

# Les médias comme machines à fantômes : projection de notre rapport à la mort, à la mémoire et à l'oubli

Chloé Duval

► **To cite this version:**

Chloé Duval. Les médias comme machines à fantômes : projection de notre rapport à la mort, à la mémoire et à l'oubli. Sciences de l'information et de la communication. 2016. dumas-02889133

**HAL Id: dumas-02889133**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02889133>**

Submitted on 3 Jul 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

## Master 1

Mention : Information et communication

Spécialité : Médias et communication

### Les médias comme machines à fantômes

Projection de notre rapport à la mort, à la mémoire et à l'oubli

Responsable de la mention information et communication  
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Clotilde Chevet

Nom, prénom : DUVAL Chloé

Promotion : 2015-2016

Soutenu le : 20/06/2016

Mention du mémoire : Très bien



## Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>I Le fantasme d'entrer en contact avec les morts</b>	<b>9</b>
a) Conserver une trace du mort	9
b) Théorisation de la dimension fantomatique du média	10
c) Les médias : tentatives de contact avec les morts	12
<b>II Le numérique et la figure du fantôme</b>	<b>17</b>
a) Internet : la cristallisation du temps	17
b) La figure du fantôme comme motif fictif de notre temps	18
c) Création d'un double numérique : les fantômes d'internet	20
<b>III Création de nos propres fantômes</b>	<b>23</b>
a) L'hubris de re-création de soi	23
b) Réalisation de fantasmes ancestraux : vaincre la mort	25
c) L'impossibilité de la société à penser l'oubli	27
<b>Conclusion</b>	<b>29</b>
<b>Sources</b>	<b>30</b>
<b>Annexes</b>	<b>34</b>

## Introduction

Une grande toile blanche tendue par un mécanisme métallique se chiffonne d'un coup, avec violence. Le réalisateur Jean-Luc Godard, dans son court-métrage *Dans le noir du temps*, surtitre : « les dernières minutes du cinéma ». Peu à peu apparaît, par une technique de surimpression comme incorporée dans la matière même de la toile, une image en noir et blanc : la photographie d'une femme et d'une tâche sombre dans laquelle on peut deviner un crâne, ou un cadavre. Réalisé et publié en libre accès sur internet en 2002, ce film porte en ces deux plans la conscience d'être média, support d'une image éternellement figée. Les « dernières minutes du cinéma » sont celles de la prise de conscience d'être média, support, non pas créateur d'images animées mais réflecteurs d'images figées et reproductibles, mortes, ou éternelles. Le fait de publier ce film sur internet est en soi une réflexion sur la transition médiatique et les possibilités offertes par les différents supports. Jean-Luc Godard prend du recul vis-à-vis du cinéma en re-médiatisant par un autre support, et avec une autre musique, des extraits de films qu'il sort de leur contexte et surtitre. Le détournement de sens qu'il opère dépasse leur utilisation première, au cinéma.

Ainsi, le média sera ici considéré dans sa **fonction de support et ce qu'il induit** : un moyen d'entrer en communication avec autrui, par le biais de la communication interpersonnelle, de l'information ou du spectacle. À la télévision et au cinéma, **on projette une image sur un support**. Au sens propre du terme, mais également au figuré : on projette son imaginaire, ses peurs, ses désirs ; au sens large **ses fantasmes**. Dans le *Dictionnaire Larousse* (2007), le fantasme est défini par la « représentation imaginaire traduisant des désirs plus ou moins conscients ». La re-présentation est déjà une médiation, le fantasme a donc besoin d'un support pour se projeter, un objet qui fasse effet de frontière : qui sépare et lie à la fois le sujet regardant, à la réalité. Les médias peuvent jouer ce rôle de par la multiplication de *dispositifs* nécessitant leurs mise en oeuvre. Le mot dispositif est entendu comme un « ensemble des pièces constituant un mécanisme, un appareil, une machine quelconque » (*Larousse*). Autant d'appareils pour accéder à une autre dimension : celle de la représentation et de la communication. **Autant de seuils et d'espaces intermédiaires dans lesquels l'imagination s'engouffre.**

Pour cela, les médias de l'information et de la communication ont souvent été investis par des croyances occultes, des tentatives d'accéder de l'autre côté du miroir,

dans des dimensions parallèles à notre monde : la communication avec des habitants d'une autre planète, la mort, ou tout simplement le passé.

Quotidien, mensuel, hebdomadaire, le journal lit l'actualité par un prisme différent en fonction de sa propre temporalité : ainsi, le médias nous inscrit dans un certain rapport à l'espace et au temps, comme l'analyse Emmanuel Souchier dans son analyse des Unes du journal local *L'Yonne Républicaine*<sup>1</sup>. En ce que le média s'inscrit dans un certain rapport au temps, il pose toujours la question de notre propre temporalité : l'échelle de notre vie, et donc le rapprochement inexorable de notre mort. Le cahier des naissances et des morts dans les journaux locaux le montrent bien : le média dont la longévité est ignorée, se déroule dans la temporalité limitée des humains. C'est pourquoi le média a toujours été un moyen de s'illustrer : faire perdurer son souvenir dans la mémoire collective, et au sens propre du terme se dessiner, s'esquisser dans une autre matière que celle du temps, éphémère et coulant, pour vaincre la vanité des choses. Au XIX<sup>ème</sup> siècle notamment, les Mémoires fleurissent dans le monde littéraire, comme un moyen de faire perdurer son oeuvre, et surtout soi-même, en ouvrant ses pensées à la foule des lecteurs, pour les faire vivre encore en eux, après la disparition de son auteur. Bien plus tard, les *Mémoires de Guerre* du Général de Gaulle (1954) illustrent cette volonté de subsistance : l'emphase romanesque et lyrique de certains extraits opèrent une vraie rupture avec l'image généralement largement répandue du général. On comprend que cette construction littéraire est le souhait de l'auteur, le fantasme de perdurer ainsi dans les mémoires.

Effectivement, avec la mort se pose la question de ce qui reste : la mémoire ; et ce qui se perd : l'oubli, comme autant d'apparitions fantomatiques d'un autre temps. Le terme fantôme est ici employé au sens large, et ses différentes acceptions exploitées, du sens propre au sens figuré.

**Les fantômes seront définis au premier degré** comme esprit revenant d'un mort. Dans le *Dictionnaire Robert*, il est défini comme une «apparition surnaturelle d'une personne morte». On remarque la médiation : ce n'est pas la présence d'une personne morte, mais son *apparition*, une «manifestation visible de quelque chose, de

---

<sup>1</sup> *La mémoire de l'oubli. Pour une poétique de infra-ordinaire*, Emmanuel Souchier, Communication & langages, n° 172, Necplus, 2012

quelqu'un » (*Larousse*). Dans *L'Encyclopédie des mondes qui n'existent pas*<sup>2</sup>, les fantômes sont « sans repos (et) reviennent éternellement sur les lieux du crimes dont ils furent la victime ou l'exécutant ». Selon ce même ouvrage, à Haiti, l'île du vaudou, les fantômes sont d'une autre sorte : ils se sentent oubliés par les vivants et reviennent, pour se rappeler à leur souvenir. Cette définition lie de façon étroite le fantôme avec le souvenir, comme une brise d'un passé révolu qui se refuse à l'oubli, et subsiste dans les mémoires, apparition soudaine.

**Au deuxième degré, l'être fantomatique** est celui qui existe uniquement par médiation, une machine de communication, et qui donc est incomplet. Le socle théorique de cette définition est la théorisation des médias par Deleuze comme « machine à fantômes », lui-même inspiré par *Les lettres à Milena* de Kafka<sup>3</sup>. Dans sa correspondance avec sa maîtresse, il écrit : « Et cependant je mentirais si je disais que vous me manquez car, c'est bien là la plus cruelle et la plus parfaite des magies, vous êtes là, comme moi, plus que moi ». Cette sensation de présence par l'absence même de sa maîtresse montre bien le double fantomatique que crée la communication, par le biais de ses différents médias. Cette sensation fantomatique est liée à l'absence de la chair, du corps. C'est une apparition incomplète d'autrui, d'un corps absent. Au cinéma, cette dimension fantomatique de l'être médié a souvent été représenté. D'une manière réaliste, on peut lier la communication épistolaire et la mort : dans *Je vais bien ne t'en fais pas* de P. Lioret, où l'héroïne pense entretenir une correspondance épistolaire avec un frère qui se révèle mort.

**Au troisième degré, le fantôme peut être entendu comme une incarnation.** D'un idéal, comme dans *L'Eve Future* (Villiers de l'Isle-Adam, 1886), où l'ingénieur Thomas Edison amène à la vie un corps entièrement composé de souvenirs d'une vivante, et crée ainsi sa vision de la féminité : une illusion... Au cinéma, Georges Franju l'aborde dans *Les yeux sans visage* en 1960 (qui inspire *La piel que habito* d'Almodovar, 2011) : un chirurgien greffe le visage de sa femme défunte sur un inconnu, qui est alors contraint d'incarner le fantôme de la bien-aimée.

