

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE 19<sup>e</sup> SIÈCLE ET LA FANTASMAGORIE DU CINÉMA: IMAGE SPECTRALE, TEMPS HANTÉ ET  
VAMPIRE CINÉMATOGRAPHIQUE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR

FABRICE NAM VOHOANG

22 AOÛT 2011

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## Remerciement

Je tiens à sincèrement remercier les personnes qui m'ont aidé à accomplir la tâche si ardue de rédiger un mémoire de maîtrise. Tout d'abord, je remercie ma directrice Johanne Villeneuve pour sa grande patience, l'étendue de son savoir, ses judicieux conseils et les contrats de recherche. J'exprime également ma gratitude envers Stéphane Leclerc, pour sa confiance, son support moral et les emplois qu'il m'a procuré. J'aimerais faire part de ma reconnaissance envers les membres de ma famille, amis et étudiants qui m'ont accompagné lors de ce périple. En dernier lieu, je remercie tout le personnel enseignant et administratif du département d'études littéraires pour m'avoir formé et cultivé lors des dernières années.

## Table des matières

|  |     |
|--|-----|
| REMERCIEMENT.....  | ii  |
| RÉSUMÉ.....  | iii |
| INTRODUCTION.....  | 1   |
| CHAPITRE 1 : HISTOIRE ET REVENANCE DU VAMPIRE AU 19 <sup>e</sup> SIÈCLE..... | 5   |
| 1.1 Régimes d’historicité et 19 <sup>e</sup> siècle.....                     | 5   |
| 1.2 Histoire et Revenance.....   | 6   |
| 1.3 Revenance et retour du refoulé.....                                      | 6   |
| 1.4 Temps historique selon Walter Benjamin.....                              | 7   |
| 1.5 Temps rationnel selon Bergson.....                                       | 8   |
| 1.6 Temps historique et Mort.....  | 10  |
| 1.7 <i>Dracula</i> et temps historique du 19 <sup>e</sup> siècle.....        | 11  |
| 1.8 Histoire des morts.....  | 13  |
| 1.9 <i>Dracula</i> et historiographie du 19 <sup>e</sup> siècle.....         | 14  |
| 1.10 Histoire des morts et visualité.....                                    | 15  |
| 1.11. Révolution industrielle et technique.....                              | 16  |
| 1.11.1 Technique rationnelle et pensée magique.....                          | 17  |
| 1.11.2 <i>Dracula</i> et la technique fantasmagorique.....                   | 22  |
| .  |     |
| CHAPITRE 2 : LA FANTASMAGORIE DES DISPOSITIFS OPTIQUES.....                  | 24  |
| 2.1 Corpus filmique et médias du 19 <sup>e</sup> siècle.....                 | 24  |
| 2.1.1 Imagerie du 19 <sup>e</sup> siècle et technique rationnelle.....       | 25  |
| 2.2 Cadre théorique et modèle des Âges selon R. Debray et W. Benjamin.....   | 28  |
| 2.3 Arts de la lumière et de l’ombre: Théâtre d’ombre et cinéma.....         | 31  |
| 2.3.1 L’ombre du mort.....   | 31  |
| 2.3.2 Ombre et revenance.....  | 33  |
| 2.3.3 Ombre et cinéma.....   | 34  |
| 2.4 Fantasmagorie optique.....   | 35  |
| 2.4.1 Lanterne magique.....  | 36  |
| 2.4.2 Fantasmagorie de Robertson.....  | 37  |
| 2.4.3 Fantasmagorie optique et cinéma.....                                   | 38  |
| 2.4.4 Fantasmagorie et mouvement de l’image.....                             | 40  |

|   |        |
|---|--------|
| 2.5 Photographie et cinématographe: Entre prise objective et esprit magique.....            | 41     |
| 2.5.1 Photographie et société industrielle.....   | 42     |
| 2.5.2 Revenance et médiation.....   | 43     |
| 2.5.3 Photographie spirite et transcendante.....  | 44     |
| 2.5.4 Enregistrement photographique et mortification.....                                   | 46     |
| 2.6 Cinéma et photographie: entre mouvement et pétrification.....                           | 50     |
| 2.6.1 Immobilité et mouvement.....  | 52     |
| 2.6.2 Réanimation du cadavre.....   | 54     |
| 2.6.3 Figure de la mortification : la momie.....  | 55     |
| <br>CHAPITRE 3 LA FANTASMAGORIE DU CINÉMA DU VAMPIRE.....                                   | <br>58 |
| 3.1 Imagerie du 19 <sup>e</sup> siècle et <i>Bram Stoker's Dracula</i> de F.F. Coppola..... | 58     |
| 3.2 Ombre et vampire cinématographique.....   | 63     |
| 3.2.1 Ombre et cinéma.....  | 64     |
| 3.2.2 La mort en négatif.....   | 67     |
| 3.3 Fantasmagorie optique et cinéma.....  | 68     |
| 3.4 Photographie et cinéma.....   | 74     |
| 3.4.1 Inclusion intermédiatique de la photographie au cinéma.....                           | 74     |
| 3.4.2 Mouvement et immobilité au cinéma.....  | 79     |
| 3.4.3 La réanimation cinématographique du cadavre.....                                      | 79     |
| 3.4.4 Anciens médias et cinéma.....   | 82     |
| 3.5 Mortification et réification de la médiation filmique.....                              | 83     |
| 3.5.1 Aura et résistance selon W. Benjamin.....   | 84     |
| 3.5.2 Le vampire au cinéma.....   | 85     |
| 3.5.3 Fantômes et images spectrales.....  | 85     |
| 3.5.4 Le mort vivant du cinéma.....   | 88     |
| 3.5.5 Momification et vampirisation médiatiques.....  | 90     |
| Conclusion.....   | 94     |
| Annexes.....  | 98     |
| Bibliographie.....  | 100    |

## Résumé

Le projet de mémoire cherche à retrouver les influences de la Fantasmagorie du 19<sup>e</sup> siècle dans le cinéma d'aujourd'hui, en particulier dans le genre du film de vampire. Nous abordons les procédés et techniques optiques qui mettent en images l'expérience d'un monde en proie à de grands changements sociohistoriques, et surtout, comment le cinéma a intégré ces données. L'imaginaire fantasmagorique a conditionné l'émergence des techniques optiques qui ont mené au cinématographe, et en cela, le médium cinématographique est bien emblématique de cette époque caractérisée par l'industrialisation et le retour d'un passé laissé en arrière par la modernité historique. Le cinéma, comme dispositif comprenant machine, image et sujet regardant, est mis en relation avec les dispositifs optiques du théâtre d'ombre, de la lanterne magique de Robertson et de la photographie, pour ainsi faire émerger le contexte technique, historique et psychologique de l'époque. Nous mettons l'accent sur les notions visuelles de l'apparition, de la projection et de la réification afin de souligner le retour d'un ancien regard qui prévalait avant l'arrivée de l'image mécanisée. En somme, lors des deux premières parties, c'est à l'Histoire moderne, son temps linéaire et la hantise qu'ils provoquent, que le cinéma sera relié.

C'est à travers la figure du vampire que nous examinerons le cinéma; cette créature fantastique entretient bien des affinités métaphoriques avec le médium et elle nous permet d'entrevoir clairement toute la Fantasmagorie du 7<sup>e</sup> art. Avec un corpus filmique incluant certains films découlant du roman *Dracula* de Bram Stoker, nous allons voir comment la technologie du 19<sup>e</sup> siècle dévoile l'aspect mythique de la pensée rationnelle et moderne. L'image, dans sa grande tradition culturelle ou/et artistique, semble répondre à des impératifs inconscients et archaïques, à des fantômes premiers devant la mort et l'éternité, même si elle est produite par un appareil mécanique. C'est en cela que la technique moderne arbore des qualités fantasmagoriques qui, tout comme le vampire, nous remettent en contact avec ce que la civilisation occidentale a refoulé. Notre attention est donc portée avec insistance sur les façons dont l'image filmique et le regard qu'elle convoque, font resurgir d'anciens modes de perception et d'interprétation illusoirement relégués à l'époque pré-moderne.

## Introduction

À bien des égards, le 19<sup>e</sup> siècle est considéré comme celui de l'Histoire et de la modernité technique. Cette période riche en développements technologiques et industriels vise à rationaliser le monde, les rapports entre humains, voire le réel et le temps. En cela, les mécanismes de la pensée moderne sont reproduits à travers les instruments techniques et objets du siècle. L'évolution des dispositifs optiques de cette époque emprunte la même voie et elle s'achève avec l'invention du cinématographe, médium qui s'est par la suite imposé comme mode de représentation dominant. Or, malgré les avancées de l'occident moderne, ce dernier ne peut se débarrasser des restes d'une pensée primitive qui s'ingèrent dans la technique industrielle. C'est dans cette optique que le mémoire s'attarde à mettre en relation le cinéma avec certains des médias apparus au 19<sup>e</sup> siècle qui ont influencé et même provoqué sa venue. Empruntant une voie à caractère théorique et historique, le mémoire propose une étude du cinéma à travers la Fantasmagorie des dispositifs optiques du 19<sup>e</sup> siècle et par le biais de la figure du vampire. Grâce à cette approche, nous pourrions mieux saisir comment ces machines rationnelles entretiennent une pensée archaïque qui se tapit dans le revers de la technique moderne. Il s'agira de prendre en compte le caractère technique qui les rattache à la pensée industrielle et à son versant fantasmagorique, nourri de mythes, de fantômes et de légendes. À travers, la prolifération d'inventions optiques et l'instauration d'une temporalité et d'une historicité modernes, l'image mécanisée prend le relais du culte des morts. Aux yeux des observateurs modernes, la photographie et le cinéma produisent une image qui met en contact le sujet avec le passé et les défunts qui l'habitent. Selon certains théoriciens du cinéma, les médias accomplissent désormais un certain travail de la mort, participant au processus de deuil historique. Nous allons donc souligner comment l'intégration de certains médias par le cinéma témoigne encore d'une lutte entre deux temporalités, entre la vie et la mort, le mouvement et l'immobilité, la présence et l'absence.

Outre l'étude des techniques optiques du 19<sup>e</sup> siècle et de leur influence sur le cinéma, nous ferons intervenir la figure du vampire en tant que vecteur analogique afin d'aborder les procédés filmiques dérivant de la Fantasmagorie. C'est au milieu des années 1890, respectivement en 1895 et 1896, que le 19<sup>e</sup> siècle voit apparaître une invention optique et un roman qui ont par la suite fortement marqué l'imaginaire collectif, soit le cinématographe des frères Lumière et *Dracula* de Bram Stoker. Bien que ces deux événements semblent *a priori* sans relation, le cinéma et la figure du vampire synthétisent bien le 19<sup>e</sup> siècle et ses tourments

historiques qui ont donné lieu aux médias de l'image mécanisée et qui ont cristallisé le Fantastique comme genre littéraire. De plus, à partir de la fin du 19<sup>e</sup> et au cours du 20<sup>e</sup> siècle, le vampire envahit le domaine du cinéma pour finalement devenir une des figures les plus populaires portées à l'écran. Qu'y a-t-il de commun entre cette créature et l'art cinématographique, quels liens métaphoriques peut-on découvrir entre le dispositif et sa figure narrative? Le mémoire pose l'hypothèse que certains films de vampire traduisent et enrichissent cette perception selon laquelle le vampire est une figure privilégiée pour comprendre, à travers les transformations des 18<sup>e</sup> et 19<sup>e</sup> siècles, l'avènement du cinéma et des technologies de l'image dans la foulée de la Fantasmagorie optique. En se penchant sur un corpus emblématique de films de vampire, soit *Nosferatu* (1922) de Murnau, *Nosferatu* (1979) de Werner Herzog et *Bram Stoker's Dracula* (1992) de Francis Ford Coppola, la réflexion propose de retracer les liens allégoriques entre la figure du vampire et les dispositifs optiques qui émergent à l'époque victorienne. Nous allons interroger la présence du vampire au cinéma comme vecteur analogique servant à penser le rapport qu'entretient le spectateur avec le dispositif esthétique et technique du cinéma. Le cinéma, comme machine issue d'une allégeance fantasmagorique avec l'inconnu, l'inconscient et l'éternité, peut être relié au Fantastique du vampire en vertu de ses propensions à provoquer une revenance et à réanimer les morts. Le 7<sup>e</sup> art voit donc dans le vampire le reflet de son propre dispositif; machine à projeter des spectres du passé, appareil de la suspension de la vie qui opère une mortification des corps, le cinéma comme dispositif reconfigure notre lien avec les disparus et transforme nos représentations de la mort. Tout comme la figure du vampire est appelée à métaphoriser les angoisses de la psyché en face de la fin de la vie, les dispositifs optiques mettraient en images nos peurs les plus archaïques devant le temps progressif, ainsi que devant la disparition et la réapparition des décédés.

Dans le premier chapitre, nous dégagerons certaines notions analytiques des phénomènes historiques et historiographiques qu'expérimente le 19<sup>e</sup> siècle, soit la revenance, l'apparition, la projection, la réification et la fantasmagorie. La démarche méthodologique s'articulera sur la philosophie historique de W. Benjamin et les études sur l'historiographie du 19<sup>e</sup> siècle. Cette démarche nous aidera à aborder l'avènement de la modernité technique et les conséquences d'une prise rationnelle sur le réel et le temps. Pour y parvenir, nous présentons une synthèse de quelques phénomènes nouveaux que le siècle a vu naître et qui le caractérise adéquatement : industrialisation, rationalisation du temps et de l'Histoire, découverte de l'inconscient en psychanalyse, nouveau rapport au passé et aux morts entre autres. Mais cette synthèse sera toujours développée en lien avec le Fantastique et le roman *Dracula*. Car le vampire de Stoker

constitue une figure du rapport trouble au temps et à la nouvelle réalité du 19<sup>e</sup> siècle; il incarne les contradictions et les angoisses inconscientes que provoquent la rationalisation du temps et de l'Histoire. Mais ce nouveau temps est également rattaché à une conception de l'Histoire, hantée elle aussi par une perte puisque les divisions épistémologiques et historiques ne permettent pas de rendre compte de toute l'expérience temporelle. Le revers de la rationalisation du temps et du réel sera abordé en lien avec la réification et surtout avec la Fantasmagorie, cette prédisposition de la rationalité à s'ancrer dans le mythe selon Walter Benjamin. C'est de concert avec une analyse philosophico-historique que nous allons présenter le vampire Dracula, ce revenant d'entre les morts qui apparaît presque en même temps que le cinématographe. En somme, le premier chapitre consistera surtout à donner des bases historiques et historiographiques à une réflexion développée plus loin sur la Fantasmagorie des dispositifs optiques et sur le vampire comme figure analogique.

Le second chapitre consiste en un tour d'horizon historique du monde visuel du 19<sup>e</sup> siècle à travers le prisme de la Fantasmagorie. Il instaure également le cadre théorique du mémoire et il présente les inventions optiques et leurs pratiques sociales dans leur contexte historique. Il s'agit en fait de donner une dimension optique aux notions retenues lors du premier chapitre. Les villes européennes industrialisées instaurent un environnement propice à des inventions optiques qui vont renouveler l'imaginaire collectif. Subissant une crise historique, le 19<sup>e</sup> siècle tente par tous les moyens de conserver des traces du passé par le biais des images; tout ce qui fait office d'images indiciaires ou encore d'images spectrales du passé comporte une qualité fantasmagorique qui rattache le sujet à l'éternel. En fait, il nous semble que les dispositifs optiques de l'époque participent d'une redéfinition de la mort par l'image. C'est ainsi que le théâtre d'ombre et la lanterne magique subissent un renouveau technique dans le cadre d'une Fantasmagorie optique. Plus encore, cette époque est déterminée par l'arrivée de la photographie et de l'image mécanisée. C'est dans la foulée de ces inventions que naît le cinématographe en 1895, un dispositif qui prolonge et qui perpétue une vision amorcée par la littérature fantastique, la photographie et la Fantasmagorie. En ce sens, les appareils optiques, bien qu'ils répondent à des impératifs rationnels et historiques, dissimulent un versant fantasmagorique et archaïque; ils reconfigurent notre lien au passé et aux défunts en traduisant nos angoisses à l'égard de la mort.

Dans le dernier chapitre, nous analyserons certains segments filmiques en fonction de la démarche et de la problématique des deux premiers chapitres. Il est question du vampire, de la hantise, de l'apparition et de la réification, mais affinés à un corpus cinématographique précis. C'est dans cette portion du mémoire que l'allégorie vampirique prend tout son sens; de l'ombre

au cinéma en passant par la lanterne magique et la photographie, le vampire incarne le statut de l'image dans notre regard dérouté. Les analyses portent en majeure partie sur le film *Bram Stoker's Dracula* de F.F. Coppola puisqu'il présente un haut niveau d'intégration des autres formes médiatiques et permet en cela d'approfondir notre réflexion sur les différents effets de la médiation vampirique. Le *Nosferatu* de Murnau, puisqu'il est le fruit d'un cinéma plus ancien, illustre à merveille les procédés de base de la machine fantastique. De même pour le film de W. Herzog, qui déploie une allégorie du médium cinématographique à travers le vampire et la momie. Dans l'imaginaire fantasmagorique déployé par ces films, la réification de l'appareil opère une médiation presque magique qui conserve à la fois l'image et une part de l'être filmé. C'est ainsi qu'un certain regard archaïque est réanimé, tandis que le vampire est à même de figurer ces rapports entre l'image, le réel et la mort. Entre le cadavre vivant et le spectre lumineux, en tant qu'apparition supposant une absence et un retour du passé dans le présent, l'image filmique est fantasmagorique et entretient une affinité avec le vampire. Le mémoire s'efforcera donc de présenter un certain pan de l'histoire de l'image qui mène au dispositif cinématographique comme l'héritier de la pensée rationnelle et de la Fantasmagorie optique du 19<sup>e</sup> siècle, pour ensuite être mis en relation avec le vampire comme figure emblématique des maux du siècle et de l'image dans ses maintes incarnations.

## I. Histoire et revenance du vampire au 19<sup>e</sup> siècle.

### 1.1 Régimes d'historicité et 19<sup>e</sup> siècle

L'historien François Hartog développe les modèles de régimes d'historicité en fonction de l'avènement d'une césure historique aux alentours de 1789 pour rendre compte de l'expérience distordue du temps au 19<sup>e</sup> siècle. Il avance qu'à partir de cette époque, la triple temporalité passé-présent-futur s'articule selon une nouvelle organisation temporelle, une constellation d'expériences temporelles qui se cristallise en une « expression d'un ordre dominant du temps<sup>1</sup> » inédit auparavant, soit le régime d'historicité moderne. Ce dernier se distingue du régime ancien dans la mesure où il se détache et se libère de l'emprise du passé en se projetant vers le futur; on fait sens de l'Histoire par le rejet de la tradition et les possibilités de l'avenir deviennent garantes du sens historique. Cette expérience moderne du temps historique, grandement tributaire de l'esprit des Lumières, se dote d'un nouveau *telos* dirigé par le futur du progressisme historique. Le présent se positionne en rupture du passé, tout comme il « hérite ( ) du passé sans être agi par lui<sup>2</sup> ». Le présent, catégorie temporelle qui prend soudainement plus d'importance lors du régime moderne, est enfin libéré du passé afin de pouvoir se propulser dans les possibilités futures. Quant à l'ancien régime d'historicité, héritier de la Renaissance, il se caractérise par la valeur traditionnelle de l'*exempla*, des modèles que l'on doit suivre et répéter, sans avoir la possibilité de les dépasser, reliant ainsi le passé au devenir. Selon cette conception de l'expérience temporelle, c'est le passé et les morts qui conditionnent le présent et les vivants. Ils sont les référents pour le futur; la configuration temporelle cyclique et holiste de ce régime renvoie aux mouvements célestes des étoiles, qui donne lieu à une potentielle répétition éternelle des cycles du passé. C'est ainsi que s'étend le fil conducteur de l'expérience historique au sein de l'ancien régime, grâce à la puissance unificatrice et totalisante de la tradition qui assure le passage du savoir d'une génération à l'autre.

---

<sup>1</sup> François Hartog, *Régime d'historicité, présentisme et expérience du temps*, Paris, Éditions du Seuil, 2003, p. 118.

<sup>2</sup> Jean- François Hamel, *Revenances de l'Histoire, répétition, narrativité, modernité*, Paris, Les Éditions de minuit, 2006, p. 15.

## 1.2 Histoire et Revenance

De 1789 jusqu'à l'apparition du cinématographe en 1895, se découpe une tranche temporelle que François Hartog situe entre deux régimes d'historicité, le moderne et l'ancien. Il souligne avec pertinence que cette division a subi des moments historiques de distorsion comme les Révolutions, entre autres, qu'il décrit en termes de *conflits*, de *chevauchements* et d'*interférences* entre régimes d'historicité. Jean-François Hamel et Michel De Certeau, influencés par leurs études sur W. Benjamin, Marx et d'autres historiens et philosophes de la modernité, ajoutent la dimension de la revenance et de la spectralité de l'Histoire aux travaux d'Hartog. Ils avancent que la rupture que comporte la venue du régime moderne implique nécessairement une résurgence du passé : « Le régime d'historicité de la modernité est spectral précisément en ce qu'il sait (...) l'importance vitale du revenant- il y a quelque chose qui passe malgré le trépas, qui persiste au-delà des ruptures (...) <sup>3</sup> ». L'Histoire moderne emploie les « métaphores spectrales pour décrire le passage de contenus d'expérience depuis le passé vers l'avenir (...) <sup>4</sup> » puisqu'il y a eu rupture, pour séparer les morts du passé et les vivants d'un présent qui pointe vers le futur. Il s'agit donc d'une hantise formée par l'Histoire et son expérience temporelle, sociale ou individuelle, qui résulte de grands bouleversements. Ces métaphores de la revenance font autorité au 19<sup>e</sup> siècle, car elles traduisent l'expérience d'une certaine discontinuité historique et celle d'une temporalité fragmentée. Dans l'optique de ce mémoire, les vampires et autres revenants de l'Histoire sont ceux qui reviennent de l'autre côté d'une frontière historique pour hanter le monde moderne.

## 1.3 Revenance et retour du refoulé

Nous ne pouvons omettre l'apport de Sigmund Freud à notre compréhension de la hantise et du retour de l'ancien. À peu près en même temps que l'apparition du cinématographe vers la fin du 19<sup>e</sup> siècle, Freud développe sa théorie psychanalytique qui révolutionnera le domaine des sciences humaines. Ses travaux sur la rupture de la psyché humaine et l'inconscient interviennent à un moment historique où le monde moderne tente de faire table rase de ce qui a précédé tout en édifiant un nouveau monde provenant de la technique industrielle. Freud a formulé le concept de l'inquiétante étrangeté (*Unheimlich*) à partir de la pulsion de mort et de la répétition de contenus refoulés pour définir certaines impressions que provoque la revenance sur la psyché. Pour le

---

<sup>3</sup> *Ibid*, p. 17.

<sup>4</sup> *Ibid*, p. 18.

fondateur de la psychanalyse, la répétition est le retour, sous des traits angoissants, d'un élément ancien et familier, une dynamique qui est le résultat d'une activité inconsciente; le retour du refoulé pousse le sujet à répéter des contenus enfouis du passé qui reviennent le hanter ou qui affectent chez lui la perception du réel. En fait, Freud s'inscrit bien dans le contexte historique de son époque puisqu'il fait intervenir la pulsion de mort et de répétition à un moment historique très opportun et significatif: « Freud installe, avec la pulsion de mort, le processus de répétition au cœur des déterminations objectives au moment même du passage du système général de production à la pure et simple *reproduction*.<sup>5</sup> » Baudrillard souligne surtout que Freud formule sa pulsion de mort à un moment où le temps se conçoit comme linéaire et où la reproduction technique devient un schème de pensée dominant dans le monde industriel. Cette pulsion, qui mène à une répétition inconsciente d'un temps révolu ou d'un contenu refoulé, se constitue en réaction psychique au temps positif et à la reproduction systématique des signes. Elle fait vivre au sujet le reste d'une expérience du temps et d'un rapport au monde plus archaïque, rapport au monde que la modernité avait tenté de supplanter, soit une expérience du passé à même le présent qui tente de réintroduire une continuité entre passé et futur que le temps moderne a disloqué. Ce retour du refoulé ou cette répétition inconsciente nous rappelle ce que nous avons banni en dehors de la modernité et hors des limites du sujet, et qui fait cependant retour: l'inconscient, l'altérité, le passé, l'unicité originelle des choses et surtout la mort.

#### *1.4 Temps historique selon Walter Benjamin*

L'approche dialectique de Walter Benjamin offre la possibilité d'outrepasser la dualité entre temps progressiste et temps circulaire, en proposant une conception temporelle découlant d'une transposition ou d'une superposition. Fortement nourri des travaux d'Henri Bergson sur le temps et sur l'importance du présent dans la modernité historique, l'approche de Benjamin nous éclaire sur les illusions qu'est la linéarité, la succession et l'accumulation de *présents* de la temporalité moderne: « (...) le passé n'est pas postérieur au présent, il en est *contemporain*.[II] se constitue en même temps que le présent, ou plutôt, au moment même où le présent se produit, il se fixe en un passé.(...) Passé et présent se *superposent* et non pas se juxtaposent.<sup>6</sup> » C'est-à-dire qu'en tentant de pérenniser et fixer un présent, ce dernier échappe à la perception immédiate et lui devient antérieur. La catégorie temporelle du présent qui fait partie d'une conception mouvante et

<sup>5</sup> Jean Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort*, Paris Gallimard, 1976, p. 227.

<sup>6</sup> Françoise Proust, *L'Histoire à contretemps. Le temps historique chez Walter Benjamin*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1994, p. 26.

progressiste de la durée, ne peut se figer dans le flux temporel et son appréhension se fait à contretemps, par transposition et par *choc*, motif benjaminien de l'expérience de la modernité. De cette façon, tout événement constitué comme présent fait inévitablement retour puisqu'il consiste en un passé dès que l'esprit le saisit – le présent perçu et appréhendé est déjà revenance et fantomatique. Pour Bergson, l'instauration du présent comme nouvelle temporalité de la modernité ne se fait que par contrecoup : « Au fur et à mesure que la perception (immédiate) se crée, son souvenir se profile à ses côtés, comme l'ombre à côté du corps.<sup>7</sup> » En somme, l'appréhension d'un temps présent se fait en même temps que celui d'un double fantomatique. Ainsi, dans la philosophie de Benjamin, le temps historique est composé de « venances et de revenances »<sup>8</sup>, puisque l'unicité d'un événement présent est immédiatement accompagnée par la formation du souvenir de celui-ci, par le retour du présent qui ne peut que devenir passé au moment où on le fige. En réponse à cette course du temps qui nous angoisse, « mimer, doubler le temps, telle est donc la stratégie politique qui doit permettre de retourner la situation désespérée...<sup>9</sup> » La réplique rassurante idéologiquement consiste donc à fixer un présent, à reproduire le temps pour avoir un semblant de contrôle rationnel sur celui-ci; il est question d'agir comme si, au bout de la ligne du temps progressiste, il y avait une immobilité absolue et que mimer ce fantasmagique arrêt de la continuité pouvait nous connecter à son immensité. Les dispositifs optiques du 19<sup>e</sup> siècle portent les traces d'un tel projet, en particulier ceux qui sont liés à la possibilité d'enregistrer le temps.

### *1.5 Temps rationnel selon Bergson*

Pour mettre en relief les phénomènes reliés au temps rationnel apparu aux 18<sup>e</sup> et 19<sup>e</sup> siècles, nous allons nous en remettre à l'étude d'Henri Bergson qui se base sur une approche claire et pragmatique de la perception. Il analyse en profondeur la façon dont la pensée rationnelle conçoit le temps pour en souligner les apories et paradoxes internes et pour montrer en quoi cette conception concorde avec les désirs et les mythes propres à cette époque. Bergson conclut que le temps réel est conceptualisé comme un espace mesurable et quantifiable, et donc prévisible mathématiquement, voire maîtrisable rationnellement. Le modèle temporel qui découle de ce parti pris est bien sûr celui de la ligne du temps, d'un cours du temps qui se déverse tel une rivière au débit d'eau régulier. La métaphore de la ligne temporelle propose un temps déterminé

<sup>7</sup> Henri Bergson, *L'énergie spirituelle*, Paris, PUF, 1964, p. 130.

<sup>8</sup> Françoise Proust, *op cit.* p. 40.

<sup>9</sup> *Ibid*, p. 107.

logiquement puisqu'il est décomposé intellectuellement puis reconstitué à partir d'unités de mesures. Afin de saisir la durée avec un esprit raisonné, la conscience instaure des moments présents fixes, des unités aux intervalles réguliers, en somme, des arrêts virtuels du temps ou des instantanés qui nous permettent de la calculer mathématiquement (secondes, minutes, jours, mois...) sans toutefois rendre compte de sa fluidité infinie : « Le mouvement est pour elle une série de positions, le changement une série de qualités, le devenir une série d'états.<sup>10</sup> » La succession des instantanés figés apte à recréer le mouvement et la durée dans notre esprit cache surtout une opération de juxtaposition propre au traitement de l'espace. Dans cette succession de moments figés, la pensée et la perception restent en décalage avec le temps réel et le mouvement de la matière, ce qui engendre, dans une conception spatiale de la durée, une superposition des temps passé et présent. Nous percevons surtout les immobilités sans toutefois donner à la nature transitoire et mouvante du temps la valeur qui lui revient. Notre esprit remplit les espaces intercalaires entre les moments figés mais ne peut réellement conceptualiser la mouvance temporelle. Il y a donc une surimpression spatiale du passé et du présent; la conception rationnelle cherche à « combler les intervalles entre les données des sens et, par là, (à) unifier et systématiser notre connaissance des choses.<sup>11</sup> » Cette aptitude à intégrer et concevoir les données du monde est cependant « réduite à éliminer du réel un grand nombre de différences qualitatives, d'éteindre en partie nos perceptions, d'appauvrir notre vision concrète de l'univers.<sup>12</sup> » Il s'agit donc d'une perception qui est subordonnée à une conception intellectuelle et spatiale du temps et qui nous empêche de percevoir la durée, l'animation et le mouvement de la vie tels qu'ils sont dans la réalité d'après Bergson. Mais ce qui est retranché de cette perception conceptuelle que nous qualifierons plus tard de réifiante, c'est bien cette essence de la vie qui la rend mobile, animée et changeante, cette qualité qui la relie à l'immensité du temps. En percevant la réalité en fonction des modalités de l'esprit rationnel, « (l)le monde où nos sens et notre conscience nous introduisent habituellement n'est plus que l'ombre de lui-même : il est froid comme la mort. Tout y est arrangé pour notre commodité, mais tout y est dans un présent qui semble sans cesse recommencer...<sup>13</sup> » Il en est ainsi car le mouvement et la durée temporelle sont recomposés à partir d'« états inertes et (...) de choses mortes<sup>14</sup> ». En concevant la durée temporelle comme un espace linéaire assemblé de moments figés successifs, la conscience et la perception doivent composer avec le retour latent ou la superposition de ce qui est considéré comme révolu et aboli

---

<sup>10</sup> Henri Bergson, *La pensée et le mouvant*, Paris, PUF, Quadrige, 1938, p. 141-142.

<sup>11</sup> *Ibid*, p. 148.

<sup>12</sup> *Ibid*, p. 148.

<sup>13</sup> *Ibid*, p. 142.

<sup>14</sup> *Ibid*, p. 142.

puisqu'elle ne perçoit pas le temps comme indivisible, continu et fluide, tel que le préconise Bergson avec son concept du temps réel. Ce qui a été banni en dehors du temps *moderne*, c'est la continuité fluide entre les temporalités passé-présent-futur maintenant scindée par les ruptures historico-épistémologique en périodes uniformisées et figées. Dans ce cours progressif et linéaire du temps, « il faudra bien alors se résigner à conserver de la matière son fantôme, du moins, on la dépouillera de toutes les qualités qui lui donnent vie.<sup>15</sup> »

### 1.6 Temps historique et Mort

Ces considérations historiques et temporelles doivent être rattachées à la relation entretenues avec la mort et les défunts du passé telle qu'elle se présente à travers la figure allégorique du vampire. Avec la rupture de 1789, les vivants et les morts ne forment plus une totalité historique. Par ailleurs, la culture occidentale opère une désocialisation de la mort en rejetant cette dernière hors du champ de la représentation consciente. La rationalité et le scientisme offrent une explication biologique de la mort, mais ne peuvent assouvir les besoins symboliques et répondre aux angoisses humaines comme le faisait auparavant la religion. Or, d'après Jean Baudrillard<sup>16</sup>, le monde moderne s'est débarrassé du lien symbolique et de la continuité historique qui le rattachaient aux morts et aux générations antérieures. La donnée immuable du trépas semble avoir été rejetée dans l'inconscient et dans le passé pour que l'Histoire puisse s'écrire pour le présent et le futur. L'idée du progrès laisse croire que l'Histoire avance vers la perfection dans l'oubli de la finalité biologique de tout être vivant.

