



HAL
open science

Esprit (des lieux), es-tu là ? Imaginaire spectral, lieux fantômes et industrie audiovisuelle

Nathan Brenu

► **To cite this version:**

Nathan Brenu. Esprit (des lieux), es-tu là ? Imaginaire spectral, lieux fantômes et industrie audiovisuelle. Territoire en mouvement. Revue de Géographie et d'Aménagement, 2023, 57, 10.4000/tem.10637 . hal-04187744

HAL Id: hal-04187744

<https://hal.science/hal-04187744v1>

Submitted on 31 May 2024

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Territoire en mouvement Revue de géographie et aménagement

Territory in movement Journal of geography and planning

57 | 2023
Géographies audiovisuelles
Articles

Esprit (des lieux), es-tu là ? Imaginaire spectral, lieux fantômes et industrie audiovisuelle

Spirit (of places), are you there ? Spectral imagination, ghostly places and the audiovisual industry

NATHAN BRENU
<https://doi.org/10.4000/tem.10637>

Résumés

Français English
Chercher des fantômes dans des lieux-fantômes est une activité qui connaît aujourd'hui un certain succès. Mais quelle place tient ce type de lieux dans les narrations de « chasseurs de fantômes » modernes ? Comment le cinéma et les nouvelles technologies de communication ont-ils pu alimenter les pratiques de tourisme macabre mises en scène sur YouTube ? Dans quelle mesure l'industrie audiovisuelle participe-t-elle de la construction d'espaces imaginaires en milieu urbain et de la production de monuments macabres ? Cet article traite des formes d'agiotage médiatique sur des clichés topiques. Examinant une sensibilité spectaculaire aux lieux, influencée notamment par l'évolution de l'ingénierie audiovisuelle, il interroge quelques ressorts actuels de la chasse aux fantômes, plus communs que ce qu'on pourrait croire.

Searching for ghosts within ghost-places is currently a popular activity. How do these places stand within modern "ghost busters" narratives ? How do movies and new communication technologies have been part of the macabre tourism staged on YouTube and streaming platforms ? How did ghost-places become common places of an imaginary calibrated by the audiovisual industry ? This article examines forms of media agiotage surrounding topical clichés. By examining the spectacular sensibility to places, influenced in particular by the evolution of audiovisual engineering, it examines some of the current dynamics of the practice of ghost hunting, which are more common than one might think.

Entrées d'index

Mots-clés : fantômes, urbex, technologies audiovisuelles, paranormal, théorie critique

Keywords : ghosts, urban exploration, audiovisual technologies, legend tripping, critical theory