Dans le rapport au temps que les médias induisent subsiste donc une manière de se rapprocher du passé, et ce pour plusieurs raisons. Parce qu'ils nous accompagnent au

---

<sup>2</sup> *L'Encyclopédie des mondes qui n'existent pas*, M. Page, R. Ingpen, 1987, Gallimard Jeunesse

<sup>3</sup> *Lettres à Milena*, F. Kafka, 1988, Gallimard, Paris

jour le jour, leurs archives sont un moyen de comprendre le quotidien d'antan et de toucher ainsi une forme de réalité, ou du moins d'authenticité. Parce qu'ils sont détenteurs de messages inscrits par nos ancêtres, comme autant de manières de perdurer en nos mémoires actuelles : autant de messages laissés à travers le temps. C'est pourquoi dans notre rapport au média s'inscrit toujours, inconsciemment ou non, un rapport à la mort, et donc à ceux qui nous en rapprochent : nos morts, nos souvenirs et notre anticipation de l'oubli. Il est donc intéressant de se poser la question : **Dans quelle mesure projette-on sur les médias notre rapport à la mort ?**

Tout au long de la réflexion, cette interrogation se décline en trois questions principales, appuyées par des exemples puisés dans la culture cinématographique et télévisuelle. La projection d'un tel imaginaire sur les médias de l'information et de la communication s'illustre effectivement au cinéma, art du fantasme par excellence : de son dispositif à sa production, il leur donnent forme dans leurs expressions les plus extrêmes. Maxime Scheinfeigel analyse ainsi la proximité de dispositif des images oniriques et des images filmiques, comme inscrite en profondeur dans l'histoire du cinéma. « Des films se pensent comme les rêves se forment<sup>4</sup> » : le cinéma produit les fantasmes que nous rêvons. Un miroir déformant, poussant à bout des expressions réelles ou inspirant la réalité, en un phénomène de rétro-action permanent.

**Comment les médias nous permettent d'accéder aux morts ?** En se penchant sur l'histoire des médias, on découvre qu'ils ont été, dès leurs débuts, investis par certains d'une dimension occulte. Dans un premier temps, on remarque une volonté de conservation du souvenir du mort par le biais d'un média, puis l'utilisation de ce dernier pour tenter d'entrer concrètement en contact avec le monde des morts. Dû à une volonté de conserver une trace de la personne disparue, ces tentatives de contact sont nombreuses et révèlent quelque chose de la dimension fantomatique du média, dont la théorisation par Gilles Deleuze nous servira de corpus.

**Dans quelle mesure l'évolution des technologies altère-t-elle notre rapport au média ?** Dans un second temps, l'arrivée du numérique questionne cette dimension fantomatique du média, en ce qu'il semble « désenchanter » le dispositif analogique, pleins de failles technologiques où se glissaient l'imagination. L'hypothèse prend

---

<sup>4</sup> *Rêves et cauchemars au cinéma*, Maxime Scheinfeigel, 2012., Armand Colin

cependant le contrepied de cette théorie : l'arrivée du numérique ne va pas « désenchanter » les médias, mais déplacer son rapport au fantômes. On passe du média qui aide à entrer en contact avec les morts, au média qui entretient un lien avec la figure du fantôme, motif fictif et médiatique de notre temps. Tout d'abord par le biais d'une nostalgie croissante du passé (dont la théorisation par Katharina Niemeyer, maître de conférence à l'Institut Français de la Presse et chercheuse au CARISM, nourrira la réflexion) ; mais aussi par l'être fantomatique que nous nous créons, notre avatar technologique, dans un monde d'accessibilité permanente. Cet être médiatique nous conduit peu à peu à une déréalisation progressive d'autrui, remplacé par un être « médié », sans corps, que Kafka qualifiait, dans ses *Lettres à Milena*, de fantomatique. Avec le numérique, on passe du média qui aide à entrer en contact avec les morts, au média qui entretient des similitudes avec le fantôme : il crée ses propres fantômes. On en revient à cette volonté de conserver quelque chose du défunt : la matière change mais le désir demeure et se transforme peu à peu, avec l'aide des médias numériques, en une volonté de création, re-création de nous-mêmes, déjà présente dans la forme littéraire des Mémoires.

**Dans quelle mesure l'évolution des technologies altère-t-elle notre rapport à la mort ?** Le dernier mouvement de pensée s'établit autour de l'hypothèse que l'arrivée du numérique a changé notre rapport à la mort : en plus d'une volonté de conservation du mort, la création d'un avatar de soi-même par le biais de la télécommunication a pour objectif une immortalité numérique. Ainsi, la toute-puissance des technologies de la communication aboutit à un hubris de l'homme dont les manifestations les plus surprenantes sont les tentatives de vaincre numériquement la mort. Cette volonté de demeurer pour toujours sur un média donné nous ramène à la prégnance de la figure du fantôme et à l'impossibilité de notre société à penser l'oubli. Les travaux de L. Merzeau nous serviront pour cela de socle théorique.

## I Le fantasme d'entrer en contact avec les morts

### ***Comment les médias nous permettent d'accéder aux morts ?***

*Hypothèse : Dès leurs débuts, les médias de l'information et de la communication ont été investis d'une dimension occulte.*

*Synthèse : La conservation du souvenir du mort et les premières tentatives de contact entraînent une relation presque intime au média, dont la transition numérique changera les codes.*

#### **a) Conserver une trace du mort**

« La présence cadavérique établit un rapport entre ici et nulle part », affirme Maurice Blanchot<sup>5</sup>. Effectivement, le corps du mort est froid et sans expression, mais c'est la dernière relique d'une vie révolue, d'un souvenir d'autrui que l'on voudrait vivace. Ce reliquat dont on va bientôt se défaire garde néanmoins l'empreinte de la personne disparue, la preuve de sa vie et du vide laissée derrière elle. Dans le film *Plein Soleil* (1960) de René Clément, c'est le corps du mort qui crie la vérité. Après un meurtre intéressé, Mr Ripley fait croire à un suicide et oeuvre pour toucher l'héritage. Le corps, malencontreusement attaché à un voilier révélera la supercherie. Le plan séquence de sa découverte montre bien le caractère éminemment vrai d'un corps, les conséquences de sa présence. En gros plan, la caméra cadre l'un après l'autre les personnages, la coque du bateau qui remonte à la surface, puis la corde enroulée par erreur à la proue, charriant lentement le cadavre, qui sort mécaniquement des flots. Mettant en parallèle des visages vivants, à l'épreuve du soleil et du vent, et ce corps transi, dont le seul morceau de chair en vue est une main en décomposition, ce plan séquence révèle le cadavre au grand jour, évidence irréfutable, et inacceptable au regard. Pour pallier le caractère inacceptable de sa décomposition, on remarque, dans les rites funéraires et le processus du deuil, un désir de conserver quelque chose du mort. Cette volonté de conservation passe souvent par le fait de cristalliser ce corps encore intact, détenteur sacré de la vie du défunt, véritable relique. Le tabou de la représentation de la mort, apparu au XXème siècle, nous éloigne grandement de certaines pratiques ancestrales alors courantes dans les rites funéraires.

---

<sup>5</sup> *L'Espace littéraire*, M. Blanchot, Paris, Gallimard, 1955, p. 348-349

Ainsi, le masque mortuaire date de l'Antiquité moule le visage du défunt dans la cire et conserve la dernière expression du mort en une matière tangible sans abîmer le cadavre. Par un autre médium, Le Tintoret, peintre italien du XVIème siècle, conserve une empreinte de sa fille en effectuant son portrait posthume, acte immortalisé par le peintre Léon Cogniet dans son tableau de 1843, *Le Tintoret peignant sa fille morte*<sup>6</sup>. Au lit de mort de Victor Hugo, pas moins de douze artistes furent convoqués, et Man Ray produit de Proust, un portrait posthume<sup>7</sup>. Longtemps réservés à une élite, ces portraits posthumes se démocratisent avec l'invention du daguerréotype (inventé par Louis Daguerre) en 1835, premier procédé photographique exploitable commercialement et au résultat durable. Cette commercialisation entraîne à l'époque victorienne la pratique des portraits post-mortem : embaumer ses morts et tirer leur portrait, parfois en compagnie des vivants. Dans un contexte économique décroissant, les portraits peints deviennent un luxe. Cette pratique qui peut aujourd'hui paraître morbide montre bien l'importance du média comme support de souvenirs, au même titre que la peinture, mais exhibe également l'importance du corps dans la représentation artistique. La co-existence du Tintoret peignant et de sa fille morte ne choque pas dans le tableau de Léon Cogniet, alors que les portraits post-mortem réunissant mort et vivant, comme sur un pied d'égalité, et troublent en cela la frontière de la représentation de la mort, par la présence du corps authentiquement figé par la photographie<sup>8</sup>. Il est cependant important de remettre ces pratiques dans leur contexte culturel : une époque où les vivants côtoyaient la mort au quotidien, où à Paris, les cadavres anonymes étaient exposés en vitrine des morgues pour être identifiées. Dans un contexte où la représentation médiatique est rare, les portraits post-mortem étaient souvent les seules représentations du défunt, alors nécessaire pour le travail du deuil. Conserver une trace, un souvenir, est un premier pas vers un contact mémoriel, spirituel, avec le défunt.

## **b) Théorisation de la dimension fantomatique du média**

Si le média permet d'inscrire le dernier instant du défunt, que ce soit par le biais de la peinture ou de la photographie, on peut s'interroger sur le fantasme d'un réel contact avec les morts par le biais des médias de communication, comme le téléphone ou la radio.

---

<sup>6</sup> cf photo en annexe n°1

<sup>7</sup> cf photo en annexe n°2

<sup>8</sup> cf photo en annexe n°3

Ces objets techniques ne représentent-ils pas au contraire une certaine forme de technologie, de scientificité dans lesquelles les croyances occultes n'ont pas leur place ? Il est intéressant de se pencher tout d'abord sur la théorisation de ces contacts avec l'au-delà, pourquoi les médias ont un potentiel occulte. Puis, dans une troisième sous-partie, d'analyser des exemples concrets de contact avec le monde des morts, et ses figures emblématiques, entre sciences et spiritualisme.