Malgré cette séparation historique et épistémologique, la médiation et la transmission du savoir de l'expérience historique d'une génération à l'autre, du passé vers le futur, se déploie tout de même à travers la métaphore de la revenance ou grâce à la figure du mort-vivant. Cette hantise impose une expérience du passé à même le présent, alors que le passé fait retour de façon anachronique pour mettre en échec le temps positif et linéaire, et ainsi brouiller la séparation entre le passé et le présent, entre le mort et le vivant, l'inerte et le mouvant. Il s'agit d' « une expérience vive du présent, une expérience où est reconfigurée l'indiscernabilité du mort et du vif au profit des vivants.<sup>17</sup> » Dans le même ordre d'idée, selon la dialectique critique d'Adorno et Horkheimer, cette rupture presque amnésique de la modernité historique envers le passé montre que « (...) dans leur attitude envers les morts, les hommes laissent éclater leur désespoir de ne

<sup>15</sup> Henri Bergson, *Matière et Mémoire*, Paris, PUF, Quadrige, 1939, p. 37.

<sup>16</sup> Jean Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort*, Paris, Éditions Gallimard, 1976.

<sup>17</sup> Jean- François Hamel, *op. cit.*, p. 19.

plus être capable de se souvenir d'eux-mêmes.<sup>18</sup> » L'Histoire progressiste et linéaire provoque la nécessité de réintroduire une ambiguïté entre la vie et la mort, entre la mémoire du présent et l'oubli du passé afin de rassurer les individus en des nouveaux temps incertains. En quelque sorte, le temps fait revenir le vampire d'entre les morts pour montrer aux *modernes* qu'ils sont bien en vie. Cette figure du Fantastique constitue en effet une allégorisation des nouveaux rapports entre la vie et la mort, le présent et le passé, qui se profilent alors. C'est dans cette perspective que nous examinerons comment les dispositifs optiques de la Fantasmagorie, de la photographie et du cinéma produisent une image qui abolit les frontières entre le mort et le vivant, entre l'inanimé et le mouvant, et ce, au profit du nouvel observateur ou examinateur moderne.

### 1.7 *Dracula et temps historique du 19<sup>e</sup> siècle.*

Œuvre phare du Fantastique, *Dracula* de Bram Stoker configure l'expérience du temps telle qu'elle se conçoit à cette époque. Le roman, produit d'une idéologie victorienne, fait bien sûr l'apologie du temps linéaire et positif, mais il présente également une coexistence angoissante avec un temps cyclique et même fixe. Tout d'abord, il exalte le temps moderne grâce à l'élaboration particulière de sa trame narrative et formelle; la diégèse est le produit d'une intense circulation de messages de diverses formes mis en ordre progressif et cumulatif. Au tout début du roman, en exergue, Stoker met de l'avant la temporalité positive qui se projette dans le futur et le sens rationnel que l'on peut en déduire: « How these papers have been placed in *sequence* will be made manifest in the reading of them. All needless matters have been eliminated, *so that a history almost at variance with the possibilities of later-day belief may stand forth as simple fact.* <sup>19</sup> » C'est à tout le travail sur le temps de la modernité auquel on assiste à travers l'effort de synthèse rationnelle de Mina; elle compile, date, organise et transfère dactylographiquement toutes les données en une suite linéaire de documents qui retrace la chronologie des événements pour ensuite projeter le sens possible de cette configuration chez un lecteur implicite, soit cette même configuration de l'ordre temporel que le régime d'historicité moderne. De même pour le journal intime dans lequel Jonathan retranscrit tous les événements de son séjour en Transylvanie. Or, comme il le mentionne, cette charge narrative et temporelle s'attire le retour de forces plus anciennes :

Plus prosaïque, j'écris en steno, dans mon journal, tout ce qui s'est passé depuis que je l'ai fermé la dernière fois. Telle serait la vengeance du 19<sup>e</sup> siècle, et pourtant, à moins

<sup>18</sup> Theodor Adorno, Max Horkheimer, *La dialectique de la raison*, Paris, Gallimard, Coll. Tel, 1974 (1944), p. 227.

<sup>19</sup> Bram Stoker, *Dracula*, New York, Bantam books, Bantam classics, 1981 (1897), p. 3.

que mes sens ne me trompent, les années anciennes avaient, ont encore des puissances exceptionnelles que nul modernisme ne pourra abattre.<sup>20</sup>

Malgré ce doute temporaire chez Harker, inscrire les événements selon un sens moderne du temps et de l'Histoire, de surcroît par le biais d'une machine, est la stratégie qu'il emploie avec Mina, Van Helsing et les autres pour vaincre Dracula. Finalement, le combat est mené par le biais d'une écriture sténographique, par l'agencement chronologique et progressiste des documents, ayant pour finalité d'assurer la domination du temps moderne sur le temps du vampire.

Le mort-vivant vampirique traduit bien cette rencontre traumatisante entre temporalités, entre le temps positiviste et le temps céleste. Ce que tente d'instaurer Dracula est « la fixité de l'univers qu'à partir du 19<sup>e</sup> siècle, on lui présente comme mouvant (...) cette recherche éperdue de stabilité se lit dans la quête d'immortalité.<sup>21</sup> » Dernier de son espèce, Dracula veut retrouver un temps archaïque et cyclique que la modernité a refoulé. Son temps est celui de la Transylvanie, contrée des morts, hors de l'Occident civilisé, là où le temps tourne sur lui-même et où l'Histoire n'évolue point. La course du temps moderne, telle que configurée par la trame narrative et formelle du roman se présente comme une temporalité linéaire qui subit les assauts répétés et réguliers de Dracula; ce dernier base son plan d'invasion de Londres et sa prédation sanguinaire sur le cycle de la pleine Lune, un cycle de la nature que les anciennes civilisations observent depuis la nuit de temps. Nous associerons le temps du vampire à un temps mort « de l'éternelle revenance de l'identique (...) qui est devenu démoniquement éternel<sup>22</sup> ». Dans les termes de Françoise Proust, il s'agit d'une temporalité « (...) qui se heurte à un *ce fût*, à un temps immobile, pétrifié, gelé, solidifié, à un temps devenu non à proprement parler passé, mais médusé (...) »<sup>23</sup>.

En ce qui a trait aux configurations historiographiques, *Dracula* oppose le modèle de la légende à celui de l'histoire moderne et à la perte de l'origine; à l'instar du mythe folklorique et antique du vampire, la légende est un récit des origines, « une forme embryonnaire de la pensée<sup>24</sup> » et du récit; elle est « l'esprit des morts qui happe les vivants dans le passé<sup>25</sup> ». Elle consiste également en une « Nuit de l'Histoire et de la civilisation » où se conservent l'originaire et « le refoulé de l'Histoire<sup>26</sup> ». Claude Millet la décrit comme une « Histoire épouvantable et

<sup>20</sup> Bram Stoker, *Dracula*, Paris, press Pocket, 1979, ( 1897). p. 58. ( Traduction de Jacques Finné)

<sup>21</sup> Valérie Triter, *op. cit*, *Le Fantastique*, Paris, Ellipses, 2001, p. 64.

<sup>22</sup> Françoise Proust, *L'Histoire à contretemps, Le temps historique chez Walter Benjamin*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1994, p. 50.

<sup>23</sup> *Ibid*, p. 51-52.

<sup>24</sup> Claude Millet, *Le légendaire au XIXe siècle*, Paris, Presses universitaires de France, 1997, p. 121.

<sup>25</sup> *Ibid*, p. 121.

<sup>26</sup> *Ibid*, p. 120.

fantastique<sup>27</sup> », un temps de peur primitive nous rattachant à ce qui est immémorial. Il tente de faire coïncider les événements avec le cycle de la Lune mais il se heurte la reconstitution linéaire et chronologique du journal de Mina. C'est ainsi qu'au sein d'un temps linéaire et progressiste, *Dracula* fait resurgir une temporalité légendée et une origine qui remonte à la nuit des Temps, où morts et vivants étaient indiscernables. Le vampire peut donc être considéré comme une figure de cette confrontation entre temporalités légendaire et linéaire.

### 1.8 Histoire des morts et visualité du 19<sup>e</sup> siècle

À partir de la fin du 18<sup>e</sup> siècle, non seulement l'Histoire change de régime d'organisation temporelle, mais l'historiographie glisse progressivement du côté de la visualité et de l'optique. Comme le remarque François Hartog, avec l'historiographie des morts ou *L'office des morts* de Michelet, avec *Mémoires d'outre-tombe* de Chateaubriand et avec l'œuvre de Fustel De Coulanges, l'historiographie se reconfigure selon les modalités du visible et de l'invisible, pour faire l'économie entre les vivants du 19<sup>e</sup> siècle et les morts du passé, entre le monde industriel qui apparaît et celui qu'il fait (presque) disparaître. Comme le remarque Stéphane Michaud à propos de Max Milner, ce dernier aborde la visualité comme « métaphore privilégiée de la connaissance et de la représentation (...) pour figurer le mouvement des échanges entre le sujet et l'univers objectif.<sup>28</sup> » À partir de la fin du 18<sup>e</sup> siècle, l'optique devient un schème de pensée dominant qui reconfigure notre rapport au monde et qui permet d'atteindre des connaissances nouvelles: « XVIIIe et XIXe siècles marquent une étape décisive dans le statut de la représentation : l'image règne sur les derniers secteurs qui lui avaient encore échappé. (...) l'image se voit chargée d'explorer les continents secrets du rêve et de l'inconscient.<sup>29</sup> » Les images entrent donc dans le nouveau domaine de l'Histoire, une pré-histoire selon Benjamin, parce qu'elles deviennent des documents témoins des réalités matérielles tout comme elles illustrent l'intériorité des individus.

À l'instar des civilisations, primitives ou modernes, qui sont en partie déterminées en fonction de la place qu'elles laissent aux morts, l'historiographie moderne repose sur une «narrativité qui (les) enterre comme moyen de fixer une place aux vivants.<sup>30</sup> » Pour Michel De Certeau, l'écriture de l'Histoire revêt deux aspects; d'un côté, « (a)u sens ethnologique et quasi religieux du terme, l'écriture joue le rôle d'un rite d'enterrement; elle exorcise la mort en

---

<sup>27</sup> *Ibid*, p. 120.

<sup>28</sup> Stéphane Michaud, *Du visible à l'invisible : Pour Max Milner*, Paris, José Corti, 1988, p. 175.

<sup>29</sup> *Ibid*, p. 15.

<sup>30</sup> Michel De Certeau, *L'écriture de l'Histoire*, Paris, Gallimard, Bibliothèques des histoires, 1975, p. 118.

l'introduisant au discours.<sup>31</sup> » De l'autre côté, elle a une fonction de symbolisation, c'est-à-dire qu'elle confère à l'homme moderne une position dans le langage et dans le temps, car en élaborant un passé historique, l'Histoire moderne contribue surtout à la construction d'un présent porté vers le futur afin d'occuper l'espace symbolique désormais libre des morts. En se débarrassant du passé et de ceux qui l'habitent tout en se les appropriant symboliquement par le langage, « (...) l'historiographie se sert de la mort pour articuler une loi (du présent).<sup>32</sup> » Les morts sont symboliquement relégués au silence, les vivants racontant le passé et choisissant ce qu'ils vont hériter des morts pour écrire l'Histoire et le présent; les morts restent en quelque sorte dans le langage sans subjectivité langagière, ils sont enterrés et poussés en dehors de l'Histoire et de son champ de représentations. Ce faisant, l'Histoire octroie aux vivants à la fois une possibilité de transmission et une façon de « se protéger des morts par un travail de la mémoire...<sup>33</sup> » Puisque la civilisation occidentale refoule systématiquement les représentations et les signes de la mort, l'historiographie emboîte le pas en destituant les morts de leur voix et de leur poids sur le présent tout en *écrivaint* leur Histoire.

### 1.9 Dracula et historiographie du 19<sup>e</sup> siècle.

Laurence Rickels et Jean Marigny<sup>34</sup> ont pertinemment remarqué comment la forme du roman *Dracula* reproduit les conditions de la communication du 19<sup>e</sup> siècle, laquelle répond à des exigences d'échange et de circulation industrielles. Mais son agencement narratif et formel poursuit également l'entreprise d'enterrement des morts de l'historiographie moderne. Il a souvent été mentionné que le personnage de Dracula ne possède pas un droit de parole ou une voix qui lui est propre, car ses rares propos sont toujours rapportés par l'écriture ou le récit d'un des protagonistes. Réduit au silence, il ne s'exprime à la première personne qu'à travers le discours des vivants; il est l'objet et non le sujet de l'énonciation. Sa représentation se limite à ce qu'on dit et décrit à son sujet, il n'existe qu'en tant qu'objet du discours ou comme image. Altérité au sein du discours, objet d'une intrigue dont on doit faire le récit tout en *l'enterrant*, comme le disait De Certeau. Le roman de Stoker souligne donc le changement de régime d'historicité, concevant le mort et ce qu'il représente comme figure d'altérité ou d'abjection dans l'ordre symbolique; ce sont les victoriens modernes qui écrivent, grâce à leurs moyens

<sup>31</sup> *Ibid*, p. 119.

<sup>32</sup> *Ibid*, p. 119.

<sup>33</sup> Jean- François Hamel, *op. cit.*, p. 15.

<sup>34</sup> Laurence Rickels, *The Vampire Lectures*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.

techniques, l'histoire du mort-vivant tout en le destituant de son pouvoir sur les événements, car il est *la voix des morts* que la modernité a contraint au silence. Or, la représentation du vampire dans le roman *Dracula* témoigne également d'un déplacement de l'historiographie vers la visualité et le régime de l'image.

### 1.10 Histoire des morts et visualité

Selon Michel De Certeau et François Hartog, si l'historiographie qui se développe au 19<sup>e</sup> siècle tente de rendre compte d'une nouvelle économie entre les vivants et les morts, elle s'appuie sur une « réorganisation du champ du visible<sup>35</sup> », d'un nouveau partage entre le visible et l'invisible; *le visible devient alors un signe de l'invisible et de l'absent*. Les vestiges et signes du passé sont destitués de leur place dominante dans le langage et dans les représentations « (...) pour qu'il reste possible d'articuler ce qui apparaît sur ce qui disparaît (...) <sup>36</sup> » et pour permettre à la modernité industrielle de s'ériger à la place de ce qu'elle fait disparaître. Le monde qui émerge subitement doit nécessairement apparaître sur fond de ruines et l'historiographie moderne se charge de déplacer les morts hors de l'Histoire moderne et hors du temps cumulatif afin de les enterrer sous le monde à venir. L'esprit du siècle voit apparaître soudainement le paysage de l'industrialisation, tout comme apparaissaient fugitivement des signes fantomatiques de la disparition du monde précédent. Les catégories visuelles de l'apparition et de la disparition, (nous pouvons parler de ré-apparition et même de répétition) prennent de l'ampleur durant l'époque étudiée puisqu'elles témoignent d'une expérience médiatisée d'un monde en mouvement, un monde de l'expérience du *choc* comme le décrit Benjamin.

À la croisée d'une réflexion sur le temps historique, le Fantastique et la visualité, l'apparition vampirique témoigne d'une transgression du temps linéaire et successif, tout comme elle trépane les limites entre la subjectivité et l'objectivité, entre le rêve de l'inconscient, empreint d'archaïsme surnaturel, et la conscience de la réalité objective. C'est ainsi que l'apparition semble irréaliste et fantastique, car le changement d'un état à un autre s'opère sans qu'il y ait continuité temporelle, comme si elle découlait d'une opération de montage visuel entre deux positions fixes. Pour Max Milner, l'apparition relève de phénomènes mentaux de projection, de substitution, de surimpression et de transposition de la sphère psychique dans la réalité. Dans cette optique, l'apparition est également une image de l'inconscient, manière pour celui-ci de se

---

<sup>35</sup> François Hartog, *Évidence de l'Histoire*, Paris, Éditions des hautes études sociales, 2005, p. 147.

<sup>36</sup> *Ibid*, p. 119.

donner à voir. L'hallucination, qui perce le réel pour s'y installer et pour le modifier, ouvre un nouvel espace imaginaire qui remodèle l'expérience de la réalité de façon à ce qu'elle paraîsse illusoire, voire ouverte sur des possibilités inconnues. Dans le roman *Dracula*, les descriptions nous indiquent que « (l)e vampire fantastique (comme d'ailleurs le fantôme,(...)) *apparaît*, comportant la sensation d'une immanence permanente qui évoque la propension inlassable du réel à exister en plus de nos représentation.<sup>37</sup> » Bien qu'il soit un revenant en chair et en os, le vampire est perçu comme une entité simultanément morte et présente, une hallucination ou projection de l'esprit qui pourtant s'actualise dans le réel et dont l'existence défie les lois empiriques. Sa présence, quoique perceptible, semble transparente au regard et à l'Histoire. L'apparition consiste donc en une modalité visuelle de la revenance qui se développe au 19<sup>e</sup> siècle, en tant que métaphore d'un rapport au temps angoissé, signe de l'absent, de la mort et du passé qui revient.

### *1.11 Révolution industrielle et technique*

Au 19<sup>e</sup> siècle, le contexte socio-historique est propice à l'essor de la technique et de la science, projet politique soutenu par la bourgeoisie. La révolution industrielle est le « (...) projet d'un monde déterminé par une situation historique et des intérêts de classe (...) »<sup>38</sup>. Le monde, les relations humaines et le temps répondent à des principes de calcul économique, de reproduction industrielle, d'échange et de circulation capitaliste. Mais l'esprit du siècle produit également des mythes et des espoirs délirants comme la croyance au progrès illimité, à la possibilité de vaincre la mort, les forces de la nature ou le temps, grâce à la science et la technique. On tente également de pérenniser les souvenirs et les êtres car dans le cours progressif du temps, le monde semble avancer et laisser le passé et les décédés derrière lui dans l'oubli. La pensée rationnelle du 19<sup>e</sup> siècle véhicule donc des schèmes de pensée qui ressassent les éléments inconscients et fantasmatiques d'une mentalité plus archaïque, ce que Benjamin et d'autres nomment la fantasmagorie du monde industriel, concept que l'on examinera plus tard.

Les conditions socio-historiques et les données anthropologiques qui ont favorisé l'émergence et l'essor du genre fantastique en littérature relèvent en partie de la modernité industrielle. La ville de Londres de l'époque victorienne traduit une montée du progrès et de la technique suivie d'une stagnation (*early-Victorian, mid-Victorian era*) qui se transforme, vers

<sup>37</sup> Alain, Chareyre-Mejean « La place du mort ou le cadavre se porte bien », Dans *Les vampires*, Paris, Cahiers de l'Hermétisme, Colloque de Cerisy, 1993, p. 29.

<sup>38</sup> *Ibid*, p. 11.

1880 (*late Victorian*), en une méfiance ou une désillusion envers le progrès moderne résultant de l'après-coup négatif de l'industrialisation. L'Angleterre victorienne, (1815 - 1914), pour la plupart des historiens, se présente comme un *Workshop*, un atelier du monde puisque sur le plan technique, économique et scientifique, elle est en avance sur le reste de l'Europe : «Le premier atout dont dispose l'Angleterre victorienne, c'est son avance technique et économique. (...) Le dynamisme de la nation, la maîtrise du progrès économique, les succès de l'esprit d'entreprise (...) confèrent aux Britanniques une prééminence incontestée...<sup>39</sup> » L'électricité, le téléphone et le télégraphe font également partie de ces innovations qui caractérisent les progrès techniques que maîtrise la Grande-Bretagne. Le train à vapeur s'y développe rapidement, tout comme les transports publics et les moyens de communication. Cette dynamique est conditionnée par l'accélération du *train* de vie économique de la production industrielle; les distances semblent plus courtes entre la ville et la campagne, et le temps que nécessitent les voyages est grandement écourté. Les sociétés urbaines du 19<sup>e</sup> siècle ont également révolutionné les moyens de communication; la grande diffusion de la presse populaire et d'état, de même que la poste, le télégraphe, les journaux et les moyens de transport forment un système global de communication qui favorise la circulation à grande échelle de l'information et des biens. Cette expansion du domaine technique domine idéologiquement cette société économiste car l'industrialisme libéral « se justifiait éthiquement et politiquement par la circulation des idées qui accompagnait la circulation des biens.<sup>40</sup> » L'industrialisation de la société victorienne fonctionne à plein régime, et Londres semble réglée telle la mécanique d'horloge du Big Ben, construit dans les années 1850, qui surplombe ses habitants. La révolution industrielle se veut une révolution globale de la technique qui entraîne dans son sillon non seulement le monde matériel, mais également celui de la psyché humaine et de la perception sensorielle teintée de désirs et d'angoisses.

### 1.11.1 Technique rationnelle et pensée magique

Il y a une illusion d'optique à laquelle, nous autres nés de 1815 à 1830, nous sommes sujets. Nous n'avons pas vu de grandes choses, alors nous reportons tout à la Révolution : C'est notre horizon, la colline de notre enfance(...) Nous mesurons tout sur cette mesure. Ceci est trompeur.<sup>41</sup>

Pour Theodor Adorno et Max Horkheimer, la rationalité du 19<sup>e</sup> siècle entame plutôt un mouvement de réification des individus et de la matière, mouvement dans lequel va s'engouffrer

<sup>39</sup> François Bedarida, *L'ère victorienne*, Paris, Presses universitaires de France, « *Que sais-je ?* » 1974, p.11.

<sup>40</sup> Jean Fabre, *op. cit.*, p.423.

<sup>41</sup> Ernest Renan, *L'avenir de la science, Œuvres complètes*, t.III, Paris, Calmann-Lévy, 1949, p.1028-1029.

toute l'industrialisation et le capitalisme. La réification, la chosification ou le devenir-chose font partie d'un processus qui découle des schèmes de la pensée rationnelle et économiste de l'idéologie bourgeoise. Ils réduisent tout au niveau de la donnée arithmétique, de la marchandise ou de l'objet-chose. Ce qui relève de la pensée humaniste est dès lors réifié et chosifié; les relations sociales se figent et endossent les modalités de l'échange commercial tout comme l'individu devient homme-marchandise et unité de production. La chosification est une conséquence d'un nouveau rapport, soi-disant rationnel mais transporté par le mythe et la fantasmagorie qu'entretient la société avec les objets qu'elle produit, soit une fétichisation de la marchandise et une réification qui « (...) transforme le penser en chose, en instrument, (...) »<sup>42</sup> De ce fait, tout revêt la caractéristique abstraite de la valeur d'échange, de la reproductibilité et de l'exposition, même les êtres humains, comme l'a montré Benjamin, avec les exemples de la prostituée et du flâneur. Il s'agit d'une relation au monde qui sape l'énergie vitale de la matière pour qu'elle puisse correspondre aux critères de la marchandise: « Et ce rapport à l'autre comme chose, comme être réifié, prend la forme d'une fantasmagorie, c'est-à-dire d'une relation qui mime l'humanité mais reste fondamentalement réifiée -et réifiante- qui donne l'illusion de la vie, mais tend inexorablement à chosifier les êtres.<sup>43</sup> » Il en découle une aliénation des relations sociales, portée par le mythe du progrès continu: « Il y a un mouvement continu d'accroissement dans les forces productives, de destructions dans les rapports sociaux, de formation dans les idées; il n'y a d'immuable que l'abstraction du mouvement.<sup>44</sup> » C'est ainsi que la pensée occidentale porte le mouvement progressiste et son accroissement constant au niveau du mythe et du fantasme; le progressisme et la rationalité industrielle semblent fantasmatiquement se confondre et se superposer à l'infinie mouvance du temps. Ces notions de mouvement et de progrès, qui vont de pair avec la réification, vont ainsi prendre des allures fantasmagoriques et illusives.

Les objets produits par l'idéologie du progrès sont marqués par le sceau d'une fétichisation qui leur donne une valeur magique et cultuelle. Ce processus « (...) anime illusoirement des objets inanimés (...). Les objets marchands ainsi animés acquièrent aux yeux de l'homme des pouvoirs magiques. L'homme (...) les considère alors comme des sortes de

---

<sup>42</sup> Theodor Adorno, Max Horkheimer, *La dialectique de la raison*, Paris, Gallimard, Coll. Tel, 1974 (1944), p. 227.

<sup>43</sup> Bruno Tackels, *Walter Benjamin, une introduction*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, 1992, p. 92.

<sup>44</sup> Georges Gurvitch, *La vocation actuelle de la sociologie*, Paris, Presses universitaires de France, 1950, p. 266.

divinités.<sup>45</sup> » Bien que la valeur culturelle et magique des objets techniques aient été refoulée par la rationalité, en fétichisant ces mêmes objets, celle-ci semble leur conférer une nouvelle vitalité; en eux s'inscrivent les espoirs et fantasmes de toute l'industrialisation. En opposant ces objets modernes de valeur utilitaire et d'exposition à ceux qui relèvent d'une valeur culturelle ou religieuse, la société industrielle tombe dans une réification qui transforme la rationalité technique en une mystification fantasmagorique au nom du progrès. Tout ce délire se cristallise dans les expositions universelles où la valeur d'exposition et la valeur culturelle se mélangent et deviennent indistinctes, la civilisation moderne y exaltant ses propres découvertes scientifiques et techniques. Le monde industriel s'ouvre fantasmatiquement sur l'universel, il se mute en représentation et il s'offre en spectacle pour mieux s'enliser dans la fantasmagorie, dans le rêve et le mythe. La technologie présente ses possibilités et développements de façon à rejoindre le fantôme, la légende et la pensée mythique. Tout d'abord, la technique et la pensée réifiantes, comme façon de s'approprier la Nature et de l'humaniser, « (...) est pénétrée par la tendance à dominer le monde, à le manier, à le manipuler, à le commander.<sup>46</sup> » Mais elle va tomber dans le piège de son propre mythe de domination rationnelle absolue. Selon Benjamin, la chosification «accouple le corps vivant au monde inorganique. Sur le vivant elle fait valoir les droits du cadavre<sup>47</sup> ». Mario Perniola reprend les concepts dialectiques de la réification et de la momification pour traiter de la relation entre l'homme et la marchandise. Sa dialectique réconcilie l'opposition entre technique rationnelle de l'industrialisation et l'esprit spirituel et magique de *l'esprit égyptien* de l'antiquité. L'esprit égyptien de la momification se caractérise par « (...) le renversement qu'il opère entre le vivant et le mort, entre l'intérieur et l'extérieur, entre l'homme et la chose.<sup>48</sup> » Pour Perniola, la société industrielle est entrée dans un processus de devenir-chose qui crée une osmose réciproque ou un double transfert entre les humains et les objets inanimés. Ce devenir-chose permet à l'homme d'être chose parmi les choses tout comme il inscrit le monde spirituel et magique dans la matérialité des objets et dans la technique qui les a produits. La momification opère une transsubstantiation entre le régime organique et l'inorganique, elle établit un rapport entre le monde spirituel et celui de la matière, une unification de l'au-delà et de l'être humain par la technique. En abolissant les frontières typiques de l'épistémologie des Lumières, la momification, comme processus réifiant issu de la dialectique, illustre bien comment certains

<sup>45</sup> Ilaria Brochini, *Trace et disparition, à partir de l'oeuvre de Walter Benjamin*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 57.

<sup>46</sup> Jean Duvignaud, *Georges Gurvitch, symbolisme social et sociologie dynamique*, Paris, P.Seghers, 1969, p. 131.

<sup>47</sup> Walter Benjamin, *Œuvres III*, Paris, Folio, Essais, 2000, p. 54.

<sup>48</sup> Mario Perniola, *Énigmes, Le moment égyptien dans la société et dans l'art*, Bruxelles, La lettre volée, coll. Essais, 1995, (1990), p. 62.

procédés de la rationalité versent dans le désir primitif de faire un avec la Nature et l'au-delà, de s'unifier avec la matière par le biais de la technique. Dans ce cas, la rationalité technique semble vouloir dupliquer le dessein inconscient de l'historiographie moderne, en mettant en place une indistinction entre le mort et le vivant et en faisant vivre la momie fantomatique du passé dans le présent pour réinscrire un lien symbolique entre les temporalités successives et séparées.

Il fut un temps où la magie et le surnaturel s'alliaient à la technique, bien avant la rationalité. Ce rapport antérieur à la technique nous rappelle que cette dernière a aussi une double-fonction plus magique et plus culturelle qu'utilitaire, plus symbolique que réelle. Pour le sujet dit archaïque, la technique, la mythologie et ses métaphores sont ce qui le relie à la Nature et à l'au-delà, tandis que le sujet moderne tente plutôt de dominer et manipuler le monde naturel par la technique réifiée et chosifiante, au point où ce monde de fabrication humaine se retourne contre lui. Pour Gurvitch, la magie est à la source de la technique puisqu'elle tente d'instaurer un rapport, métaphorique et réel, entre la Nature et l'homme. Pour Adorno, « (p)lus la machinerie intellectuelle se soumet à ce qui existe, plus elle se contente de le reproduire aveuglément. C'est ainsi que la Raison rejoint le mythe dont elle n'a jamais pu se libérer.<sup>49</sup> » Il s'agit d'une série d'événements qui enchaîne l'Histoire dans un monde utopique de reproduction, de consommation et de divertissement continu. Dans la Fantasmagorie de l'industrialisation, cette opposition est rendue caduque, car la rationalité se sert de cette fonction magique et mythique pour auréoler de façon délirante ses créations et ses idéaux.

L'ère des révolutions est un moment historique où la civilisation occidentale voit le spectre de la rationalité se manifester pleinement, au point de se retourner sur elle-même et devenir fantasmagorique. Ce phénomène est surtout circonscrit dans les villes, en particulier Londres et Paris qui constituent l'espace-temps de la Fantasmagorie industrielle. Il s'agit d'un monde qui s'est défini lui-même, qui s'est par la suite autonomisé par rapport aux humains pour finalement les dominer et les soumettre à sa loi. Pour Benjamin, la réification, le mythe et la perte d'une continuité historique totalisatrice sont les éléments qui donnent lieu à la fantasmagorie de l'industrialisation. De prime abord, le motif de la Fantasmagorie consiste en un ensemble de représentations métaphoriques et illusives qui crée des images du siècle relevant du fantasme, du rêve et du mythe. Elle peut illuminer de façon aveuglante les objets et idéaux de l'industrialisation pour que les croyances et illusions de l'époque apparaissent comme des vérités naturelles et rationnelles. Par ailleurs, la Fantasmagorie est non seulement productrice et source d'illusion, elle se dévoile comme une illumination qui « s'avère capable de révéler la vérité de

---

<sup>49</sup> Theodor Adorno, Max Horkheimer, *op. cit.*, p.43.

son caractère illusoire.<sup>50</sup> » De façon éclairante et fugitive, elle nous permet d'entrevoir les fantômes enfouis qui la conditionnent mais surtout, elle met de l'avant « la révélation de l'origine<sup>51</sup> » de ce qui est devenu fantasmagorique. Cette illumination profane nous montre les images du siècle; elle illustre « le dernier éclat d'un monde au bord de l'écroulement (...) »<sup>52</sup> qui apparaît comme un champ de ruines peuplé de fossiles et de fantômes. Bien qu'elle soit illusoire *a priori*, de façon dialectique, la Fantasmagorie nous illumine sur l'entreprise généralisée de la réification en soulignant comment la chosification et le mythe se cachent derrière les justifications idéologiques de l'industrialisation et du progressisme historique.

Le commentaire fragmentaire de Benjamin sur le saint-simonisme tente de dévoiler la Fantasmagorie derrière les relations entre technologie, progrès et Histoire en peignant une image fétiche du train ; il commence par noter que le chemin de fer unifie les gens comme une religion, terme dérivé de *religare* (latin) qui signifie relier ensemble, et qu'il est l'instrument le plus puissant pour rassembler les individus et les marchandises. Le train comme merveille technique et symbole du progrès est transfiguré en un élément fantasmagorique quand il rejoint un idéal abstrait qui exalte le progrès pour lui-même. L'auteur Susan Buck-Morss donne suite à ce commentaire: « *Railroads were the referent, and progress the sign, as spatial movement became so wedded to the concept of historical movement that these could no longer be distinguished.* »<sup>53</sup> La réification de l'objet-culte technologique lui donne des proportions mythiques tout comme elle attribue une identité mythique au progrès et à son mouvement, d'où la métaphore du train comme moteur (à vapeur) de l'Histoire au 19<sup>e</sup> siècle. Le train, comme objet de son temps réifié et fétichisé, se dévoile fantasmagorique quand les métaphores mythiques du progrès submergent le réel comme le remarque Buck-Morss ou quand il ne reste que l'immuable valeur abstraite du mouvement. Dans cet exemple, la fantasmagorie du progressisme est imagée par le train, cet objet métaphorique qui participe de la fétichisation de la temporalité moderne devenu *progrès mythique* : « Ces nouvelles créations à base économique et technique que nous devons au siècle dernier entrent dans l'univers d'une fantasmagorie. Ces créations subissent cette "illumination" non pas seulement de manière théorique, par transposition idéologique, mais bien dans l'immédiateté de la présence sensible. Elles se manifestent en tant que fantasmagories. »<sup>54</sup>

Le train se retrouve auréolé et illuminé par l'idéologie du progrès, tout comme il illumine par sa présence au sein d'un monde industriel. De cette manière, la fantasmagorie reconstitue

<sup>50</sup> Bruno Tackels, *op. cit.*, p. 97.

<sup>51</sup> Walter Benjamin, *L'origine du drame baroque allemand*, Paris, Flammarion, 1985, p. 43-44.

<sup>52</sup> Bruno Tackels, *op. cit.*, p. 99.

