.

¹² Voir, pour les fondements psychophysiologiques de cette distinction, Amorim (2003).

L'*Alice* de 1933 est non seulement, comme on le voit ici, un film qui hérite de l'imaginaire visuel de la première édition de l'*Alice* de Carroll, mais un film qui hérite de l'arsenal technique du cinéma des premiers temps, qui n'est pas encore si éloigné de lui. L'astuce employée par McLeod rappelle en effet les lentilles déformantes utilisées dix-huit ans plus tôt seulement par Abel Gance.



Figure 10. *La folie du Docteur Tube* (Gance, 1915, © Le Film d'art – pas de détenteur ni de distributeur au 14/11/2012) raconte l'histoire d'un savant fou qui découvre une poudre modifiant l'apparence physique des gens. Habitué que nous sommes au *warping*, déformation sélective de l'image permise par la révolution numérique, nous avons aujourd'hui le plus grand mal à croire que les déformations proposées par Gance sont des déformations des corps, et non des déformations de l'image tout entière. L'utilisation d'un cache en iris, à droite, essaie de nous convaincre que le corps seul est touché, et non l'image.

Le dessin animé (version de Disney), puis le calcul numérique des images (version de Burton) vont permettre de représenter directement les variations de taille d'Alice. Cependant, aucun réalisateur n'emboîtera le pas à Lewis Carroll, lequel subjectivise ces variations :

« Quelle sensation bizarre ! dit Alice. Je dois être en train de rentrer en moi-même, comme une longue-vue ! » Et plus loin : « Elle se leva et s'approcha de la table pour voir par comparaison combien elle mesurait. »

Les adaptateurs de Carroll, en effet, vont privilégier le point de vue extérieur au personnage, c'est-à-dire le bon vieux point de vue du spectateur dans son théâtre à l'italienne – avec pour seule concession la plongée, qui accentue la petitesse d'Alice.



Figure 11. En haut, Kristine DeBell dans *Bill Osco's Alice in Wonderland: An X-Rated Musical Fantasy* (Townsend, 1976, © Media Home Entertainment). En bas, *Alice in Wonderland* (Burton, 2010, © Walt Disney Studios Home Entertainment). Burton a repris l'idée (point de vue en plongée à 45 degrés inclus), mais de manière plus pesante : dans la version porno, c'est au spectateur de comprendre qu'Alice a rétréci, car sa robe est devenue trop grande, tandis que, dans la version Burton, nous voyons Alice rétrécir en temps réel.

Conclusion : la lente transformation des régimes de visibilité

Comme il l'a été suggéré en ouverture de cet article, l'idée du regard changé par les dispositifs de médiation se trouve au cœur d'un débat qui oppose des approches culturalistes-constructivistes à des approches universalistes-écologistes. Les premières voient dans nos habitudes perceptives l'œuvre d'une structuration opérée par notre habitus social (sinon par notre langage, comme le veulent les théories impliquées dans le tournant linguistique). Les secondes considèrent plutôt ces routines perceptives comme le produit d'une évolution où l'époque moderne, même si on l'étend jusqu'à l'apparition du langage verbal, n'a quantitativement que peu d'importance. Si « je ne vois que ce que je crois » (vision constructiviste), défamiliarisation et bombardement visuels bousculent le sensorium. Si « je ne crois que ce que je vois » (vision écologiste où les êtres humains tendent à se laisser spécifier, par le biais de leurs sens, les qualités des objets de leur environnement), défamiliarisations et nouvelles façons de voir en provenance du champ de l'art bousculeront mes habitudes, mais j'aurai tendance à les attribuer au

processus de médiation qui s'interpose entre les objets et moi, au lieu de les incorporer (au sens littéral)¹³.

Par le biais d'*Alice* et de *Dracula*, la suite de cet article a avancé qu'en règle générale, du moins jusqu'à l'arrivée des *blockbusters* postmodernes de la fin des années 1970, le cinéma mettait l'accent sur le *cognitive mapping* de l'espace, privilégiant les rapports des objets filmés entre eux, conformément au modèle du spectateur bien campé au centre du théâtre à l'italienne. Des figures classiques comme le plan de situation ou *establishing shot*, le champ/contrechamp ou le raccord de regard, vont dans ce sens, nous disant toujours *qui est où* par rapport à *quoi* au sein de l'espace représenté à l'écran. Mais, ces quarante dernières années, et pour le dire avec des mots chers à Walter Benjamin, si ce système descriptif privilégiant l'*Erfahrung* n'a pas du tout disparu, il partage désormais l'écran (surtout dans les films pour enfants et les films d'action, mais pas exclusivement), avec un système concurrent basé, lui, sur une conception *égocentrée* de l'espace, et privilégiant donc l'*Erlebnis*. « *Qui est où* par rapport à *quoi* » y compte moins que « qu'est-ce qui m'arrive ? quel *transport de soi* suis-je supposé simuler, donc peu ou prou *éprouver* ? »¹⁴.