« Allô ? Allô ? », une voix d'outre-tombe surgit dans un intérieur bourgeois, par le biais d'un combiné téléphonique. Dans *Night Call*, épisode de la série télévisée *Twilight Zone* réalisé en 1964 par Jacques Tourneur (*La Féline*, 1942), une vieille femme reçoit des appels de son fiancé défunt, car un fil téléphonique s'est enfoncé dans sa tombe, lors d'une nuit d'orage. Le « Allô » de la voix caverneuse, sort d'une matière physique. Ainsi, est abordé à la télévision un contact fantasmé entre les morts et les vivants, suivant un schéma de télécommunication classique. Il est alors intéressant de ré-interroger le schéma de communication théorisé par Shannon et Weaver en 1948<sup>9</sup> : un émetteur transmettant un message à un récepteur par le biais d'un canal qui occasionne un bruit parasite lors de la réception du message. Dans le cadre de la communication avec le fantôme (au cinéma ou à la télévision), il est intéressant de souligner que la communication devient la condition *sine qua none* de la vie du revenant : le fantôme n'existe que par la communication. C'est le fait d'entrer en contact avec le vivant qui fait sa qualité de fantôme, qui le ramènent au souvenir, et donc à une sorte de vie. C'est la communication pour la communication, la tautologie même du contact. Dans un de ces cours à l'université Paris 8, le théoricien du cinéma Gilles Deleuze (1925-1995) aborde partiellement ce sujet, en évoquant les fantômes comme des « êtres » et explique le choix de ce mot : « je ne dis pas existence puisque ça n'existe pas hors de son expression »<sup>10</sup>. Ainsi, Deleuze caractérisait les machines modernes de communication de « machines à fantômes », reprenant un concept évoqué par l'écrivain Kafka (1883-1924) dans ses *Lettres à Milena* (1988). Ouvrage composé de sa correspondance avec sa maîtresse, il y explique cette sensation de proximité et d'absence du correspondant, comme ravi par le média même. Selon lui, le média prend part à la relation d'une manière intrusive puisque les êtres sont divisés : « La grande facilité d'écrire des lettres doit avoir introduit dans le

---

<sup>9</sup> *Théorie Mathématique de la communication*, Shannen Weaver, Claude E. Shannon, Les classiques des sciences humaines, 1975

<sup>10</sup> *Cours de cinéma 2*, 10 au 26 février 1992, disponible en version audio sur le site de l'université Paris 8, cf webographie, notions construites dans son ouvrage *Cinéma 2 : L'image-temps*, Les Editions de Minuit, 1985, Paris

monde du point de vue purement théorique, une terrible dislocation des âmes (...) C'est un commerce avec des fantômes, non seulement du destinataire mais encore avec le sien propre»<sup>11</sup>. Selon lui, « les baisers écrits ne parviennent pas à destination, les fantômes les boivent en route ». « L'humanité le sent et lutte contre le péril, elle a cherché à éliminer le plus qu'elle pouvait le fantomatique entre les hommes, à obtenir entre eux des relations naturelles, à restaurer la paix des âmes en inventant le chemin de fer, l'auto, l'aéroplane, mais ça ne sert plus de rien. Ces inventions étaient faites une fois la chute déclenchée. L'adversaire, c'est à dire les fantômes est tellement plus calme et tellement plus fort : après la poste, il a inventé la télégraphie, le téléphone sans fil, les esprits ne mourront pas de faim mais nous, nous périrons<sup>12</sup>». Ainsi, Kafka évoque le potentiel des médias à ravir l'interlocuteur, à créer entre les deux communicants une relation fantomatique, « médiée » et donc dépourvue de corps. Une relation uniquement spirituelle dont la communication à retardement n'arrive à épancher les âmes qu'à moitié : le temps, la distance vide le message de son contenu, et le rend peu à peu obsolète. Ainsi, Deleuze qualifie les médias de « machines à fantômes » de par la multiplication des dispositifs techniques dans lesquelles s'engouffrent les messages, qui vivent autour de nous comme des expressions, des reflets d'un affect. «J'appelle fantôme ou entité (une chose) abstraite de toute coordonnée spatio-temporelle, c'est cela un fantôme. On vit dans les fantômes »<sup>13</sup>.

### **c) Les médias : tentatives de contact avec les morts**

Les médias sont donc créateurs de ce que Deleuze appelle « fantôme » : davantage une incarnation fantomatique de nous-mêmes (le fantôme au deuxième degré) que créature fantastique. Le sentiment évoqué par Kafka du dédoublement de l'être alors fantomatique peut nous permettre de comprendre en quoi les médias ont nourris autant de fantasmes de communication avec l'au-delà.

Dans le premier épisode de la série télévisée *Les Revenants*, écrite et réalisée par le français Fabrice Gobert (*Simon Werner a disparu*, 2010) les fantômes reviennent peu à peu, et, ignorant leur propre mort, rentrent au foyer familial. Camille, douze ans, revient un

---

<sup>11</sup> *Lettres à Milena*, F. Kafka, 1988, Gallimard, Paris, p.260

<sup>12</sup> *Lettres à Milena*, F. Kafka, 1988, Gallimard, Paris, p.260

<sup>13</sup> *Cours de cinéma 2*, 10 au 26 février 1932, disponible en version audio sur le site de l'université Paris 8, cf webographie, notions construites dans son ouvrage *Cinéma 2 : L'image-temps*, Les Editions de Minuit, 1985, Paris

soir d'hiver. Seule dans sa chambre, elle attend le retour de sa jumelle, Lena. Ignorant son absence de plus de cinq ans et son accident de voiture, elle se colle contre le mur mitoyen de leurs deux chambres et frappe trois coups, lorsqu'elle entend sa soeur entrer. Il est intéressant de souligner que les deux soeurs sont alors dans un état d'esprit radicalement différent : Camille pense être dans le quotidien, alors que Lena, dès qu'elle entend toquer sur le mur mitoyen, a déjà plongé dans le fantastique. Le point de vue bascule du côté de Lena, lors de l'entrée de Camille dans sa chambre. Filmé en plan séquence, la caméra suit lentement les bruits du passage de Camille, de l'autre côté du mur, jusqu'à la poignée de la porte qui s'actionne. Le raccord en contre champ ne dévoile alors que l'amorce en clair-obscur de la revenante, ombre découpée dans la lumière tamisée de la chambre. En montage alterné, cette séquence de retrouvailles suit les deux personnages, de par et d'autre du mur, avec comme lien entre les deux espaces, ce code frappé contre le mur, que l'on imagine mis au point pendant l'enfance : preuve d'une complicité. Faits de petits coups frappés avec l'index retourné, c'est un véritable dialogue (Camille frappe un nombre de coups mesurés, choisis, Léna répond, puis Camille entre), qui peut rappeler le code morse utilisé pour le télégraphe et inventé par Samuel Morse et Alfred Lewis Vail en 1838. En 1848, Margaret et Kate Fox, utilise ce même code pour communiquer avec les esprits, et deviennent peu à peu les piliers fondateurs du spiritualisme moderne anglo-saxon. La reprise de ce code entre Léna et Camille dans *Les Revenants* montre que le cas des soeurs Fox, même après la révélation de leur supercherie en 1888, contribue grandement à nourrir un imaginaire collectif populaire autour de la figure du fantôme et de la communication avec les morts, à réinvestir et détourner. Ici, Fabrice Gobert détourne les codes du spiritualisme, souvent mis en scène au cinéma comme un phénomène paranormal reposant sur l'angoisse, le suspens, voire l'épouvante ; comme le montre le film d'horreur *Poltergeist* (Gil Kenan, 2015), inspiré du phénomène Fox. Dans *Les Revenants*, ce langage mais aussi les codes du film d'épouvante (insert sur des objets mise mouvement d'eux-mêmes, découpe d'une silhouette en clair-obscur) servent au contraire une séquence émotionnelle de retrouvailles reposant sur une intrigue de drame familial. Ce jeu sur l'histoire du genre montre sa prégnance dans nos représentations cinématographiques.

On compte ainsi, quelques années après l'invention du code morse, l'invention du téléphone, brevet déposé par Alexandre Graham Bell en 1874. L'ingénieur Edison, surnommé « l'homme au mille brevets », notamment inventeur du phonographe (1877), de l'ampoule électrique (1879) et du format de pellicule 35mm (1891) consacre les dix

dernières années de sa vie à son invention la plus ambitieuse, baptisé le nécrophone<sup>14</sup>, un téléphone qui permettrait de communiquer avec les morts. Fondée sur une théorie de l'enregistrement sonore, le nécrophone semble, selon les quelques articles écrits à l'époque à son sujet, être une association entre des croyances occultes et des notions scientifiques relative à la mémoire organique. Selon Edison, les humains seraient composés de millions « d'unités de vie »<sup>15</sup> qui se disperseraient dans l'éther à la mort d'un individu, pour en recomposer un autre. Le nécrophone serait alors à même de capter ces unités de vies dispersées avant qu'elle ne se regroupent de nouveau, et enregistrer ainsi les dernières paroles du défunt. Edison mourra en 1931 sans avoir achevé cette invention, mais ses recherches mêmes sont hautement symptomatiques de croyances à l'époque répandues d'un pouvoir surnaturel de l'électricité, commanditaire de la vie et de la mort. Fondé sur la théorie du magnétisme animal de Franz Anton Von Mesmer (1737-1815) qui affirme le principe électrique d'animation des corps et en conclut la « présence d'un fluide électrique universellement répandu entre les corps »<sup>16</sup>. Ce principe électrique établit la base de la croyance (propagé par le mysticisme) selon laquelle l'électricité est au fondement du principe de la vie. Certaines inventions d'Edison prouvent effectivement son adhésion à cette théorie : la chaise électrique en 1888 est une « thanatotechnique »<sup>17</sup> : l'arrêt cardiaque par puissance électrique. De nos jours, les électrochocs tentent de remplacer la pulsation électrique causée par le battement du coeur pour maintenir un patient en vie. Il est intéressant de constater qu'Edison dépose quelques années plus tard, en 1891, le brevet pour la pellicule 35 mm : il réunit à lui seul la dimension scientifique et son pendant fantasmagorique de ces expériences. Dans son ouvrage *Des Revenants (corps, lieux, images)*, Olivier Schefer synthétise : « l'électricité relie le monde physique et métaphysique », « renvoyant à l'articulation de l'intellect et de la matière ». Les fantasmes de séries télévisées ont ainsi comme fondement une histoire d'ingénierie technique au plus près de la frontière supposé entre les monde des morts et des vivants, rendu vivace par de nombreuses anecdotes, dont l'enregistrement involontaire de la voix des morts.