<sup>53</sup> Susan Buck-Morss, *The dialectics of seeing, Walter Benjamin and the arcades project*, Cambridge, MIT Press, 1991, p. 67.

<sup>54</sup> Walter Benjamin, *Paris capitale du XIXe siècle*, Paris Les Éditions du Cerf, 1989, p. 47.

illusoirement le mythe, l'aura et un lien avec la tradition qui tient de la projection idéologique inconsciente.

### 1.11.2 *Dracula et la technique*

L'exemple du train permet d'aborder la technique industrielle sous l'angle de la Fantasmagorie en nous conduisant vers la représentation de la technologie dans le roman *Dracula* de Bram Stoker. Bien que cette fiction fantastique présente la technique industrielle et les médias de communication comme des moyens de vaincre les forces du mal et du passé, elle tombe également dans une euphorie fantasmagorique quand elle met de l'avant la croyance délirante au progrès et aux mythes de l'industrialisation. Le réseau de communications écrites et sonores qui forment la trame formelle du roman s'allie à des éléments surnaturels pour évoquer un mélange des régimes, soit la *technologisation* (chosification) de l'humain et la fétichisation magique des objets techniques. En témoigne le motif du médium qui revient sous plusieurs formes et dénote les angoisses et illusions que provoque le nouveau statut de la communication au 19<sup>e</sup> siècle; le roman conçoit le médium comme un moyen technique de communication, mais aussi dans son sens magique et ubiquitaire, comme une instance qui parle avec les morts et qui les entend, qui voit ce qui est éloigné et inaccessible à l'œil directement. Comme le note Laurence Rickels dans *The vampire lectures*, Mina est celle qui assure la cohésion du réseau de communication; elle fait figure de médium technologique ou d'extension humaine de la technologie. Après avoir été vampirisée par Dracula, pendant sa transformation, elle devient un médium psychique qui relie deux mondes. D'un côté, Van Helsing peut l'hypnotiser pour connaître les plans de Dracula et de l'autre, le mort-vivant peut espionner le groupe de victoriens à ses trousses par le biais de cette connexion thaumaturgique et vampirique. Pour Rickels, il s'agit d'une *technologisation magique* du rapport entre vivants et morts, métaphorisée par le vampirisme. Mina constitue donc un médium technologique et fantasmatiquement ubiquitaire, surnaturel et télépathique, qui assure une liaison entre les vivants modernes et le mort-vivant du passé qui resurgit.

Dans l'imaginaire fantastique de *Dracula*, les transformations modernes des médias sont associées à la métamorphose vampirique de Mina, comme si médiation et réification entretenaient des affinités électives avec le vampirisme. En effet, métaphoriquement, Dracula vampirise le réseau de communication ainsi que les modalités techniques de la médiation pour arriver à ses fins sinistres. En s'adaptant au mouvement progressif de l'Histoire, à un monde de circulation, de communication et de vitesse industrielle, les morts et leurs signes voyagent tout autant que l'homme-marchandise réifié, mais de façon surnaturelle. Comme le dit Dracula, « *For the dead*

*travel fast.*<sup>55</sup> », les défunts restent dans la course vers le futur instaurée par le progressisme historique et ils hantent notre relation à la technique moderne. Le groupe des modernes voyage aussi rapidement que le train et communique aussi efficacement que les télégrammes et le service de poste, tandis que Dracula voyage aussi vite que le vent, se propage comme la peste, et entretient un lien télépathique et magique avec Mina. Le vampire fantastique vient donc figurer le rapport trouble que les gens expérimentent avec les nouveaux médias de la communication, soit un amalgame de croyances dans le surnaturel et de savoir moderne. C'est en ce sens que le roman est fantasmagorique; il met de l'avant une épistémologie rationnelle mais secrètement soumise à ses propres mythes archétypaux, ses fantasmes et ses angoisses.

Ainsi, le choix du vampire comme figure allégorique des dispositifs optiques issus de la technique du 19<sup>e</sup> siècle semble justifié, car le roman de même que les films qu'il a inspiré, perpétuent cette association métaphorique. En outre, cette créature, issue de la superstition antique puis médiévale, a survécu jusqu'à nos jours dans les films d'horreur et autres sous-genres; elle se manifeste comme phénomène de mode réifiée (mode gothique). Elle est passée du monde folklorique puis littéraire pour s'imposer dans celui de l'image audio-visuelle, illustrant bien les transformations médiatiques qui ont eu cours avant et pendant l'industrialisation. Le vampire draculien sera donc notre figure allégorique, notre vecteur analogique pour aborder le domaine de l'image, sa (re)production et sa réception dans la société industrielle et victorienne.

---

<sup>55</sup> Bram Stoker, *Dracula*, New York, Bantam books, bantam classics, 1981 (1897), p.11.

## 2 : La Fantasmagorie des dispositifs optiques du 19<sup>e</sup> siècle

### 2.1. Corpus filmique et médias du 19<sup>e</sup> siècle

À l'instar du roman de Stoker, les films *Dracula* de F. Coppola, *Nosferatu* de Murnau et *Nosferatu* de Werner Herzog mettent de l'avant un échange de communications médiatiques ou encore un point de rencontre entre médias modernes et plus anciens. Ces films articulent ce que certains appellent l'intermédialité ou la remédiation, soit ce qui découle de l'interaction ou des relations entre les différents médias et comment ces différents médias s'intègrent les uns aux autres. Dans les films du corpus, nous pouvons remarquer la présence de la photographie, de la peinture, du théâtre d'ombre, du théâtre de marionnettes, de la gravure médiévale, du phonographe, de la lanterne magique, de la Fantasmagorie optique ainsi que celle du cinématographe des premiers temps. ( voir annexes fig. 2.1 à 2.10 ) De plus, maints documents écrits ou dessinés sont intégrés à la forme des films : journaux intimes manuscrits, journal de bord maritime, dessins, lettres, cartes géographiques, journaux, transmissions télégraphiques et bien sûr, on trouve le *livre des morts* ou le *livres des vampires* ( voir annexes fig. 2.11 à 2.15.) . Ainsi, le cinéma instaure un dialogue avec les différents procédés et techniques visuelles qui l'ont devancé.

L'exemple le plus célèbre d'intermédialité tiré de ce corpus filmique est sûrement le plan de la photo d'Ellen Hutter dans les mains du Comte dans *Nosferatu* (1922), où désir et mort, deux thèmes vampiriques, sont signifiés par l'interaction entre les deux médias. Le film qui développe le plus profondément l'aspect intermédiatique du cinéma est sûrement *Bram Stoker's Dracula* de Coppola. D'après Garrett Stewart, ce film opère un remodelage du filmique contemporain par les moyens de la visualité victorienne, soit un *victorian retrofit*<sup>1</sup>, c'est-à-dire que les procédés visuels, appareils et images envahissent le champ cinématographique pour offrir une vision de l'univers optique de cette ère. Plusieurs scènes de *Dracula* semblent faire coïncider l'arrivée du vampire, la naissance de la modernité industrielle et l'invention du cinéma. Le film de Murnau, qui date des débuts du cinéma narratif, use amplement des procédés filmiques de base comme la surimpression, les jeux de clair-obscur ainsi que des techniques de la Fantasmagorie optique tout comme au plan formel il est quelque peu l'héritier des pratiques de la photographie. Il nous permettra de montrer que l'image, ancienne ou moderne, et le vampire sont deux entités entretenant des affinités conceptuelles et métaphoriques.

---

<sup>1</sup> Garret Stewart, *Between Films and Screens*, Chicago, Chicago University Press, 1999, p. 225.

Grâce à son approche qui rejoint le documentaire et la valeur indiciaire de l'image cinématographique, le film *Nosferatu* d'Herzog traite avec insistance de la médiation filmique en la reliant métaphoriquement à une chosification magique; la réification de l'appareil cinématographique nous donne une image du réel capturée sur pellicule, une momification qui paradoxalement mortifie et éternise un moment ou un être. Cette réification prend figure à travers le vampire comme machine mortifère qui transforme un corps vivant en une image condamnée à perdurer à jamais, vidée de sa vitalité. Le cinématographe semble à son tour performer une vampirisation du réel grâce à son dispositif qui crée un double en image, en ombre et en projection. Nous prêterons donc attention aux théories de l'image à caractère historique ainsi que sur le rapport entre image et mort pour ensuite, dans le 3<sup>e</sup> chapitre, nous concentrer sur les films du corpus et la figure du vampire. De façon plus globale, le second chapitre traite surtout de la technique optique du 19<sup>e</sup> siècle qui a donné lieu au cinéma, et surtout de son revers fantasmagorique.

### 2.1.1 Imagerie du 19<sup>e</sup> siècle et technique rationnelle

Le 19<sup>e</sup> siècle s'ouvre sur un renouveau de la représentation conditionnée par une « poussée du regard <sup>2</sup> ». De concert avec la modernité historique qui comporte une certaine brisure épistémologique, ce siècle réalise un glissement des modes de représentation visuels: « C'est toute une société faisant l'expérience que l'image n'est pas seulement objet extérieur du regard mais qu'elle est intérieure, installée dans la mémoire, filtrant le réel lui-même qu'il travestit. <sup>3</sup> » Cela inaugure une imposition du régime de l'image qui, progressivement mais non sans résistance, envahit un monde où chaque coin de rue ou objet s'offre au regard des citoyens comme un tableau ou une photographie. Il faut également mentionner que la prolifération d'images mécanisées et reproduites dans l'espace public, que ce soit par le biais de la publicité ou des spectacles de rue et autres représentations artistiques propres au 19<sup>e</sup> siècle, a grandement contribué à ouvrir cette nouvelle voie de l'imaginaire. D'après Max Milner, ce siècle a actualisé un changement qui tient de la projection mais à un niveau subjectif, c'est-à-dire que les images mentales sont transposées sur la réalité externe. L'optique ouvre un « espace intérieur à l'esprit du spectateur <sup>4</sup> » qui est par la suite projeté sur le réel : « La représentation tend à être intériorisée, comme dans le cinéma, et, une fois vécue comme image intérieure, elle tend à s'extérioriser, à se

<sup>2</sup> Philippe Hamon, *Imageries, littérature et image au XIXe*, Paris, José Corti, Les essais, 2001, p. 7.

<sup>3</sup> Suzanne Liandrat-Guigues, *Esthétique du mouvement cinématographique*, Paris, Klincksieck, 2005, p. 51.

<sup>4</sup> Max Milner, *La Fantasmagorie*, Paris, Presses universitaires de France, Coll. Écriture, 1982, p. 21.

projeter de l'esprit vers l'extérieur (...) <sup>5</sup> ». L'imagerie est donc plus constitutive de la conception du réel que jamais auparavant, tout comme elle repousse les limites de l'imaginaire. Par conséquent, l'optique devient le modèle de connaissance par excellence du siècle, autant pour explorer un monde inconnu que pour vérifier des données scientifiques.

Selon Régis Debray, «(l)a technique a inventé l'homme autant que l'homme la technique. Le sujet humain est autant le prolongement de ses objets que l'inverse »<sup>6</sup>. De ce fait, l'homme urbain du 19<sup>e</sup> siècle né dans cet environnement est interdépendant de la technique industrielle. Cette métamorphose, attribuable à l'industrialisation des villes et la mécanisation des moyens de production, produit un cadre socio-économique propice à une nouvelle expérience du visuel, ce qui a également eu un impact sur le *sensorium* ou complexe sensoriel des citadins. La vue, que Jonathan Crary considère comme le sens caractéristique de la modernité, subit ce que plusieurs auteurs décrivent comme une hypertrophie; surmené et interpellé de façon continue, l'œil est victime du choc de la modernité. Le mouvement incessant des êtres et des marchandises, l'omniprésence d'images, la multitude d'appareils visuels, l'éclairage nocturne des villes et bien d'autres phénomènes en révolutionnent la fonction. Les villes du 19<sup>e</sup> siècle voient déambuler un homme nouveau dont l'esprit et le corps sont constamment sollicités par des ajustements, dérèglements et adaptations nécessaires à l'environnement :

Newspapers, magazines, photographs and printed ephemera of all kinds had proliferated to an extent that few people could avoid encountering the printed word or image on a daily basis, even if they wished to. The Victorian world was thus a distinctly graphic and visual production; a spectacle constructed as much from paper and glass as bricks and iron.<sup>7</sup>

Le regard devient de plus en plus mobile et distrait, contrairement à la perspective fixe et idéalisée de la Renaissance. Benjamin donne une figure à ce regard avec le Flâneur ou « le passant dans la rue ». L'homme et son regard intègrent les valeurs d'exposition, de consommation, de circulation et d'échangeabilité ; le flâneur se promène dans l'environnement urbain tout comme la marchandise, en plus de contempler de façon étourdie le spectacle fantasmagorique qu'offrent les grandes métropoles de cette époque. Le spectateur fixe de la Renaissance (et celui de la peinture) fait place à un observateur moderne avec une vision mouvante, reproductible et multiple qui découle des nouvelles possibilités techniques, équivalent optique et visuel du flâneur de Benjamin. Étourdi et hypnotisé, l'œil de l'observateur subit un enchantement et cela résulte de la nouveauté des modes de perception qui tiennent d'une

<sup>5</sup> Paolo Tortonese, « Au-delà de l'illusion » dans *Les arts de l'hallucination*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2001, p. 8.

<sup>6</sup> Régis Debray, *Vie et mort de l'image*, Paris, Folio, essais, 1992, p. 178-179.

<sup>7</sup> Mackenzie, John M, *The Victorian Vision*, London, V&A Publications, 2001, p. 239.

projection des fantasmes et des valeurs de la société industrielle. Cette nouvelle réalité produite par l'industrialisation, filtrée et altérée idéologiquement, apparaît comme une mystification visuelle, un spectacle fantasmagorique offert par les métropoles urbaines. Ce qui relève du progrès technique et qui fait figure de nouveauté est ainsi inconsciemment auréolé et fétichisé par le regard.

Pour leur part, les appareils optiques tentent de dupliquer dans le réel les mécanismes de la rationalité ainsi que les fantasmes et espoirs de l'industrialisation. En ce sens, la technique a produit des inventions optiques qui réifient et *prélèvent* le réel, un processus chosifiant cherchant à dominer et reproduire la Nature, un des mythes fantasmagoriques sous-jacents de l'époque. À travers la médiation des appareils optiques, le sujet observant du 19<sup>e</sup> siècle désire s'approprier et figer le monde par la *mimesis* tout en le réifiant en des images reproductibles. À une époque où l'on cherche à conserver une mémoire historique et à fixer un temps qui file, ces appareils agissent sous « l'impulsion d'une inscription nécessaire de ce qui va disparaître <sup>8</sup> » et renferment « la possibilité de faire apparaître quelque chose ailleurs qu'en son propre lieu. <sup>9</sup> ». Ils permettent de conserver les images du monde et de les faire apparaître anachroniquement. Les images ainsi détachées de leurs références contextuelles peuvent être fétichisées ou iconifiées. Elles donnent lieu à une réalité qui tient de l'échange entre l'image intérieure et l'appareil matériel. C'est pour cela que nous considérons les dispositifs optiques comme des *métaphores de l'esprit* <sup>10</sup> qui mettent en image ce que le sujet expérimente au sein de la grande ville, soit le mouvement du progressisme historique et le désir de pérenniser ce qui disparaît dans le cours du temps pour ainsi se rattacher au passé et se projeter dans le futur, voire même l'au-delà. Les dispositifs optiques sont donc à même d'incarner non seulement le niveau technique et la rationalité de l'époque, mais les fantasmes que le savoir du 19<sup>e</sup> siècle nourrit en secret. C'est en ce sens que Clément Rosset qualifie le cinématographe de machine fantastique, car il fabrique un double du réel, « un mort qui manifesterait les principaux caractères du vivant <sup>11</sup> ». Du même coup, en sauvegardant en images les êtres, l'image mécanisée devient un médium fantasmagorique qui nous met en relation avec la mort, mais surtout qui reconfigure notre rapport avec le néant et l'au-delà.

---

<sup>8</sup> Emmanuel Alloa, « L'appareil appareillé », dans *Appareil et intermédialité*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 21.

<sup>9</sup> *Ibid*, p. 21.

<sup>10</sup> Donata Pesenti Campagnoni, « Les machines d'optique comme métaphores de l'esprit », dans *Les arts de l'hallucination*, St-Étienne, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2001, p. 111.

<sup>11</sup> Clément Rosset, *Propos sur le cinéma*, Paris, Presses Universitaires de France, Coll. Perspectives critiques, 2001, p. 128.

## 2.2 Cadre théorique et modèle des âges selon Debray et Benjamin

La mort est d'abord une image, et elle reste une image.  
Gaston Bachelard, *La terre et les rêveries du repos*, Paris, José Corti, 1948, p. 312.

Nous allons maintenant établir un cadre théorique à partir de distinctions proposées en particulier par Walter Benjamin, Jonathan Crary et Régis Debray. Les travaux médiologiques de Debray ainsi que la philosophie matérialiste de Benjamin entretiennent de nombreux points de convergence. La médiologie de Régis Debray propose trois âges du regard qui sont reliés à des contextes socioéconomiques et épistémologiques définis, pouvant aussi se rapporter aux travaux de Benjamin et Crary. Ces âges correspondent à un « type d'appropriation par le regard <sup>12</sup> », une configuration de la vision qui perçoit les images selon un modèle-type de l'expérience visuelle du monde. Cela dit, ces divisions ne sont pas circonscrites hermétiquement - les âges du regard doivent être conceptualisés comme des chevauchements, des lieux de passages dynamiques qui peuvent coexister et se superposer. Car, comme le formule Debray, « non seulement nos trois âges se chevauchent, mais il est constant que le dernier réactive le fantôme du premier.<sup>13</sup> » Cette possibilité d'entrecroisement et de superposition de cadres historiques donne un potentiel à la métaphore de la revenance, que l'on peut maintenant appliquer à l'image et au regard.

Le domaine de la logosphère ou de l'âge des Idoles est caractérisé par une imagerie primitive et une relation iconique avec l'image. En cela, il consiste historiquement et psychiquement en un inconscient optique. L'inconscient optique est le réservoir dynamique de représentations et de perceptions archaïques qui refont surface et qui forment les modalités du regard magique. Debray retrace l'antériorité de l'image au tout début de l'humanité et de la formation du sujet psychique considérant qu'elle précède le langage. Selon lui, les archétypes des images marquent la psyché avant que celle-ci ne se configure selon les lois du langage symbolique. Ces images archétypales de l'inconscient optique sont de l'ordre de l'icône religieuse, de l'effigie de pierre, de la momie, de la statue, du double (ombre, reflet) et de la relique. Ces images se rangent dans le régime iconique du visuel. Le spectateur, par son regard fétichisant et déifiant, leur accorde une valeur thaumaturgique qui atteste d'une *présence* et non d'une représentation; l'image renvoie inexorablement à une autorité transcendante qui se

---

<sup>12</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 297.

<sup>13</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 299.

manifeste par l'idole ou l'icône, ce qui lui confère magiquement une existence propre. L'autorité de ces icônes provient d'en haut (verticalité), d'un « au-delà du visible », le regard iconique procédant d'un processus inconscient visant à matérialiser l'éternité et l'invisible. Dans ce cas, l'image « (...) rend gloire à ce qui la dépasse <sup>14</sup> » et elle tente de donner une matérialité unique et une vie à ce qui est absent, mort ou irréprésentable. Sémiotiquement, le signe (*semiotike*) ou le tombeau ne représente pas le mort dans ce régime de l'image, l'*imago* est le cadavre et il le remplace dans le monde comme présence et non comme une absence du référent premier. L'image archaïque consiste en « un substitut vivant du mort <sup>15</sup> ». Elle témoigne d'une victoire de la vie, « mais un triomphe conquis sur, et mérité par, la mort. <sup>16</sup> » À ces images, on accorde une auréole, un halo, une iconicité ou une aura, une valeur culturelle et une unicité existentielle qui les transforment en images capables d'outrepasser la mort en conservant ce qui est vivant. Cet agencement originel du regard et de l'image a pour effet de relier le sujet au surnaturel archaïque, à l'originel et à une continuité historique avec le passé immémorial. Le temps des Idoles répond donc à une temporalité cyclique et répétitive; le temps est relié à l'infini et aux cycles des astres, placé du côté de la légende et des mythes dont la source se perd dans la nuit des temps.

L'âge de l'Art traite du passage du théologique à l'Historique, de la transition de l'Art comme icône religieuse à l'image qui répond à des critères de beauté esthétiques et artistiques, mouvement propre à la Renaissance. L'instrument optique qui caractérise cette période est la *camera obscura* et la peinture est l'art classique remis à l'avant-plan. Cette époque marque l'accroissement de la valeur d'exposition d'une œuvre artistique au détriment de la valeur culturelle, sans toutefois que cette dernière disparaisse. À vrai dire, le culturel de l'art est transposé idéologiquement dans ce que Benjamin appelle une théologie de l'Art; l'art répond toujours à des impératifs qui relèvent de l'âge des idoles mais dans un autre cadre idéologique où l'artiste est le créateur, dans un monde où l'art est socialement et symboliquement articulé comme une religion. Le changement de régime de l'image et du regard souligne que l'Homme et son Histoire ont maintenant supplanté, en apparence, Dieu et sa théologie. En ce sens, l'aura d'une œuvre survit, et elle devient le *Hic et Nunc* de l'original, ce qui relie l'œuvre à un ici-maintenant et assure l'authenticité de celle-ci, « l'unicité de son existence au lieu où elle se trouve. <sup>17</sup> » Dès lors, l'unicité de l'œuvre, le génie de l'artiste et l'adhésion au culte de la beauté artistique né de la Renaissance sont les critères primordiaux pour déterminer la valeur culturelle et celle d'exposition

<sup>14</sup> *Ibid*, p.297.

<sup>15</sup> *Ibid*, p.30.

<sup>16</sup> *Ibid*, p.29.

<sup>17</sup> Walter Benjamin, *Œuvres III*, Paris, Gallimard, Folio Poche, 2000 (1979) p. 273.

d'une production artistique. Cet âge du regard est le produit de la Renaissance et de la construction du sujet cartésien, où le regard et l'image s'adaptent au perspectivisme et à des lois mathématiques. Le 2<sup>e</sup> âge du regard souligne le « point de passage d'une nature terrifiante à une nature maîtrisée <sup>18</sup>», quand l'idole primitive (présence) cède le pas à la beauté de l'Art comme représentation et non comme substitut. Pour Jonathan Crary, le sujet regardant et le perspectivisme de la Renaissance entretiennent une relation fixe, abstraite et désincarnée, une perspective idéalisée qui présuppose un sujet hermétiquement définissable par sa position devant son objet. Idéologiquement, le perspectivisme s'impose alors comme un effort de rationalisation qui a pour but de se démarquer d'une pensée religieuse et cultuelle mais qui pourtant s'articule comme une théologie de l'Art.

L'âge du virtuel de Debray, équivalent de « l'ère de la reproductibilité technique » de Benjamin, débute avec la fin du 18<sup>e</sup> siècle, correspond à la modernisation et à l'industrialisation de la production et de la réception de l'image. Cette période du regard débute surtout avec l'invention de la photographie entre 1810 et 1840 qui nous fait entrer dans un autre régime de l'image et du regard. La confection mécanique donne à l'image « une mobilité et une échangeabilité sans précédent, abstraites de son référent ou de son origine<sup>19</sup> », qui la mettent au même niveau que la marchandise; l'image devient un fragment de réalité fixée sur un support matériel qui peut circuler et être commercée comme une valeur en soi. Grâce à la reproduction mécanique, elle répond aux exigences de l'industrialisation et n'engage pas les mêmes modalités et références que l'œuvre d'art; il ne s'agit plus d'instaurer un rapport avec l'au-delà ou l'Histoire mais bien de faire nouveauté, de créer un choc pour faire événement et marquer le présent pour qu'il se détache du passé et de la tradition. Benjamin soutient que l'implication de Dieu, puis celle de la main de l'artiste, ont de moins en moins d'importance dans le processus qui mène à la création d'une image, et qu'il s'ensuit une dépréciation de l'aura, de ce qui rend une œuvre d'art unique. Avec l'actualisation du potentiel de reproductibilité de l'image grâce à la technique industrielle, l'image perd ce lien qui la rattache à l'original et à l'originel. Il s'agit également d'une perte de sens historique et d'unicité de l'événement qui se noie dans l'infini de la reproductibilité et de la circulation à grande échelle. Pourtant, quand les dispositifs optiques réveillent des fantasmes de reproductibilité *ad infinitum*, d'ubiquité du regard, d'instantanéité de la captation et d'autres encore, la rationalité retombe alors dans le mythe et la légende; à moins

---

<sup>18</sup> *Ibid*, p. 48.

<sup>19</sup> Jonathan Crary, *Technics of the observer*, Cambridge, MIT Press, 1992, p. 14. (Ma traduction.)

qu'elle ne rappelle qu'elle n'a jamais complètement quitté le régime de la pensée archaïque et de l'âge des idoles.

Comme conséquence de cet appauvrissement de l'expérience historique et de la relation avec l'au-delà et l'Histoire, toute une civilisation va tenter de recréer des liens perdus à travers sa relation aux nouvelles images. Dans les mots de Benjamin, « (i)l est très instructif de constater que le désir de conférer au cinéma la dignité d' « art » contraint ces théoriciens à y introduire, par leurs interprétations, avec une témérité sans égale, des éléments de caractère culturel.<sup>20</sup> ». L'imaginaire collectif et l'inconscient réinjectent une qualité auratique aux images mécanisées dans l'espoir de retrouver une totalité avec le passé, de colmater la césure historique que l'ère des révolutions a causé. Ce que nous avons perdu en relation historique avec le passé est remplacé par une demande de reproductibilité de masse, est récupéré idéologiquement par les nouvelles possibilités techniques de l'image telles que l'instantanéité de la capture d'image, la création d'un double du réel et la potentialité d'une durée et d'un mouvement dans celle-ci. Le monde moderne a pour stratégie idéologique de ressusciter l'aura qui disparaît, de la faire réapparaître grâce aux moyens de la technique pour ainsi créer un semblant de rapport transcendant avec le passé et les morts. En ce sens, les images mécanisées nous ouvrent symboliquement la voie vers l'immortalité historique; les médias créent des traces de la réalité qui se fossilisent ou se momifient sur pellicule pour être conservées historiquement. Ils sont en mesure de réanimer fantomatiquement une trace du *hic* et du *nunc*, celle d'une unicité de l'évènement. Malgré son déclin, l'aura revient de façon fugitive dans l'éclair d'une apparition, dans le fantôme du passé que peut ressusciter une photo ou un documentaire. Il en résulte une relation iconique avec l'objet représenté, telle l'apparition d'une présence surnaturelle, fantastique ou religieuse.

## 2.3 Théâtre d'ombre et cinéma

### *2.3.1 L'ombre du mort*

À l'origine des images produites par les humains, il y a les images primitives provenant du règne de la Nature qui devancent toutes les tentatives de représentation et qui précèdent toute constitution du sujet par le langage. Le double initial ou l'image originelle de l'être est bien sûr son ombre qui le suit partout où il y a lumière, partout où l'on peut voir. Première image à avoir

---

<sup>20</sup> Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 288.

été intériorisée et également à avoir été projetée dans le monde, notre obsession avec l'ombre nous montre à quel point l'homme est capable d'investir les images de ses peurs primitives et de ses fantasmes. Comme figure universelle, elle peut endosser et incarner plusieurs significations. À bien des égards, la projection est un ensemble de techniques optiques qui façonnent notre appréhension du réel mais surtout qui articulent la façon dont nous lui attribuons une signification, une aura maléfique ou des contenus psychologiques. Bien que l'ombre soit une silhouette indiciaire ou une trace réaliste, elle est fondamentalement une figure d'apparition et de projection; selon le modèle de Debray, elle projette une présence à partir d'une image de l'absence, ce qui transgresse les limites de l'identité entre corps et image, intérieur et extérieur.

À une époque lointaine, l'ombre était considérée comme le double originel de l'homme. Perdre son ombre était l'équivalent de perdre son âme et une ombre sans corps consistait en une âme perdue, croyance cultivée dans le Fantastique. Or, plus que tout, l'ombre nous met en relation avec une image de la mort : « L'*eidôlon*, l'idole et l'image archaïque désigne l'âme du mort qui s'envole du cadavre sous la forme d'une ombre (...) l'image *est* l'ombre, nom commun du double (...) l'image archaïque jaillit des tombeaux.<sup>21</sup> ». Même que sémantiquement, l'ombre reste le terme le plus employé avant le 20<sup>e</sup> siècle pour désigner la rencontre avec un représentant du monde des morts. Elle est « une émanation de l'être qui reste matérielle<sup>22</sup> » après la mort et elle est consubstantielle de l'être tout en ayant une existence concrète ambiguë. Dans le domaine de la logosphère, l'être et son ombre ne font qu'un et le signifiant réalise et inclut la présence du signifié. En d'autres termes, l'ombre est un signe de l'absence qui fait présence, un signe incarné qui consiste en ce qu'il est supposé représenter. Elle est une image archaïque qui provoque une réaction iconique et elle se manifeste comme un signifiant auratique qui non seulement éveille l'idée du défunt, mais appelle le corps et l'être de ce dernier. Comme le souligne Marina Warner : « *It is here, on this edge where the figurative touches the actual and the image becomes reality, that the shadow eerily communicates individual presence.*<sup>23</sup> ». L'ombre remplace et incarne le référent, elle n'est pas qu'une représentation. Elle consiste en une apparition archaïque, capable de réveiller un regard iconique censé nous mettre en relation avec la mort et l'au-delà. Dans notre inconscient optique, « l'image vient d'outre-tombe » car elle oppose « (...) à la décomposition du corps une recombinaison par l'image<sup>24</sup> ». C'est-à-dire qu'à la disparition de l'absent ou du mort, elle apporte une apparition qui le ressuscite.

<sup>21</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 28.

<sup>22</sup> Max Milner, *L'envers du visible*, Paris, Seuil, 2005, p. 24.

<sup>23</sup> Marina Warner, *Phantasmagoria*, New York, Oxford university Press, 2006, p. 165-166.

<sup>24</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 38.

### 2.3.2. *Ombre et revenance*

Henri Bergson considère que l'ombre peut également être abordée en tant que figure de notre rapport au temps; la perception de notre silhouette ombragée transpose deux cadres temporels, comme dans l'exemple de la perception rationnelle du chapitre précédent à propos de la contemporanéité du présent et du passé dans la perception visuelle. Notre œil ne voit guère plus sa silhouette projetée même si elle est toujours en synchronie avec le corps présent, car « (...) l'habitude du regard qui la voit sans la chercher la rend presque invisible.<sup>25</sup> » Pour Bergson, l'appréhension de l'ombre est anachronique, toujours saisie en décalage, même si elle coexiste dans un espace-temps identique à celui son référent. C'est dans l'impulsion de figer un moment que l'ombre prend tout son sens; ce que nous concevons en elle, « c'est notre prise de possession, positive, d'un réel toujours fuyant.<sup>26</sup> » Nous conceptualisons rationnellement un opposé ou un négatif afin de saisir positivement un réel en infinie mouvance. Mais cette saisie est toujours en retard ou en décalage et elle conceptualise le temps en séparant passé et présent pour ensuite projeter les temporalités en surimpression, l'une par-dessus l'autre. En ce sens, la lumière et l'ombre « participent d'un flux constant de la vie où la négativité n'est jamais qu'une représentation parmi tant d'autres, une façon de figer le présent et, ce faisant, de le laisser échapper.<sup>27</sup> » Dans la mouvance du temps, l'ombre est perçue inconsciemment comme l'image immobilisée d'une figure animée, une construction en soi arbitraire, mais qui semble contenir en elle le rapport au temps développé au 19<sup>e</sup> siècle : « Au fur et à mesure que la perception (immédiate) se crée, son souvenir se profile à ses côtés, comme l'ombre à côté du corps.<sup>28</sup> » Dans cette perspective, l'ombre devient indiciaire – elle devient la trace du passé, une émanation de l'être considérée comme anachronique ou spectrale, empreinte négative d'un présent révolu qui vient de filer dans le cours du temps.

---

<sup>25</sup> Éric Lecerf, 2004, « Une ombre dans le regard », Revue Intermédialités, *Devenir-Bergson*, numéro 3, printemps, p.32.

<sup>26</sup> Éric Lecerf, *op. cit.*, p. 41.

<sup>27</sup> Éric Lecerf, *op. cit.*, p. 49.

<sup>28</sup> Henri Bergson, *L'énergie spirituelle*, Paris, PUF, 1964, p. 130.

### 2.3.3 Ombre et cinéma



Fig.2.4.1. Théâtre d'ombre parisien.