Texte intégral

Introduction

- 1 Ces dernières décennies ont donné lieu à une considérable production de films d'horreur. Certains, en particulier, sont tournés comme s'il s'agissait de reportages, filmés à la première personne, selon la pratique du faux film de *found footage* (littéralement « enregistrement trouvé ») comme *Le Projet Blair Witch* (Mitrick, Sánchez, 1999), généralement considéré comme le film le plus rentable de l'histoire du cinéma, *Rec* (Balaguero, Plaza, 2007) ou encore *Paranormal Activity* (Peli, 2009). Leur succès est d'ailleurs tout à fait conséquent, à croire que les spectateurs se rjouissent d'autant plus des fictions horribles qu'elles jouent de réalisme, qu'elles se parent des apparences du documentaire. Mais les cartes s'avèrent plus brouillées sur des plates-formes comme YouTube, pièce importante de l'industrie audiovisuelle contemporaine, où on peut trouver des vidéos dans lesquelles le caractère reportage n'est pas donné comme simple subterfuge cinématographique, mais comme garant d'une fidèle restitution du vécu. Ainsi des amateurs ou chercheurs de phénomènes paranormaux se filment dans des lieux qui existent bel et bien, souvent abandonnés et présentés comme hantés. Ils y traquent les signes de présence spectrale, quitte à les stimuler au montage si les spectres n'y mettent pas du leur, exacerbant alors, grâce aux possibilités du médium audiovisuel, la porosité des frontières entre fiction et retransmission du réel.
- 2 Un ancien sanatorium en Picardie, un couvent en Isère, un manoir désaffecté à Comiso, une colonie de vacances à moitié effondrée comme la Villa Carenzi, à Bobbio, dans la province de Plaisance : en France comme en Italie, les lieux propices à un tourisme de ruines et de petits frissons ne manquent pas ; et, au même titre qu'il existe des chaînes consacrées à la découverte de telle ou telle ville, avec des vidéos intitulées « Top 10 des attractions secrètes de Londres », « Que faire à Clermont-Ferrand en 24h » ou encore « Venise, 13 lieux que les touristes ne connaissent pas », ce tourisme macabre a lui-même ses nombreuses vidéos. Certaines comptent peu de « vues », comme celles sur la Villa Carenzi. D'autres, au contraire, sont de véritables succès, confirmant un certain penchant pour l'ésotérisme spectaculaire, et accompagnant l'ascension d'amateurs devenus « stars » du domaine.
- 3 Dès lors, à l'instar du *storytelling* qui contribue encore à faire de Paris une carte postale, ou un *selfie* avec la tour Eiffel en arrière-plan, une destination romantique, permettant de vendre des forfaits mariage ou lune de miel¹ ; à l'instar des publicités urbaines diffusées pour tenter de garder sa part de marché dans un secteur concurrentiel comme celui du tourisme de congrès (Bradley, Hall & Harrison, 2002) ; ou bien du marketing territorial qui peut employer une municipalité comme celle de Milan pour donner l'image d'une ville dynamique, toujours à découvrir, mais qui a su garder son « authenticité », publicité destinée à des milieux ainsi traités comme touristes en leur ville (Tozzi, 2023) ; on peut s'interroger sur les liens entre *legend-telling* et *legend tripping*, ou comment l'imaginaire spatial relatif à la chasse aux fantômes se nourrit des évolutions de l'industrie audiovisuelle.
- 4 Par *legend tripping*, nous entendons cette forme de jeu de rôle consistant à visiter un lieu qui aurait été le théâtre d'événements macabres (McNeill, Tucker, 2018) ou qui bénéficie simplement du piquant de l'interdit. Par industrie audiovisuelle, les productions cinématographiques, les vidéos sur les plates-formes Internet, principaux médiums actuels du *legend-telling*, et l'ingénierie technique consacrée à leur « réalisation ». Par imaginaire spatial, ces « images créatrices de territoire » (Sénécal, 1992), ces « signifiants fonctionnels, culturels et symboliques », « marqueurs qui informent sur le lieu » (Bailly, 1989).
- 5 Pour étudier la production de l'imaginaire spatial en question, nous nous intéresserons d'abord aux liens entre ingénierie technique et imaginaire spectral. Puis, à partir d'un cas mineur, mais justement assez emblématique d'un imaginaire spatial diffus, celui de la Villa Carenzi, petite colonie abandonnée dans la province de Plaisance, nous nous intéresserons à la récupération et la mobilisation d'un *cliché topique*, c'est-à-dire d'un poncif influençant la perception d'un site au point d'en faire un *lieu commun* de cet imaginaire. Enfin, nous nous pencherons sur les processus de légitimation à l'œuvre dans la chasse aux fantômes médiatisée par des images.