---

<sup>14</sup> Voir annexe n° 8

<sup>15</sup> Thomas Edison, *Mémoires et observations*, trad. Max Roth, Flammarion, Paris, 1938, p. 199.

<sup>16</sup> *Des Revenants, corps, lieux, images*, Olivier Schefer, p. 80, 81, 87, Bayard Éditions, Paris, 2009

<sup>17</sup> concept développé par Michel Serres dans *Hominescence*, Le Pommier, Paris, 2001, p. 28.

Ainsi, en 1959, le documentariste Friedrich Jurgenson (1903-1987) entend en réécoutant une bande audio la voix d'un homme parlant norvégien, qui n'était pas présente lors de l'enregistrement. Il débute alors des recherches et réussira, selon la légende, à en capturer des centaines, dont celle de Van Gogh. On raconte même que le jour de sa mort, une image de son visage se serait imprimée entre les fibres analogiques de l'écran de télévision de deux ses amis, visible sur le cliché Polaroid pris par l'un d'eux<sup>18</sup>. Ses histoires ont contribué à alimenter de nombreuses croyances et tentatives de contact avec les morts par le biais d'appareils électroniques à bande magnétique ou analogiques : les mécanismes techniques laissaient encore apercevoir les failles, contrairement au numérique dont le support ne permet plus la même latence. Dans un entretien accordé au *pure player Rue 89*<sup>19</sup>, Philippe Baudouin (chargé de réalisation sur France Culture, spécialiste des enregistrements occultes et réalisateur du documentaire radiophonique *Les langues de l'éther*, 2014) affirme que ces chercheurs de voix disparues fétichisent « l'enregistrement sonore ». « On projette sur la bande de la mémoire, de l'affect, du souvenir, sur un objet matériel qu'on en vient à vénérer ». On remarque une fois encore l'importance de la projection, et pour cela d'un matériel technique physique, tangible. La question du numérique se pose donc en des termes problématiques. Selon P. Baudouin, « c'est l'erreur, la part d'approximatif et d'ambivalence qui va à son tour générer la possibilité d'entendre et de rendre audible les phénomènes », les « bruits blancs » du grésillement radiophonique, la neige sur les écrans de télévision laissent une marge d'erreur, très réduite dans le numérique, qu'il qualifie de « support froid ». Jeffrey Sconce, historien des médias<sup>20</sup>, affirme à son tour : « Il me semble que quelque chose s'est effacé avec l'ère du numérique : cet espace fragile entre le signal et le bruit que l'on perçoit ».

« Depuis les premières pratiques funéraires jusqu'aux enregistrements de l'image ou de la voix, les techniques de mise en trace ont toujours été indissociables d'une pensée de la mort », écrit L. Merzeau<sup>21</sup>. Dans ce cadre, il est intéressant de ré-interroger le schéma de Shannon et Weaver en incluant cette notion de « bruits ». Ce dernier que les théoriciens qualifiaient de parasite, était le bruit des interférences lorsque les messages codés étaient distribués par radio. Le schéma des travaux de décodage des

---

<sup>18</sup> cf photo en annexe n°7

<sup>19</sup> <http://apps.rue89.com/2014-fr/>

<sup>20</sup> *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Jeffrey Sconce

<sup>21</sup> *Données post mortem*, L. Merzeau, Hermès, 53, CNRS éditions

communications ennemies menés par Shannon lors de la Seconde Guerre Mondiale, trouve un retournement de sens intéressant dans le cadre des tentatives de communication avec les défunts : ce bruit jugé « parasite » pour la bonne transmission des messages est alors nécessaire pour faire advenir la marge d'erreur, et qui permettait l'intrusion dans le message, d'une voix d'outre-tombe.

## II Le numérique et la figure du fantôme

### ***Comment l'évolution des technologies altère-t-elle notre rapport au média ?***

*Hypothèse : L'arrivée du numérique ne va pas « désenchanter » les médias, du fait du lien qu'il entretient avec la figure du fantôme.*

*Synthèse de partie : Du média qui aide à entrer en contact avec les morts, au média qui entretient des similitudes avec le fantôme : qui crée ses propres fantômes.*

#### **a) Internet : la cristallisation du temps**

Si l'arrivée du numérique marque un changement dans ce type de recherches, la figure du fantôme reste pour autant prégnante dans les représentations médiatiques, ainsi que dans le mode de fonctionnement du média même. On assiste à une transition d'un média qui aiderait à entrer en contact avec les morts, à un média qui entretient une similitude avec la figure du fantôme, voire qui crée ses propres fantômes. Adeline Wrona (chercheuse au GRIPIC) affirme avec justesse la durabilité du numérique : « La pierre des cimetières, le papier du livre ou du journal conservent les traces écrites déposées par les vivants pour perpétuer le souvenir des disparus. En revanche, le texte numérique ne vieillit pas<sup>22</sup>». Inchangé, le numérique est figé dans une temporalité encore indéterminée, à l'instar du fantôme, corps mort sans ridules. Comme un processus de gel instantané, internet cristallise des événements ponctuels du flux d'une vie. Facebook par exemple, en incluant dans les « amis » des connaissances de passage, fige des rencontres éphémères à l'échelle d'une unité temporelle qu'il nous est impossible de mesurer à l'heure actuelle, et que l'on associerait donc à l'infini. Peu à peu, la collecte de toutes ces informations ponctuelles nous construit dans les réseaux sociaux, un passé de plus en plus détaillé et précis dont notre seul souvenir n'aurait pas gardé la trace. Ainsi, il permet d'offrir à l'utilisateur une appréhension complète de l'avatar d'autrui : ses occupations actuelles, son présent mais également son passé, par le biais des photos anciennement publiées et de l'historique des publications. Internet se peuple d'un passé grandissant au fur et à mesure des années, dans lequel il est facile de se replonger. Cette proximité du passé sur

---

<sup>22</sup>Adeline Wrona, « La vie des morts : *jesuismort.com*, entre biographie et nécrologie », *Questions de communication*, 19 | 2011, 73-90

internet alimente pour les internautes une nostalgie croissante, sous-tendu par les progrès permanents des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC).

## **b) La figure du fantôme comme motif fictif de notre temps**

Effectivement, le monde contemporain est témoin d'un progrès croissant dans le domaine des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC), visibles sur de très courtes durée. Ainsi, d'une année sur l'autre, Apple commercialise des produits nettement plus sophistiqués que les précédents. Sur une durée de neuf ans, les progrès technologiques réalisés par l'entreprise sont impressionnants, il suffit pour cela de comparer l'ergonomie et les fonctionnalités du premier Iphone lancé en janvier 2007 avec l'Iphone 6S, son successeur de 2016 aux fonctionnalités démultipliées. Ces avancées éclairs nous rendent spectateurs et utilisateurs de technologies croissantes, dont les nouveautés permanentes rendent obsolètes les modèles précédents. On se souvient avec nostalgie du premier Iphone de 2001, encombrant et arrondi, lorsqu'on acquiert en 2006 l'Ipod Nano, une version miniaturisée, au design anguleux. A l'échelle d'une adolescence, on voit ce que la technologie éclair laisse derrière nous, délaissant ses créations avant l'obsolescence.

Katharina Niemeyer, maître de conférence à l'Institut Français de la Presse et chercheuse au CARISM<sup>23</sup>, théorise ainsi cette sensation de dépassement en abordant la nostalgie dans les médias. Invitée par le programme ENEID (Eternités Numériques<sup>24</sup>) en novembre 2015, elle présente ses travaux sur « l'éternité de l'irréversible et la nostalgie comme pratique médiatique », ainsi qu'à la revue Effeillage<sup>25</sup>, dont la vidéo est visible en ligne<sup>26</sup>. Dans cette intervention, elle détaille sa définition de nostalgie en quatre acceptions (le mal du pays, le temps qui n'est plus, la projection vers l'avenir et la nostalgie du futur) pour souligner la forte augmentation de production nostalgique médiatique, particulièrement dans les réseaux sociaux. Elle cite la mode du vintage et d'innombrables Tumblr de tendances (dans lequel on note également des thèmes de site internet : le

---

<sup>23</sup> Centre d'Analyse et de Recherche Interdisciplinaires sur les Médias

<sup>24</sup> en partenariat avec les universités Sorbonne Nouvelle, Sorbonne Paris Cité, Paris 13 et UTC (Université Technologie de Compiègne) et l'ANR Sociétés Innovantes

<sup>25</sup> Initiative interne au CELSA (École des hautes études en sciences de l'information et de la communication)

<sup>26</sup> <http://effeillage-la-revue.fr/portfolio-item/la-nostalgie-dans-les-medias-par-katharina-niemeyer/>

vintage devient une composante même de l'ergonomie du site), ainsi que les filtres mélioratifs d'imitation Polaroid ou pellicule sur l'application photographique Instagram. Suivant des codes par nostalgie ou goûts esthétiques, le vintage devient le vecteur principal de la tendance, comme peut attester le blog *Where is the cool ?*<sup>27</sup> dont la première page du 30 mai 2016 montre une télévision analogique<sup>28</sup>. Cette nostalgie du passé médiatique est également visible à l'échelle de durée bien plus courte, comme l'atteste les nombreux sites internet relayant les repères médiatiques des années 90 (animations, jeux vidéos, émissions de télévision tous médias confondus...)<sup>29</sup>.

Cette nostalgie se ressent dans le choix des thèmes fictifs contemporains où la prégnance des fantômes, revenants, ou non-vivants au sens large est symptomatique. On ne compte plus les séries télévisées récentes qui remettent au goût du jour la thématique du revenant (notamment *Les Revenants*, *The Walking Dead*) déclinées sous toutes ses formes, comme le vampire : de Francis Ford Coppola (*Dracula*, 1992) à la saga de romans jeunesse *Twilight* (Stéphanie Meyer, 2006, 2007, 2008), en passant par la série télévisée *True Blood* et le réalisateur Jim Jarmusch (*Only Lovers Left Alive*, 2013). Vivant immortel ou mort éternel, le vampire hante les humains en les vidant de leur substance pour exister: le passé refait surface et sape progressivement toute tentative de vie au présent. Ainsi, le non-vivant au sens large du terme est une figure fictive contemporaine très prégnante dans nos représentations collectives, au cinéma ou à la télévision. Les fantasmes du passé auquel on ne réchappe pas et qui prouvent par sa présence, l'inconsistance du présent.