Fig. 2.4.2. Personnages du théâtre d'ombre

À partir du 6<sup>e</sup> siècle, le théâtre d'ombre fait son apparition en Orient et au Moyen-Orient. L'ombre est ainsi reprise à la faveur d'une diégèse. Tout comme l'image cinématographique, l'ombre a une double nature, indiciaire et fictionnelle et, à cet effet, s'engage dans la Fantasmagorie qui mêle mythe et réalité, Histoire et légende. Cette forme d'art et de divertissement est introduite en Europe par Dominique François vers 1781, à Paris, et connaît son apogée avec les spectacles du cabaret du Chat noir à Paris vers 1896. Le théâtre d'ombre met en place les éléments du dispositif optique qui seront récupérés par le cinéma, soit une source de lumière (projecteur), une forme (pellicule) dont l'ombre sera projetée sur une toile (écran) et bien sûr une place assignée pour le spectateur. Elle a également subi une tentative de mécanisation avec les machines à profils ou silhouettes et avec le physionotrace, « cet appareil à graver les profils qui faisait fureur sous la Révolution.<sup>29</sup> ». Ces machines provenant d'une rationalité réifiante ont pour but d'intégrer l'ombre à un régime indiciaire, comme un index de la réalité. Or, si l'ombre procède parfois d'une projection de l'appareil optique, elle évoque également la projection de l'esprit qui cherche à ébranler les balises de la conception rationnelle du réel.

<sup>29</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 367.



Fig. 2.4.4. Image du physionotrace.



Fig. 2.4.5. Physionotrace.

Les appareils de projection d'ombre et le 7<sup>e</sup> art partagent cette capacité à produire une image ombragée d'un objet ou d'une personne réelle, une image négative. Bien que l'image cinématographique semble plus réaliste, il n'en demeure pas moins que la pellicule nous offre un monde aux positivités inversées. D'après Max Milner, « (e)n effet, les images que nous voyons sur l'écran sont des ombres, puisque le rayon lumineux du projecteur a dû traverser une pellicule positive dont les parties sombres ont absorbé une partie de la luminosité.<sup>30</sup> » Milner parle également d'un « filtre de la nuit » pour décrire l'effet de clair-obscur de la pellicule. Tout ce qui apparaît sur l'écran comme des figures éclaircies est permuté négativement sur la pellicule photogrammatique. Le monde du cinéma est alors un monde aux valeurs positives inversées, dans lequel l'ombre dévoile les objets ou les personnes filmés. Il nous permet de *voir en négatif* et il départage la présence de la lumière, laquelle doit maintenant payer un « droit de passage » pour exister dans l'image. Le monde du cinéma sans couleur est un monde de tonalités grises où les formes ombragées peuvent apparaître plus claires que ses contreparties illuminées. C'est un monde de la nuit que propose le cinéma et dans ce lieu où « l'ombre devient lumière, on pénètre vraiment dans l'envers du visible<sup>31</sup> ». Cet échange entre clarté et obscurité, ce partage entre opacité et translucidité, qui sont au cœur même de la matérialité du cinéma nous révèle ce qui est tapi dans l'ombre de la raison, ce qui réside dans l'envers du visible, soit un monde pas *moins visible* (ou moins vrai) que celui de la lumière.

<sup>30</sup> Max Milner, *op. cit.*, p. 407.

<sup>31</sup> *Ibid*, p. 429.

## 2.4 Fantasmagorie optique



Fig. 2.5.1. Lanterne magique.

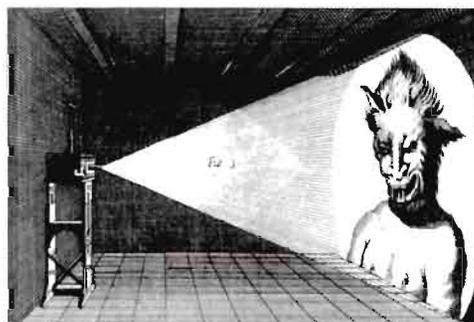


Fig. 2.5.2. Dessin d'une projection de lanterne (18<sup>e</sup> siècle).

### 2.4.1 Lanterne magique

Jusqu'au 16<sup>e</sup> siècle, la lanterne a souvent été utilisée afin de créer des images des Saints ou des représentations du diable. Les images produites par l'appareil de projection agissaient sur le dévot comme une image archaïque, celui-ci ne faisant pas de différence entre l'image, le saint représenté et ce qu'il invoque comme agent de Dieu. En somme, les images permettaient d'atteindre une épiphany et d'expérimenter un lien archaïque avec l'image projetée. Cette pratique est cependant peu documentée, pour des raisons évidentes de secret d'institution, mais son occurrence est souvent mentionnée par les historiens. Dans le même esprit, au 19<sup>e</sup> siècle, pour divertir les masses venues en ville et pour contrer les conséquences néfastes de la pauvreté et du chômage, les spectacles de music-hall et des foires proposent des projections fixes qui incitent la masse populaire à adopter les codes de conduite de la moralité victorienne. Ces distractions avaient surtout pour but de combattre l'alcoolisme et de garder les gens qui ne contribuaient pas au développement de l'économie hors des rues où doivent circuler les biens et les marchandises. En fait, dans une perspective benjaminienne, ces distractions fonctionnent comme des illuminations mystifiantes qui font adhérer le public à l'idéologie dominante. Ces appareils de projections d'images sont donc en quelques sortes auréolés d'un halo de rationalité mystifiante qui les accorde avec une pensée mythologique éblouissant les sens et l'esprit.

Afin de mieux situer l'importance de la lanterne magique aux 18<sup>e</sup> et 19<sup>e</sup> siècles, il s'impose de la comparer à la *camera obscura*, l'appareil-type de l'âge de l'art de Debray. Si l'on considère le modèle des âges du regard, la lanterne semble se situer au seuil de l'âge de l'art mais pas tout à fait dans celui du virtuel; les dessins sur les plaquettes transparentes correspondent à

des images du second régime du regard tandis que l'appareil et ses procédés techniques reposent sur des découvertes techniques et mécaniques. À vrai dire, ce sont les trois âges du regard qui se superposent dans la Fantasmagorie, car la lanterne sert plus souvent qu'autrement le dessein du regard archaïque qui restitue la vie à des figures du passé ou qui donne forme aux démons de l'enfer et autres messagers de la mort. De son côté, la *camera obscura* aidait les peintres de la Renaissance à concevoir leurs tableaux en donnant une image claire projetée par une lumière sur la paroi interne d'un caisson fermé. Ceci nous indique que dans la philosophie anthropocentrique de la Renaissance, l'image va vers l'intérieur tout comme les lois du perspectivisme convergent vers un point central. À l'inverse, la lanterne magique projette l'image vers l'extérieur. Ce que la lanterne magique apporte de plus au 19<sup>e</sup> siècle, c'est une « création imaginaire <sup>32</sup> » exposée à la vue dans le monde externe et non circonscrite dans la boîte métaphorique de l'esprit du 17<sup>e</sup> siècle. Cela permet à l'image de sortir du sujet, de ne plus être confinée au référent humain et de se propager dans le monde. Un nouvel imaginaire de l'esprit peut donc se projeter dans le monde matériel, phénomène qui est métaphorisé visuellement par les procédés de surimpression, de projection et de superposition. La lanterne constitue donc une métaphore de l'esprit et un prolongement technique de l'homme puisqu'elle performe des procédés visuels assimilables à des opérations et des expériences psychiques.

#### 2.4.2 Fantasmagorie de Robertson



Fig. 2.5.3. Procédé de la Fantasmagorie.

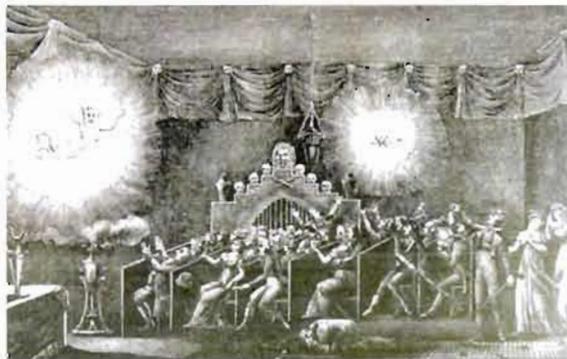


Fig. 2.5.4. Séance de Robertson.

L'appareil de la lanterne magique atteint ses sommets techniques et imaginaires avec les séances de Fantasmagorie d'Étienne-Gaspard Robertson. Ce dernier se décrit comme un explorateur-scientifique avec une discipline aux fondements scientifiques, par contre, son art

<sup>32</sup> Max Milner, 1982, p. 13.

optique semble déboucher sur un monde fantastique; le développement de sa Fantasmagorie répond à l'idéal des Lumières mais son projet s'embourbe dans la pensée magique car il s'applique à créer des illusions optiques et des apparitions surnaturelles. Sa pratique rejoint plutôt un imaginaire qui dépasse la Raison et qui en dévoile dialectiquement les limites, les lacunes et les mythes qui l'animent. C'est avec son *phantascope*, dérivé de la lanterne magique, qu'il expérimente les possibilités de la projection lumineuse et qu'il fait de l'image un spectacle. Bien que dans ses mémoires, les pamphlets et brochures de ses représentations, il prétend démasquer de manière scientifique les fourberies du clergé, il introduit dans les séances de projections des images de revenants, de succubes et des démons grâce à des jeux de miroirs élaborés servant à faire voyager le rayon de lumière et l'utilisation d'écrans de fumée, conférant aux images une apparence diaphane et fantomatique. Ces spectacles étaient si prisés et déconcertants qu'on disait de lui qu'il pouvait réanimer les cadavres et donner corps aux ombres. En ces temps révolutionnaires, les autorités ont même interdit au fantasmagore de faire revenir le Roi Louis XVI et autres guillotins du soulèvement populaire sous peine d'emprisonnement. En fait, ces expériences nous dévoilent que les illusions projetées répondent au fantasme bourgeois de surmonter le trépas par la technique, de même que la peur que le passé ne revienne. La Fantasmagorie ramène les expériences psychiques et sensibles d'un cadre temporel ancien ou d'un imaginaire dépassé dans celui de la modernité grâce à une *science* optique qui refait vivre le passé et les morts. Elle nous offre donc « une nouveauté dont l'aspect surnaturel devient le symbole d'une perception impossible (celles des êtres fantomatiques)<sup>33</sup> ». En cette ère de Révolutions qui a fait disparaître le cadre culturel religieux et le monde qui la précédait, les appareils optiques répondent à un fantasme social et historique de faire apparaître l'absent. Machine d'apparition et de revenance, la lanterne magique semblait ranimer les morts et les légendes anciennes, elle faisait revivre un lien avec les récits universels, les mythes anciens et l'au-delà grâce à des images. Pour Benjamin, les séances de Robertson à Paris sont emblématiques de l'état d'esprit qui règne dans la métropole urbaine; non seulement la Fantasmagorie optique traduit bien la mutation de l'imaginaire vers l'optique et les ajustements et dérèglements que cela a occasionné, mais elle met littéralement en scène les phénomènes de la projection, de l'apparition et de la revenance. La lanterne constitue donc une métaphore de l'esprit efficace puisqu'elle met en image l'expérience d'un temps nouveau aux prises avec la résurgence des morts.

---

<sup>33</sup> Tom Gunning, 2003, « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion : pour une culture optique du dispositif cinématographique », *CiNéMAS, Dispositifs du cinéma des premiers temps*, Automne, p. 75.

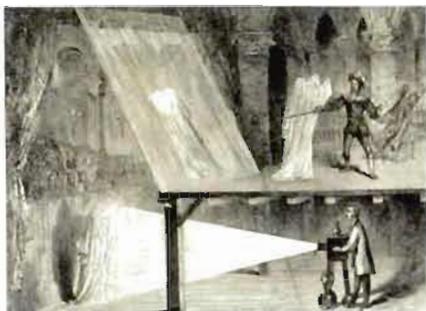


Fig.2.5.5. Jeux de miroirs.



Fig. 2.5.6. Spectre de Louis XVI.



Fig.2.5.7. La Nonne sanglante

### 2.4.3 Fantasmagorie optique et cinéma

Pour ouvrir un dialogue entre la Fantasmagorie optique de Robertson et l'invention du cinématographe, notre étude porte sur le concours et la part de la noirceur dans la création d'une expérience sensorielle et optique particulière et sur l'amorce d'une mise en mouvement de l'image. La Fantasmagorie et le cinéma participent de cette élaboration d'un nouvel espace imaginaire. Ils ouvrent les possibilités d'un imaginaire qui prend forme et se construit dans l'espace physique des séances de projections nocturnes : « La projection, avec le faisceau lumineux qui la relie à son origine, est indispensable à la constitution de cette « autre scène » que le cinéma découpe dans le noir de la salle (...) pour y inscrire des images que nous contemplons comme si elles émanaient de notre cerveau.<sup>34</sup> ». Milner argumente que le spectateur s'identifie alors aux images virtuelles plus qu'à la réalité qui est obscurcie et dont il est détaché par la séance nocturne; le référent premier devient l'image intérieure transposée sur la réalité. Au cinéma comme dans une séance de Robertson, l'environnement devient une extension de l'esprit qui fait partie de l'expérience fantasmagorique. Milner ajoute qu'il y a « contamination entre l'espace dans lequel se tenait le spectateur et l'espace virtuel de l'image<sup>35</sup> », un processus qui permet à l'image fantasmagorique d'être vécue comme une apparition, telle une présence impossible qui envahit le réel. La Fantasmagorie a donc la prétention de vouloir supplanter le réel, l'image apparaissant plus vraie que la réalité et faisant acte de présence. Ce sont les images intérieures qui se déploient dans le monde externe, une projection des appareils psychique et optique.

<sup>34</sup> Max Milner, *op. cit.*, 2005, p. 403.

<sup>35</sup> Max Milner, *op. cit.*, p. 398.

#### 2.4.4 Fantasmagorie et mouvement de l'image

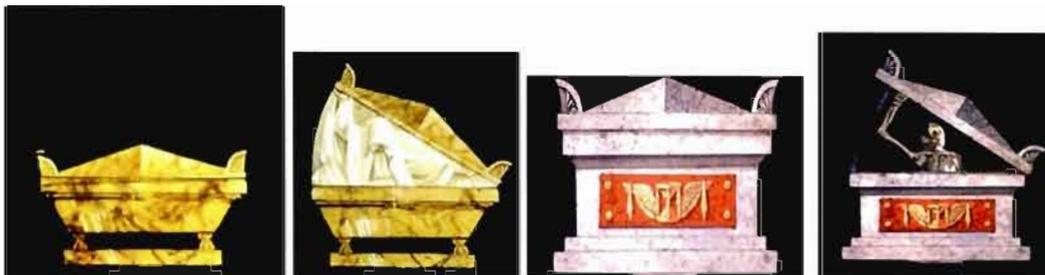


Fig. 2.5.12. à Fig.2.5.15. Dessins sur plaquettes de verre de la Fantasmagorie optique.

Le phantascope partage certaines caractéristiques de base avec le cinématographe, notamment une source lumineuse électrique, la présence d'un écran, un appareil mobile et l'utilisation de dessins successifs pour suggérer une métamorphose et une durée dans l'image. Robertson inaugure « une nouvelle expérience du mouvement<sup>36</sup> » grâce à deux moyens. Premièrement, il fait glisser la lanterne vers l'écran de sorte que la figure semble avancer et bouger, même si en réalité elle ne faisait que grossir<sup>37</sup>. Ainsi, le mouvement et la durée suggérés relèvent plutôt d'une opération spatiale et non d'une réelle animation de l'image. Robertson tentait de reproduire la mouvance de la vie en image, mais il devait se contenter d'approximations techniques. En second lieu, il projetait des suites d'images, qui passaient d'un état fixe à un autre. Le changement qualitatif qu'implique ce passage saccadé apparaît fantastique et surnaturel pour les gens de l'époque puisqu'il exagère les lacunes de la perception rationnelle qui découpe la mouvance et la durée de la matière en des immobilités. Cette animation par succession de dessins fixes met en échec la conception linéaire du temps; tout le mouvement se fait dans l'intervalle entre les images, où se projette l'esprit désorienté du spectateur qui attribue même une qualité magique à l'image telle une apparition. Pour Suzanne Liandrat-Guigues, qui se base sur les travaux de Benjamin, « Lumière et décomposition du mouvement, clignotement saccadé du visible<sup>38</sup> » sont des procédés visuels fantasmagoriques qui se sont alliés plus tard au cinéma. C'est ainsi que l'apanage des dispositifs optiques est de produire une image décalée contextuellement du réel, mais qui est vécue et expérimentée comme vraie et authentique. La fantasmagorie nous offre donc des images illusoirement temporalisées, des projections lumineuses, des métamorphoses horribles, de monstres qui bougent et de morts qui s'animent. Les suites d'images et le déplacement sur rails ont apporté une amorce de locomotion et de mouvement aux figures

<sup>36</sup> Tom Gunning, *op. cit.*, p. 75.

<sup>37</sup> Voir Régis Debray, *op. cit.*, p. 364.

<sup>38</sup> Suzanne Liandrat-Guigues, *op. cit.*, p. 54.

représentées, une qualité qui fait que l'image bouleverse et effraie le spectateur davantage, et qui paradoxalement comporte tout les effets d'une apparition (image archaïque) et d'une image mécanisée moderne (reproduction technique du mouvement). Au cours du chapitre suivant, nous approcherons la figure du vampire comme apparition fantasmagorique, c'est-à-dire une image des bas-fonds de l'inconscient visuel qui revient nous hanter grâce aux nouvelles possibilités des dispositifs optiques.



Fig. 2.6. 15. Dessins suggérant une transformation de l'image.



Fig2.6.16. Lanterne magique.

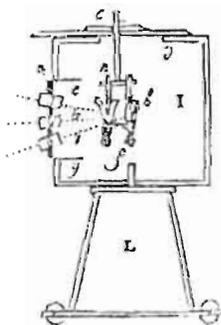


Fig. 2.6.17. Dessin de Robertson d'une lanterne sur roues et rails.

### 2.5. Photographie et cinématographe: Entre prise objective et esprit magique.



Figure 2.6.1. à 2.6.3. Appareils photographiques du 19<sup>e</sup> siècle.

### 2.5.1 Photographie et société industrielle

C'est au cours des années 1830 que l'imagerie subit une révolution avec l'invention de la photographie (écriture de la lumière) et qu'elle entre dans le régime de l'âge du virtuel de Debray. Issue de plusieurs avancements techniques provenant d'appareils optiques, dont le daguerréotype, le panorama et le stéréoscope entre autres, elle emprunte plusieurs procédés pour se concrétiser jusqu'à sa forme actuelle. Le processus photographique s'opère mécaniquement et automatiquement, le temps d'un éclat lumineux. Cet automatisme machinal qui distingue la photographie des autres médiums qui l'ont précédé. Par sa reproductibilité technique et l'instantanéité de son enregistrement, la photographie concorde avec les impératifs du monde industriel, c'est pourquoi elle s'impose comme mode de représentation dominant. Elle est le médium qui rejoint les masses, le produit d'une démocratisation et d'une mécanisation de l'image qui inaugure l'ère de la reproductibilité technique de Benjamin ou l'âge du virtuel de Debray. Le dispositif photographique, en tant que métaphore de l'esprit pseudo-rationnel des 18<sup>e</sup> et 19<sup>e</sup> siècles, instaure un nouveau rapport entre le monde matériel et le regard en réifiant la réalité et ses modes de perception. Par conséquent, la société de l'époque peut être perçue «comme une grande machine à photographier (...)»<sup>39</sup> qui tente de s'approprier le réel par l'optique et ses procédés techniques. Dans ce cas, la photographie n'est pas qu'une simple reproduction imagée ou un signe du réel, «(e)lle en est une partie, un prolongement; et c'est un puissant moyen de l'acquérir, de le dominer (...)»<sup>40</sup>. Ce produit technique de l'industrialisation «(...) arme le regard au service du pouvoir (pouvoir d'État, pouvoir industriel ou scientifique)<sup>41</sup>», permettant à l'idéologie dominante de former le regard des citoyens et de leur imposer ses modes de représentation. La photographie est destinée à reproduire la vie et la réalité de la façon la plus réaliste possible, enregistrant une empreinte de celles-ci pour la multiplier. Or, «l'appareil photo est à la fois l'antidote et le mal, un moyen de s'approprier le réel tout en le rendant caduc.<sup>42</sup>». Car en réifiant le monde et les gens à travers la lentille photographique pour les garder vivants dans la mémoire historique, on risque tout autant de leur soustraire les attributs les rattachant à la vie et à sa mouvance continue.

<sup>39</sup> Liandrat-Guigues, Suzanne, *Esthétique du mouvement cinématographique*, Paris, Klincksieck, 2005, p. 51.

<sup>40</sup> Susan Sontag, *Sur la photographie, Œuvres complètes I*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 2008, (1973), p. 212.

<sup>41</sup> *Ibid*, p. 240.

<sup>42</sup> *Ibid*, p. 243.

Bien que la photographie participe d'une rationalisation du réel par technique optique, elle met aussi en place des configurations visuelles et culturelles qui agissent au final comme des illuminations magiques. En tant que métaphore de son temps, la photographie se fond aux modalités économiques de la marchandise pour ensuite être fétichisée: « *Photography and money become homologous forms of social power in the nineteenth century. They are equally totalizing systems for binding and unifying within a single global network of valuation and desire.(...) Both are magical forms that establish a new set of abstract relations between individuals and things and impose those relations as the real.*<sup>43</sup> » Cette fétichisation confère à la photo et à l'appareil des pouvoirs qui dépassent la distinction entre image et corps, représentation et être, matérialité objective et pouvoir surnaturel. La photographie actualise son potentiel fantasmagorique quand elle réduit la réalité à une image-commodité, instantanée et reproductible à l'infini; magiquement, tout devient chose parmi les choses grâce à elle. Même le temps, le mouvement et les êtres sont chosifiés et pétrifiés par cet appareil à conserver le monde en images. C'est ainsi que la technique industrielle et la machine photographique ont répondu au fantasme de figer les éléments du réel et de les conserver pour les faire apparaître ultérieurement et ailleurs. En outre, le dispositif, comme l'esprit rationnel, opère également en secret un transfert de substance entre l'inanimé et le vivant, entre l'image et l'homme, montrant ainsi que dans le revers d'une prise en charge technique du réel se manifeste une pensée magique.

### 2.5.2 Revenance et médiation

Comme nous l'avons mentionné dans le premier chapitre, dans la foulée des changements historiques soudains, dans le cours d'un temps linéaire qui s'accélère, provoquant disparitions et oublis, réémerge le fantasme de pérenniser les choses et les êtres pour éviter leur extinction permanente: « En l'absence de corps, les vivants sont livrés au spectral. La première résistance consiste à affirmer que les disparus ont bien existé, en mobilisant une surface de reproduction ontologique : la photo.<sup>44</sup> » La photographie répond donc à cette demande historique de vouloir faire réapparaître ce qui n'est plus à partir de leurs traces. On confronte la disparition de l'être à une renaissance par l'image, la photographie allouant ainsi un semblant d'éternité aux disparus. Ils peuvent même revenir d'entre les morts, l'image octroyant une valeur de présence : « Toute photographie se lit comme porteuse d'une présence virtuelle, comme liée consubstantiellement à

---

<sup>43</sup> Jonathan Crary, *op. cit.*, p. 13.

<sup>44</sup> Jean-Louis Déotte, « La vidéo à l'épreuve de la disparition », 2007, Revue Intermédialités, *Disparaître*, numéro 10, automne, p. 95.

quelque chose qui n'est pas là...<sup>45</sup>» Donc, dans le même mouvement, la photographie inscrit et éternise les gens tout comme elle appelle virtuellement la disparition et l'absence. Ces images réifiées instaurent de nouvelles relations entre le passé et le présent, entre l'image et le sujet, les morts et les vivants: « Dans la Photographie, je ne puis nier que *la chose a été là*. Il y a double position conjointe : de réalité et de passé (... ) Il y a dans toute photographie le retour du mort.<sup>46</sup> ». La réception par un sujet d'une photographie du passé ou de celle d'un défunt donne à ce moment un « choc posthume<sup>47</sup> », où deux temporalités séparées par la rationalité se superposent. L'être photographié perdure à jamais, mais dans un monde entre absence et présence, entre mort et vie, passé et présent, image et corps. Grâce à ce « processus de *fantômis*ation des corps<sup>48</sup> », l'image devient le corps spectral de l'être, le signe des défunts qui survit au décédé et qui fait l'épreuve du vivant.

### 2.5.3 Photographie spirite et transcendantale



Figure 2.6.4 Photographie spirite.



Fig.2.6.5. Photographie spirite. (1876)

Pour nous rappeler que l'homme de l'industrialisation manifeste tout de même les restes d'une pensée plus primitive, on peut affirmer que les pratiques sociales de la photographie au 19<sup>e</sup> siècle ont largement dépassé le cadre initial de la science observatrice. Comme symptôme d'une rationalité qui sombre dans une pensée dite archaïque, cette ère manifeste un désir d'incorporer la

<sup>45</sup> Philippe Dubois, *op. cit.*, p. 171.

<sup>46</sup> Roland Barthes, *La chambre claire*, Paris, Gallimard, 1979, p. 120.

<sup>47</sup> Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 360.

<sup>48</sup> Philippe Dubois, *op. cit.*, p. 208.

technique optique aux croyances issues du Moyen-âge. C'est ainsi que les courants du spiritisme et du transcendentalisme de l'époque se sont approprié la photographie à des fins mystificatrices, voire arnaqueuses, comme on peut le constater avec la photo spirite qui octroie des capacités ectoplasmiques à ce médium. En Europe, mais d'abord en Angleterre de 1872 jusque dans les années 1930, il se développe des courants de pensée magique qui intègrent la photographie à des pratiques prétendument surnaturelles. Les adeptes de la photo spirite et transcendante perpétuent la pensée mythique qui croit que la technique optique peut capter l'invisible ou les morts et qu'elle est en mesure de produire une image de l'âme. Selon le modèle de Debray, ce regard tient de la logosphère, un stade primitif de la vision qui fusionne l'image avec l'être ou l'âme. C'est ainsi que ces clichés comportent des présences spectrales, où vivants et défunts occupent le même espace-temps, où le présent et le passé s'entremêlent. Pour François Jost <sup>49</sup>, cela témoigne des pouvoirs projectifs du dispositif photographique et surtout ceux de la psyché humaine; en lui, l'invisible et l'absent sont projetés psychiquement, en surimpression par l'esprit du sujet. La valeur indiciaire de la photo est reprise au nom d'une projection de l'esprit qui cherche à entrer en contact avec les morts. On octroie des capacités ectoplasmique à l'image mécanisée, en prenant par exemple des clichés des séances de spiritisme pour capter les revenants et leurs flux ou effluves. Ces clichés offraient des images de superpositions temporelles et de revenance, où le passé vient hanter le présent *indéniable* de l'acte photographique. La photographie spirite témoigne d'un désir de capter le présent fugitif qui, au fur et à mesure, s'efface et disparaît. Elle répond également à l'espoir fantasmagorique d'enregistrer et de faire apparaître ceux qui ont déjà péri et peut-être même l'invisible. Grâce à cette croyance fantasmagorique dans les possibilités magiques de l'appareil, le médium imprime la trace des fantômes tandis que la photo consiste en une surface de contact qui capte les flux vitaux ou *mana* des esprits.



Fig.2.6.6. Photographie spirite.



Fig.2.6.7. Photographie transcendante.

<sup>49</sup> François Jost, *Le temps d'un regard: Du spectateur aux images*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1998, p. 73.

### 2.5.4 Enregistrement photographique et mortification

Plusieurs théoriciens de l'image, dont André Bazin, Roland Barthes, Philippe Dubois, Siegfried Kracauer, Susan Sontag, W. Benjamin et Régis Debray, considèrent que la photographie opère un certain *travail de la mort*. Dubois décrit le processus photographique comme une *thanatographie* qui inscrit ce qui ne peut perdurer et qui enregistre ce qui est appelé à trépasser. Tout d'abord, la temporalité de la photographie consiste en un « hors-temps de la mort<sup>50</sup> », un temps pétrifié, un arrêt sur image ou une immobilité dans la durée. Le processus photographique est de « (t)rancher dans le vif pour perpétuer le mort<sup>51</sup> » comme l'affirme Dubois. On donne la mort, on solidifie et fixe ce qui est mouvant et vivant pour le perpétuer au-delà de la vie biologique. D'après lui, la photographie aimerait nous convaincre de ses capacités à « reproduire les « apparences de la vie » (...) parce qu'elle est vouée, dans son acte même, à produire le mort.<sup>52</sup> » Elle y parvient grâce à cette coupe temporelle qui fige le temps, qui prend le vivant pour faire de lui un cadavre immobile, affranchi du cours du temps et de la putréfaction. Pour Siegfried Kracauer, en éternisant le présent ou le vivant, « il semble être arraché à la mort; en réalité il lui est livré.<sup>53</sup> ». En quittant la mouvance de la vie et en entrant dans un temps figé, la photographie nous offre un monde décalé de la réalité, un « ...monde des morts, dans son indépendance par rapport aux humains.<sup>54</sup> ». C'est par cette intervention sur le temps que ces instantanés élaborent une nouvelle représentation de la mort; la fixité cadavérique de la photo et sa nature indicielle conditionnent et forment une image mentale de la mort qui va se propager dans la culture du 19<sup>e</sup> siècle et au-delà<sup>55</sup>. Comme pour l'historiographie moderne lors du premier chapitre, la photographie met à mort pour mieux archiver le passé.

De concours avec l'immobilisation pétrifiante du processus photographique, ce médium opère cet effet mortifiant grâce à la réification du réel par le processus d'enregistrement automatique; l'appareil réalise une osmose entre le corps et l'image-objet, entre le vivant réel et le cadavre photographique, entre l'organique et l'inorganique, un processus souvent associé à une

<sup>50</sup> Philippe Dubois, *L'acte photographique*, Paris, Nathan, 1990, p. 160.

<sup>51</sup> *Ibid.*, p. 161.

<sup>52</sup> *Ibid.*, p. 162.

<sup>53</sup> Siegfried Kracauer, *L'ornement de la masse*, Paris, La Découverte, 2008 (1963), p. 47.

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 49.

<sup>55</sup> À cet effet, pour appuyer cette relation entre fixité et représentation de la mort, nous devons mentionner la croyance en l'optogramme, qui affirme que la rétine d'un être capte et inscrit la dernière vision que celui-ci a eu avant de mourir. Dans cet exemple de fantasme émergeant de la technique, les propriétés de l'appareil photographique se confondent avec celles du corps humain; avant la mort définitive, l'être voit un éclair de lumière, qui brûle et imprime l'image vue sur la rétine, comme sur une pellicule.

mortification. Pris dans l'objectif, enfermé dans la boîte à image et inscrit sur pellicule, le corps subit un devenir-chose tandis il est rendu au domaine des choses, cadavre inerte parmi les objets produits par l'industrialisation. Cette permutation de substance entre inorganique et l'organique, a pour finalité inconsciente d'éviter la décomposition biologique du corps pour être éternisé en une chose ou une image qui retient une part de l'être. Pour Susan Sontag, dans le même esprit que la tradition thanatologique et culturelle des pharaons de l'Égypte antique, la photographie appose un « masque mortuaire<sup>56</sup> » à l'humain, dans lequel réside l'âme du mort matérialisée dans cette enveloppe; le masque sacré d'argile devient une empreinte lumineuse sur une pellicule de sulfate d'argent carbonisé où se retirent les restes d'une personne. La mortification étant inhérente au processus photographique, « (i)l ne peut y avoir d'image qui n'est pas une image de la mort.<sup>57</sup> » C'est pour cela que la photographie a souvent été taxée de cadavérique; elle donne lieu à une fossilisation magique et technique qui traduit les préoccupations et fantasmes d'une rationalité technique avancée et d'un esprit dont les couches archaïques sont bouleversées par la nouveauté de l'appareil.



Figure 2.6.8.



Fig. 2.6.9.

À l'époque victorienne, les gens des classes sociales inférieures qui n'avaient pas les moyens de se procurer un portrait peint, un tombeau ou même une place au cimetière, utilisaient le portrait photographique post mortem comme signe (presque vivant) des décédés (*mourning pictures*). En tant que gage d'une existence révolue ou reste matériel d'une vie éteinte, la photographie faisait signe au nom des défunts. Pour les gens de l'époque, cette nouveauté technologique capturait une trace spectrale des êtres, permettant de ramener une partie du passé dans leur expérience du présent. Cette pratique souligne les restes d'une expérience thanatologique plus archaïque, dans laquelle l'image est vécue comme un fétiche, entre présence et absence, car la photo « ... redonne vie à la plus primitive des relations, l'identité partielle de

<sup>56</sup> Susan Sontag, *op. cit.*, p.211.

<sup>57</sup> Eduardo Cadava, *Words of light*, Princeton, Princeton University Press, 1997, p.11. ( Ma traduction)

l'image et de l'objet...<sup>58</sup>». Le dispositif optique devient donc un médium dans les deux sens : il nous met en contact avec les défunts et il est un média de communication de masse. Dans le même ordre d'idée, il y a les photographies de cadavres d'enfants. C'était alors chose courante en ces temps pour les familles endeuillées de conserver une photo de la dépouille d'un enfant mort; reproduction figée d'un être inerte, la photo semble devenir l'équivalent d'un cadavre embaumé et exposé. Ces photos plus que centenaires sont si mortifiantes, que dans les exemples où les parents posent avec les défunts, il est plutôt malaisé de distinguer les morts des vivants; pire, les vivants semblent pétrifiés à jamais sous un masque mortuaire tandis que les bambins morts apparaissent endormis ou presque vivants. Il y a ainsi un échange d'attributs entre les différents régimes. Le dispositif de la photo s'est donc implanté socialement et symboliquement dans les pratiques du deuil dévoilant du même coup les origines magiques de la technique et la valeur culturelle de l'image; elle embaume les corps pour une préservation éternelle et elle tient lieu de dépouille.