1. Les nouvelles lanternes magiques

- 6 La figure du fantôme est récurrente dans l'histoire, même si elle présente de multiples facettes (Schmidt, 1994, Callard, 2019). Elle n'a de fait pas disparu de nos jours, pas plus que la fascination dont elle peut faire l'objet, et il n'y a donc pas besoin de « réitérer l'évidence maintes fois démontrée de la résilience des spectres face à l'apparente hégémonie d'un matérialisme occidental qui peine toujours à s'instituer pleinement » (Delaplace, 2021 : p. 24). On peut cependant noter quelques caractéristiques propres au fantôme moderne, même si celles-ci semblent surtout relever de l'évolution du système technique. En 1793 par exemple, dans le tome 3 de son *Encyclopédie méthodique*, J.H. Hassenfratz définit ainsi l'apparition de la fantasmagorie, forme de représentation alors en vogue : « La fantasmagorie est un spectacle nouveau, qui n'a commencé à être bien connu que sur la fin du dix-huitième siècle. Ce n'est, comme on voit, qu'une extension de l'emploi de la lanterne magique. » Il définit également le tableau de fantasmagorie, « c'est-à-dire ces « verres sur lesquels on peint les spectres que l'on veut faire apparaître sur la toile qui reçoit les figures lumineuses », ou encore le transparent de fantasmagorie, cette « figure de carton ou de toile, découpée de manière à représenter un objet déterminé, en faisant passer la lumière à travers les découpures ». (1793 : p. 154). Mais comment le développement successif de l'ingénierie technique a-t-il pu jusqu'à nos jours contribuer à la diffusion de l'imaginaire spectral ?