La prégnance de la figure du non-vivant dans les productions audiovisuelles incarne ainsi la nostalgie croissante : les progrès éclair de la technologie remettent sans cesse à jour nos habitudes médiatiques, obsolètes avant l'heure. Si ce premier lien entre l'ère numérique et la figure du fantôme est purement symbolique, il est à présent intéressant de se pencher sur les liens entre numérique et fantôme dans le fonctionnement même des médias.

---

<sup>27</sup> [whereisthecool.blogspot.fr](http://whereisthecool.blogspot.fr)

<sup>28</sup> voir annexe n°4

<sup>29</sup> <http://www.topito.com/top-trucs-annees-90s>

### c) Création d'un double numérique : les fantômes d'internet

« Et cependant je mentirais si je disais que vous me manquez car, c'est bien là la plus cruelle et la plus parfaite des magies, vous êtes là, comme moi, plus que moi ; où je suis, vous êtes, comme moi, plus que moi. Je ne plaisante pas, il m'arrive de penser que c'est *moi* qui vous manque ici, puisque vous y êtes<sup>30</sup>». Dans ses *Lettres à Milena*, Kafka introduit ce sentiment de dualité lors de l'écriture de ces lettres, qu'il qualifie également de « terrible dislocation de l'âme ». Ce déchirement entre réelle personnalité et double d'écriture nous ramène à présent à la création de l'avatar sur internet, le « profil », expression fantomatique de nous-mêmes, vidée de sa substance corporelle. Au regard du phénomène de bipolarité entre le profil internet et la vraie personnalité des internautes, la réflexion de Kafka est d'une modernité absolue.

Premièrement, les sites internet de communication de Facebook à Tinder toutes catégories confondues (social, rencontres amoureuses, professionnel) ont tous la condition *sine qua none* de la création d'un profil numérique. Ce pré-requis établit cette « dislocation » de la personnalité, et une re-crédation de soi-même en la figure de l'avatar. Deuxièmement, la projection de son imaginaire sur l'avatar d'autrui entérine la dislocation en donnant plus de poids à l'avatar numérique. Effectivement, sans ce rapport au corps inévitable dans les rencontres quotidiennes, on déréalise autrui, fantômes projetés sur le support de son avatar alimenté de publications. Une publication écrite, une photographie ; ce sont-là des éléments réceptacles laissant une grande marge de manoeuvre à l'imagination, supports idéaux car « authentiques ». Les publications composent une vitrine représentative d'un individu donné, une première projection de cette personne sur elle-même par le biais de l'interface internet. Le profil subira ensuite une deuxième projection, de la part d'autrui. Ses interfaces et ses supports, autant de barrières à l'authenticité, créent un univers dont les lois de la communication dérogent à celles de la vie courante. Effectivement, la communication sur internet, en ce qu'elle est majoritairement écrite répond à un idéal de signification : affranchi de la gestuelle et de son signifiant, les mots sont les seuls décisionnaires.

Olivier Schefer applique très justement des mots sur la sensation de ce nouvel état d'être médiatique, ainsi que l'importance croissante de l'avatar face à notre

---

<sup>30</sup>*Lettres à Milena*, p.260, F. Kafka, 1988, Gallimard, Paris

corporéité : « les ordinateurs que nous utilisons en permanence ne nous transforment pas en machines dépourvues d'âme comme le suggèrent plusieurs films de science-fiction des années 1950 (...). Ce serait plutôt le contraire, ces machines nous rendent trop spirituels, faisant de nous des formes irréelles et fantomatiques »<sup>31</sup>. Le réalisateur Spike Jonze l'illustre dans son film *Her* : une histoire d'amour entre un jeune divorcé et son nouveau système d'exploitation informatique, Samantha. Tout d'abord platonique, la relation entre eux évolue à tel point que le couple trouve même une solution pour répondre au désir sexuel : l'absence de corps n'a plus d'importance, comme lors du visionnage de vidéo pornographique, car l'intérêt se situe au-delà du simple désir sexuel. Le vrai désir, c'est le fantasme. Peu à peu, l'histoire d'amour se complique, car Samantha gagne en complexités au fur et à mesure des mises à jour « OS ». L'inéluctable séparation a lieu lorsque les « OS » décident de migrer vers une autre dimension informatique, dont la vitesse et les possibilités démultipliées sont impossibles à concevoir pour les humains. Rejetés hors de la zone informatique, les humains délaissés par leurs amours d'un autre type se retrouvent sur le toit d'un immeuble, dont le ciel apparemment infini est devenu trop étroit pour l'étendue des connaissances de leurs complices informatiques.

Fantasmé dans *Her*, ou transposé à l'écrit au coeur d'un trouble (Kafka), ces créations artistiques se rejoignent au sens où elles tentent de mettre des mots sur ce que nous pourrions nommer « l'état médiatique ». Effectivement, les nouvelles technologies créent peu à peu en nous est un nouvel état d'être, dans lequel l'absence de corps joue un rôle crucial et nous confère, comme le note Olivier Schefer, cette présence fantomatique, spirituelle. Des possibilités démultipliées, mais dans une sphère en quelque sorte parallèle à la réalité. Cet état « second » nous est habituel. Il est désormais en lien intrinsèque avec la réalité : elle la change, l'influence, nous fait prendre des décisions.

Néanmoins, la qualification « absence de corps » n'est pas exacte car l'absence du corps est prise en compte dans les règles sociales sur internet. Notamment, l'absence du faciès est d'une importance cruciale: l'internaute sait qu'il n'aura pas à faire face aux conséquences de ses dires sur le faciès d'autrui, perspective qui donne de l'aplomb à nombres d'internautes. En se penchant sur les commentaires des vidéos Youtube, on remarque des publications souvent remplies d'une haine et d'une colère que l'on aurait dû mal à imaginer s'exprimer ainsi dans une situation « réelle ». Dans son ouvrage *La réalité*

---

<sup>31</sup> *Des Revenants, corps, lieux, images*, O. Schefer, p.21-22, Bayard, Paris

*virtuelle : avec ou sans le corps* ?<sup>32</sup>, Alain Milon refuse de considérer le virtuel comme une rupture avec le réel. Il aborde le virtuel comme un « état de la réalité », ce qui rejoint la notion précédemment évoquée: les nouveaux états d’êtres créés par la technologie numérique, dans laquelle le rôle de l’avatar est en lien direct avec la figure du fantôme, incarnation passagère d’une personnalité et d’un être tangible. L’auteur pose avec justesse la question de l’absence du corps. Il développe une critique de ce qu’il nomme *cybercorps* : le corps du virtuel, sans matière, sans plasticité, sans visage. A cela il oppose un corps « opaque », « immergé et augmenté », lorsqu’il est considéré dans la démarche numérique.

Effectivement, peu à peu s’installe une réflexion autour du corps de l’internaute et sa place dans le dispositif médiatique, notamment dans le domaine de la création audiovisuelle. Le développement des casque 3D à 360° degré est en la preuve. C’est le corps du spectateur qui sert de mesure au décor, d’autant plus lorsqu’il joue physiquement un des personnages de la fiction. Le court métrage *Our baby* (Simon Bouisson, 2016), dont la bande annonce est disponible sur internet<sup>33</sup>, en est un exemple pertinent : le spectateur est positionné à la place d’un nouveau-né, dont les parents s’inquiètent d’une malformation physique. Le court métrage *I, Philip* (2016, Arte Créative)<sup>34</sup> sélectionné dans la catégorie 3D du Festival International du Court-Métrage de Clermont Ferrand, est également un exemple marquant. Vingt-trois ans après la mort de Philip, un jeune ingénieur en robotique crée le premier androïde à forme humaine : « Phil » est une incarnation du défunt, nourri par ses anciennes publications sur le web et sa mémoire externalisée. Utilisant le potentiel filmique du regard caméra pour immiscer le spectateur dans l’espace 3D de la fiction, le film pose la question du corps physique sur deux niveaux. Tout d’abord, le corps du spectateur en lien avec le corps fictif : les potentialités de l’infini spatial, du vertige, de l’identification. Par ce biais, il interroge la re-crédation du corps du spectateur dans l’espace virtuel du numérique et celui de son héros, dont le corps numérique impalpable est immortel.

---

<sup>32</sup> A. Milon, Editions *Autrement*, Paris, 2005

<sup>33</sup> <https://vimeo.com/164111018>

<sup>34</sup> cf annexe n°5

### III Création de nos propres fantômes

***Dans quelle mesure l'évolution des technologies altère-t-elle notre rapport à la mort ?***

*Hypothèse : Le numérique modifie notre rapport à la mort*

*Synthèse : En plus d'une volonté de conservation, on tend désormais vers une immortalité (numérique ou par le biais du numérique), qui revient à s'interroger sur notre impossibilité à penser l'oubli.*

#### **a) L'hubris de re-création de soi**

Etant donné l'étendue de plus en plus large qu'occupe l'espace virtuel dans nos vies, les nouvelles technologies numériques posent récemment l'enjeu de notre propre corps dans ce processus de re-création de soi sur la toile. Cette réflexion rejoint d'autant plus la similitude avec la figure du fantôme : le souvenir cherche un corps pour s'incarner et devenir une apparition. On compte ainsi des initiatives artistiques, dont celle du chef d'entreprise Olivier Bergeron (By Volta, Marketing et design sensoriel) qui par un scan 3D d'une personnalité, cherche à extraire nos données graphiques numériques pour les retranscrire au sein d'une oeuvre, actuellement en cours de création<sup>35</sup>.