Mais cette transformation des régimes de visibilité n'est pas liée de façon déterministe, répétons-le, aux changements de techniques et de technologies. Comme le rappelle Bruno Latour (1985) en se servant des travaux de M. Baxandall sur la Renaissance italienne (1972) et de S. Alpers sur la peinture hollandaise du XVII^e siècle (1983), « culture de l'œil » et « vue du monde » n'évoluent que prises dans un réseau complet d'interactions avec toutes les dimensions de la vie sociale. C'est tout un monde qui change sans cesse, avec ses représentations dominantes et ses manières de regarder ces représentations, cependant que l'architecture perceptivo-cognitive de l'œil humain, elle, n'évolue que très lentement.

Références

Alpers, 1983 : ALPERS, Svetlana, *The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century*, Chicago, University of Chicago Press.

¹³ Pour des détails sur cette question, voir Jullier (2010; 2012).

¹⁴ On peut appuyer cette assertion, aussi, en étudiant le succès progressif, dans l'histoire du cinéma, d'un mouvement de caméra désormais fort à la mode, le *run and gun* (voir Jullier, 2013).

- Amorim, 2003** : AMORIM, M.-A., « What is my avatar seeing ? The coordination of “out-of-body” and “embodied” perspectives for scene recognition across views », *Visual Cognition*, vol. 10, n° 2, p. 157-199.
- Baxandall, 1972** : BAXANDALL, Michael, *Painting and Experience in Fifteenth Century Italy*, Oxford, Oxford University Press.
- Berger & Luckman, 1995 (1966)** : BERGER, Peter L., et Thomas LUCKMAN, *La construction sociale de la réalité [The Social Construction of Reality]*, trad. fr., Paris, Armand Colin.
- Bourdon, 1995** : BOURDON, Raymond, *Le juste et le vrai : Études sur l'objectivité des valeurs et de la connaissance*, Paris, Fayard.
- Bourdieu, 1987** : BOURDIEU, Pierre, *Choses dites*, Paris, Minuit.
- Bourdieu, 1994** : BOURDIEU, Pierre, *Raisons pratiques*, Paris, Seuil.
- Carroll, 1996** : CARROLL, Noël, *Philosophy of Mass Art*, Cambridge, Clarendon Press.
- Ivins, 1985 (1973)** : IVINS, William M., « La rationalisation du regard », *Culture technique*, n° 14, p. 30-37 [consultation le 14/11/2012 sur <http://documents.irevues.inist.fr>].
- Jeannerod & Frak, 1999** : JEANNEROD, Marc, et Victor FRAK, “Mental imaging of motor activity in humans” *Current Opinion in Neurobiology*, vol. 9, n° 6, p. 735-739.
- Jullier, 2010** : JULLIER, Laurent, “Should I See What I Believe ? Audiovisual Ostranenie and Evolutionary-Cognitive Film Theory”, *Ostrannenie*, Annie van den Oever (dir.), Amsterdam, Amsterdam University Press, p. 119-140.
- Jullier, 2012** : JULLIER, Laurent, « Une rétro-ingénierie du regard : L'exemple des voyages de Scrooge », *Cinématismes : La littérature au prisme du cinéma*, J. NACACHE et J.-L. BOURGET (dir.), Berne, Peter Lang, p. 73-90.
- Jullier, 2013** : JULLIER, Laurent, « Dis-moi ce que tu vois ! Le régime visuel du *run and gun* », *Mise au point*, n° 5, 1 avril 2013 (<http://map.revues.org/1371>).
- Jullier et Soulez, 2006** : JULLIER, Laurent, et Guillaume SOULEZ, *Stendhal, le désir de cinéma. Suivi des Privilèges du 10 avril 1840 de Stendhal*, Paris, Séguier-Archimbaud.
- Latour, 2006 (1985)** : LATOUR, Bruno, « Les “vues” de l'esprit : Une introduction à l'anthropologie des sciences et techniques » in *Sociologie de la traduction : Textes fondateurs*, M. AKRICH, M. CALLON et B. LATOUR, Paris, École des Mines, p. 33-70.
- Leveratto, 2006** : LEVERATTO, Jean-Marc, « Les techniques du corps et le cinéma : De Marcel Mauss à Norbert Elias », *Le Portique*, n° 17, Metz [consultation le 14/11/2012 sur <http://leportique.revues.org>].
- Mauss, 1966 (1934)** : MAUSS, Marcel, « Les techniques du corps », *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF [consultation le 14/11/2012 sur <http://classiques.uqac.ca/classiques>].
- Parker, 2010** : PARKER, Scott F., “How Deep Does the Rabbit-Hole Go? : Drugs and Dreams, Perception and Reality”, *Alice in Wonderland*

and Philosophy: Curiouser and Curiouser, Richard B. DAVIS (dir.), Hoboken, John Wiley & Sons Inc., p. 137-152.

Shusterman, 1998 : SHUSTERMAN, Richard, « La raison et l'esthétique entre modernité et postmodernité », in *La modernité en questions : De Richard Rorty à Jürgen Habermas*, J. GAILLARD, F. POULAIN et R. SHUSTERMAN (dir.), Paris, Le Cerf, p. 279-291.

Varela, Thompson et Rosch, 1993 : VARELA, Francisco, THOMPSON, Evan, et Eleanor ROSCH, *L'inscription corporelle de l'esprit : Sciences cognitives et expérience humaine*, Paris, Le Seuil.