1.1. Le « fantôme dans la machine » audiovisuelle

- 7 Dans *La notion d'esprit* (1949), le philosophe G. Ryle critique ce qu'il appelle de manière provocatrice le « dogme du fantôme dans la machine ». Il s'oppose ainsi au dualisme cartésien, à la théorie d'une double vie et l'usage du langage par lequel qu'elle nécessite : le corps humain, unité complexe et organisée, serait habité par une autre unité complexe, l'esprit. La personne humaine serait ainsi représentée comme un fantôme ou un esprit mystérieux dans une machine. Wittgenstein déjà, au début des années 1930, lorsqu'il critiquait l'anthropologue J.G. Frazer pour son sentiment de supériorité et son ethnocentrisme, ne manquait pas de souligner que « toute une mythologie est déposée dans notre langage », que notre « vocabulaire cultivé » comportait des mots d'usage tels que ceux de « fantômes », mais aussi d'« esprit » ou d'« âme ».
- 8 Cette mythologie a son corollaire dans la science-fiction traitant de la question technologique. Les machines pourraient finir par « penser » par elles-mêmes, par se doter d'un esprit ou par s'en voir dotées. En extrapolant le postulat à la fois mécaniste et dual que critiquait G. Ryle, on pourrait même finir par envisager de « télécharger » l'esprit d'un cerveau humain dans un ordinateur. C'est ce que laisse par exemple entendre M. Serres lorsqu'il explique que raison, mémoire et même imagination ont été déposées dans la « boîte-ordinateur », ajoutant que cela n'était pas une mauvaise nouvelle pour l'intelligence. Un tel imaginaire n'est pas sans rappeler le manga *Ghost in the shell* (Shirow), publié pour la première fois en 1989, dans lequel un réseau numérique mondial permet à un cybercriminel, qui n'est en réalité qu'une intelligence artificielle, de contrôler le « ghost », entendu comme l'esprit, d'un humain. Ainsi, aurait-on alors affaire à une « puissance numérique » ayant accès à une forme de conscience.
- 9 Cette idée de possible transfert se base sur le postulat d'une séparation d'éléments conus comme des unités, voire des substances. L'optimisme progressiste et mécaniste, ou plutôt même cybernétique, d'un M. Serres partage ici la même prémisses que diverses productions horribles contemporaines. L'illustration de cette possibilité de séparation de l'esprit, qui agirait alors comme une matière impalpable, un spectre que l'on peut extraire, ou éjecter, a d'ailleurs donné lieu à diverses techniques de représentation dans l'espace, notamment sous la forme de la projection.
- 10 L'ancêtre des appareils de projection est créé au XVIII^e siècle, sobriquet et s'appelle « lanterne magique », mais on l'a aussi appelé « lanterne de la peur » (Mannoni, 1991), dans une époque d'importantes recherches théoriques sur l'optique. À la toute fin du XVIII^e siècle, Robertson utilise un *fantoscope* pour faire apparaître des fantômes. Au siècle suivant, la vogue des spectacles fantasmagoriques perdure (Banda, Moure, 2012).
- 11 En outre, la possibilité d'extraction d'une matière impalpable est aussi alimentée par les nouvelles techniques d'enregistrement. Les premières photographies spiritistes apparaissent aux États-Unis dans les années 1850. Dans un siècle d'importants progrès des techniques industrielles, la croyance aux fantômes est répandue (Cuchet, 2012) et se trouve même confortée, car si les « images qu'enregistre l'appareil sont perméables aux mirages » (Grojnowski, 2005), elles peuvent malgré tout produire un effet de vérité. Le cinéma, en mettant les images en mouvement, ne sera bien sûr pas en reste d'une telle dynamique. Selon M. Milner, c'est la prépondérance même « du modèle optique dans la théorie de la connaissance [qui] a eu pour conséquences non seulement de faire de la fantasmagorie l'instrument par excellence d'une hyperconnaissance sans cesse guettée ou contaminée par l'illusion, mais aussi de proposer à l'homme une voie de sortie hors de la temporalité tout à fait différente de celles que constituait, pour les civilisations dites "primitives", la réinstauration cyclique d'un temps primordial obtenue par la répétition des rituels et la récitation des mythes ». (1982 : p. 165) La fantasmagorie est « née des avancées scientifiques et technologiques, tout en gardant sa complexité avec la magie, les visions hallucinatoires et l'univers des apparitions fantomatiques » (Schmider, 2012) ; et on ne peut que constater, au tournant du XX^e siècle, un « envahissement de la scène spiritrice par l'ingénierie technique » et une « attention accrue d'une part non négligeable de la communauté scientifique à l'endroit des phénomènes occultes » (Baudoin, 2018). Comme au temps où les scientifiques pouvaient tout aussi bien être alchimistes, à l'instar de John Dee au XVI^e siècle (Mandosio, 2004), un inventeur et industriel comme Thomas Edison peut, entre XIX^e et XX^e siècle, mêler technoscience et passion pour les fantômes, faire à la fois partie des pionniers de l'industrie électrique et s'atteler à l'invention d'un appareil pour communiquer avec les morts, en enregistrant leurs voix - appareil qui sera nommé le *nérophone*. L'imaginaire spectral contemporain se retrouve donc avoir partie liée à l'évolution de l'ingénierie audiovisuelle et inversement, tout en entretenant des relations intimes avec la technologie. Les discours contemporains sur la technique se nourrissent en effet d'une approche téléologique essentialisée et fondée sur une ontologie à tendance dualiste. Pour exemple, le « traitement de l'information » cher aux amateurs cybernétiques ne manque pas d'avoir pour prémisses une séparation entre la forme et la matière utile à la légitimation d'un médium dont les ressorts et enjeux ne pourront dès lors être soumis qu'à un examen superficiel. Un système technique ainsi naturalisé s'accompagne d'un système de représentations corrélaté, avec les mises en scène, les attitudes et les capacités de jugement que cela implique.
- 12 Il est donc peu surprenant que le développement des « Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication » (NTIC) depuis la fin du XX^e siècle se soit lui aussi accompagné d'usages spiritistes (Trouillard, 2018), d'autant que les apparences immatérielles du réseau Internet ont de quoi faire prospérer l'imagination appliquée à ces domaines. Assis à son bureau, sur les « autoroutes de l'information³ », on peut « rouler » plus vite encore que l'automobiliste qui, comme l'écrivait George Orwell dans *Le quat de Wigan* (1937), pouvait traverser le nord de l'Angleterre sans penser une seule fois aux mineurs qui trimaient en-dessous, pourtant indispensables à cette échappée routière. Mais face à l'écran, l'époque est à une distorsion spatio-temporelle supplémentaire : une tension sensible entre la présence de l'absence et l'absence de présence. *Le Japon-Horror* s'est d'ailleurs bien saisi de cette ambiguïté, avec le film *Kairo* par exemple qui joue du fantôme comme d'une métaphore pour illustrer l'usage de l'ordinateur par des jeunes gens qui s'en trouvent poussés à l'isolement et au suicide (Kurosawa, 2001) ; le film se terminant dans une Tokyo désaffectée, un territoire bien matériel, un corps spatial pourrait-on dire, d'où les humains se sont volatilisés, ne laissant qu'une trace noire sur le bitume. Mais où sont-ils donc passés ?