S'extrayant peu à peu hors du domaine artistique du fantasme, ces initiatives correspondent à un fantasme ancestral : l'hubris de création d'un être. En dehors de la procréation naturelle, les contes et les mythes nous enseignent ce fantasme humain figurant déjà dans l'Ancien Testament comme l'acte profane par excellence. A contrario, les peuples aux religions animistes ne cultivent pas ce même interdit : la vie n'est pas créée par un seul être tout-puissant, mais présente dans chaque chose composant l'univers. Ainsi, le mythe du Golem, créature sortant de l'argile, avait déjà bravé cet interdit moral et religieux : créé par l'homme, il a pour mission de protéger son créateur. Dans le film éponyme de James Whale, le docteur *Frankenstein* (1931) réalise ce rêve de re-création, qui revient à asseoir sa propre toute-puissance sur Dieu. La réplique « Now I feel

---

<sup>35</sup> cf annexe n°9 : donnée numériques graphiques « data » d'un visage

like God »<sup>36</sup> reste pour cela célèbre : d'une part pour la censure dont elle avait été l'objet à l'époque de la sortie du film, jugée immorale, et de l'autre pour l'extériorisation animale du démiurge. La séquence de création du monstre le montre bien : en frappant sur l'antenne prévue à cette effet, la foudre, par le pouvoir fantastique de l'électricité (une fois encore) anime cette peau de chairs grossièrement cousues entre elles, à l'origine de la créature. Cependant, les efforts du docteur, qui se démène pour utiliser la foudre contre sa nature même montrent que son entreprise est contre-nature.

De nos jours, on assiste à une reprise actuelle de ces mythes, au sein de tentatives réelles pour vaincre la mort dans le cadre du numérique. Effectivement, le site internet Eterni<sup>37</sup> est en cela un exemple pertinent de la volonté de prolongation de soi-même, par delà la mort, qui exige non pas une conservation de l'individu, mais une projection de son être sur un autre média. L'initiative Eterni est en cela insolite : il s'agit de créer un avatar de soi-même sur une plateforme internet, de lui inculquer ses goûts, son langage, ses opinions, pour qu'il puisse être actif sur le net après notre propre mort. Nourri de bribes de l'avatar que nous nous créons sur internet, ce profil immortel est un être de fantasme et de projection, sans autre corporéité que ce « corps sans chair » que décrit Alain Milon<sup>38</sup>. Selon le site Eterni, 32, 804 personnes ont déjà composé leur être éternel de bribes du passé, fantasme du souvenir poussé à son extrême. On se crée de nouveau, en une créature numériquement éternelle, on donne naissance au soi-même que l'on aimerait être : une opportunité de re-naître avec la sagesse d'un vivant, d'éviter les écueils commis dans le réel et se re-former à la perfection. On remarque ici une interpénétration du fictif et du réel, comme si les fantasmes cinématographiques et télévisés nourrissaient la créativité et l'audace des vivants, une fois les outils technologiques appropriés entre les mains. Ainsi l'épisode « Be right back » (2013) de la série américaine Black Mirror en est une illustration pertinente : lors de la mort de son fiancé, Martha est enceinte et se laisse tenter par un logiciel novateur qui recrée, à partir de sa présence numérique sur internet, un avatar du défunt avec lequel elle peut converser. Convaincue par ce premier niveau d'illusion, elle décide de passer au stade supérieur : un véritable mannequin de plastique tendre incarne son petit ami. Entre tendresse et angoisse, l'épisode balance pour trouver un point d'orgue lors de la séquence de l'arrivée du mannequin, en boîte. Martha suit la

---

<sup>36</sup> Traduction française : « me voilà Dieu à présent »

<sup>37</sup> [eterni.me](http://eterni.me)

<sup>38</sup> La réalité virtuelle, avec ou sans le corps ?, Editions *Autrement*, Paris, 2005

notice et laisse mariner le corps vide dans un bain. En proie à une attente anxieuse, elle balance entre l'impatience et la peur de l'être qu'elle a créé. Effectivement, la créature finit toujours par se retourner contre son créature, physiquement (*Frankenstein*) ou moralement. Ainsi, le film d'Andrew Niccol, *Simone* (2002) met très justement en scène cette ambiguïté de la créature salvatrice et maudite à la fois : un réalisateur sur le déclin crée numériquement son actrice idéale. Le film est un succès mondial et elle devient du jour au lendemain, une star adulée qui attise la curiosité de tous. A force d'illusion, la créature prend de plus en plus de réalité dans la vie bouleversée du réalisateur, qui élargit à force de mensonges, le trou béant de l'illusion, du vide. La séquence d'adieu avec Simone, être numérique animée par son créateur, est symptomatique de la solitude du personnage : le réalisateur, incarné par Al Pacino (*Scarface* de De Palma, *Le Parrain I, II, III*, de Scorsese) joue les questions réponses, et anime en temps réel la gestuelle de son avatar. Non content d'être déjà en vie, sa quête de la célébrité et d'une forme d'éternité, le mène au malheur. Ici, la définition du fantôme à Haiti<sup>39</sup> comme un être effrayé par l'oubli, prend tout son sens. Le fantôme incarne un idéal de mémoire contre la vanité de l'existence humaine. Actuellement, la quête de cet idéal se poursuit, mais dans la sphère du réel. La création de ce que l'on appelle les « concerts d'outre-tombe » établit un lien direct de rétroaction entre le fictif et le réel. Il s'agit de concerts de personnalités décédées (Claude-François à l'affiche du Palais des Congrès en Juillet 2017<sup>40</sup>) par un procédé de projection d'un hologramme. Cette idée reprend point par point le concept évoqué dans le film *Simone*, lorsque l'actrice virtuelle se donne en concert. Fantasma lors de la sortie du film, c'est désormais une réalité.

## **b) Réalisation de fantasmes ancestraux : vaincre la mort**

Effectivement, les progrès permanent des NTIC tendent peu à peu à nous conférer un sentiment de super-puissance. A l'instar du Docteur Frankenstein, les pouvoirs que nous avons créé par le biais de la technologie ouvrent la voie aux projets les plus insolites. La création de ces nouveaux « états d'être » entraînent à penser que tout est réalisable. Les nouvelles technologies de l'information et de la communication nous ont permis de mieux maîtriser le temps et l'espace, que ce soit la communication interpersonnel d'un bout à l'autre d'un monde ou le projet de drones Google, au service de nos moindres

---

<sup>39</sup> *L'Encyclopédie des mondes qui n'existent pas*, M. Page, R. Ingpen, 1987, Gallimard Jeunesse

<sup>40</sup> cf annexe n°9 : affiche dans le métro Parisien, juin 2016

besoins domestiques. Effectivement, dans son article *Death, drones and driverless cars: how Google wants to control our lives*<sup>41</sup>, le journaliste Oliver Burkeman décrit le projet de Google de lancer des voitures sans chauffeurs qui répondrait à nos moindres désirs, ainsi que des drones qui se substituerait à notre mobilité. Le temps et l'espace ne sont plus un problème, au contraire, leur maîtrise est un atout majeur. Ainsi, des fantasmes historiques tentent de se concrétiser, dans le cadre du numérique (comme vu précédemment), mais également dans la réalité physique. Burkeman cite ainsi *Baseline Study*, un projet de collecte du sang, salive et urine pour prédire les chances d'attaques cardiaques. La création de l'entreprise Calico (Google) en est la forme la plus aboutie : un succursale du laboratoire Google X dirigée par Larry Page mène des recherches axées sur l'informatique pour tenter de percer le secret de l'immortalité. L'historienne Siva Vaidhyanathan résume : «it's been clear for some time that Google sees nothing as being beyond its domain<sup>42</sup>». Par ailleurs, d'autres multinationales informatiques IBM et ORACLE investissent pour oeuvrer contre le vieillissement.

Ces tentatives, encore discrètes, peuvent être mises en parallèle avec la situation initiale du film *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002). Dans une société futuriste, une unité d'élite des services secrets met au point un programme opérationnel pour prévoir les tentatives de meurtres : le service arrête le criminel présumé avant l'acte. Les médiums qui dénoncent les futurs coupables sont des êtres complètement déshumanisés, allongés dans une piscine rempli d'un liquide visqueux, qui n'est pas sans rappeler le liquide amniotique du corps de la mère. Ces humains sont transformés en des êtres uniquement spirituels : lorsque le héros saisi à pleines mains le corps inanimé de l'une d'eux (une jeune femme), l'opacité de son enveloppe charnelle étonne presque. Ce corps inutilisé, blanc et froid comme un cadavre, est dépourvu de tout attribut sexuel. C'est un corps de mémoire et de prémonition, tout entier tourné vers l'hypersensibilité, qui le rendrait presque perméable au réel. Cet être fantomatique prévoit la mort. Il est intéressant de mettre en parallèle ce corps déshumanisé avec celui, fantasmé, du fils disparu. En rentrant du travail, le personnage principal insère des disquettes dans un dispositif 3D qui projette une vidéo de famille. Son fils apparaît alors, encore enfant, dans un éclat de rire. Les pixels qui composent l'image sont visibles, alors même que l'apparition est en relief,

---

<sup>41</sup>*Death, drones and driverless cars: how Google wants to control our lives*, Oliver Burkeman, The Guardian, 22/09/14

<sup>42</sup> trad. « Il est devenu clair depuis longtemps que rien n'outrepasse le domaine de Google, selon eux », *The Googlization of Everything*, Berkeley, CA,. University of California Press, 2011

projection directe du fantasme du héros de retrouver son fils, vers lequel il tend illusoirement la main.

La reconstitution actuelle de nos fantasmes, qu'ils soient d'oeuvrer contre l'oubli ou de vaincre la mort à sa racine nous amène à penser le numérique comme un réceptacle de plus de nos fantasmes historiques, en ce qu'ils disent quelque chose d'intemporel du genre humain : notre impossibilité à penser l'oubli.