Fig.2.6.10.



Fig.2.6.11.



Fig.2.6.12.

Le processus de mortification tel, que conçu au 19<sup>e</sup> siècle, trouve écho dans l'expérience de la photographie vécues par les communautés dites primitives. Garantes d'un ancien rapport entre le corps, le regard et l'image, celles-ci perçoivent la caméra comme un objet apte à destituer les êtres de ce qui les rend vivants ou spirituellement reliés à l'au-delà, elle est une voleuse d'âme. Dans son étude sur l'aura des photos des peuplades traditionnelles, Marina Warner s'attarde surtout à la conception mythique de l'appareil. Elle recense également les multiples dénominations de l'appareil et de ceux qui l'opèrent attribuées par les « sauvages » : «*shadow-catchers, soul-stealers, face-takers (...) face-pullers...*<sup>59</sup>». Pour ces personnes, l'image et le corps se partagent les limites de l'identité, ce qui dénote les capacités projectives de la psyché envers les représentations. Elles ne font pas de différence entre l'image et le référent, entre le

<sup>58</sup> Susan Sontag, *op. cit.*, p. 215-216.

<sup>59</sup> Marina Warner, *op. cit.*, p. 189.

monde imagé et le réel. C'est pour cette raison que Warner considère le rapt de l'âme par la photographie non pas comme un mythe qui révèle une illusion, mais comme ce qui nous met en contact avec une vérité universelle de l'ordre de la métaphore et du symbolique. L'image est constitutive de l'identité et d'une relation à l'au-delà, elle comporte le fantasme d'une unité originelle avec les choses, le cosmos et le divin. En cela, la photographie peut raviver des peurs archaïques; elle ne devrait pas coexister avec la personne réelle, elle est un *doppelgänger* qui arrache une part de l'âme. Au 19<sup>e</sup> siècle, alors que les gens doivent s'habituer à ce mode de représentation indiciaire et figé qu'est la photographie, se développe une relation à l'image qui n'est pas sans évoquer le regard archaïque qui la conçoit comme consubstantielle de l'être.



Fig.2.6.14. Comanche.



Fig.2.6.15. Portait victorien.

Pour Benjamin, la photographie renvoie à ce qu'il y a d'unique et qui disparaît dans la mécanisation de l'appareil : « Dans l'expression fugitive d'un visage d'homme, sur les anciennes photographies, l'aura nous fait signe, une dernière fois.<sup>60</sup> ». L'homme moderne a introjecté les modalités de l'appareil; il sait comment modifier son comportement et son corps en fonction du regard des machines. Il voit, se perçoit et s'offre à la vue selon des critères appartenant à la photogénie de l'appareil et non à ceux de la perception naturelle; il pose pour l'objectif. L'homme moderne est pris dans l'engrenage de l'appareil enregistreur, il fait partie du dispositif optique qui est son prolongement et qui le définit. À l'inverse, l'être dit primitif résiste à cette charge optique et cette prise de possession par le regard mécanique; son langage corporel et inconscient démontre une incapacité à *poser* complètement pour la caméra, il ne peut qu'*être* devant elle. On y voit l'inscription d'un être réel et unique dont la présence ne s'abaisse pas aux lois de la machine qui vise à « standardiser l'unique <sup>61</sup> », à reproduire l'original, et du même coup, à éteindre l'aura. Tandis que l'homme moderne agit comme un modèle qui s'est entièrement

<sup>60</sup> Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 285.

<sup>61</sup> *Ibid*, p. 279.

conformé aux demandes de l'instrument, qui est *naturel* dans le monde de l'image ou photogénique. Pour l'homme moderne, se faire chosifier et reproduire par la photographie, c'est faire partie du monde moderne et de l'ordre symbolique en place, c'est se fondre dans les structures de la société industrielle et devenir commodité; il se donne au regard mécanique ou même se cadavérise de plein gré pour être ultérieurement ressuscité en images et survivre symboliquement. Alors que les victoriens posent littéralement pour l'éternité dans les portraits, les aborigènes résistent avant de se soumettre à la machine mortifiante.



Fig.2.6.16. Indienne Chideh.



Fig.2.6.17. Portrait victorien.

### 2.6. Cinéma et photographie : entre mouvement et pétrification

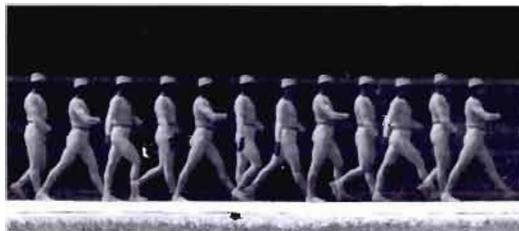


Fig.2.6.18. Chronophotographie de Marey.

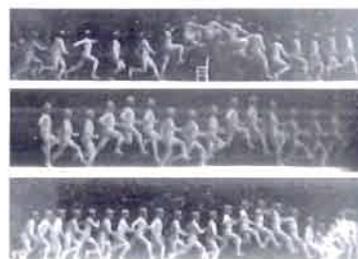


Fig. 2.6.19. Chronophotographie.

Héritier de maintes recherches sur l'optique, le cinématographe entretient une importante relation avec la photographie. Inventé lors de l'année 1895 par les frères Lumière, son arrivée était déjà préfigurée par la chronophotographie de Jules-Étienne Marey, Georges Demeny et Eadwaerd Muybridge. Ce dispositif met littéralement en marche l'empreinte fixe photographique

grâce à une suite d'images traduisant bien la perception rationnelle du temps et de la mouvance comme un espace linéaire : « Marey se signale par son souci d'inscrire le mouvement de la marche dans le paysage de son époque. Il fait du pas, de la marche ou de la course d'un individu (...) la trace de passage de l'homme au XIXe siècle.<sup>62</sup> ». Tout comme pour le motif du Flâneur de Benjamin, le marcheur de Marey permet de figurer bien des aspects du 19<sup>e</sup> siècle et du progressisme historique (voir Fig.2.6.18. et Fig.2.6.19.). Il faut notamment mentionner le vitascope d'Armat et le kinétoscope d'Edison entre autre, qui comportent les mêmes intentions techniques et fantasmatiques de vouloir reproduire la vie (vitascope) et le mouvement (kinétoscope). L'image n'est plus figée, elle devient temporalisée et mobile; comme l'Histoire moderne, l'image *marche*, elle avance dans le temps. Le mouvement est suggéré par la juxtaposition d'intervalles figés ou par la succession d'image arrêtées qui donnent l'illusion d'une mouvance continue. C'est la logique du 19<sup>e</sup> siècle qui se transpose dans le cinématographe; celui-ci atteste d'un désir d'introjecter le temps évolutif, d'enregistrer un présent continu pour le multiplier et le faire apparaître subséquentement en image. En outre, l'image cinématographique endosse la nouvelle cadence de la vie urbaine, celle de l'automatisation mécanique, soit « (...) le rythme de la production (qui) est à la base même du mode de réception conditionné par le cinéma.<sup>63</sup> ». La réception par la distraction, la production de masse et le déplacement incessant de la marchandise correspondent à « l'effet de choc que provoque la succession des images<sup>64</sup> ». Il s'agit d'un rythme imposé par l'industrialisation dans lequel se perd l'individu, une cadence conditionnée par la reproductibilité, l'échangeabilité et la circulation incessante des signes que provoque la révolution industrielle, c'est le mouvement de l'Histoire moderne et la mécanisation métaphorisés par le train et le marcheur dans la foule. C'est en partie pour ces raisons que l'image cinématographique a souvent été rattachée à la modernité technique et historique, grâce à la mobilité de son point de vue, la mouvance mécanique et le temps évolutif qu'elle introjecte.

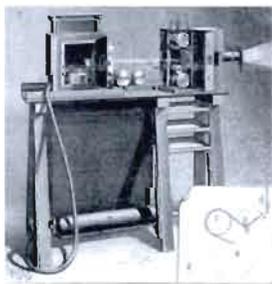


Fig.2.6.20. Chronophotographe de Marey. 1888.

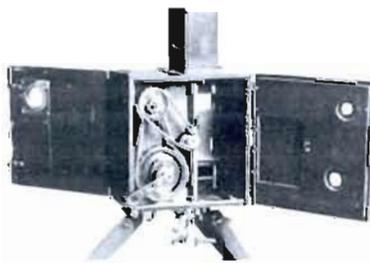


Fig.2.6.21. Cinématographe des Frères Lumières. 1895.



Fig.2.6.22. L'arrivée d'un train à la gare de la Ciotat. 1895.

<sup>62</sup> Suzanne Liandrat-Guigues, *op. cit.* p. 113.

<sup>63</sup> Walter Benjamin, *op.cit.*, p. 361.

<sup>64</sup> *Ibid*, p. 361.

Le mouvement et la durée semblent naturels à l'écran, mais en réalité ils sont chosifiés par la machine – ils sont de l'ordre de la recreation technique. Pour Henri Bergson, la durée est conçue comme un mouvement, un alignement linéaire d'images fixes. L'appareil ne reproduit pas intégralement en images ces deux éléments de la matière et de la vie, c'est plutôt une conception qui s'est imposée 19e siècle comme mode de représentation, car elle provient des principes de la perception rationnelle : « Si le cinématographe nous montre en mouvement, sur l'écran, les vues immobiles juxtaposées sur le film, c'est à la condition de projeter sur cet écran, (...), le mouvement qui est dans l'appareil. <sup>65</sup> ». C'est l'appareil qui dicte une nouvelle perception du mouvement et de la durée qui se superpose à la vision naturelle. Dans cette optique, la conception du mouvement et du temps cinématographique duplique les mêmes apories que celle du temps linéaire; le défilement des photogrammes de la pellicule à raison de 24 images par secondes provoque une résistance rétinienne, et avant même que l'œil ne saisisse une image au présent, cette dernière se projette déjà dans celle qui la suit : « Au cinéma, l'image court toujours après une autre. À peine apparue, elle doit déjà tenter de faire oublier celle qui la précède. <sup>66</sup> » L'œil ne pouvant suivre réellement la cadence mécanique de l'image, ce dernier est quelque peu condamné à percevoir l'image d'après (*afterimage*); le présent est d'or et déjà un passé qui sombre dans l'oubli. En soi, l'appareil devient une métaphore de l'esprit avec un temps qui occasionne une revenance, une superposition de temporalités. Les images défilent trop rapidement pour que l'œil puisse consciemment percevoir chacune d'entre elles. Ce phénomène aussi connu comme la résistance rétinienne semble affecter grandement l'inconscient optique. À plusieurs égards, Bergson ajoute que cette recombinaison temporelle destitue la vitalité de la mouvance de la vie et qu'elle donne lieu à un temps spectral.

### 2.6.1 *Immobilité et mouvement*

Dans sa relation avec la photographie, la mise en mouvement de l'image cinématographique a également ceci de mortifiant que, malgré l'animation des objets filmés, le mouvement tend toujours vers une immobilité cadavérique, vers le retour du temps cyclique et la répétition d'une même image fixe. Le mouvement tel qu'il est conçu linéairement et spatialement, a pour origine une fixité, et c'est ainsi que dans notre inconscient optique, l'image peut toujours

<sup>65</sup> Henri Bergson, *La Pensée et la Matière*, Paris, Presses universitaires de France, Quadrige, 1938, p. 7.

<sup>66</sup> Diane Dufour, *L'image d'après, le cinéma dans l'imaginaire de la photographie*, Paris, Magnum-Steidl, Cinémathèque française, 2007, p. 11.

retourner vers cet état de pétrification : « (...) le développement technologique des images rencontre au bout de son histoire ce qui est somme toute son point de départ, l'immobilité, exactement comme l'esprit qui se fige dans l'absolu au bout de la sienne.<sup>67</sup> » Donc, la conception technique de la mouvance provoque plutôt le retour inconscient d'un temps cyclique et d'une fixité mortifiée. Dans les travaux de Stewart, l'effet de cet absolu de la mort s'actualise dans le jeu entre immobilité et mouvement; l'effet de mort est soutenu par l'arrêt virtuel de la temporalité et du mouvement que déclenche la présence d'une photographie à l'écran ou la cessation de toute mouvance dans l'image. Dans ce cas-ci, la pellicule a beau défiler, l'image reste identique et le mouvement s'immobilise, donnant l'illusion que le temps tourne sur lui-même. L'opération spatiale d'arrêt du mouvement s'effectue aux dépens de la durée réelle car celle-ci persiste dans l'acte de spectature, accomplissant une distorsion perceptive entre le temps du spectateur et celui de l'image. Pour Garret Stewart, cet absolu de la mort qui est signifiée au cinéma se joue entre deux pôles : la présence d'une photographie à l'écran (photo-gravure) et l'arrêt du temps et du mouvement au sein de l'image qui occasionne une répétition cyclique du semblable. Si l'on considère ce phénomène dans les termes d'un inconscient optique, le retour à l'immobilité participe d'une pulsion de mort et d'une régression cinématique. Avec la prétention de recréer la vie, l'image cinématographique s'est imposée à l'œil et à l'esprit comme l'image même du mouvement, voire de la vie. Lorsque cette illusion de continuité fait défaut, elle entreprend une régression vers l'état de la mort, elle signifie inconsciemment l'arrêt de la vie : « *Death breaks the chain of succession, it's totalizing force in such context transforming the photographic increment to a mark of cessation*<sup>68</sup> » Inscire une photographie sur la pellicule cinématographique ou proposer une image sans mouvement, c'est retourner cette dernière à son immobilité cadavérique d'origine, ou même à des stades de l'image qui précèdent celui de l'image mouvante. Dans ces conditions, l'image redevient présence surnaturelle et archaïque : « *the power of apparition in and of itself takes precedence at such moments over the ordinary power of cinematic illusion.*<sup>69</sup> » Le mode de représentation qui s'est institué avec le cinéma, à savoir le mouvement et la durée de l'image, laisse place à un retour de l'ancien, de ce qui est considéré comme révolu et banni, hors des limites de la modernité, et qui réapparaît. Les effets de *freeze frame* et l'inclusion intermédiatique de la photographie au cinéma réveille le regard de l'inconscient optique, marqué par le sceau de la mort et par toute une histoire du visuel qui date de la nuit des temps. Les figures enregistrées sont donc portées inconsciemment vers le retour à

<sup>67</sup> Sylvano Santini, « La perception du mouvement entre disparition et apparition », Revue *Intermédiétés*, Numéro 10, Automne 2007, p. 50.

<sup>68</sup> Garrett Stewart, *op. cit.*, p. 49.

<sup>69</sup> *Ibid*, p. 48.

une « vitesse du non-être <sup>70</sup> » qui abolit la reproduction fantasmagorique de la vie. C'est tout le pouvoir de la mort comme représentation qui reprend son droit quand le cinéma propose une image sans mouvement, transformant les êtres en apparence vivants en mort-vivants et en momies réanimées.

### 2.6.2. Réanimation du cadavre

À partir de la fixité mortifère de la photo, le cinématographe semble donner la mort tout comme il restitue un semblant de vie aux images grâce au mouvement et à la durée attribués par la machine. Il réalise une double opération; il fige le temps et les êtres tout comme il les anime de manière discontinue par recombinaison d'arrêts sur images. Dans cette optique, ce médium accomplit un autre acte de revenance en réanimant les morts de la photographie. Ici, la métaphore de la hantise devient plus viscérale et corporelle, elle ne concerne plus uniquement le corps immatériel des fantômes ou l'absence virtuelle des êtres filmés, mais bien un processus qui vise à ressusciter des figures mortes : « Si la vue cinématographique capte des silhouettes plus ou moins identifiées à des fantômes, c'est que, en fait, toute image animée est une image ranimée.<sup>71</sup> » Tout d'abord, tel la photographie, le cinématographe inscrit la mort en image, puis il capte le retour à la vie quand il fait revenir les êtres filmés d'outre-tombe grâce à son mouvement et à sa durée : « L'image animée sur l'écran réanime donc des corps, qui se font par là même revenant. »<sup>72</sup> Tout comme le chronophotographe de Marey, cette machine fantastique anime et fait marcher l'homme en image. On peut dès lors avancer que le cinéma fait marcher les cadavres de la photo, il réanime les morts en donnant une mouvance à l'image figée. En réanimant ce qui était inerte, on prend conscience de ce qui peut être monstrueux ou fantastique. Or, le 7<sup>e</sup> art nous révèle ainsi sa nature fantastique : « D'où viennent les monstres du cinéma ? (...) Ils viennent aussi et surtout du fonctionnement de la machine cinématographique et des conséquences de l'introjection du temps dans les images. <sup>73</sup> » Ce qui a été introjecté, c'est ce temps linéaire et spatial, ce temps du cinéma assemblé à partir d'immobilités cadavériques auxquelles on a ajouté mécaniquement un mouvement et un semblant de vitalité. Dans notre cas, c'est par le biais de la figure du mort-vivant que cette réanimation est envisagée; mort qui se lève et marche, corps inerte réanimé, le cinéma incarne parfaitement ce que Noel Burch nomme le fantôme

<sup>70</sup> Johanne Villeneuve, *Le sens de l'intrigue ou la narrativité, le jeu et l'invention du diable*, Laval, Presses de l'Université de Laval, 2004, p. 120.

<sup>71</sup> François Jost, *op. cit.*, p. 73.

<sup>72</sup> Olivier Schefer, *Des revenants, corps lieux images*, Paris, Bayard Éditions, 2009, p. 30.

<sup>73</sup> Jean-Louis Schefer, *Du monde et du mouvement des images*, Paris, Cahiers du cinéma, 1997, p. 43.

frankeinsteinien d'une victoire technique sur la mort, le « fantasme bourgeois par excellence (...) de l'infinitude ici-bas du sujet et du triomphe du matérialisme sur la mort, ( ... )<sup>74</sup> ». Dans la même veine, Suzanne Liandrat-Guigues considère que le cinématographe expose surtout des ombres difformes aux mouvements déréglés, des corps morts animés ou « des êtres transfigurés par une sorte de pantomime.<sup>75</sup> » Ainsi, la représentation figée de la mort est reprise pour le compte d'un retour à la vie accompli par l'appareil cinématographique; le cadavre photographique devient marcheur au cinéma, animé par un mouvement magique et mécanique.

### 2.6.3. Figure de la mortification : la momie.

La figure de la momie, nous l'avons vu au chapitre précédent, est en mesure d'illustrer l'effet réifiant et embaumant des instruments de la technique moderne, tels la photographie et le cinéma. La momification consiste en un rituel thaumaturgique qui mortifie l'être tout en préservant son âme dans un support matériel. Elle est de l'ordre de la logosphère de Debray, de la statue divine et de l'icône, soit une représentation qui fait acte de présence (surnaturelle), c'est-à-dire que malgré sa nature indiciaire et mimétique, l'image s'ouvre à une signification qui se rattache à l'au-delà. Philippe Dubois associe la valeur indiciaire de la photographie aux origines magiques de la momification : « L'image-index ainsi produite entend à s'inscrire à demeure, se fixer pour la mémoire, c'est-à-dire qu'elle entend dépasser son référent, l'éterniser, le geler dans la représentation(...). L'index (...) s'ouvre à l'iconisation, c'est-à-dire la mort. La fixation iconisante (...) marque le début du travail de mort de la représentation. *Elle momifie.*<sup>76</sup> » La matérialité de la momie se ligue avec l'immatériel et elle communique avec le monde des morts. La momie transgresse les frontières rationnelles entre image et corps, mort et vie, pour ainsi éterniser ce qui a disparu et relier l'image à une origine sacrée, voire immémoriale. Dans son célèbre article *Ontologie de l'image photographique*, André Bazin considère qu'à l'origine de tous les arts visuels ou sculpturaux, on trouve l'idée de la momification qui consiste justement à octroyer un double matériel qui maintient symboliquement en vie une partie de l'être: « (l)a photographie bénéficie d'un transfert de réalité de la chose sur sa production.<sup>77</sup> » Il avance qu'à bien des égards la photographie possède une origine égyptienne et qu'elle embaume les corps photographiés.

<sup>74</sup> Noël Burch, *La lucarne de l'infini*, Paris, Nathan, Fac cinéma, 1990, p. 32.

<sup>75</sup> Suzanne Liandrat-Guigues, *op. cit.*, p. 19.

<sup>76</sup> Philippe Dubois, *op. cit.*, p. 121.

<sup>77</sup> André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ? 1 : Ontologie et Langage*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1958, p.16.

André Bazin présente le cinéma comme l'achèvement et l'accomplissement du complexe de la momie que manifeste la photographie. Dans sa dimension magique, la technique cinématographique tente de sauver l'homme moderne « d'une seconde mort spirituelle<sup>78</sup> », elle lui offre le salut en l'éternisant en image pour sa survie symbolique. Cette fossilisation technique et fantasmagorique du corps éternise l'âme dans un moulage ou une empreinte. Primitivement et inconsciemment, l'arrêt du mouvement nous remet en contact avec l'image et le regard archaïque; lorsque la pellicule s'immobilise, elle semble retenir une part de l'être filmé, l'aura qui disparaît jaillit et crève l'écran pour nous montrer une présence manifeste, elle nous reporte à l'originel. La personne filmée quitte le cadre référentiel du réel pour être iconisée et mise en relation avec l'au-delà. Il n'est plus que trace ou index, il est également une présence, une momie contenant une part de l'être. De cette façon, la momie comme figure du cinéma « (...) embaume le temps, elle le soustrait à sa propre corruption<sup>79</sup> ». Elle soumet l'être à son propre temps qui le sauve du dépérissement organique. L'être enregistré subsiste pour toujours dans le temps de la machine thaumaturgique, il devient une « momie du changement<sup>80</sup> » prise dans un processus d'embaumement à l'écran et dans une métamorphose qui le conduit dans le monde des morts et dans celui de l'image.

Il devient clair que les inventions optiques du 19<sup>e</sup> siècle se sont développées sous l'influence des mythes qui angoissent la rationalité. Le théâtre d'ombre et le physionotrace se présentent comme des tentatives d'apprivoisement techniques d'une image archaïque qui hante l'inconscient depuis des temps reculés. La photographie et sa mise en mouvement par des appareils dont le cinématographe ont beau être marquées par la modernité technique, elles répondent tout de même à des préoccupations inconscientes et réintroduisent un désir iconique profondément ancien, un regard au-delà de la mort. Le besoin historique et inconscient de conserver le présent qui disparaît, de garder des images fétichisées des absents pour leur octroyer une présence et le désir de faire resurgir l'aura d'unicité d'une personne avant qu'elle ne s'évanouisse dans la mécanisation technique, tout ces attributs font des dispositifs optiques des métaphores de l'esprit opérantes et pertinentes; ils sont le fruit de l'air du temps, des fantasmes, espoirs et délires d'une époque en changement.

Or, l'un comme l'autre, le vampire et le cinématographe incarnent les tourments socioculturels et historiques du 19<sup>e</sup> siècle ainsi que l'esprit rationnel confronté à son versant

---

<sup>78</sup> *Ibid*, p.12.

<sup>79</sup> *Ibid*, p.16.

<sup>80</sup> *Ibid*, p.16.

fantasmagorique. Machine qui donne la mort au sujet filmé pour lui insuffler un semblant de vie, projecteur d'ombres et d'apparitions spectrales, technique magique qui ressuscite le temps mort et cyclique en un temps linéaire, momie ou double mortifiés d'êtres vivants captés sur pellicule, l'ensemble des analogies qu'entretiennent les dispositifs optiques présentés et le vampire nous permet de les envisager ensemble dans le chapitre qui suit. Le vampire cinématographique sera donc présenté comme le reflet métaphorique de son propre dispositif. À l'instar de Jalal Touffic<sup>81</sup>, J-L. Leutrat et S. Liandrat-Guigues<sup>82</sup>, nous relierons le vampire aux maints statuts de l'image et du regard mais en mettant l'accent sur les liens entre le vampirisme et la fantasmagorie de la technique optique. Il ne s'agit pas réellement de faire des équivalences, mais bien d'établir des relations sous l'effigie d'une figure allégorique qui incarne tout le délire d'une époque en changement et qui, plus que jamais, hante le cinéma et la culture populaire d'aujourd'hui.

---

<sup>81</sup> Jalal Touffic, (*Vampires*) *An uneasy essay on the undead in film*, California, The Post- Appolo Press, 2003 (1993).

<sup>82</sup> J-L. Leutrat, S. Liandrat-Guigues, *op. cit.*, p.69.

### 3 La Fantasmagorie du cinéma du vampire

Dans ce dernier chapitre, nous allons nous concentrer sur la manière dont les films du corpus affichent les restes d'une fantasmagorie du 19<sup>e</sup> siècle, au moment où le développement technique des dispositifs optiques et du cinématographe, de même que la figure du vampire se cristallisent. C'est dans cette optique que nous proposons de relier vampire et cinéma; le vampire se veut une figure du cinéma, allégorie du rapport fantasmagorique à l'image, à la mort et au corps. Il est un médium qui donne la mort tout en restaurant un semblant de vie éternelle et qui réanime les corps inertes de la photographie. Nous allons également aborder l'appareil, cette machine à produire des images qui, une fois projetées, possèdent une matérialité plutôt éthérée et fantomatique, l'être et l'image pouvant se confondre avec une apparition ou une projection de l'esprit. Le cinématographe est donc en mesure de restituer un regard archaïque qui confère des attributs magiques à l'image et à l'appareil technique, des qualités qui peuvent être reprises pour le compte d'une allégorie vampirique. Créature du passé qui hante le présent, revenant de chair et d'os qui perdure malgré le passage du temps, monstre indéfini qui subsiste entre le régime de l'absence et celui de la présence entre la vie et la mort, le vampire est à même de figurer la fantasmagorie du cinéma et le rapport trouble avec le trépas qu'elle construit. Mais tout d'abord, il faut souligner comment les films ont incorporé les modalités de la visualité du 19<sup>e</sup> siècle et comment le cinéma s'est réapproprié tout un imaginaire affecté par les nouvelles images issues de l'industrialisation.

#### 3.1 Imagerie du 19<sup>e</sup> siècle et Bram Stoker's *Dracula* de F.F. Coppola



Fig. 3.1.1. *Bram Stoker's Dracula* (1992). Fig. 3.1.2. Cartes de Londres. Fig 3.1.3. Étiquette.

Afin d'illustrer comment les films choisis ont intégré les modalités de la visualité du 19<sup>e</sup> siècle, nous allons amplement puiser dans le film *Dracula* de F. F. Coppola, un film qui présente

un haut degré d'intermédialité et qui, selon Garrett Stewart, opère un *victorian retrofit*<sup>1</sup>. Pour ne donner qu'un exemple, afin de signaler l'arrivée de Dracula dans ses quartiers de Carfax Abbey à Londres, le film passe d'une carte de la ville à l'étiquette d'adresse postale sur la boîte contenant la terre impure dans laquelle voyage le vampire. Cette transition entre deux documents visuels de l'époque se fait par le biais d'un raccord par un fondu au noir en iris, procédé de montage vieillot très prisé au début du cinéma. Passant du plan le plus général et global de la ville à un plan rapproché indiquant un endroit spécifique dans Londres, on précise le lieu de l'action. Conventionnellement, on nous aurait montré un plan aérien d'une ville, suivi d'un plan d'un endroit précis où va se dérouler l'histoire (par effet de montage ou encore par un zoom). Ce lieu commun de la technique narrative du cinéma permettant de situer l'action est remplacé par ce procédé. Dans ce cas-ci, les imprimés d'époque et le raccord par fermeture d'obturateur s'incorporent aux besoins de la narration et ils transportent le spectateur dans les modalités visuelles de l'ère victorienne.



Fig. 3.1.4. *Bram Stoker's Dracula* (1992).



Fig.3.1.5. *Bram Stoker's Dracula* (1992).

La première scène reliant l'avènement de l'image mécanisée, le vampire et la modernité industrielle et urbaine, débute avec des images en noir et blanc de journaux dont la une décrit des phénomènes relatifs à l'arrivée de Dracula ( fig.3.1.4). Une coupure nous transporte ensuite au beau milieu de l'environnement urbain de la capitale. Cette séquence est tournée à la manière du cinématographe des premiers temps, les couleurs semblent restaurées et on entend le cliquetis mécanique du projecteur. On y voit le comte se promenant dans les rues bondées, entouré des gens de toutes les classes sociales, hypnotisé et émerveillé par le spectacle fantasmagorique autour de lui: les vendeurs publics et leurs produits, les *paperboys* ou *newsies* qui annoncent à haute voix les nouvelles du jour des journaux, les chariots et carrosses qui parcourent les rues et surtout l'imposante foule. Le vampire se fond dans la masse à la vitesse de l'échange économique, au rythme des déplacements dans les rues, à la scansion de la mécanique

<sup>1</sup> Garrett Stewart, *Between Film and Screen*, Chicago, Chicago University Press, 1999, p.225.

industrielle. Les personnes filmées semblent se mouvoir de façon machinale et saccadée, mouvement de la vie réifié et chosifié par l'appareil. Le film nous offre donc une image de l'expérience d'un citadin de la fin du 19<sup>e</sup> siècle pris dans le tumulte et la circulation de l'espace public et dans la prolifération d'images de toutes sortes. C'est Dracula qui fait figure du marcheur dans la foule, ce motif de la modernité selon Benjamin qui incarne le mouvement historique, celui de la marchandise et celui de la vague des changements sociaux. Mais surtout, Dracula constitue un représentant du passé médiéval qui se heurte à l'industrialisation urbaine et qui subit son effet de choc, le tout par le biais d'une image filmique du 19<sup>e</sup> siècle ( faussement reconstituée bien sûr). On place le vampire dans le nouveau contexte d'expérience sensorielle de l'arrivée du cinéma : « L'heure était mûre pour le cinéma, qui correspond à un besoin nouveau de stimuli.<sup>2</sup> ». Pendant toute cette scène restituée avec un appareil primitif, on peut entendre un annonceur public encourager les gens à venir voir « la 8<sup>e</sup> merveille du monde, le cinématographe ! ». De plus, cette séquence se termine avec Dracula en train d'acheter un journal, le reliant à une marchandise au sein du système industriel. La rencontre entre le cinématographe, la nouveauté moderne des villes et le vampire est donc mise en scène par le biais d'un recyclage des moyens visuels de l'époque. Manifestement, le vampire rencontre le monde issu de la technique industrielle tel le marcheur dans la foule de Benjamin.



Fig.3.1.6. *Bram Stoker's Dracula* (1992)



Fig. 3.1.7.

L'image-type ou le motif de la modernité du marcheur dans la foule peut aisément trouver écho dans le domaine des études cinématographiques. C'est le cas chez Suzanne Liandrat-Guigues, qui conçoit le marcheur<sup>3</sup> comme principe dynamique concernant toute l'imagerie du 19<sup>e</sup> siècle et en particulier les appareils qui ont tenté de capter ce qui est fugace et qui ont essayé de reproduire le mouvement en image. Mais le flâneur ne concerne pas uniquement la figure du vampire qui marche dans la foule, il consiste surtout en ce point de vue anonyme de la caméra,

<sup>2</sup> Walter Benjamin, *Œuvres III*, Paris, Gallimard, Folio Poche, 2000 (1979) p.361.

<sup>3</sup> Suzanne Liandrat-Guigues, *op. cit.*, p. 129.

entité mouvante et distraite qui se perd dans la circulation de masse, l'agitation constante de l'urbanité des villes et dans la multiplication et la reproductibilité technique presque infinie des images. Le flâneur est bien ce point de vue mobile et furtif se déplaçant dans la mêlée de corps humains et de marchandises. La mobilité du cinématographe et le défilement saccadé de la pellicule s'apparentent à une marche effrénée dans les rues de Londres, le mouvement et la circulation incessante de gens et des commodités se fondant au mouvement, à la mobilité et à la cadence mécanique de l'appareil. Le cinéma, art visuel du mouvement de la modernité historique marchant selon la cadence du monde industriel, est un prolongement de l'homme de la fin du 19<sup>e</sup> siècle. Cet appareil met en image et traduit ce que l'homme vit dans la ville industrielle; il emblématise l'œil surstimulé par son environnement, une vision distraite et mobile qui subit le choc de la modernité. C'est ainsi que cette séquence concorde avec les concepts optiques de l'observateur moderne de Jonathan Crary et du flâneur de Benjamin, soit un sujet regardant qui se forme selon les modalités de l'industrialisation. Le choc de la modernité industrielle et urbaine trouve ainsi son allégorie non seulement dans la figure du vampire se promenant dans la foule victorienne, mais aussi à travers le point de vue mouvant que procure le cinématographe des premiers temps.



Fig. 3.1.8. Ombre. *Bram Stoker's Dracula* (1992). Fig. 3.1.9. Gravure. *Bram Stoker's Dracula* (1992).