1.2. Le « technosolutionnisme » de l'écologie spectrale

- 13 Si les esprits sont immatériels, comment les trouver, les percevoir, les entendre, les sentir, dans un environnement bien matériel ? L'écologie du fantôme a elle aussi son technosolutionnisme⁴ et les YouTubeurs chasseurs de fantômes ne comptent pas sur l'accident d'une impression photographique pour saisir une présence paranormale. Il existe un véritable kit du reporter de spectres. Et à un art moderne de faire parler les fantômes soutenu par quelques innovations techniques relatives au son et à l'image, succède peu à peu, dans le développement du système technique industriel, un équipement qui devrait permettre de faciliter l'enregistrement d'un tel phénomène, voire de « rentrer en communication » avec les esprits. Il s'agit en fait généralement d'outils qui ne sont pas a priori conçus pour une telle activité, mais qui trouvent dans l'exercice de celle-ci une raison d'être connexe, rejoignant ainsi l'ensemble technique relatif à la chasse audiovisuelle aux fantômes, comme si – encore une fois – l'industrie audiovisuelle et la communication avec l'au-delà étaient des activités consubstantielles. Tout comme Victor Hugo cherchait à entrer en contact avec les spectres par le truchement du papier et de la plume, en usant du dispositif d'écriture automatique, le chasseur contemporain laisse parfois le caméscope filmer des heures, comptant, ce qui n'est pas dénué d'une certaine ironie, sur l'automatisation pour « saisir l'instant » paranormal qu'il n'aurait pas lui-même intercepté in situ. Il pourra en profiter une fois chez lui, installé devant son ordinateur. Il lui faudra pour cela un trépied et, si possible, une caméra infrarouge ou thermique. Pour également se donner la chance d'enregistrer « au cœur de l'action », il sera aussi équipé d'une ou plusieurs caméras prévues à cet effet, GoPro par exemple, venant enrichir le reste de l'appareillage : microphones, enregistreurs, systèmes d'éclairage. Pour certains, comme les membres de l'*European Paranormal Activity Society*, qui ont notamment mené leurs expériences à la Villa Carenzi, il faudra aussi s'équiper de t-shirts et de blousons portant le logo du club, ainsi que de casques de chantier. Si la plupart des chasseurs ne s'astreignent pas à un même uniforme, tous semblent en revanche faire leurs emplettes sur les mêmes types de sites marchands pour se munir du matériel nécessaire à la « captation » des présences spectrales.
- 14 On trouve cela sur Amazon, on peut aussi se rendre sur des sites plus spécialisés tels que Spirit Shop par exemple, lequel officie depuis le Périgord. On pourra ainsi acquérir une *Ghost Box*, système, comme on peut le lire sur Amazon, de

« balayages de fréquences radio pour générer des bruits blancs à partir des bandes GM et AM existantes, ce qui, théoriquement, peut fournir à une entité l'énergie dont elle a besoin pour être entendue. Lorsque cela se produit, vous pouvez entendre des voix ou des sons provenant de l'électricité statique dans sa tentative de communiquer ».

- 15 Il sera donc possible d'entendre ce que le fantôme souhaite dire par l'intermédiaire des bruits blancs produits, bruits blancs qui sont par ailleurs le fruit d'un processus aux résultats aléatoires et dont la combinaison résultera probablement de bruits parasites. Il faut donc un ingrédient supplémentaire : un peu d'imagination, une fois le volume amplifié et un son isolé, pour entendre le discours du spectre. Ce phénomène a un nom, la parabolodie : une illusion, auditive dans ce cas, résultant du fait qu'on cherchera des formes familières d'expression dans n'importe quel bruit. Quant à ceux qui voudraient se faciliter la tâche, ils peuvent directement acheter, pour le double du prix, un *Spirit Voice*. Il peut même y avoir une enceinte intégrée. Voici ce qu'on peut lire à ce propos sur le site de *Spirit Shop* :