### **c) L'impossibilité de la société à penser l'oubli**

On voit dans ces médias numériques, dont beaucoup de questions n'ont pas été juridiquement tranchées, un grand espace de liberté. Louise Merzeau soulève une question de poids dans son article « Données post-mortem<sup>43</sup> » : que deviennent les données laissées sur internet après la mort de son internaute ? Ici, il n'est plus question d'un double numérique éternel créé par l'internaute, mais d'une longévité involontaire et parfois non désirée après la mort. « Le problème de la pérennité des données n'est abordé que sur le temps court, à l'échelle d'une période ou d'une vie. Comme si, dans l'environnement numérique, nous échappions à notre finitude et au fait qu'il y a autour de nous (dans les traces) plus de morts que de vivants<sup>44</sup> ». Effectivement, internet se peuple de « pages mortes » selon les termes employés par L. Merzeau : des sites internet laissés à l'abandon après la mort de leur créateur, profils Facebook souvent difficile à effacer, mémorial en ligne en devenir... A ce jour, le grand vide juridique concernant les « données post-mortem » fait d'internet un espace de liberté et d'inventions. On peine à imaginer pouvoir utiliser les cendres d'un défunt exactement comme on l'entend, étant donné les réglementations précises pour la conservation et la dispersion. La séquence des cendres (malencontreusement utilisées pour faire du thé) dans *Date Limite* (2010) de Todd Philipps, en est une illustration comique. Dans ce cas, en quel droit les données post-mortem sont-elles conservées en ligne, sujet à toutes sortes de contre utilisations ? Dans l'émission radiophonique *La Place de la Toile*<sup>45</sup>, Tristan Mendès France évoque le site

---

<sup>44</sup> « Données post mortem », L. Merzeau, Hermès, 53, CNRS éditions

<sup>45</sup>

1. Diffusée sur France Culture dans l'émission *Place de la toile*, de Caroline Broué et Thomas Baumgartner, <[http://www.radiofrance.fr/chaînes/france-culture2/émissions/place\\_toile](http://www.radiofrance.fr/chaînes/france-culture2/émissions/place_toile)> ; la chronique de Tristan Mendès France est également disponible sur son blog, <<http://blog.mendes-france.com/2008/11/08/cimetiere-20-chronique-de-tmf-sur-france-culture>>.

internet MyDeathSpace<sup>46</sup> (2005), qui recense les pages MySpace de défunts avec un article à l'appui sur les conditions du décès, permettant aux internautes de déposer un commentaire. Il serait insolite de tenter pareil expériences dans la vie physique et déposer au cimetière un livre d'or devant chaque tombe, pour permettre à chacun de s'exprimer sur le sujet.

Puisqu'encore neuf et terrain d'expérimentations, il semble qu'internet soit souvent considéré comme une sorte de dimension parallèle, en dehors de toutes réglementations ou parfois même, de respect. L. Merzeau conclut : « c'est plus fondamentalement, le refus de la société de l'information de penser l'oubli autrement qu'en le considérant comme une sorte de bug ». Dans notre société d'accessibilité permanente à toutes sortes d'informations, l'oubli semble inconcevable. Effectivement, la mort et l'oubli sont intrinsèquement liés dans la conscience collective, comme si l'oubli constituait la partie la plus pénible de la mort. A titre d'exemple, on remarque que l'oubli médiatique d'une célébrité constitue une mort en soi.

En nous offrant une voie, un support pour réaliser nos fantasmes, les nouvelles technologies numériques se font le réceptacle de notre peur de la mort en nous armant contre l'oubli. Se pose alors la question de la pérennité et durabilité de nos nouveaux médias : sur quelle échelle de temps s'étendent-ils ? Puisque le support est immatériel, nous ne possédons d'aucun automatisme pour estimer sa longévité. Puisqu'elle nous dépasse, cela nous paraît l'éternité.

---

<sup>46</sup> <http://mydeathspace.com/vb/forum.php>

## Conclusion

Le rapport à la mort qu'entretiennent les médias est une volonté de changement de l'ordre naturel des choses, comme si les pouvoirs technologiques que nous nous sommes créés pouvaient prévaloir sur les règles de la nature, qui nous sont imposées. C'est tout d'abord une conservation du mort par le biais du média, puis une tentative de contact, la création d'un double numérique, pour accéder peu à peu à une re-crédation de nous-mêmes, voire à une victoire effective sur la mort. Dans la mesure où le média dépasse notre propre vie en longévité, on assiste à une tentative de se conserver en son sein. Les tentatives précédemment évoquées, aux débuts du téléphone ou de la radio, sont désormais rangées au rayon du cabinet des curiosités historiques, comme si elles étaient fondées sur une sorte de naïveté technologique des utilisateurs. Cependant, les tentatives actuelles de contact avec les morts nous prouvent bien que le désir est ancré : quel que soit le support, l'époque, la tentative de contact avec la mort demeure. Effectivement, des tentatives de liens électroniques avec les défunts voient le jour. L'application *Cemetery 2.0* lie par satellite la tombe réelle du défunt Hymann Victor à un mémorial en ligne ; la tentative *Digital Remains* utilise une connexion Bluetooth pour rester en contact avec les restes numériques d'un proche. Après les médias dits traditionnels (le journal, les débuts de la photographie puis la radio analogique) dans lesquels nos ancêtres essayaient de s'illustrer ou de perpétuer leurs proches défunts, la même opération s'incarne par le biais d'internet.

*Dans quelle mesure projette-on sur les médias notre rapport à la mort ?*

Ces fantasmes ont finalement davantage de liens avec la volonté de se souvenir et la peur de l'oubli, qu'avec la mort elle-même : il s'agit davantage d'un fantasme de l'éternité. Fondé par la peur de la mort ou le désir de la dépasser ? Au regard des tentatives d'accéder à une forme d'éternité, on pourrait penser que cette attraction vers la mort n'est pas tant une peur de l'oubli plutôt qu'une curiosité envers l'au-delà. En tant qu'elle met un point final à notre vie, la mort est la menace ultime, qui nous freine. Et que deviendrions-nous si elle n'existait pas ? Ce fantasme de vivre pleinement plane au-dessus de nous.

## Sources

### BIBLIOGRAPHIE

*Larousse*, 2007

*Mémoires de guerre*, Charles De Gaulle

*Dictionnaire Robert*, 2009

*L'Encyclopédie des mondes qui n'existent pas*, M. Page, R. Ingpen, 1987, Gallimard Jeunesse

*Rêves et cauchemars au cinéma*, Maxime Scheinfeigel, 2012, Armand Colin

*Lettres à Milena*, F. Kafka, 1988, Gallimard, Paris

*L'ève future*, Villiers de l'Isle-Adam, 1886

*L'Espace littéraire*, M. Blanchot, Paris, Gallimard, 1955, p. 348-349

*Théorie Mathématique de la communication*, Shannen Weaver, Claude E. Shannon, Les classiques des sciences humaines, 1975

*Cinéma 2 : L'image-temps*, Gilles Deleuze, Les Editions de Minuit, 1985, Paris

*Des Revenants, corps, lieux, images*, Olivier Schefer, Bayard Éditions, Paris, 2009

*Mémoires et observations*, Thomas Edison, trad. Max Roth, Flammarion, Paris, 1938

*Hominescence*, Michel Serres, Le Pommier, Paris, 2001

*Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Jeffrey Sconce

*La réalité virtuelle : avec ou sans le corps ?*, A. Milon, Editions Autrement, Paris, 2005

*Le Royaume de l'Au-delà*, Thomas Edison, paru en français en 1949

*The Googlization of Everything*, Berkeley, CA,. University of California Press, 2011

### FILMOGRAPHIE

Des genres différents, époques différentes : une sélection très hétéroclite sans apparente logique, mais un dénominateur commun : la façon dont tous ses films ont de traiter la thématique du fantôme et de la mémoire en lien intrinsèque avec un média.

*Dans le noir du temps*, Jean-Luc Godard (2002)

*Je vais bien ne t'en fais pas*, Philippe Lioret (2006)

*Les yeux sans visages*, Georges Franju (1960)

*La piel que habito*, Pedro Almodovar (2011)

*Her*, Spike Jonze (2013)

*Simone*, Andrew Niccol (2002)  
*Plein Soleil*, René Clément (1960)  
*Night Call*, The Twilight Zone, Jacques Tourneur (1964)  
*Les Revenants*, Fabrice Gobert (2012)  
*The Walking Dead*, R. Kirkman (2010)  
*Dracula*, Francis Ford Coppola (1992)  
*Twilight*, Stéphanie Meyer (2006, 2007, 2008)  
*True Blood* (2008)  
*Only Lovers Left Alive*, Jim Jarmusch (2013)  
*Our baby*, Simon Bouisson (2016)  
*I, Philip*, Arte Créative (2016,)  
*Be right back* in *Black Mirror*, O. Harris (2013)  
*Frankenstein*, James Whale (1931)  
*Simone*, Andrew Niccol (2002)  
*Minority Report*, S. Spielberg (2002)  
*Date Limite*, Todd Philipps (2010)

## **ARTICLES**

*La mémoire de l'oubli. Pour une poétique de infra-ordinaire*, Emmanuël Souchier,  
*Communication & langages*, n° 172, Necplus, 2012

*La vie des morts : jesuismort.com, entre biographie et nécrologie*, Adeline Wrona,  
*Questions de communication*, 19 | 2011, 73-90

*Données post mortem*, L. Merzeau, Hermès, 53, CNRS éditions

*L'écrit d'écran, pratiques d'écriture et informatique*, Souchier E., 1996, *Communication et langages*, 107

*Death, drones and driverless cars: how Google wants to control our lives*, Oliver  
Burkeman, The Guardian, 22/09/14