Une analyse iconographique, narrative et quelque peu schématique du film *Dracula* peut nous conduire au modèle des âges du regard de Debray, un exercice qui nous aidera à faire sens de cette réinterprétation gothique et romantique du roman d'origine. Le vampire y est tout d'abord iconographiquement représenté comme une ombre, une image archaïque provenant du plus profond des peurs humaines (Fig. 3.1.8). Puis, le mythe se développe en référence à l'imaginaire médiéval, celui de la Renaissance ( fig 3.1.9, et 3.1.10. et annexes 2.7.) et surtout en fonction de Vlad Tepes, véritable souverain de Transylvanie dont la réputation sanguinaire dépasse largement le cadre de l'Histoire pour verser dans la légende. Le vampire est donc repris iconographiquement par de véritables gravures médiévales et par un portrait peint à la manière de

la Renaissance, renvoyant tant à la légende qu'à l'Histoire. Il entre ainsi véritablement dans l'âge de l'Art, grâce à la gravure et au portrait peint. Mais ce mythe médiéval se cristallise dans l'imaginaire collectif quand il est confronté à la modernité historique et technique, soit quand il est iconographiquement rendu par le cinématographe (Fig.3.1.7.) ou en photographie. Ainsi, la figure du vampire évoque bien l'introduction de l'ancien dans le moderne car il y a chevauchement ou superposition des cadres historiques. Ce retour iconographique de l'ancien coïncide également avec l'arrivée de Dracula dans la métropole anglaise au niveau narratif, pour soutenir cette allusion au choc entre deux époques. Mais il s'agit d'un monde moderne qui veut vaincre ce que le vampire signifie; les personnages victoriens veulent le retourner au stade d'image, une image dont il faut tuer le corps pour qu'elle disparaisse<sup>4</sup>. C'est ainsi que lorsque le vampire est tué, il réside pour une dernière fois dans une fresque peinte au plafond d'une église (Fig. 3.1.11.) ; les modernes ont ainsi refoulé et banni le monstre dans le régime de l'art, hors du temps progressif du cinéma et des images issues de la modernité technique, soit dans la temporalité fixe et morte de la peinture. Tout comme pour le roman de Stoker ( voir chapitre 1), pour vaincre le vampire, il faut le bannir hors de la modernité et de son temps évolutif. En fait, c'est à peu près toute l'histoire du film qui peut être allégorisée à travers le traitement iconographique du vampire; monstre venu des bas fonds de notre esprit primitif (ombre), il prend des proportions légendaires, mythiques et historiques (peinture et gravures), il envahit le régime virtuel de l'image (photographie et cinéma) pour finalement être retourné dans l'art pré-moderne .



Fig. 3.1.10. Peinture. *Bram Stoker's Dracula* (1992) Fig. 3.1.11. Peinture. *Bram Stoker's Dracula* (1992)

<sup>4</sup> Le vampire présente une vision archaïque de l'image qui fusionne corps et représentation, tel qu'expliqué dans la seconde partie du 3<sup>e</sup> chapitre.

### 3.2 Ombre et vampire cinématographique



Fig 3.2.1. *Nosferatu* (1922).

Selon les traditions folkloriques et littéraires, le vampire peut être un corps sans ombre ou une ombre sans corps. La plupart du temps, il possède un corps damné et surnaturel qui peut se métamorphoser en une ombre. Le vampire ayant quitté son tombeau, il se soustrait paradoxalement à ce qui signifiait sa mort. Appartenant déjà au domaine du double et à celui de l'image perçue comme une présence, il ne peut donc avoir de reflet : « *Dracula is of course, without a reflection; this is because he is one.*<sup>5</sup> » En tant que signe sémiotique, il est le référent (le vivant) et le signe (signe du mort) en même temps. Il est d'or et déjà l'image et son être, un *doppelgänger* mortifère et l'original tout à la fois, et son existence est damnée puisqu'il transgresse les limites de la vie et de la mort, celles de l'image et du corps. Ce rapport entre le corps et l'image tient en fait de la logosphère de Debray, où représentation et présence fusionnent fantasmatiquement. Pour Clément Rosset, une ombre sans corps est une « pure fantasmagorie<sup>6</sup> » où l'image a happé le corps, où l'ombre s'est affranchie démoniquement du vivant et où l'âme et la vie ont quitté la chair. Cette relation vampirique entre le corps et son obscure projection montre que cette figure est « à la fois immortelle et morte à la vie...<sup>7</sup> ». Pour Debray, le regard magique et l'image iconique de l'ombre relèvent « (...) d'un temps immobile, qui est celui de l'affectif, du religieux et de la mort...qui ignore les constructions de la raison et les progrès de la technique.<sup>8</sup> » L'ombre semble transporter le regard dans un temps pétrifié, légendé et circulaire, qui entre en choc avec le temps progressiste. Elle nous projette dans le temps du vampire, entre l'immobilité de la mort et le mouvement de la vie, entre le corps présent et son fantôme, entre temps cyclique

<sup>5</sup> Paul Coates, *The Gorgon's gaze*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991, p.92.

<sup>6</sup> Clément Rosset, *Impressions fugitives*, Paris, Éditions de Minuit, 2004, p.35.

<sup>7</sup> *Ibid*, p.32.

<sup>8</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p.159.

et temps progressif. Tout comme la silhouette ombragée, Dracula est une image de la revenance; en eux se tiennent les contradictions de la rationalité, les peurs et angoisses propres à l'esprit moderne de la fin du 19<sup>e</sup> siècle. Il s'agit d'une figure de la mort immortelle, du mort qui survit en image.

### 3.2.1 Ombre et cinéma



Fig. 3.2.2 à 3.2.4. *Nosferatu* (1979)

En reproduisant et en médiatisant l'image indiciaire et naturelle de l'ombre, le cinéma réanime également un ancien regard à travers lequel nous projetons nos peurs les plus lointaines. Pour illustrer notre propos, nous allons nous baser sur une séquence de *Nosferatu, fantôme de la nuit* de W. Herzog, où le vampire figure cette relation archaïque entre image et être. Dans cette séquence presque fixe, Lucy se peigne devant son miroir. Dans le reflet de celui-ci, elle voit la porte derrière elle s'ouvrir subitement, sans aucune intervention physique. Une ombre se profile alors dans la nouvelle ouverture, de même que sur la porte qui se referme. La silhouette ténébreuse ne disparaît que lorsque le vampire surgit du hors champ à un endroit quelque peu inattendu. En aucun temps, le vampire (à part en tant qu'ombre) n'est reflété dans le miroir. La présence du corps est si décalée que le vampire semble appartenir au régime de l'apparition propre à l'âge des idoles de Debray, dégagé des contraintes du réel. L'ombre est associée à la revenance, car sa temporalité semble appartenir à un autrefois. Dans cet exemple, le corps qui apparaît et la sombre silhouette ne semblent pas relever du même temps, le vampire surgissant comme s'il venait d'un passé obscur. En somme, le vampire ne fait qu'un avec son ombre et il tient de l'apparition, une image de la revenance.

Fig.3.2.5. Ombre dans *Nosferatu* (1922)Fig.3.2.6. *Nosferatu* (1922)

Le film de Murnau présente également plusieurs scènes où l'ombre matérialise son référent. Dans l'exemple des figures 3.2.5. et 3.2.6., l'ombre de la main du comte, ses griffes grotesques, se promène sur le corps d'Helen signifiant ainsi son désir de la vampiriser. Au moment où l'ombre se pose sur le cœur de la jeune femme, la main se referme en un poing serré, ce qui provoque une réaction de douleur. L'ombre est ici une présence agissante, car le vampire actualise ses actions à travers son image ténébreuse. Le comte Orlock est ainsi consubstantiellement matérialisé dans l'image archaïque; d'un point de vue fantasmagorique, l'ombre fait corps, elle n'est pas qu'une simple image. Dans le *Dracula* de Coppola, elle est également un prolongement du vampire et une projection de son désir quand l'ombre du vampire étrangle Harker tandis que son corps reste immobile (voir annexes Fig.3.2.1.1.). L'ombre du vampire est donc la projection *incarnée* de son corps ou de son esprit damné. Elle introjecte donc en une figure des données antinomiques comme l'image et le réel, la mort et la vie, l'ombre et le corps, l'intérieur et l'extérieur. Le vampire est une figure de notre culture qui incarne les contradictions de la rationalité et il comprend en lui le fantasme premier de fusion originelle.

Figure 3.2.7. *Bram Stoker's Dracula* (1992).

Fig. 3.2.8.

Le cinéma narratif est aussi tributaire de l'image naturelle de l'ombre, en tant qu'image originelle mais également comme matrice de récit. Lors du prologue du film de Coppola, la légende de Vlad Tepes, récit mythique à l'origine du livre de Stoker et du film, est imagée par le biais d'un théâtre d'ombre fantastique qui, de concert avec une voix *off* d'outre-tombe,

mythologise la personne historique. Ce récit nous raconte les exploits, les horreurs, la gloire puis la damnation du prince Vlad lorsqu'il a défendu son pays contre une invasion musulmane au 15<sup>e</sup> siècle. Comme il s'agit d'un prologue, d'une pré-histoire ou même d'une genèse, il va de soi que la silhouette ombragée, cette trace du passé et image primitive de la revenance, constitue la substance informe et obscure mais à la fois indiciaire d'où va émerger le film et son personnage principal; légende ancienne littéralement sortie de l'ombre pour être portée à l'écran, c'est à partir de la plus sombre des images que le Vlad Tepes des fables guerrières se transforme en une figure au cinéma (fig.3.2.9. et fig.3.2.10.) L'ombre est donc au 7<sup>e</sup> art ce que le mythe est pour le récit filmique et le roman, c'est-à-dire son origine légendaire venant de la « Nuit de l'Histoire et de la civilisation ». Le prologue est ainsi construit à partir d'images pré-modernes qui précèdent toute mécanisation. Même le suicide d'Elizabetha est raconté par le biais d'un théâtre de poupée car le prologue se doit d'être raconté (en grande partie) avec d'anciennes images. *Dracula* se dévoile donc comme une fantasmagorie filmique faite à partir d'ombres, de mythes fantastiques, de légendes et d'un fragment de l'Histoire.



Fig. 3.2.9.



Fig.3.2.10.

Or, *Dracula* apparaît comme une ombre venant d'une lointaine époque, voulant affronter la technique moderne et sa prétention à maîtriser la nature. Lors de la scène du cinématographe, lieu de spectacles populaires où vues animées de toutes sortes et théâtre d'ombre créent un espace intermédiaire qui subjugue le spectateur par la distraction et le choc, le film nous rappelle le désir de s'approprier cette image archaïque lorsque les images ombragées du prologue sont dédoublées et reproduites en théâtre d'ombre traditionnel (annexe figure. 2.5.). Ce divertissement visuel fait de silhouettes de figurines de bois duplique le récit légendaire des exploits guerriers de Vlad Tepes du prologue, et du même coup, il les met en abyme; second écran à l'intérieur de l'image, les ombres sont alors reprises pour le compte du filmique. Cette composition iconographique positionne le théâtre d'ombre comme l'ancêtre et même comme le double archaïque du cinéma. De surcroît, grâce à un subtil jeu de miroir qui produit un double lupin de *Dracula*, cette scène subit une rupture sur le plan diégétique quand l'image éclate et nous révèle

son revers (fig. 3.2.11. et 3.2.12.), bref nous passons de l'autre côté du miroir ou de l'écran. C'est alors que le dispositif dévoile ses dessous, ses modes de production et l'envers du décor; tout l'appareillage qui nécessite d'être dissimulé pour soutenir l'illusion est mis au grand jour dans une atmosphère de délire et de panique. On peut également remarquer la présence de plusieurs projecteurs cinématographiques. En dévoilant tout le support technique de l'image, cette mise en abyme relie métaphoriquement théâtre d'ombre et cinéma, en tant que dispositifs de projection d'images et d'ombres. Cette référence montre bien comment la technologie optique puise dans l'image archaïque de l'ombre pour concevoir ces dispositifs optiques de divertissements populaires, comme le cinématographe, les vues animées et les projections fixes.



Fig.3.2.11.



Fig.3.2.12.

### 3.2.2 La mort en négatif.

Figure 3.2.10. *Nosferatu* (1922)

Dans le film *Nosferatu* de Murnau et dans le *Dracula* de Stoker, la Transylvanie représente le monde des morts, la terre des fantômes où le temps semble figé, bref un lieu archaïque et légendaire qui subsiste malgré la modernité historique et les avancements du savoir. Dans la scène du film où Orlock, déguisé en valet, prend comme passager Hutter à bord de sa voiture, deux plans se succèdent montrant le véhicule en train de voyager à une grande vitesse. Le

rythme de l'image alors artificiellement accéléré donne un aspect fantastique à l'image. Ensuite vient le fameux plan de la carriole qui avance au ralenti vers le point de vue de la caméra et le spectateur, image tirée *en négatif*. C'est en entrant dans le pays du vampire, d'où le plan est filmé, que les valeurs s'inversent, l'image dévoilant ce que la modernité a refoulé en dehors de ses limites et chez l'autre, soit le monde des morts et les ombres du passé. Ce qui est projeté, est ici du régime de l'invisible, un enfer de la négativité où le temps se fige et où les arbres se dématérialisent dans une luminosité informe. L'ombre inhérente à l'image cinématographique et photographique nous fait voir la Transylvanie, où sont à la fois refoulées et projetées les peurs d'un esprit moderne et urbain. Entrer dans les terres impures du comte, c'est, d'un point de vue cinématographique, pénétrer dans un monde d'obscurité, dans le revers négatif de ce qui est lumineux et visible, ou dans les termes de Milner, voir le pays d'Orlock, c'est *voir en négatif*<sup>9</sup>. Dans ce cas-ci, le monde des morts, du passé et de l'ombre (qui est aussi le monde caché dans le revers de la pellicule celluloïd en noir et blanc), s'oppose précisément à celui de la modernité historique et du monde de la visibilité technique et rationnelle. L'aspect fantasmagorique de cette image provient donc des possibilités mêmes du médium à produire de l'ombre.

Comme appareil de projection et métaphore de la transposition des images intérieures et inconscientes sur le monde externe, le cinéma est en mesure de réactualiser une conception originelle de la représentation, où corps et ombre ne font qu'un. Image engageant une présence, l'ombre du vampire au cinéma est une projection ténébreuse qui reprend vie dans notre regard, dans la machine et à l'écran, une image des bas-fonds de l'esprit et de l'Histoire qui revient nous hanter et nous rappeler ce que nous avons délaissé dans l'obscurité et dans le monde du vampire.

### 3.3 Fantasmagorie optique et cinéma.

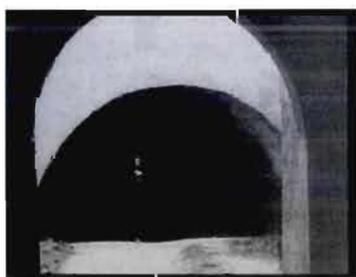


Figure 3.3.1. *Nosferatu* (1922)



Fig. 3.3.2.



Fig. 3.3.3.

<sup>9</sup> Max Milner, *L'envers du visible*, Paris, Seuil, 2005, p.407.

Bien des procédés repérés dans les films qui nous occupent renvoient aux méthodes de la Fantasmagorie de Robertson. L'appareil de projection est mis au service de l'apparition, une représentation dégagée des contingences du réel. Le film de Murnau et celui d'Herzog, nous rappellent l'art fantasmagorique quand le comte semble arraché à son environnement, quand il subsiste entre présence et absence. Dans une autre séquence du film de 1922 (Fig.3.3.1 à 3.3.3.), dans l'ouverture béante d'une voute qui le surcadre et qui le détache du reste de l'image, le vampire émerge de la noirceur informe, il se matérialise à partir de cet abyme ténébreux tel un revenant de Robertson qui troue la noirceur pour apparaître devant le public. Entre lumière et obscurité, entre disparition dans le noir et apparition dans la lumière, le vampire sort de l'inconnu et des abysses de l'image. Le vampire semble être le produit de l'échange ou du départage entre lumière et obscurité. De même pour le second exemple tiré du film de 1922 (Fig. 3.3.2 et 3.3.3.), où le comte Orlock flotte en ligne droite vers le point de vue immobile, comme le dessin d'un monstre qui grossit sur la toile-écran de Robertson quand il déplace son projecteur sur des rails. La noirceur qui domine l'arrière-plan de l'embouchure donne effectivement l'impression que le vampire apparaît d'un sans-fond, séparé du décor. Nosferatu traverse l'encadrement vouté, frontière entre deux régimes abstraits (mort/vivant, absence/ présence, disparition/apparition), et plus il avance, plus l'éclairage le circonscrit dans une percée de luminosité qui obscurcit et qui dématérialise tout autour de lui. La lumière et l'obscurité concourent à fragmenter l'image pour ouvrir en elle des failles d'où peut jaillir l'apparition; elles participent à créer des zones d'ombre où réside le potentiel fantastique de l'apparition du vampire au sein de l'image. À l'instar des apparitions fantasmagoriques qui découpaient l'espace sombre de la noirceur par la projection illuminante d'un revenant, Murnau propose un vampire provenant des ténèbres qui, révélé par la lumière, apparaît comme s'il sortait de l'esprit du spectateur. Ainsi, le vampire fait figure de projection psychique, d'apparition et de revenance, il revient du monde refoulé et innommable, le monde enfoui de l'image cinématographique, soit celui de l'obscurité et de l'ombre.



Fig.3.3.4. *Nosferatu, fantôme de la nuit.* (1979). Fig.3.3.5.



Fig.3.3.6.

Puisqu'il s'agit d'un *remake*, le film d'Herzog se réapproprie bien des scènes du long-métrage d'origine pour lui ajouter une touche personnelle. C'est ainsi que lorsque Orlock attaque Jonathan ( Fig. 3.3.4 à 3.3.6), le film duplique en quelque sorte une scène du film de Murnau. On y voit encore, dans un plan fixe, le vampire en train de se mouvoir de front vers la caméra, pour ensuite faire irruption hors de l'ombre où une luminosité n'éclaire que son visage macabre. On note également une source de lumière située derrière le vampire qui lui donne les apparences d'une projection, comme s'il était rattaché à ce faisceau lumineux. Son corps se dégage ainsi de l'obscurité environnante, tout en se rapprochant du point de vue de la caméra. Ensuite, un faux-raccord nous transporte subitement dans la chambre de Jonathan, Orlock apparaissant dans un nouveau décor grâce à un saut qualitatif du montage qui suspend l'illusion réaliste. À ce sujet, Gilles Deleuze mentionne que le faux raccord appartient à ce qui déroge des conventions du montage et à ce qui excède le cadre et les limites de l'image<sup>10</sup>. Toute la Fantasmagorie de l'apparition se range dans l'intervalle du montage, dans l'espace ouvert entre les plans qui donne au vampire une présence fantastique, une existence qui défie les lois habituelles du réalisme cinématographique. Le comte semble arraché à toute contrainte du réel et il apparaît selon les possibilités occultées du médium filmique; c'est le montage et l'éclairage qui le fait sauter d'un monde décalé à celui de la diégèse. À cet effet, il y a une autre scène (voir annexe Fig. 3.3.1.6. à 3.3.2.8.) qui témoigne de la capacité du faux raccord et des rapports entre lumière et noirceur à créer une apparition. Bien que Jonathan et Orlock soient assis à la même table pour discuter d'une transaction immobilière, le montage alterné isole le vampire lorsque le plan ne cadre que lui, ce qu'accomplissent aussi les jeux de lumière. dans l'alternance de plans, le vampire est renvoyé à un espace abstrait fait de ténèbres, où il paraît affranchi du fond obscur. De plus, il semble détaché du présent de la narration dans les plans où il est seul, découpé de la scène où Hutter mange son repas. Le vampire oscille entre présence et absence, il est ailleurs, dans l'obscurité, tout comme il fait partie de la scène; il surgit en marge du présent et il a beau être présent à l'écran, il se révèle du même coup absent, paradoxe provenant de la fantasmagorie de l'image issue des possibilités mêmes du dispositif. De cette façon, vampire et dispositif sont reliés métaphoriquement comme machine et image de l'apparition.

---

<sup>10</sup> Gilles Deleuze. *Cinéma I : L'image-mouvement*, Paris, Les éditions de Minuit, 1983, p.45.



Figure 3.3.7. *Nosferatu* (1922)

Tout en restant dans le même paradigme, la surimpression et la superposition sont des procédés provenant de l'image cinématographique qui peuvent médiatiser l'apparition. Ces procédés sont rendus possibles grâce à la translucidité de la pellicule et à la capacité projectile de l'appareil qui collaborent ensemble pour créer une image à l'apparence spectrale. Comme l'apparition réside entre absence et présence, invisibilité et visibilité, la surimpression peut être perçue comme un effet visuel qui met en images ce trope visuel de façon convaincante. À plusieurs moments dans *Nosferatu, symphonie de l'horreur*<sup>11</sup>, le vampire est montré en surimpression. Fait-il partie de l'image ou en est-il absent ? À cet effet, M. Bouvier et J-L. Leutrat nous indiquent que « *Nosferatu* n'est pas ancré dans un décor, il se fond en lui, apparaît en surimpression. Son ombre mange la lumière (...) Le cauchemar prend consistance, et en sens inverse le réel se dématérialise- spectres et fantômes se confondent.<sup>12</sup> ». À l'encontre de la conception habituelle de l'image indiciaire, le vampire contient les tensions entre les oppositions fondamentales qui composent notre rapport entre la réalité et la représentation. Dans l'exemple ci-dessus (ou voir Figure 3.3.7), le vampire est assis sur une caisse, immobile et immatériel, et le médium semble incapable d'assurer sa présence à l'écran tout comme il appelle à une disparition inachevée. Présence incorporelle ou matérialité spectrale, le vampire en image peut à la fois disparaître et apparaître ou rester en suspens entre deux mondes. En somme, la surimpression corrompt notre saisie visuelle coutumière des figures à l'écran: « La surimpression dévoile ce principe en suggérant l'insaisissable- le distingué continuant à s'unir à ce qui divorce d'avec lui.<sup>13</sup> » Figure des dispositifs optico-mécaniques, « *Nosferatu* serait moins fabuleux que né des possibilités fondamentales du matériau (surimpression, accéléré, négatif en témoignent).<sup>14</sup> » Dans cette optique, le vampire de Murnau est donc à même de figurer le mouvement entre apparition et

<sup>11</sup> Voir annexes fig 3.2.1.9.

<sup>12</sup> M. Bouvier, J.L. Leutrat, *op cit.* p.26.

<sup>13</sup> M. Bouvier, J.L. Leutrat, *op cit.* p. 148.

<sup>14</sup> *Ibid*, p.149.

disparition et la superposition de temporalités, phénomènes propres au dispositif cinématographique et à l'art de Robertson.



Fig. 3.3.8.



Fig 3.3.9.



Fig.3.3.10.

Comme dans la Fantasmagorie optique, le film de Coppola propose des figures immobiles qui se métamorphosent, c'est-à-dire qui comprennent une amorce de mouvement et de temporalisation. On peut voir les restes de cet imaginaire fantasmagorique quand un tombeau dans lequel repose le cadavre de Mina se transforme graduellement mais abruptement en squelette (Fig. 3.3.8. à 3.3.10.). Cette référence visuelle aux plaquettes animées de Robertson témoigne de la nouvelle expérience de l'image temporalisée qui bouleverse le regard au 19<sup>e</sup> siècle. La transformation en squelette fait partie d'une esthétique du choc où le changement et la métamorphose revêtent une aura horrifiante pour les yeux des gens nullement accoutumés à voir une image bouger. La mutation brutale des figures cause surtout un choc, ici associé à la mort, aux fantômes et autres représentations de la mort. Au lieu de présenter un mouvement positif et évolutif, la Fantasmagorie met en scène des transformations régressives et macabres, le temps de l'image portant vers la mort et la dégradation physique. Il s'agit d'une image fantasmagorique qui illustre les peurs primaires exaltées par la science optique et le temps progressif.

Figure 3.3.11. *Bram Stoker's Dracula* (1992).

Figure 3.3.12.

Lorsque Dracula et Mina vont au cinématographe ensemble, ils incarnent bien cette rencontre entre l'ancien et le nouveau. Il s'agit d'un lieu où se côtoient maints médiums, comme le

cinématographe, le théâtre d'ombre et autres spectacles. Le vampire aux pouvoirs fantastiques ne peut s'empêcher de s'exclamer, devant une vue animées, « *Astounding, there are no limits to science.* », paroles qui traduisent bien l'esprit fantasmagorique de cette invention appelée la 8<sup>e</sup> merveille du monde par l'annonceur de rue. Cette disposition fantasmagorique « (...) fait état d'une tendance majeure de l'art au 19<sup>e</sup> siècle: le triomphe de l'illusion.<sup>15</sup> » C'est l'avènement de l'image comme simulacre qui est présagé dans les désirs secrets de la Fantasmagorie, fantasme de voir l'intérieur psychique se matérialiser dans le réel, fantasme de voir les images prendre vie et infiltrer la réalité. À la lumière de cette affirmation, l'image fantasmagorique (simulacre) est appelée à supplanter la réalité et à devenir un simulacre. En ce sens, l'apparition du loup témoigne de ce fantasme issu de la technique optique. Le *doppelganger* du vampire naît à l'écran grâce au jeu de miroir qui le fonde comme double (reflet) (Fig.3.3.12.) Ensuite, il nous vient sous la forme d'une ombre (Fig. 3.3.13), autre image primitive. D'abord reflet puis ombre, le loup crève la surface spéculaire ou la toile-écran, pour finalement subsister en tant que véritable loup qui effraie les gens dans la salle de divertissement (Fig. 3.3.14). L'animal se matérialise et s'actualise non pas en tant qu'image, mais en tant qu'apparition qui brouille la distinction entre le réel et l'image, telle la Fantasmagorie de Robertson. Dès lors, le vampire et le loup deviennent des apparitions qui, à trois reprises, surgissent devant Mina peu importe où elle tente de fuir. Dans un certain plan, Dracula est même iconographiquement aligné avec un projecteur (voir annexes fig.3.3.1.11.), faisant de lui une projection et une apparition provenant d'un appareil. Le vampire et son double sont donc mis en scène par les procédés optiques de l'art de Robertson, des images qui tentent de s'imposer comme vraies dans le monde réel en traversant l'écran pour mieux le hanter.



Fig.3.3.13.



Fig.3.3.14.

<sup>15</sup> Tom Gunning, « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion : pour une culture optique du dispositif cinématographique », dans *CiNéMAS, Dispositifs du cinéma des premiers temps*, Automne 2003, p.73.

L'apparition, ce trope visuel de la Fantasmagorie, emprunte le visage des vampires Dracula et Orlock. Image de la revenance, de la confusion entre présence et absence, matérialité et image spectrale, entre apparition et disparition, revenant qui trompe notre œil, le vampire allégorise le statut changeant et inquiétant de la visualité et celui des images. Les revenants peuvent alors revivre dans le monde qui les a bannis grâce à une science qui verse dans la pensée mythique et fantasmagorique. Ainsi, le vampire en tant qu'apparition, semble autant provenir du conflit entre l'ancien et le moderne, entre le temps figé et la mouvance que des possibilités des dispositifs optiques.

### 3.4 Photographie et cinéma.

#### 3.4.1 Inclusion intermédiaire de la photographie au cinéma



Figure 3.4.1.1. *Nosferatu* (1922)

L'inclusion intermédiaire de la photo au cinéma ou photo-gravure implique un blocage de la temporalité continue et progressive au profit d'un temps mort. L'instantané à l'écran provoque une pause dans l'image, créant une zone où le temps. En ce qui concerne *Nosferatu* (1922), le fameux plan du portrait d'Helen (Fig.3.4.1.1) a longtemps hanté les cinéphiles et théoriciens du cinéma. Ce plan fige la représentation, comme si le temps s'était éteint, l'image se répétant, à raison de 24 images par seconde, soit un temps mort qui avance à la « vitesse du non-être ». L'objet de désir du vampire semble ainsi s'immobiliser dans le temps ou se pétrifier. La caméra, empruntant la perspective du vampire, nous dévoile le regard désirant qui fige l'image et transfère Helen du côté de l'inertie, du cadavre et de la mort. Il s'agit du point de vue subjectif du vampire qui pétrifie sa victime tout comme la photographie réifie le corps et tranche dans le temps. Le regard vampirique est donc semblable à celui du diable selon Johanne Villeneuve : « Tout se passe alors comme si la vision offerte par cette incision diabolique

appartenait à la fulgurance d'un instant : l'instant d'un arrêt du monde.<sup>16</sup> ». Cette photo comporte un temps immobile et cyclique, qui fait tourner la même image dans l'appareil, une répétition du même dans un cours évolutif. Il s'agit d'une résurgence du temps cyclique au sein de celui qui avance, une revenance du temps du vampire, comme nous l'avons vu au premier chapitre.

Image figée dans un cours temporel progressif, la photo d'Helen dans les yeux d'Orlock est une revenance en soi, une coexistence des temps évolutif et répétitif. Comme la photographie au cinéma renvoie plus souvent qu'autrement à un signe de la mort, signe prémonitoire dans ce cas-ci, l'inclusion du médaillon nous indique que ce désir sera teinté d'une pulsion mortelle; le portrait photo d'Helen Hutter révèle une femme qui est déjà morte, signe annonciateur de sa vampirisation, mais aussi du sacrifice de sa vie qu'elle fait pour tuer le comte. Cette production cadavérique et prémonitoire de la victime est le signe du destin fatal de Mina, enfermée dans l'image inerte: « L'apparition d'un cadre à l'intérieur du cadrage signifiant la mort.<sup>17</sup> » Pour Paul Coates, dans *Nosferatu*, « vampirisme et portrait réaliste sont reliés (...) <sup>18</sup>», la jeune femme étant appelée à mourir et être vampirisée par cette inclusion intermédiatique. La photo a beau attester d'une présence, elle renvoie surtout dans ce cas à la disparition virtuelle, ultérieure et inévitable d'Helen. Cette photo renvoie donc à l'effet mortifiant et vampirisant du regard désirant d'Orlock, métaphore du dispositif photographique qui capte et suspend l'apparence de la vie.



Fig.3.4.1.2. *Bram Stoker's Dracula* (1992)



Fig. 3.4.1.3.

En se penchant sur la présence de la photographie dans le film de Coppola, nous remarquons qu'il s'est fortement inspiré du *Nosferatu* de Murnau. La première photographie à l'écran est le portrait de Mina, dans lequel on peut voir la réflexion de Jonathan (voir annexes Fig. 3.4.1. et 3.4.2.). Ce reflet laisse place à la photo en tant que telle, reliant ainsi les membres du

<sup>16</sup> Johanne Villeneuve, *Le sens de l'intrigue ou la narrativité, le jeu et l'invention du diable*, Presses de l'Université Laval, 2003, p.120.

<sup>17</sup> Paul Coates, *The Gorgon's gaze*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991, p.101. ( Ma traduction)

<sup>18</sup> *Ibid*, p.99. ( Ma traduction)

couple Harker. Cette scène est suivie de deux plans où Mina contemple le portrait de son mari (voir annexes Fig.3.4.3.). Le montage et les photos métaphorisent la relation amoureuse qui unie les deux personnages. À travers cette réécriture filmique du roman original, le vampire et Mina vivent un amour interdit, fantasme suggéré mais refoulé dans le roman de l'ère victorienne. Mais par la suite, c'est bien l'aspect mortifère de l'image, voire la vampirisation de la médiation, qui sont imagés par l'inclusion de la photographie. À cet effet, le premier plan qui incorpore le vampire et le portrait indique que le désir est tout aussi amoureux que vampirique ( Fig.3.4.1.2. et 3.4.1.3.). La photographie de Mina demeure figée dans l'image pendant qu'une coulée d'encre s'étend sur sa gorge, un acte manqué révélant le désir de vampirisation. Comme *le sang est la vie* dans les mots du comte, c'est la photo qui est immobile tandis que la coulée de sang métaphorique apporte un mouvement sur le portrait figé. C'est également l'ombre de Dracula qui a fait tomber le contenu d'une fiole d'encre sur la photo, soit une ombre qui actualise le corps et le désir du mort-vivant. L'essentiel de ce plan réside dans l'inscription de Mina dans une esthétique de la mort; pétrifiée en photo, Mina est désignée comme celle qui va être vampirisée. Le surcadrage de la photo fait d'elle un cadavre photographique dont la gorge est couverte de sang, un présage de sa vampirisation. Encore une fois, le plan provient du point de vue du vampire, comme si c'était son regard qui avait le pouvoir de méduser Mina.



Fig.3.4.1.4.



Fig.3.4.1.5.



Fig.3.4.1.6.

L'allégorie de la vampirisation de Mina se poursuit avec les autres intégrations du portrait tout au long du film. La seconde occurrence de cette image a lieu lorsque Jonathan et le Comte finalisent l'accord immobilier qui amènera le vampire à Londres dans les bras de Mina. La photographie apparaît d'abord entre les deux prétendants, le conflit amoureux étant ainsi illustré iconographiquement. Puis, il y a une surimpression successive d'images: au départ le portrait s'impose dans l'image avant qu'on lui superpose d'abord une ombre, puis le pouce de Dracula et le contrat sur lequel repose un seau de cire rouge, encore une fois un signifiant visuel du sang. C'est bien sous le pouce du vampire que disparaît la photo et que Mina se dématérialise. Métaphoriquement, le vampire prend possession de Mina, la photo, le contrat et le sang étant ce

qui circule et ce qui s'échange comme la marchandise. Elle est l'objet d'un échange symbolique, telle une personne réifiée au stade de la photo et de la commodité abstraite. À l'échange commercial et symbolique de Mina, Dracula oppose la circulation du sang et la vampirisation<sup>19</sup>. La transaction va en effet déplacer Mina vers le monde des morts et du vampire, en parallèle avec sa présence dans le monde cadavérique de la photographie. Le plan, la superposition d'images (raccord en fondu enchaîné) et le montage orchestrent ensemble une autre métaphore visuelle de la vampirisation, où Dracula s'accapare sa victime et la fait disparaître de l'image; Mina est ainsi morte et disparue, absente et dématérialisée de l'écran.