« En fonction des variations électromagnétiques, les mots sont extraits à partir du dictionnaire interne, riche de plus de 2500 mots français et prononcés dans la langue de Molière (sic). Lorsque des perturbations du champ électromagnétique terrestre sont détectées, ces changements sont utilisés pour sélectionner 1 des 2500 mots prédéfinis. »

- 16 Tant que le fantôme ne disposera pas d'un vocabulaire trop étendu et parlera le français des concepteurs de l'appareil, cela s'avèrera peut-être efficace. Mais pour ne pas effrayer les enfants fantômes, il importera de se munir de l'ours en peluche contenant un mini pod générant son propre champ autour de l'antenne dissimulée dans sa tête. Utilisé tant par Jordan Perrigaud, parmi les stars françaises de la chasse aux fantômes, que par les chercheurs de l'EPAS, le jouet sera déposé au milieu d'une salle du bâtiment abandonné soumis à examen et s'éclairera notamment quand un enfant mort, rassuré par la présence de la peluche, s'approchera d'elle provoquant ainsi une vibration.

- 17 C'est orson n'est en vérité rien d'autre qu'une forme poluie et un peu plus sophistiquée de détecteur EMF, appareil employé dans le film *Ghostbusters* (Reitman, 1984) et largement répandu chez les chasseurs actuels. Il s'agit d'un magnétomètre (instrument de mesure de l'intensité ou de la direction d'un champ magnétique) qui trouve ici son utilité, car, de même que la présence d'un fantôme est littéralement censée faire « froid dans le dos », elle est aussi censée émettre des champs magnétiques.

- 18 Lorsqu'ils utilisent les technologies spirites, les YouTubeurs européens « le font en imitant, parfois explicitement, les chasseurs de fantômes de la télé-réalité américaine » (Georges, 2019). Par ailleurs, le fait même qu'ils utilisent des outils plus ou moins électroniques suffit pour eux à attester du caractère scientifique de leur recherche. Ainsi, Marcello Chichinato, président de l'association *History and Mystery Research* qui, tout comme l'EPAS, s'est rendue à la Villa Carenzi, explique que la seule façon d'avoir une approche honnête est d'aller sur les lieux et de répliquer les expériences qui y auraient été faites. Il poursuit ainsi :

« Dans notre activité, impossible de ne se fier qu'à ses yeux et à ses oreilles, il nous faut des outils, des technologies, des détecteurs, des caméras : la recherche est une passion, certes, mais elle se doit d'être la plus scientifique possible. »

- 19 Il ne s'agit donc pas seulement d'imiter les pratiques représentées dans diverses productions audiovisuelles, mais de se donner une légitimité grâce à l'usage d'outils techniques dont le véritable fonctionnement n'est en fait jamais discuté. Chercher des ondes de façon hasardeuse dans un bâtiment en ruine, tout en apportant avec soi de nombreux appareils eux-mêmes pourvoyeurs d'ondes parasitaires, est une activité qui semble exagérer les traits d'une mystification plus généralisée de la technologie contemporaine. Cette mystification semble parfois se nourrir de déposition, d'une impossibilité de percevoir clairement les tenants et les aboutissants d'un système technique industriel grouillant, sibyllin et pourtant devenu si ordinaire qu'il en a envahi le langage : pour « se reconnecter avec soi-même », certains conseillent de se libérer des « énergies négatives » afin de mieux « capter » les « ondes positives ».

- 20 Un site, tout aussi bien cliché topique de la zone de chasse ou – dans un autre genre – de « recueillement spirituel »⁶, peut alors devenir le laboratoire expérimental de la recherche à l'aveugle d'une présence impalpable ; laboratoire, mais aussi décor, terrain d'un jeu de rôle, lieu propice au *legend tripping*.