## WEBOGRAPHIE

*Exposition musée d'Orsay*

[http://www.musee-orsay.fr/fr/evenements/expositions/archives/presentation-detaillee/browse/7/article/le-dernier-portrait-4186.html?S=&tx\\_ttnews%5BbackPid%5D=258&cHash=bee9914999&print=1&no\\_cache=1&](http://www.musee-orsay.fr/fr/evenements/expositions/archives/presentation-detaillee/browse/7/article/le-dernier-portrait-4186.html?S=&tx_ttnews%5BbackPid%5D=258&cHash=bee9914999&print=1&no_cache=1&)

*La voix de Gilles Deleuze*, in Université Paris 8

[http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id\\_article=136](http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=136)

*Le joyeux canular des soerus fox*, in Sciences et magie

<http://www.science-et-magie.com/archives02num/sm57/5701fox.htm>

*Thomas Edison et la voix des morts*, in Syntone

<http://syntone.fr/machines-necrophoniques-thomas-edison-et-la-voix-des-morts/>

Entretiens avec Philippe Baudoin

<http://apps.rue89.com/2014-fr/>

<http://www.tryangle.fr/philippe-baudouin-la-chasse-aux-fantomes-est-une-science>

Programme ENEID

<http://eneid.univ-paris3.fr>

*Entretien avec Katherina Niemeyer*, in Effeillage

<http://effeuillage-la-revue.fr/portfolio-item/la-nostalgie-dans-les-medias-par-katharina-niemeyer/>

[whereisthecool.blogspot.fr](http://whereisthecool.blogspot.fr)

*Les trucs des années 90*, in Topito

<http://www.topito.com/top-trucs-annees-90s>

Bande annonce *Our Baby*, Simon Buisson

<https://vimeo.com/164111018>

Eterni

[eterni.me](http://eterni.me)

MyDeathSpace

<http://mydeathspace.com/vb/forum.php>

Cemetery 2.0

<http://dziga.com/hyman-victor/>

*L'immortalité via le numérique*, in Capital

<http://www.capital.fr/enquetes/dossiers/l-immortalite-c-est-pour-bientot-958956>

Réglementations dispersions des cendres

<http://www.afif.asso.fr/francais/conseils/cendres.html>

*La photographie post-mortem* in Editions du Faune

<http://www.editionsdufaune.com/2014/01/la-photographie-post-mortem-et-autres.html>

*Edison et le nécrophone*, in Modernmechanix

<http://blog.modernmechanix.com/edisons-own-secret-spirit-experiments/>

CALICO, Google

<http://www.calicolabs.com>

## **DOCUMENTS AUDIO**

*Les langues de l'éther*, France Culture

<http://www.franceculture.fr/emissions/latelier-de-la-creation-14-15/les-langues-de-lether>

*Emission La place de la toile par Tristan Mendès France*, Radio France

[http:// www.radiofrance.fr/chaînes/france-culture2/émissions/ place\\_toile](http://www.radiofrance.fr/chaînes/france-culture2/émissions/place_toile)

## Annexes

- 1) *Le Tintoret peignant sa fille morte*, Léon Cogniet (1843)
- 2) *Proust sur son lit de mort*, Man Ray (1922)
- 3) Portrait post-mortem, auteur anonyme, époque victorienne
- 4) *Where is the cool*, capture d'écran le 07/06/16
- 5) *I, Philipp*, photographie du film (2016)
- 6) Polaroid de l'apparition de Jurgenson le jour de son enterrement (1987)
- 7) *Edison's Own Secret Spirit Experiments*, coupure de journal (1933)
- 8) Affiche dans le métro Claude-François en concert d'outre-tombe, Palais des Congrès
- 9) Données numériques et graphiques d'un visage, O. Bergeron (2016)

Annexe n°1 : *Le Tintoret peignant sa fille morte*, Léon Cogniet (1843)

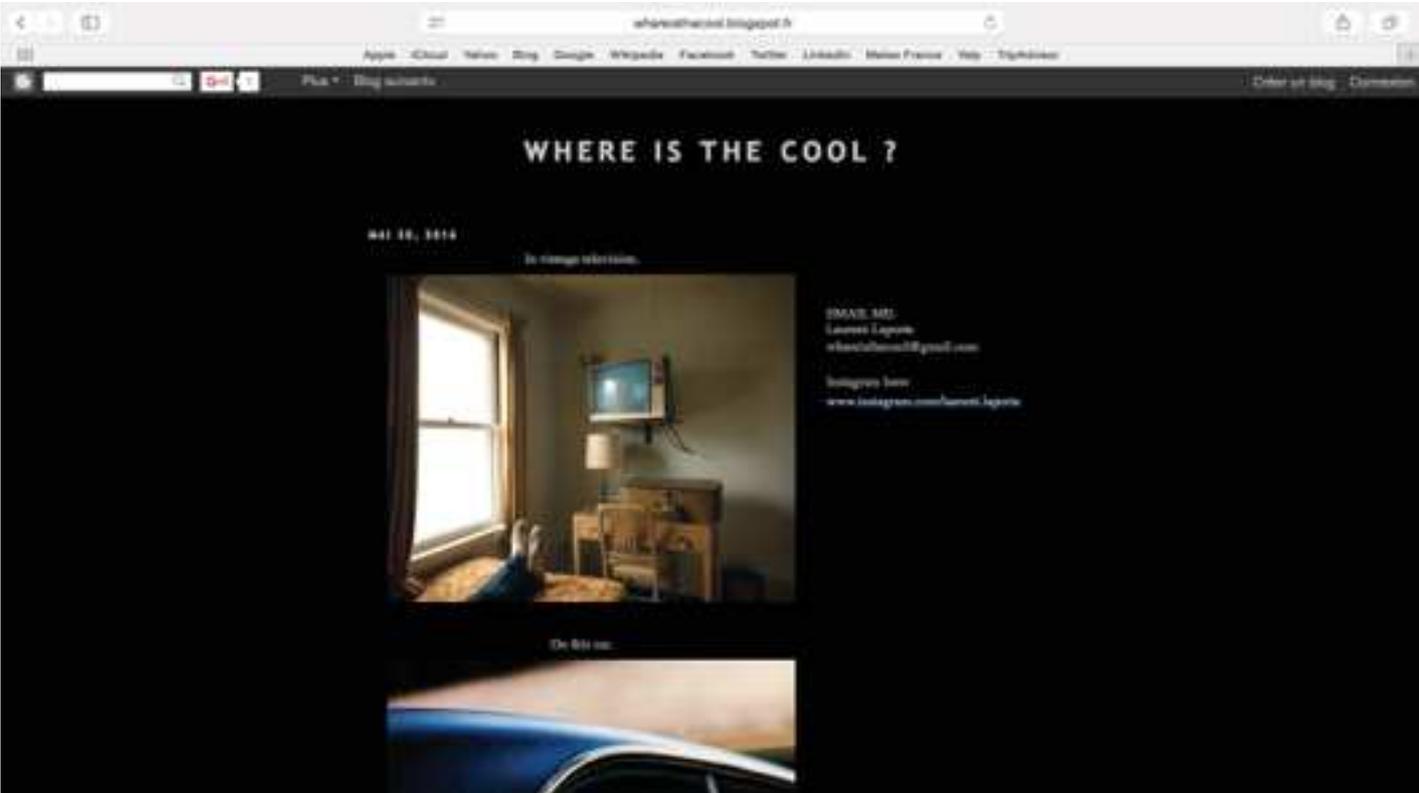


Annexe n°2 : *Proust sur son lit de mort*, Man Ray (1922)



Annexe n°3 : Portrait post-mortem, auteur anonyme, époque victorienne  
Les morts et les vivants mis en scène sur un pied d'égalité.





Annexe n°5 : *I, Philipp*, photographie du film (2016)

Le regard caméra exploité à plein, identification du corps du spectateur à celui du personnage. Un nouveau rapport au corps numérique.



Annexe n°6 : Polaroid de l'apparition de Jurgenson le jour de son enterrement (1987)

La neige de l'écran : une latence et une faille.



La médiatisation d'une entreprise inachevée.

## EDISON'S Own SECRET

Edison, though materialist-minded, was yet willing to accept spiritual beliefs if they could be proven by scientific tests. Here is described one of his amazing secret experiments whereby he sought to lure spirits from beyond the grave and trap them with super-sensitive instruments.

**O**NE black, howling wistful night in 1920—just such a night when superstitious people would bar their doors and windows against marauding ghosts—Thomas Edison, the famous inventive wizard, gathered a small group of scientists in his laboratory to witness his secret attempts to lure spirits from beyond the grave and trap them with instruments of incredible sensitivity.

Until recently only the few favored spectators ever knew the outcome of this sensational experiment. Only the few Edison intimates, assembled like members of a magic club, ever knew what unearthly forms materialized in the scientist's laboratory that night to give proof or disproof of existence beyond the grave.

For thirteen years results of Edison's astounding attempt to penetrate that wall that lies beyond mortality have been withheld from the world, but now the amazing story can be told.

In a darkened room in his great laboratory, surrounded with beakers, generators, and other experimental equipment, Edison set up a photo-electric cell. A tiny pencil of light, coming from a powerful lamp, bored through the darkness and struck the active surface of this cell, where it was

Through of an avowed materialist, Edison nevertheless believed in the possibility of spiritual forces. In his laboratory, one day, he was conducting experiments to find a method of making visible rays of gas. He was using a photo-electric cell in detecting rays crossing its "line of vision." Similar set-up was used in detecting presence of spirits.

Thomas Edison, inventor of the electric light, holding in his hand one of his latest inventions, the carbon light. Left—A modern 100,000-c.p. light.

**ELECTRIC EYE**  
**METER HAND**  
 TURNING WHEN BEAM IS STRUCK

**PLY OF THINNEST**  
**EMERALD GLASS**

**BEAM PROJECTOR**

34

*Modern Mechanix and*

Annexe n°8 : Affiche du « concert d'outre-tombe », Claude François au Palais des Congrès de Paris, le 09/06/2016

La rétroaction permanente entre fiction et réalité : *Simone*, E. Niccols (2002)