Fig.3.4.1.7.



Fig.3.4.1.8.

La quatrième et dernière inclusion intermédiatique du portrait de Mina traduit bien comment le film de Coppola a intégré l'esprit fantasmagorique du 19<sup>e</sup> siècle. La présence de la photographie tient lieu de raccord entre deux scènes; le portrait est sur le sol de la demeure londonienne du vampire qui a été exorcisée et brûlée par Van Helsing et ses amis. La transition se fait du portrait à la « vraie » Mina cinématographique. Cette dernière est couchée sur un divan avec Van Helsing à son chevet, car ayant été mordue, Mina se transforme petit à petit en créature de la nuit. Pendant sa lente métamorphose dans le monde intercalaire des morts-vivants, Mina acquiert des pouvoirs télépathiques et ubiquitaires; à plusieurs égards, elle devient un médium spirite entre le monde des morts et celui des vivants; en photographie, elle est un médium dans les deux sens du terme comme dans le roman (voir chapitre 1). C'est ainsi que le docteur l'hypnotise pour se brancher à cette connexion télépathique qui pourrait lui donner des informations cruciales sur le vampire et ses intentions. Le docteur n'a cependant pas pris conscience que Dracula aussi pouvait connaître les plans de ses ennemis par l'entremise de Mina. Donc, en pleine mutation, entre la mort et la vie, Mina devient un médium de communication entre deux mondes,

<sup>19</sup> À propos de l'association entre Mina, le sang et l'échange commercial, vous pouvez vous référer à l'article de Henri-Pierre Jeudy « La transmission en abyme » dans *Dracula, de la mort à la vie*, Paris, Cahier de l'Herne, 1997, p 213. ou encore *The vampires Lectures* de Laurence Rickels.

caractéristique de l'esprit fantasmagorique du 19<sup>e</sup> siècle. Le film fait référence aux capacités ectoplasmiques que l'on attribuait à la photographie et au cinématographe quand il fait apparaître Dracula dans le même esprit que celui de la photographie spirite et transcendante. On y voit un revenant invisible qui se matérialise soudainement, comme si le spectre du mort avait été capté sur pellicule. C'est dans l'image cinématographique que réside le vampire et il apparaît des bas-fonds de celle-ci; existant le temps d'une apparition fugitive, le vampire s'évapore tel un flux de mana dans le cours de l'image. En cela, la médiation est métaphoriquement proche du passage entre la mort et la vie, l'image capte ce qui passe dans l'au-delà.



Fig. 3.4.1.9.



Fig.3.4.1.10.

En rassemblant les quatre intégrations iconographiques de la photographie de Mina, il nous est possible de faire émerger une allégorie du vampirisme, car le rapport à la mort qu'entretiennent ces deux médias nous dévoile tout le destin de la protagoniste. Dans la première photographie, elle est la femme modèle, socialement, émotionnellement et iconographiquement liée à son mari Harker. Lors de la seconde intégration du portrait (Fig.3.4.1.2. et 3.4.1.3.), le comte vampirise sa victime photographique, une tache d'encre coulant sur sa gorge au moment où le vampire prend la photo. Dans cette image, Mina est métaphoriquement la victime de la morsure du vampire. Il faut également noter que le portrait ne s'éclipse pas par surimpression, il fait partie de l'image jusqu'à la coupe au montage. Lors de l'inclusion de la photo subséquente (Fig. 3.4.1.4 à 3.4.1.6), c'est le portrait qui apparaît dans le plan opposant Harker et Dracula, pour finalement disparaître sous une ombre et sous le pouce du vampire. La photo sombre en dehors du champ visuel; iconographiquement, elle vient de mourir à l'écran, disparue dans l'image et dans le mouvement cinématographique. La dernière incorporation du portrait conclut la métamorphose vampirique de Mina. Après avoir été mordue et être disparue symboliquement et iconographiquement, celle-ci passe de la photo figée à l'image cinématographique, du cadavre photographique à l'image réanimée et vampirique du cinéma. En d'autres termes, elle subit le cycle de la vampirisation à travers l'interaction entre les deux médias. Son état passe de la mortification au décès jusqu'à une renaissance vampirique, de la présence à la disparition pour

finalement réapparaître. À la lumière de cette analyse, le vampire peut donc consister en une figure allégorique du processus ontologique du cinématographe, cet appareil qui fige et qui mortifie son objet réel pour le réanimer mécaniquement, une allégorie que l'on peut d'ailleurs étendre à d'autres caractéristiques du médium.

### 3.4.2 *Mouvement et immobilité au cinéma*

Au cinéma, l'inertie de la photo est toujours à même de retourner et dévoiler un reflexe de l'inconscient optique; bien que la vision moderne se soit habituée aux images mouvantes, le cinéma réveille parfois un regard régressif qui tente de retrouver le mode de représentation de l'image statique. Cette régression optique nous rappelle les apories et les défaillances de la reconstitution mécanique du temps progressif et du mouvement. Dans cette interaction entre l'immobilité de la photographie et le mouvement du cinéma, se profile un autre élément de notre allégorie du vampire; à la pétrification et la revenance de la photo, le cinéma ajoute une réanimation des morts et un mouvement, voire une renaissance mortifère et incomplète de l'être qui tient du mort-vivant et du vampire.



Fig.3.4.2.11. *Nosferatu* (1922)

### 3.4.3 *La réanimation cinématographique du cadavre*

Il faut tout d'abord préciser que la technique cinématographique du film de Murnau est quelque peu rudimentaire, la cadence de l'image étant parfois irrégulière de façon à laisser entrevoir la suite d'images fixes. En plus, le déroulement de la pellicule est inférieur à 24 photogrammes par seconde, et pour notre œil, le mouvement semble fragmenté. À certains égards, cela nous montre bien comment l'image cinématographique a pu affecter la vision à l'époque de son invention; non seulement l'appareil s'attache toujours au stade fixe de l'image, mais la perception qui découle de ce dispositif ( machine, œil et image renvoie à un mode de représentation figé, où le pouvoir d'illusion réaliste du cinéma cède le pas à une image qui freine

sa propre mouvance, l'image sautant d'un photogramme à l'autre avec une cadence parfois discontinue. Ainsi, il est d'autant plus facile pour le regard inconscient et son travail de la mort de s'ingérer dans l'expérience du film. À cet effet, le plan du vampire où il repose dans son tombeau (fig. 3.4.2.11) est d'une grande pertinence. Toute l'horreur de l'image est contenue dans l'immobilité mortifère du monstre, surtout si on la compare à la réaction de Hutter dont le corps est hystérique et convulsif. En regardant le vampire, le regard est médusé devant le cadavre qui nous retourne à un temps de la mort : « ... le regard que l'image convoque est capté, obligé de s'immobiliser. De là les effets de fixité et la fascination qu'ils déterminent.<sup>20</sup> ». Le mouvement cinématographique s'avère clairement rejoindre l'inertie du cadavre et il revient aux images immobiles d'origine.



Fig.3.4.2.12.



Fig. 3.4.2.13.



Fig.3.4.2.14.

À l'inverse, l'animation des figures par le cinématographe n'est pas moins mortifère que le retour à l'immobilité. Dans l'extrait montré ci-haut, la succession d'images fixes qui permet au vampire de se dresser debout se perçoit sans continuité et sans fluidité. Il s'agit en fait d'un passage entre plusieurs temps morts. La figure reste en soi immobile; le corps reste rigide mais il se dresse hors du cercueil. L'effet fantastique de cet extrait ne provient pas nécessairement du caractère surnaturel du vampire, mais bien du fonctionnement de la machine qui crée dans le regard du spectateur le signe visuel figé de la mort, et ce, à même une image du temps évolutif. Cet exemple dévoile donc les antinomies de la reconstitution temporelle de l'appareil, un temps linéaire d'apparence fluide traversé par une hantise du passé qui redonne vie aux morts. Comme le mentionne J-L. Leutrat, « ramener à la vie, donner une seconde chance de vivre, mettre en mouvement les morts-vivants, les zombis, les momies (...) tels sont les sujets auxquels le cinéma nous a familiarisés. <sup>21</sup> » Le vampire filmique et le cinéma apparaissent donc comme des figures du

<sup>20</sup> M. Bouvier, J-L. Leutrat, *Nosferatu*, Paris, Gallimard, Cahiers du cinéma, 1981, p.138.

<sup>21</sup> Jean-Louis Leutrat, *Vie de fantômes, Le Fantastique au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, Coll. Essais, Seuil, 1995, p.41.

conflit entre le temps linéaire et celui immobile, entre les images figées et celles temporalisées, confrontation autant historique que temporelle.

Même si le vampire se lève et se déplace, ses mouvements semblent saccadés et déréglés, en partie à cause de la technologie du cinématographe des premiers temps et également à cause du reflexe de l'inconscient optique qui retrouve un mode de représentation figé. Plus particulièrement, le vampire bouge «(...) comme s'il était lié dans ses mouvements, comme s'il n'était qu'incomplètement délivré des masses inanimés<sup>22</sup> ». Il se meut sans toutefois être libéré de l'aspect mortifère et cadavérique de la photo, comme si il était toujours prêt à retourner à l'immobilité de la mort. En particulier lors des scènes qui l'opposent à Hutter ou aux marins sur le bateau, le vampire « ... s'avance puis s'immobilise; sa progression ne semble pas graduelle, elle tient de l'apparition.<sup>23</sup> » Le vampire est ainsi animé, mais il reste tout de même dans le régime de l'image fixe, du côté de la mort. La démarche du vampire et sa cadence oscillent entre immuabilité et mouvement d'une façon qui ne tient pas de la nature mais bien de son fantôme. En outre, le haut de son corps reste presque constamment figé lors de ses déplacements, faisant de « l'étrangeté cadavérique de l'image (...) celle d'un *mort-vivant*... »<sup>24</sup>. Cette conception technique du temps et de la durée prend des allures terrifiantes et fantastiques grâce au renvoi constant entre la fixité et la mouvance; le cinéma dévoile alors ce qui se cache dans l'envers de son image évolutive, soit une prédisposition à revenir à la temporalité arrêtée et cyclique de la photographie. L'illusion d'une continuité temporelle est ainsi mise en échec, révélant la fantasmagorie de l'appareil qui reproduit la vie au profit d'une image de la mort et d'un temps réifié.

Cette esthétique du mouvement cinématographique a beau être produite par la machine, Werner Herzog se la réapproprie grâce à d'autres moyens en accord avec sa démarche artistique. Ce cinéaste met d'avantage l'accent sur la performance des acteurs et le réel filmé que sur les procédés formels et les effets spéciaux. Dans ce sens, le va-et-vient entre ces deux oppositions de l'image temporalisée est traduit par le jeu des acteurs. Dans une reprise de la scène où Orlock pourchasse Hutter, les corps semblent forcés dans une danse macabre, composée de poses et de mouvements brusques; toute l'action est ponctuée par ces poses corporelles, pauses d'un temps

---

<sup>22</sup> *Ibid*, p.149.

<sup>23</sup> *Ibid*, p.136.

<sup>24</sup> *Ibid*, p.79.

médusé si inappropriées pour le mouvement et la durée de l'image cinématographique. La dernière expression faciale de Hutter avant d'être vampirisé est prolongée avec insistance, le temps s'étirant et freinant sa course par le biais du jeu des acteurs. Son visage se consume et se pétrifie de façon exagérée, se fossilisant momentanément en pose (ou pause), métaphore de sa vampirisation qui le conduit au domaine des morts. La démarche d'Herzog fait donc l'économie du mouvement de la vie et de l'immobilité du trépas; il produit du cadavre, du corps réifié tout en lui insufflant une vie virtuelle, afin d'offrir une image de la hantise.

#### 3.4.4 Anciens médias et cinéma

Le jeu entre l'immobilité et le mouvement cinématographique s'actualise également avec d'autres images que la photographie. Par exemple dans le film de Murnau, c'est par le biais des intertitres tirés du *livres des vampires* que la linéarité temporelle du film est envahie par un temps répétitif; dans les extraits de ce livre légendaire, « (...) on retrouve un écho d'une temporalité inquiétante, des matrices de récits possibles, ou des fragments de récits anciens encore en circulation...<sup>25</sup> ». M. Bouvier et J-L Leutrat ajoutent également qu'« en ce sens l'histoire narrée prend une dimension quasiment mythique à cause de sa répétition même.<sup>26</sup> » Le retour presque compulsif des intertitres du livre s'ingère dans la temporalité progressive du film comme un retour de l'ancien. Le livre, comme ancien média, fait figure de revenance; il procède d'un temps mort qui revient, il présente une image fixe qui se répète dans la mécanique de l'appareil. La progression continue du temps évolutif est ainsi freinée momentanément par le temps mort de la légende. Les intertitres sont donc de l'ordre du temps originaire et paralysé, d'un temps refoulé par la temporalité du 7<sup>e</sup> art.

Dans le même ordre d'idée, le film *Dracula* de Coppola met en place une superposition temporelle qui contient l'image temporalisée du cinéma et celle du temps figé et légendaire contenu dans les gravures iconographiques médiévales. La légende de Vlad Tepes, aussi héroïque que tyrannique, nous est léguée par l'entremise du livre des vampires, de textes et de gravures anciennes, telle une mémoire ancestrale provenant d'une époque révolue qui sort de l'oubli. Dans la version de Coppola, les fameuses gravures iconographiques du Moyen-âge représentant le conquérant s'intègrent à la facture formelle du film pour nous remémorer la légende à la source de l'œuvre filmique. L'exemple ci-dessous (Fig.3.4.2.15. à 3.4.2.17.) nous montre l'évolution du

<sup>25</sup> M. Bouvier, J-L. Leutrat, *Nosferatu*, Paris, Gallimard, Cahiers du cinéma, 1981, p.93.

<sup>26</sup> *Ibid*, p.94.

personnage historique et mythique en un protagoniste du cinéma; du tyran sanguinaire de la gravure médiévale, une transition en fondu enchaîné nous transporte au 19<sup>e</sup> alors que Dracula attend Mina en vain, tel un amant délaissé. On passe de l'iconographie du 15<sup>e</sup> siècle au régime de l'image cinématographique, par surimpression, suggérant ainsi l'adéquation entre la fable médiévale et le film de vampire. Le film apparaît donc comme l'héritier de cette imagerie, une origine légendaire qui le hante encore. C'est ainsi que la légende de Vlad Tepes survit et perdure pour s'installer dans le régime filmique, grâce aux filiations entre la légende, l'iconographie médiévale et le cinéma. Dans l'imaginaire de la fin du 19<sup>e</sup> siècle, c'est toute la confrontation entre le présent et le passé que métaphorise l'arrivée du cinématographe; il produit une image de l'esprit du siècle, entre le mouvement de la modernité et la fixité de l'ancien régime d'historicité, entre le temps qui avance et le passé pétrifié par les textes et les images de la légende.



Fig. 3.4.2.15. *Bram Stoker's Dracula*. Fig.3.4.2.16.



Fig.3.4.2.17.

### 3.5 Mortification et réification de la médiation filmique

Jusqu'ici, nous n'avons pas abordé la mortification du cinéma directement, c'est-à-dire en tant que réification de la machine produisant une trace du réel. Dans cette optique, c'est surtout l'aspect indiciaire de l'image qui nous intéresse; il est moins question d'un récit ou d'une diégèse que de l'enregistrement simple et de la médiation du dispositif, d'une chosification de ce qui est filmé. Pour dégager cette nature indiciaire de l'image de celle qui est narrative, Herzog a filmé les scènes de l'auberge avec de réels gitans des montagnes de l'Europe de l'ouest, une communauté nomade fondée sur la tradition orale, dont l'expérience de la représentation imagée n'est pas conforme à celle du monde occidental moderne. Le film se fait ici documentaire, à même la diégèse, nous rappelant que c'est à partir d'un réel que l'image cinématographique se forme. D'après Valérie Carré, le cinéma d'Herzog semble parfois révéler le projet ultime de la technique cinématographique, sa «volonté de domination d'un rapport rationnel au monde<sup>27</sup>», soit d'instaurer une réification du réel et de s'approprier celui-ci au nom de la rationalité et de

<sup>27</sup> Valérie Carré, *La quête anthropologique de Werner Herzog*, Strasbourg, Presses Universitaires de Strasbourg, 2007, p.37.

l'Histoire. De plus, formellement, les gitans sont souvent filmés à la manière de la photographie du 19<sup>e</sup> siècle<sup>28</sup>, rappelant l'imaginaire de cette époque qui tentait de s'appropriier visuellement les éléments du réel et surtout ce qui avait un intérêt scientifique: les différentes communautés filmées et enregistrées par les ethnologues et anthropologues de l'époque, la photographie scientifique de spécimen, la photographie coloniale et dans une certaine mesure, le portrait victorien. Les plans utilisés pour filmer les gitans sont fixes et presque toujours de face, avec des sujets immobiles qui regardent souvent vers l'objectif. En fonction de la réification, il s'agit surtout de soumettre les indigènes au regard de la machine et à l'œil de l'Histoire moderne. Les gitans, tenants d'une culture en marge de la civilisation occidentale, sont enregistrés pour perdurer à jamais. Ils sont dès lors archivés et compilés pour la mémoire de générations subséquentes. L'expérience fantasmagorique du dispositif cinématographique nous permet donc de renouer un lien avec le passé historique en rappelant aux habitants du présent où ils sont dans le cours du temps et de l'Histoire. Mais ce n'est pas une démarche qui se fait sans répondre fantasmagoriquement à des désirs inconscients qui concernent l'absolu de la mort.



Fig.3.4.3.1 *Nosferatu* (1979)



Fig.3.4.3.2. *Nosferatu* (1922)

### 3.5.1 *Aura et Résistance selon W. Benjamin*

*If you gaze long into an abyss, the abyss also gazes into you.* Mark Twain

Pour Walter Benjamin, les personnes filmées sont bien réifiées en images et réduites au niveau abstrait de la commodité et de la chose. Dans le film d'Herzog, à l'encontre de l'acteur chevronné Bruno Ganz qui incarne un personnage spécifiquement en fonction de l'appareillage filmique, c'est l'aura et l'unicité indicielle des figurants qui refait surface au sein du cinéma narratif. Chez eux, le réflexe de l'inconscient optique de vouloir protéger leur identité et leur

<sup>28</sup> Paul Coates, *op. cit.*, p.16.

personne de la machine enregistreuse et reproductrice se manifeste plus évidemment<sup>29</sup>. Ils sont trop conscients de la présence de l'appareil et semblent redouter l'effet du regard mécanique. En guise de résistance, ils promènent souvent leur regard de façon distraite, ils évitent nerveusement la caméra, et restent maladroitement figés ou encore, au contraire, ils osent fixer directement dans l'objectif pour affirmer leur unicité. Malgré leur état chosifié, les images de ces êtres manifestent un retour de ce qui fait d'eux d' uniques sujets humains. Dans un contexte d'image indiciaire, on ressent alors l'effet de l'aura, qui réaffirme la présence d'une véritable personne et non celle d'un rôle joué en fonction de l'appareillage cinématographique. C'est ainsi que l'aura rayonne fugitivement pour signifier le restant d'humanité qui fait résistance dans cette image qui, à travers la reproduction et la mécanisation de l'appareil, a pourtant réduit les figurants et sujets au rang de la chose.

### 3.5.2 *Le vampire au cinéma*

Dans le cadre de ce mémoire, le cadavre, la momie et le fantôme participent de notre allégorie du vampire. Johanne Villeneuve nous rappelle que dans la médiation filmique, « (...) se rejoignent la matérialité radicale du cadavre et l'immatérialité lumineuse du fantôme.<sup>30</sup> » Afin d'allégoriser ce paradoxe au sein de l'image du cinéma, nous mettons de l'avant la figure du vampire, lui-même étant entre la vie et la mort, entre la disparition et la ré-apparition et entre le cadavre réanimé et le spectre. Le vampire possède un corps qui s'est soustrait à la dégradation physique et biologique comme la momie. Pourtant, il est également un spectre évanescent, sans reflet. En fait, il semble fusionner les multiples figures de la mort; mort-vivant, cadavre animé, fantôme de lumière et d'ombre, momie, image sans corps, corps sans image etc... En raison de son aspect polymorphe et des mutations qu'il suppose, le vampire est une figure malléable et polysémique, propice à endosser la mort sous plusieurs formes sublimées. En somme, l'image du vampire relève d'une matérialité qui a outrepassé la mort et qui est soutenu et projetée par une luminosité éthérée.

### 3.5.3 *Fantôme et image spectrale.*

---

<sup>29</sup> À ce sujet, lors du tournage de *Fitzcarraldo* en 1972 dans l'Amazonie péruvienne, Herzog et son équipe ont été décrit par les autochtones comme des *face-pullers* qui leur volaient l'âme. (voir Marina Warner, *Phantasmagoria*, Oxford, Oxford University Press, 2006, p.189.)

<sup>30</sup> Johanne Villeneuve, *op. cit.*, p.314.

Quand les figurants sont projetés à l'écran, on garde également une trace spectrale d'eux, en tant que personnes filmées à un moment unique dans le temps. Cette image éternelle a cependant un prix; pour les gitans du film d'Herzog, elle appelle dialectiquement leur disparition et leur mort, disparition virtuelle et inévitable, surtout si l'on considère la fragilité des cultures anciennes et orales dans le monde des 20 et 21<sup>e</sup> siècles. Le matériel filmique produit donc des revenants en montrant les habitants du passé. Il crée un rapport fantomatique à l'image filmique, ce qui coïncide avec sa qualité formelle éthérée et lumineuse. Les images du cinéma sont donc des « apparitions disparaissantes<sup>31</sup> », c'est-à-dire que les images du film survivront aux gitans, donnant ainsi présence à ce qui a disparu. Elles sont donc un signe de leur apparition à l'écran, mais elles pointent également vers leur mort déjà passée ou qui adviendra. C'est à partir de cette notion que J-L Leutrat entrevoit des affinités entre le vampire et le cinéma: « L'apparaître et le disparaître appartiennent aux vrais sujets du cinéma comme du Fantastique.<sup>32</sup> » Dans le mouvement entre apparition et disparition, le dispositif engendre donc une expérience du temps qui fait revenir les décédés, un temps du vampire qui nous rappelle que le royaume des morts sera toujours plus peuplé que celui des vivants et que l'accumulation des morts du passé par le cinéma (et par la mémoire historique) est à même de provoquer leur retour fantomatique.

Le salut des gens filmés en face de l'Histoire provient de cette faculté à rayonner spectralement sur l'écran du cinéma en tant que revenants de lumière et d'ombre. L'inscription du réel sur la surface photosensible nous donne autant de cadavres sur pellicule que de fantômes à l'écran une fois l'image projetée; la matérialité de l'image cinématographique passe du corps mortifié sur pellicule à un spectre du passé qui apparaît par projection lumineuse sur l'écran. En ce sens, c'est la lumière perçue comme immatérielle qui assure la présence des gens filmés. Le monde de la projection cinématographique provient d'un échange, d'une économie entre la lumière et l'ombre, entre l'opacité et la translucidité, entre l'intériorité et l'extériorité de l'imaginaire. C'est selon les modalités de la projection que le fantôme et l'image cinématographique prennent forme, car ils apparaissent par surimpression lumineuse. La lumière octroie donc une qualité incorporelle et spectrale, voire spirituelle et épiphanique, à l'image filmique, la situant au-delà du monde matérielle. L'image transperce la noirceur pour apparaître sur l'écran. Elle semble venir (ou revenir) d'outre-tombe ou de l'au-delà. Tout comme le soleil envoie ses rayons sur terre, le faisceau du projecteur semble traverser une frontière symbolique, celle qui sépare notre esprit du monde externe, celle qui fait la jonction entre les images du passé

---

<sup>31</sup> Olivier Scheffer, *op. cit.*, p.33.

<sup>32</sup> Jean-Louis Leutrat, *op. cit.*, p.10.

et le présent du visionnement. Dans la métaphysique de la lumière propre au cinéma, c'est un rayonnement qui relie la matrice à son image, une lumière d'un au-delà si haut qui rejoint le monde des mortels.



Fig.3.4.3.3. *Nosferatu* (1922)



Fig.3.4.3.4



Fig.3.4.3.5

Le film de Murnau semble reprendre métaphoriquement cette fantomisation des corps du cinéma. Comme le vampire est déjà une image, un fantôme de lumière sur la pellicule cinématographique, il faut donc pour le tuer, retourner la médiation contre lui. C'est toute l'inscription du réel par la lumière et sa projection qui doivent être à nouveau performées métaphoriquement pour l'exorciser, le mettre en dehors de l'image. Pour enregistrer, l'appareil brûle une image du réel sur la surface photosensible à partir des rayons de la lumière capté par l'objectif. Métaphysiquement, la lumière est divine, elle crée le monde du cinéma. Orlock meurt donc à cause de cette photosynthèse technique du médium; c'est le faisceau de la lumière du soleil qui le désintègre sur la pellicule. La lumière le brûle et transforme son corps en cendre. Dans un nuage de fumée et un éclat de lumière, il trépassé hors de l'image. La surimpression, procédé du montage qui joue avec l'opacité et la translucidité, avec la l'apparition et la disparition, sont les procédés ontologiques de l'appareil qui vont venir à bout du vampire. C'est également la lumière qui reprend son droit de vie et de mort (de créer une image) à cet ombre vampirique. Dans cette scène, le vampire est une apparition qui finalement disparaît, une image spectrale qui s'efface dans la lumière divine (créatrice et fossoyeuse de la vie). Le cinéma, cet art de l'ombre et de la lumière, qui a mis le vampire en images, est aussi celui qui métaphoriquement le terrasse; le comte Orlock périt de la manière dont une image naît au cinéma.

### 3.5.4 Le mort vivant du cinéma.



Fig.3.4.3.6 *Nosferatu* (1979)



Fig.3.4.3.7

De son côté, Clément Rosset considère que l'image cinématographique rejoint plusieurs figures de la mort : « Ce n'est pas seulement un hasard si le mort côtoie la figure de l'autre dans le cinéma(...) (mort-vivant, cadavre ressuscité, automate, zombie, etc.) Le mort n'est pas seulement une figure fréquente dans le cinéma, il en est la figure exemplaire...<sup>33</sup> » Dans notre cas, autant le vampire que les gitans mortifiés du film d'Herzog nous renvoient à cette figure du cinéma. Comme nous l'avons montré plus tôt, la photographie et le cinéma produisent du cadavre. Cette impression de mort est accentuée par la fixité des plans et l'immobilité des êtres à l'écran, comme si l'instant était surchargé de sens, telle une pose photographique faite selon les modalités de la photographie du 19<sup>e</sup> siècle (Fig. 3.4.3.6. et 3.4.3.7.). À travers la médiation mortifiante, les gitans ou les acteurs deviennent des objets, des *autres* médiatisés et médusés, transformés en images, arrachés au réel et à la vie. Alors qu'Orlock ressemble à un fossile humain réanimé ou un cadavre ambulante, les personnes filmées, en particulier les gitans et les figurants, subsistent à l'écran en tant que corps vivants qui se mortifient sous nos yeux, donnant à voir une allégorie du devenir-mort cyclique du cinéma. Mais dans toute sa Fantasmagorie, le cinéma n'engendre pas que du cadavre, cet absolu qui mène la représentation vers le néant. Il est plutôt question d'un mort qui survit, qui rejoint le règne de l'idole et de l'image archaïque. Le cinéma réactualise donc la fonction culturelle de l'art dans le cadre d'un monde en manque de spiritualité.

<sup>33</sup> Clément Rosset, *op.cit*, 2001, p.131.

### 3.5.5. Momification et vampirisation médiatique.



Fig. 3.4.3.8

Dans le même esprit que Mario Perniola (voir chap.1) et André Bazin (voir chap.2), Werner Herzog rattache la médiation cinématographique à une momification, mais il le fait en parallèle avec la vampirisation. À cet effet, le prologue et le générique du film nous présente une suite de plans avec des momies et des corps mortifiés évoquant la momification et la vampirisation (voir Fig.3.4.3.8 et 3.4.3.9). Bien que les momies soient inertes et qu'elles font signe vers le trépas, dans notre regard inconscient, il semble y avoir une part de l'être vivant gardée dans la momie statuaire et le masque mortuaire. À la différence de la mortification, la momie est un cadavre ritualisé par une technique, elle le déplace dans le symbolique, vers l'éternité. Elle est un cadavre devenu effigie, « cette contre métamorphose de l'informe à la forme, du mou au dur, qui préserve les intérêts vitaux de l'espèce.<sup>34</sup> » Dans le cas du dispositif cinématographique, le complexe de la momie empêche le mort indiciaire de tomber (*cadare*), d'être vidé de son sens potentiellement transcendant. Cela l'empêche de faire « cadavre », le masque de la momie nous préservant de cette chute du sens que provoque la dépouille.



Fig.3.4.3.9



Fig.3.4.3.10

<sup>34</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p.39.

Comme les médias modernes ont grandement contribué à la redéfinition de notre conception de la mort, d'après J-L Leutrat, le vampire peut aussi figurer notre rapport fantasmagorique à l'image mécanique: « L'art comme processus vampirique absorbant la vie, et la conservation de la vie au-delà de la mort, ce dont le cinéma à ses débuts fut crédité.<sup>35</sup> » On peut dès lors déduire que la momification entretient bien des analogies et des correspondances avec la vampirisation. Le film ne manque d'y faire allusion. Lors de la lente transformation du héros en vampire, on nous montre les plans de Jonathan en alternance avec ceux, quasi-fixes et photographiques, des gitans. Plus le protagoniste glisse du côté du trépas et de l'obscurité, plus les images des gitans se figent et exposent des figures momifiées par l'appareil cinématographique. À la lumière du prologue, les gitans deviennent momifiés tout comme Jonathan se métamorphose en vampire. L'enregistrement indiciaire (momification) est ainsi accompagné par la vampirisation de Jonathan au niveau narratif. À travers la médiation filmique, les gitans sont donc appelés à rejoindre les momies, à devenir des « momies du changement<sup>36</sup> » selon l'expression de Bazin. Grâce au masque mortuaire que confère le cinéma aux personnes filmées, les gitans du film peuvent subsister symboliquement au même titre que les êtres momifiés; l'image assure la survie, le rituel ancien est repris par la technique fantasmagorique du cinéma. L'image moderne retrouve donc son origine culturelle en matérialisant l'immatériel, en transcendant la fatalité de l'être par l'image.



Figure 3.4.3.10



Fig.3.4.3.11

Pour vaincre le mort-vivant d'Herzog, tout comme celui de Murnau, il faut le renvoyer à la réification de l'appareil, c'est-à-dire que la destinée du comte doit rejoindre celle des momies du prologue. Le comte se fait donc piéger par Lucy, qui sacrifie son corps pour garder le vampire

<sup>35</sup> Jean-Louis Leutrat, *op. cit.*, p.41.

<sup>36</sup> André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris, Éditions du Cerf, 2007 (1948), p.10.

près d'elle jusqu'au lever du jour. Quand il se fait frapper par les rayons du soleil, le vampire se momifie littéralement, il régresse et halète, se recroqueville à la manière des momies, ses yeux se vident et sa bouche béante expire toute vie de son corps tel un dernier cri étouffé devant le trépas (Fig. 3.4.3.10). Dans sa mort, le vampire rejoint la momie; cadavre rendu au monde des morts du cinéma, le comte gît en position fœtale, les mains croisées comme il en est de certains corps embaumés du prologue. Il périt fulguré et pétrifié par la lumière, retourné à l'immobilité de la momie. On peut alors affirmer que, dans l'imaginaire fantasmagorique, le meilleur exorcisme pour contrer le vampire est de le confronter à la réification du temps; à l'instar du vampire de Coppola et du roman de Stoker, il faut le refouler hors du temps progressif et moderne, soit dans l'inertie temporelle de la statuaire iconique et de la momie. Mais il s'agit également d'une réification opérée par la machine; dans les deux films *Nosferatu*, ce sont les caractéristiques ontologiques du médium qui brûlent ou qui momifient le vampire pour l'annihiler. Ultimement, c'est en retournant la technique cinématographique contre lui, et surtout son revers fantasmagorique, que l'on met fin au vampire comme image.

Le film d'Herzog semble proposer un rapport traumatique et mélancolique avec l'aspect transcendantal de l'image, un thème propre à la figure mélancolique du vampire. L'image du vampire momifié semble se situer entre la chute du cadavre (*cadare*) et la *montée* transcendante d'une icône ou d'une statuaire religieuse. Le vampire statufié et embaumé nous fait signe vers la mort et la vie éternelle, vers une mort immortelle. Son âme condamnée ne peut rejoindre le monde des morts, bons ou mauvais, peu importe comment il trépassé finalement. En fonction de la verticalité de la transcendance, sa fin le place entre la chute du sens (cadavre) et l'épiphanie de l'icône cultuelle, entre la mort absolue et la vie éternelle, entre enfer et paradis. Orlock gît sur le plancher dans une position fœtale au moment même où il rejoint la statuaire iconique de la momie. Son embaumant ultime, qui est censé l'amener vers le monde spirituel, comprend donc également un mouvement régressif vers l'originnaire. Il meurt d'une mort qui ne le laisse pas entrer en contact avec l'au-delà. Le vampire, tel un ange déchu, atteint l'iconicité archaïque de l'idole sans que cela n'empêche sa tombée cadavérique.

Non seulement le cinéma mortifie et momifie, mais il le fait sous le mode de la répétition et du cycle. Ainsi, les morts du cinéma deviennent des corps morts, desquels toute vie a été absorbée, des images qui demeurent embaumées et immobiles (cadavre dans un cercueil), jusqu'au moment où elles revivent et meurent à nouveau (en vampire) le temps d'une séance de

projection. C'est en ce sens qu'au cinéma « le spectateur y voit mourir des êtres déjà morts.<sup>37</sup> » Les sujets enregistrés subissent une transformation qui les transporte dans le royaume de la mort immortelle, où à chaque visionnement ou projection, les décédés symboliques du cinéma renaissent et décèdent encore une fois. De son côté, le vampire périt dans son cercueil et revient continuellement selon le cycle de la lune. Sa mort immortelle s'apparente aux destins des sujets enregistrés par l'image mécanisée; cet être fantastique et mélancolique qui n'en finit plus de mourir, et le cinéma qui vampirise. Dans les termes de Bazin, autant les gitans du film d'Herzog que le vampire Orlock sont d' « éternels re-mort du cinéma<sup>38</sup> », prisonniers d'un temps qui se répète, d'un perpétuel devenir-mort cyclique.



Fig. 3.4.3.12

Bien que la dernière image du comte Orlock n'implique pas une transcendance culturelle et iconique complète, et bien qu'il soit pris dans un cycle (mélancolie du personnage oblige), qui est aussi celui de la Fantasmagorie de W. Benjamin, c'est une mort profane qui trouve son salut et son refuge dans la multiplicité et le dédoublement. Cela nous rappelle qu'idéologiquement, le cinéma tente de recréer l'aura grâce à la reproductibilité technique, afin de restituer momentanément l'éclat lumineux de ce qui a disparu dans une production fantasmatiquement infinie. Le 7<sup>e</sup> art produit donc du mort pour pérenniser le vivant. Il multiplie et reproduit les êtres pour qu'ils envahissent la mémoire historique... mais en tant que mort-vivants. En ce qui a trait au film d'Herzog, il donne lieu à une filiation, à un descendant ou double du vampire qui va contaminer le reste du monde. Tandis que la momie d'Orlock repose sur le plancher de la chambre de Lucy, Jonathan s'élève en tant qu'effigie ou en tant que statuaire culturelle (Fig.3.4.3.12.). On le voit d'abord vampirisé et immobile tel une statue sur son socle, sa peau et son corps rejoignant le calcaire et le sédiment de la momie. Il passe d'une substance périssable et dégradable à un corps immortel. Sa mutation en vampire étant terminée, il devient une figure du

<sup>37</sup> Johanne Villeneuve, *op. cit.*, p.313.

<sup>38</sup> André Bazin, *op. cit.*, p.70.

mort du cinéma, une momie-effigie qui rejoint le régime de l'image archaïque. À la mort absolue du comte, s'oppose la survie symbolique de la momie-statuaire de Jonathan.



Fig. 3.4.3.13

Par la suite, les dernières images du film montrent Jonathan en vampire qui s'enfuit au loin, poursuivant ainsi l'œuvre d'Orlock. Le film d'Herzog semble donc proposer une image métaphorique d'un cinéma qui se propage comme le vampirisme, une technologie qui multiplie l'image sous le mode du virus, pareillement à la contamination pestilentielle que transporte Jonathan. Le monstre du passé s'est dupliqué en la personne de Jonathan et le nouveau vampire s'est tourné vers le futur, galopant à dos de cheval vers l'horizon, afin de conquérir le siècle à venir et propager la malédiction du vampire. Son destin est métaphoriquement relié à celui du cinéma, qui est apparu au crépuscule du 19<sup>e</sup> siècle et qui s'est imposé comme média et mode de représentation dominants au cours du 20<sup>e</sup> siècle grâce à sa reproductibilité. La Fantasmagorie du cinéma va donc se poursuivre et se répandre tel le vampire. Art des techniques modernes de l'optique, il renoue avec les couches archaïques de notre esprit et trouve son émancipation dans sa capacité *ad infinitum* à reproduire des morts-vivants, des momies et revenants.

## Conclusion

C'est dans le cadre socio-historique du 19<sup>e</sup> siècle et dans la foulée de ses inventions optiques que le mémoire a ancré sa réflexion théorique. Nous avons exposé comment cette époque a été marquée par l'arrivée d'une certaine modernité historique, technique et industrielle, ce qui a donné lieu à une prise rationnelle et linéaire du temps et à une réification du réel, et ce, à travers les dispositifs optiques entre autre. L'historiographie moderne fait l'économie entre les vivants et les morts, entre le visible et l'invisible. Que se soit selon la philosophie de Bergson, celle de Benjamin ou la psychanalyse de Freud, le temps et l'Histoire au 19<sup>e</sup> siècle semblent acquérir une dimension spectrale, hantés par leurs propres fantômes. Dans ce sens, la nouveauté de ce siècle a donc mis en veilleuse les morts d'autrefois, la légende et le mythe qui nous reliaient au passé immémorial, mais seulement pour leur donner le droit de revenir sous la forme d'une hantise mise en image par la Fantasmagorie des dispositifs optiques. Ceux-ci médiatisent une expérience temporelle spectrale qui reconfigure notre rapport avec les décédés. C'est Étienne-Gaspard Robertson qui semble avoir atteint le cœur de ce délire mythique de l'ère industrielle, car il met tout son savoir technique dans le but de faire apparaître des revenants afin de mettre son public en contact avec ce qui a été rejeté en dehors de la modernité historique. Son dispositif optique rend les disparus et l'invisible au domaine des vivants et il attribue un mouvement aux images figées. De toute évidence, il s'agit de fantômes qui ont animé le développement des inventions optiques subséquentes tels la photographie et le cinématographe.

À travers le prisme de la Fantasmagorie, nous avons suggéré que la mort peut être outrepassée symboliquement par la technique optique. Puisqu'elle est refoulée en dehors des frontières du sujet moderne et de la civilisation industrielle, la mort semble accomplir un retour à même les médias. Dans ce sens, le cinéma mortifie pour mieux pérenniser les êtres et les faire réapparaître ultérieurement tels des fantômes. Afin de conserver des traces des êtres disparus pour la mémoire historique, les dispositifs optiques de l'image mécanisée produisent une image indiciaire, qui dans le regard archaïque et iconique, semble conserver une part des gens et peut-être même leur âmes. Devant le trépas et l'éternité, on découvre que «(l)e cinéma est la forme d'art qui correspond au lourd danger de mort auquel doit faire face l'homme d'aujourd'hui.<sup>1</sup>». L'appareil technique reproduit le temps hanté et réifié découlant de la pensée rationaliste (appareil mental) du 19<sup>e</sup> siècle et il en présente les mêmes aspects: réapparition du passé, projection et superposition des temps cyclique et linéaire, avancée d'un temps autrefois

---

<sup>1</sup> Walter Benjamin, *op. cit.*, p.107.

immuable. La photographie et sa mise en mouvement par des appareils subséquents dont le cinématographe ont beau être marquées par le sceau de la modernité technique, elles répondent tout de même à des préoccupations inconscientes, des mythes archaïques et elles réaniment également un ancien regard iconique qui cherche à aller au-delà de la mort. Les dispositifs optiques offrent une image du temps hanté, l'image d'une Histoire qui l'est également. Ils sont donc des prolongements de l'esprit du siècle, des métaphores de l'esprit qui mettent en image les tourments psychologiques et perceptifs des citoyens modernes des métropoles européennes.

Les films choisis pour ce mémoire et le roman de Stoker articulent tous un imaginaire fantasmagorique issu du 19<sup>e</sup> siècle tout comme ils élaborent une allégorie filmique du vampire. Dans le livre, les médias sont conçus comme moyen de communication avec les morts tout comme les inventions techniques sont reliées aux pouvoirs du vampire. C'est avec la technologie de l'époque (trains, télégraphe et écriture sténographique...) que l'on combat Dracula. Tandis que ce dernier tente de freiner la course de la trame narrative, les héros victoriens tentent de percer le mystère du vampire en reconstituant le cours des événements de façon chronologique et linéaire. Le temps cyclique du vampire s'oppose donc au temps progressif de la modernité. Provenant d'une temporalité refoulée, le vampire subsiste sous la forme de l'apparition, entre présence et absence, passé et présent, corps matériel et spectre éthéré. Comme nous l'avons observé, il s'agit d'associations qui se poursuivent dans les films du corpus. La vampirisation de Mina dans le film de Coppola entraîne une interaction entre le cinéma et la photographie, entre le cadavre photographique et le mort-vivant réanimé du cinéma. La résurgence du passé figé au sein du temps filmique fait même apparaître le vampire Dracula tel un spectre dans les photographies spiritiques et transcendantales du 19<sup>e</sup> siècle. Les deux longs-métrage *Nosferatu* également propose de apparitions et une lutte entre deux temporalités, caractéristiques mêmes du dispositif cinématographique et du vampire. L'inclusion d'arrêt sur image et de corps médusés à l'écran nous retourne au temps originaire du cinéma, celui du photogramme figé. Dans notre regard inconscient, la réification de la machine vampirique produit du mort mais un mort ressuscité par le mouvement et la temporalisation de l'image. La hantise et l'apparition sont également mises en image par le procédé formel de la surimpression; la translucidité de la pellicule et la projection lumineuse permettent de superposer des images, l'une apparaissant dans l'autre fantomatiquement. Dans le même esprit hanté que la Fantasmagorie de Robertson, l'image se meut et elle renvoie à une revenance des morts, à une réanimation des cadavres. C'est un mouvement qui reprend celui de la nouvelle Histoire, hantée par la possibilité inhérente d'un

retour du temps cyclique et originaire. Les œuvres sélectionnées pour le mémoire mettent donc en scène un vampire relié à une Fantasmagorie de l'image.

Au cours de ce mémoire, la figure du vampire nous a permis de penser le dispositif optique et esthétique du cinéma en soulignant les affinités et points de convergence que l'on peut établir entre eux. Le fantastique et la figuration de la mort qu'elle implique ont été mis en relation avec la Fantasmagorie et la réification mortifiante du médium. De l'ombre comme image primitive à la momie du cinéma de Bazin, le vampire est à même de figurer comment nous avons construit un imaginaire en relation avec l'absolu de la mort grâce aux dispositifs optiques de toutes sortes. Ainsi, le théâtre d'ombre se prolonge et est ressuscité par le cinématographe et sa métaphysique de la lumière et de l'ombre. L'appareil de projection cinématographique renoue avec la lanterne magique de Robertson et sa Fantasmagorie quand il donne vie aux fantômes, quand la lumière fait apparaître les disparus du passé. L'ombre du vampire retrouve donc une nouvelle forme au cinéma en tant que revenant de lumière et comme image spectrale projetée. Dans la même veine, la photographie suppose une expérience médiatique qui tient de la revenance. Le présent du visionnement est visité par les images du passé; c'est une trace de ce qui est advenu qui reste, un fossile des gens photographiés qui perdure au-delà de la finalité de la vie et du passage du temps. La temporalité figée du dispositif photographique produit également des cadavres à partir du réel en mouvance; il transforme les sujets vivants en dépouilles photographiques, médusés et mortifiés. L'image devient un tombeau, dans laquelle repose à jamais le corps mort des disparus. Pour ce qui est du cinématographe, il a mécaniquement reconstitué le mouvement de la vie à l'aide des images inertes de la photo. Il a permis aux cadavres photographiques d'être ressuscités; métaphoriquement, le mort est réanimé (mort-vivant), il peut donc se lever et sortir de son tombeau tel le vampire. C'est également à travers la figure du vampire que nous avons abordé les effets de l'enregistrement. Tout comme la réification de l'esprit rationnel s'est transplanté dans les dispositifs optiques afin de transformer le réel et les vivants en image mortifiée, les films du corpus mettent en scène un embaumant indiciaire, une momification vampirique des êtres filmés. Il s'agit cependant d'une réification qui confère une renaissance par l'image, comme si une part de l'être résidait dans celle-ci. Le mort outrepassa sa propre finalité en faisant signe vers l'éternité telle la momie et la statuaire-idole. Cadavre embaumé de la médiation, rituel technique et thaumaturgique d'une civilisation en souffrance devant le temps, la momie vampirique du cinéma nous prémunit symboliquement de la finalité de la vie. Le cinéma du vampire rejoint ainsi le domaine sacré des idoles, des statues et momies.

De métaphore du vampire en métaphore, le mémoire a élaboré une figure allégorique du cinéma; figure de l'ombre et de l'apparition, image primitive des bas-fonds de l'inconscient, machine qui vampirise les vivants et qui ranime les morts, le vampire nous a permis de mieux approfondir notre rapport aux images mécanisées et à celles qui les ont précédé. Cela nous a permis de mieux comprendre le développement de l'image dans cette période charnière du 19<sup>e</sup> siècle, une évolution qui se fait sous le signe de la reproductibilité, de la circulation et de la propagation à grande échelle. Le vampire du folklore antique et médiéval s'est cristallisé à l'ère victorienne sous la plume de Bram Stoker. En retour, cette version du monstre a ensuite subi des altérations et maintes adaptations cinématographiques pour perdurer au 20<sup>e</sup> siècle et pour se propager dans la culture de masse par le biais du 7<sup>e</sup> art. Dans ce sens, l'ombre primitive du vampire a été reprise en gravures et autres images, puis par le cinéma qui l'a multipliée et reproduite. Le vampire consiste donc en une créature mythique, provenant de la nuit des temps et de celle de l'Histoire, qui a traversé les époques et les images, de l'ombre au cinéma et de la légende au film, pour devenir une des figures les plus populaires du cinéma. C'est dans cette lignée que nous vous avons présenté un cinéma fantasmagorique qui traverse les frontières historiques et qui superpose les âges du regard, un cinéma qui élève des statues et momies éternelles tout comme il crée des monstres à même son fonctionnement, mortifiant les gens en cadavres et les préservant du même coup d'une mort symbolique.

ANNEXE :



Figure 2.1.



Figure 2.2.



Figure 2.3.



Figure 2.4.



Figure 2.5.



Figure 2.6.



Figure 2.7.



Figure 2.8.

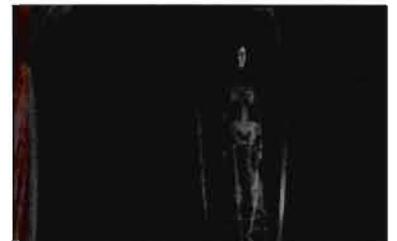


Figure 2.9.



Figure 2.10.



Figure 2.11.

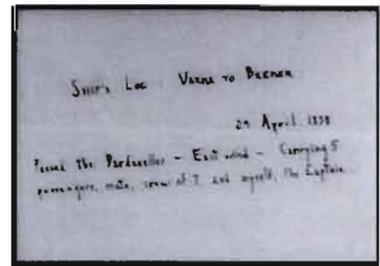


Figure 2.12.

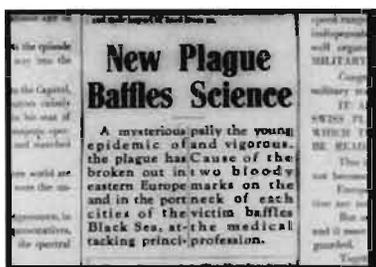


Figure 2.13.



Figure 2.14.



Figure 2.15.



Fig.3.2.1.1. *Bram Stoker's Dracula* (1992).



Fig. 3.3.1.2. *Nosferatu, Fantôme de la nuit*. (1979)



Fig.3.3.1.3.



Fig.3.3.1.4.



Figure 3.3.1.9. *Nosferatu* (1922).



Figure 3.3.1.10.



Fig.3.3.1.11.

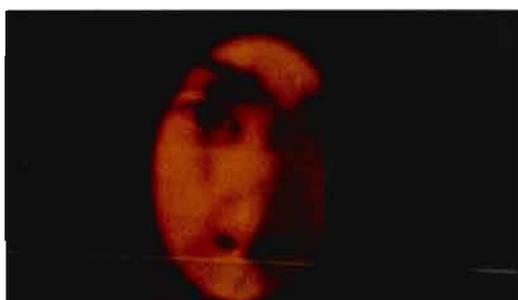


Fig.3.4.1. *Bram Stoker's Dracula*, (1992)



Fig.3.4.2.



Fig. 3.4.3.

## Bibliographie

- Adorno, Theodor, Horkheimer, Max, *La dialectique de la raison*, Paris, Gallimard, Coll. Tel, 1974 (1944), 281p.
- Aumont, Jacques, *À quoi pensent les films*, Paris, édition Séguiers, 1996 , 287p.
- \_\_\_\_\_, *L'image*, Paris , Nathan Armand Collin, coll. Cinéma, 1990 ( 2005), 248p.
- \_\_\_\_\_, Jacques, *L'œil interminable*, Paris, Éditions de la différence, 2007, 345p.
- Baudrillard, Jean *L'échange symbolique et la mort*, Paris, Bibliothèques des sciences humaines, Gallimard, 1976, 347p.
- Bazin, André, *Qu'est-ce que le cinéma ? I : Ontologie et Langage*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1958, 372p.
- \_\_\_\_\_, *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris, Les Éditions du Cerf, 1997, (1958), 178p.
- Bachelard, Gaston, *La terre et les rêveries du repos*, Paris, José Corti, 1948, 376p.
- Barthes, Roland, *La chambre claire*, Paris, Gallimard, Éditions de l'Étoile, 1979, 192p.
- Bedarida, François, *L'ère victorienne*, Paris, Presses universitaires de France, « *Que sais-je ?* » 1974, 126p.
- Benjamin, Walter, *Œuvres I*, Paris, Éditions Gallimard, Folio Essai, 1979, 400p.
- \_\_\_\_\_, *Œuvres II*, Paris, Éditions Gallimard, Folio Essai, 1979, 459p.
- \_\_\_\_\_, *Œuvres III*, Paris, Éditions Gallimard, Folio Essai, 1979, 482p
- Bergson, Henri, *L'énergie spirituelle*, Paris, PUF, 1919 (2009), 508p.
- \_\_\_\_\_, *La pensée et le mouvant*, Paris, PUF, Quadrige, 1938, (2009), 612p.
- \_\_\_\_\_, *Matière et Mémoire*, Paris, PUF, Quadrige, 1939 (2008), 521p.
- Blümh, Andreas, Lippincott, Louise, *Light ! , the industrial age, art & science, technology & society*, London, Thames & Hudson, 200, 2710.
- Bouvier, Marcel, Leutrat, Jean-Louis. *Nosferatu*, Paris, Gallimard, cahiers du cinéma, 1981, 447p.
- Bozzetto, Roger, *Le Fantastique dans tous ses états*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2001, 247p.
- Brocchini, Ilaria, *Trace et disparition, à partir de l'œuvre de Walter Benjamin*, Paris, L'Harmattan, 2006, 236p.

- Buck-Morss, Suzanne, *The dialectics of seeing, Walter Benjamin and the arcade project*, Cambridge, MIT press, 1989, 493p.
- Burch, Noël, *La lucarne de l'infini*, Paris, Nathan université, 1990, 303p.
- \_\_\_\_\_, *Une praxis du cinéma*, Paris, Éditions Gallimard, Folio/Essais, 1986, 245p.
- Cadava, Eduardo *Words of light*, Princeton, Princeton University Press, 1997, 173p.
- Carré, Valérie, *La quête anthropologique de Werner Herzog*, Strasbourg, Presses Universitaires de Strasbourg, 2007, 345p.
- Casta, Isabelle, *Nouvelles mythologies de la mort*, Paris, Honoré Champion, 2007, 228p.
- Cavell, Stanley, *La projection du monde*, Boston, Harvard university press, édition Belin, 1996, 299p.
- Cayrol, Jean , Durand, Claude, *Le droit de regard*, Paris, Éditions du Seuil, 1963, 189p.
- Chareyre-Jean, Alain, *Le réel et le fantastique*, “ Ouverture philosophique ”, Paris-Montréal, L'Harmattan, 1998
- Chéroux, Clément, *The perfect medium; photography and the occult*, New Haven, Yale university, 2005, 271p.
- CiNéMAS, *Dispositifs du cinéma des premiers temps*, Automne 2003, Vol.14. Num.1.
- Clair, René, *Cinéma d'hier, cinéma d'aujourd'hui*, Paris, Gallimard, coll. Idées, 1970, 361p.
- Crary, Jonathan . *Techniques of the observer : on vision and modernity in the nineteenth century*, Cambridge, Mass. : MIT Press, c1990.171 p
- Coates, Paul, *The Gorgon's gaze: German cinema, expressionism and the image of horror*, Cambridge [England] ; New York : Cambridge University Press, 1991, 287p.
- Cohen, Margaret, *Profane illumination*, Los Angeles, California university press, 1993, 271p.
- Corrigan, Timothy, *The films of Werner Herzog: Between mirage and history*, New York, Methuen and Co. 1986, 232p.
- Debray, Régis, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, Folio Essai, 1992, 526p.
- \_\_\_\_\_, *Cours de médiologie générale*, Paris, Gallimard, Coll. Folio/ Essais, 2001, 555p.
- De Certeau, Michel, *L'écriture de l'Histoire*, Paris, Gallimard, Bibliothèques des histoires, 1975, 358p.
- Deleuze, Gilles, *Cinéma I : L'image-mouvement*, Paris, Les éditions de Minuit, 1983, 297p.
- Déotte, J-L, M. Froger, S. Marianiello, *Appareil et intermédialité*, Esthétique, Paris, L'Harmattan, 2007, 224p.

- Donald, James, *Fantasy and the cinema*, London, British Film Institute, 1989, 298p.
- Dubois, Philippe, *L'acte photographique et autres essais*, Bruxelles, Nathan, coll. Arts université, 1990, 309p.
- Dufour, Diane, *L'image d'après, le cinéma dans l'imaginaire de la photographie*, Paris, Cinémathèque française, 2007, 279p.
- Duvignaud, Jean, *Georges Gurvitch, symbolisme social et sociologie dynamique*, Paris, P.Seghers, 1969, 189p.
- Eisner, Lotte H, *L'écran démoniaque*, Berkeley, University of California Press, c1969,1973. 360p.
- Fabre, Jean, *Le miroir de sorcière : essai sur la littérature fantastique*, Paris, Librairie José Corti, 1992, 517p.
- Faivre, Antoine, *Les Vampires*, Paris, Cahiers de l'hermétisme, Colloque de Cerisy, 1993, 303p
- Freud, Sigmund, *L'Inquiétante étrangeté (Essais de Psychanalyse appliquée)*, Paris, Gallimard, 1971, 251p.
- Gabrea, Radu, *Werner Herzog et la mystique rénane*, Lausanne, Éditions L'âge d'homme, 1986, 231p.
- Gaudreault, André, Russell, Catherine, Véronneau, Pierre, *Le cinématographe, nouvelle technologie du XXe siècle*. Lausanne, Édition Payot, 2004, 394p.
- Gingras, Nicole, *Les images immobilisées*, Montréal, Guernica, 1991, 153p.
- Grivel, Charles, *Dracula*, Paris, Éditions de L'Herne, 1997, 252p.
- Guiomard, Michel, *Principes d'une esthétique de la mort*, Paris, Jose Corti éditeur, 1988, 494p.
- Gurvitch, Georges, *La vocation actuelle de la sociologie*, Paris, Presses universitaires de France, 1950,
- Hartog, François, *Régime d'historicité, présentisme et expérience du temps*, Paris, Éditions du Seuil, 2003, 257p.
- \_\_\_\_\_, *Évidences de l'Histoire : ce que voient les historiens*, Paris, Éditions des Hautes études en sciences sociales, 2005, 285p.
- Hamel, Jean-François, *Revenances de l'Histoire, répétition, narrativité, modernité*, Paris, Les Éditions de minuit, 2006, 234p.
- Hamon, Phillipe, *Imageries, littérature et image au XIXe*, Paris, José Corti, Les essais, 2001, 315p.

- Hill, Geoffrey, *Illuminating shadows: the mythic power of film*, Boston, Shambala publication, 1992, 319p.
- Holte, James Craig, *Dracula in the dark: the Dracula film adaptations*, Connecticut, Greenwood Press, 1997, 161p.
- Ishgapour, Youssef, *D'une image à l'autre; la nouvelle modernité du cinéma*, Paris, éditions Denoël/ Gonthier, 1981, 309p.
- \_\_\_\_\_, *Historicité du cinéma*, Paris, éditions Farrago, 2004, 221p.
- Jost, François, *Le temps d'un regard; du spectateur aux images*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1998, 184p.
- Kracauer, Siegfried, *From Caligari to Hitler; a psychological history of German film*, Oxford, Princeton university press, 1947 ( 2004), 348p.
- \_\_\_\_\_, *L'ornement de la masse*, Paris, La Découverte, Coll. Théorie Critique, 2008 (1963), 515p.
- \_\_\_\_\_, *Théorie du film: La rédemption de la réalité matérielle*, Paris Flammarion, Bibliothèques des savoirs, 1960 (2009), 512p.
- Kristeva, Julia, *Pouvoirs de l'horreur, Paris, Seuil, "Essais", 1980, 248p.*
- Le Maître, Barbara, *Entre film et photographie: Essai sur l'empreinte*, Vincennes, Presses Universitaires de Vincennes, 2004, 153p.
- Lenne, Gerard, *Le cinéma fantastique et ses mythes*, Paris, éditions Henri Veyre, 1985,
- Leutrat, Jean- Louis, *Vie de Fantômes. le Fantastique au cinéma*, Paris, Seuil, Cahiers du cinéma, 1995, 204p.
- Lévie, Françoise, *Étienne-Gaspard Robertson : La vie d'un fantasmagore*, Longueuil, Le Préambule, Coll. Contrechamp, 1990, 355p.
- Liandrat-Guigues, Suzanne, Leutrat, Jean-Louis, *Penser le cinéma*, Paris, Klincksieck, Coll. Études, 2001, 217 p.
- Liandrat-Guigues, Suzanne, *Esthétique du mouvement cinématographique*, Paris, Klincksieck, 2005, 159p.
- Mackenzie, John M, *The Victorian vision: inventing New Britain*, London, V&A Publications, 2001, 360p.
- Malrieu, Joel, *Le Fantastique*, Paris, Hachette, Coll. Concours littéraires, 1992, 160p.
- Mannoni, Laurent, *Le grand art de la lumière et de l'ombre : archéologie du cinéma*, Paris, Flammarion, Nathan, 1994, 514p.
- Mannoni, Laurent, Gianati, Maurice, *Prélude au cinéma*, Paris, Éditions l'Harmattan, Coll. Le temps de l'image, 2006, 277p.

- Mast, Gerald, Cohen, Marshall, Braudy, Leo, *Film theory and criticism*, New York, Oxford university press, 1992, 795p.
- Menegaldo, Gilles, « Le sentiment du fantastique à l'écran », *L'expression du fantastique au cinéma*, Poitiers, UFR, *La licorne*, 1996, 235p.
- Michaud, Stéphane, *Du visible à l'invisible : Pour Max Milner*, Paris, José Corti, 1988, 347p.
- Millet, Claude, *Le légendaire au XIXe siècle*, Paris, Presses universitaires de France, 1997, 280p.
- Miller, Elizabeth, *Dracula the shade and the shadow*, London, Desert Island books, 1998, 256 pages.
- Milner, Max, *La fantasmagorie*, Paris, P.U.F., "Écriture", 1982, 261p.
- \_\_\_\_\_, *L'envers du visible, essai sur l'ombre*, Paris, Seuil, 2005, 446p.
- Morin, Edgar, *L'homme et la mort*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. Points, 1970, 372p.
- \_\_\_\_\_, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Éditions Gauthier, Médiations, 1958, 197p.
- Oddos, Christian, *Le Cinéma Fantastique*, Paris, Guy Authier, 1977,
- Pelosata, Alain, *Le cinéma Fantastique*, Paris, Éditions Naturellement, Coll. Fictions, 1998, 319p.
- Perez, Gilberto, *The material ghost: films and their medium*, Baltimore, London : Johns Hopkins University Press, 1998, 465 p
- Pesenti Donata, Tortonese, Paolo, *Les arts de l'hallucination*, Paris, Presses de la Sorbone Nouvelle, 2001, 178p.
- Perriault, Jacques , *Mémoires de l'ombre et du son : une archéologie de l'audio-visuel* , Paris, Flammarion, 1981, 282 pages.
- Perniola, Mario, *Énigmes, Le moment égyptien dans la société et dans l'art*, Bruxelles, La lettre volée, coll. Essais, 1995, (1990), 187p.
- Pesenti Donata, Tortonese, Paolo, *Les arts de l'hallucination*, Paris, Presses de la Sorbone Nouvelle, 2001, 178p.
- Petrie, Duncan, *Cinema and the realms of enchantment*, London, British film institute, 1993,140p.
- Prieur, Jérôme, *Séance de lanterne magique*, Paris, Gallimard, coll ESSAI, 1985, 241p.
- Proust, Françoise, *L'Histoire à contretemps, le temps historique chez Benjamin*, Paris, Librairie générale française, 1999, 284p.
- Rickels, Laurence A, *The vampire lectures*, Minneapolis, University of Minnesota press, 1999, 358p.

- Ruffles, Tom, *Ghost images: cinema of the afterlife*, Jefferson, N.C. : McFarland & Co., c2004.269p
- Rosset, Clément, *Fantasmagories*, Paris, Éditions de Minuit, Paradoxes, 108p.
- \_\_\_\_\_, *Propos sur le cinéma*, Paris, Presses universitaires de France, Perspectives critiques, 2001, 137p.
- \_\_\_\_\_, *Impressions fugitives*, Paris, Éditions de Minuit, 2004, 78p.
- Remise, Jacques, Van De Walle, Regis, *Magie lumineuse; du théâtre d'ombres à la lanterne magique*, Tours, Paris, Édition Balland, 1979, 313p.
- Sadoul, Barbara, *Visages du vampire*, Paris, Édition Dervy, 1999, 251p.
- Slusser, George, Rabkin (Eds.), *Shadows of the Magic Lamp*, Carbonale and Edwarsville, Southern Illinois Press, 1985. 259p.
- Touffic, Jalal, *Vampires: an uneasy essay on the undead in films*, California, Post-Apollo press, 1993, 380p.
- Stewart, Garrett, *Between film and screen; modernism's photo synthesis*, Chicago, Chicago University Press, 1999, 385p.
- Schefer, Jean-Louis, *Du monde, du mouvement des images*, Cahiers du cinéma, éditions de l'étoile, Coll. Essais, 1997, 91p.
- \_\_\_\_\_, *L'homme ordinaire du cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, Gallimard, 1980, 232p.
- Stoker, Bram, *Dracula*, New York, Bantam books, Bantam classics, 1981 (1897), 416p.
- Tritter, Valérie, *Le Fantastique*, Paris, Ellipses, Coll. Thème et études, 2001, 158p.
- Ernest Renan, *L'avenir de la science, Œuvres complètes*, T.III, Paris, Calmann-Lévi, 1949
- Tackels, Bruno, *Walter Benjamin, une introduction*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, 1992, 134p.
- Walter Benjamin, *L'origine du drame baroque allemand*, Paris, Flammarion, 1985,
- Walter Benjamin, *Paris capitale du XIXe siècle*, Paris Les Éditions du Cerf, 1989
- Revue Intermédialités, *Devenir-Bergson*, numéro 3, printemps 2004,
- Sontag, Susan, *Sur la photographie, Œuvres complètes I*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 2008, (1973), 280p.
- Revue Intermédialités, *Disparaître*, numéro 10, automne2007,

Schefer, Olivier, *Des revenants, corps lieux images*, Paris, Bayard Éditions, 2009, 175p.

Raulet, Gérard, *Walter Benjamin*, Paris, Ellipses éditions, Coll. Philo, 96p.

Touillet, Emmanuelle, *Cinématographe, invention du siècle*, Paris, Gallimard, Coll. Découvertes, 1988, 175p.

Vernet, Marc, *Figures de l'absence: De l'invisible au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, Coll. Essais, 1988, 125p.

Villeneuve, Johanne, *Le sens de l'intrigue ou la narrativité, le jeu et l'invention du diable*, Laval, Presse universitaires de Laval, 2004, 423p.

\_\_\_\_\_, La disparition de la mort, dans *La mort dissoute*, Paris, L'Harmattan, 2002, p.297-316. 352p.

Warner, Marina, *Phantasmagoria : spirit visions, metaphors, and media into the twenty-first century*, Oxford ; New York : Oxford University Press, 2006, 469 p.

#### CORPUS FILMIQUE

Friedrich Wilhelm Murnau, *Nosferatu, phantom der nacht*, Allemagne, noir et blanc, 66 minutes.

Werner Herzog, *Nosferatu, the vampire*, 1979, Allemagne, Couleur, 107 minutes.

Francis Ford Coppola, *Bram Stoker's Dracula*, 1992, États-Unis, Couleur, 130 minutes.