2. Le lieu commun du lieu fantôme

- 21 Le terme de fantôme, s'il désigne parfois une entité surnaturelle à proprement parler, fait souvent office de métaphore qui se rapporte notamment, en termes « spectro-géographiques » (Maddern, Adey, 2008), à la mémoire inarticulée qui hante un lieu, tels les fantômes des ruines industrielles (Adensor, 2008), au vestige d'un événement passé qui a laissé une trace matérielle - des « restes fantômes » (Suchet, 2016), ou encore aux traces laissées par des « territorialités défuntes » - des « frontières fantômes » (von Hirschhausen, 2017). « Villes-fantômes » et « lieu-fantôme » sont des expressions qui font par ailleurs partie du langage courant. Cette profusion métaphorique autour du fantôme est sans doute liée au charme de la ruine, à la fondation de laquelle préside « une expérience originale qui est la présence de l'absence » (Lacroix, 2008 : p. 31). De fait, il y a une forte dimension géographique du fantôme (Barthe-Deleozay et al., 2018). Du côté de la chasse au fantôme, non au sens métaphorique, mais bien au sens littéral, comment cela peut-il se traduire ?

2.1. Focus sur le cas de la Villa Carenzi : récupération et diffusion d'un cliché topique

- 22 Fictions commerciales et « histoires populaires » se nourrissent mutuellement (Goldstein, Grider, Thomas, 2007). Prenons le cas de la Villa Carenzi. Une colonie de vacances abandonnée ? Des enfants sont donc passés par là il fut un temps. Jusqu'ici, l'histoire se tient, mais quelle en sera la suite ?

- 23 Ce sont généralement des histoires semblables qui sont rapportées, sans qu'elles aient de sources précises et sans qu'on puisse remonter le moindre fil. On parle simplement de « témoignages » qui se succèdent : « On raconte que... ». On dit que... On s'épargne aussi la moindre vérification, tout en mentionnant parfois le défaut de sources historiques ; défaut de preuves qui vient immanquablement corroborer l'existence d'un véritable mystère.

- 24 Des enfants seraient morts dans un incendie. Depuis, des phénomènes étranges se produisent sur le lieu. En y pénétrant, il y a de cela des décennies, un groupe de garçons aurait été assailli par un froid glacial. Ils auraient alors vu sur les parois le dessin d'un individu crucifié avec une tête de coq ; et autour de lui, une ronde d'enfants. Des photos auraient été prises. Mais il n'en subsiste aucune trace : mystère supplémentaire. De toute façon, elles étaient apparemment déformées, floues ou décolorées. On raconte aussi que, la nuit, des cris ou des pleurs d'enfants s'échappent des ruines - lamentations que des ouvriers auraient eux-mêmes entendues tandis qu'ils travaillaient (de nuit ?) sur un chantier proche. Diverses personnes auraient en outre retrouvé de la buée sur leur voiture garée aux abords de l'ancienne colonie, buée dans laquelle se dessinaient des empreintes de mains d'enfants.

- 25 Hormis la représentation du crucifié à tête de coq entouré d'enfants dansant, le reste de l'histoire correspond à un schéma scénaristique fort répandu. Quant à la cause de l'incendie, deux versions s'opposent. La première évoque un bombardement de la colonie en 1943, date qui ne laisse soit dit en passant pas indifférent en regard des rafles ayant alors eu lieu en Italie, notamment dans le triangle Turin-Gènes-Milan, touchant des milliers de juifs, et probablement des centaines d'enfants, et impliquant notamment la reconversion en camps de diverses infrastructures dont des colonies de vacances (Spartaco Capogreco, 2016). Or, même si on ne peut que rester au stade de l'hypothèse, il est assez évident que des clichés topiques peuvent se nourrir d'un imaginaire situé historiquement et que certains espaces peuvent être porteurs d'une mémoire plus ou moins diffuse d'un traumatisme en une région donnée. Les légendes modernes peuvent tout autant relever de la culture « pop » que de la catharsis. Concernant le second cliché topique, il est quant à lui un peu plus folklorique : ce n'est plus une colonie de vacances, mais un orphelinat dans lequel des religieuses infligeaient de mauvais traitements aux enfants, ce qui peut aussi relever d'une mémoire traumatique diffuse l'une d'elles finissant même par mettre le feu à l'édifice, non sans les y avoir préalablement enfermés. Si les deux versions devraient être étudiées plus en profondeur, non pas seulement pour rétablir l'histoire factuelle de ce lieu, mais aussi pour chercher quelques possibles sous-jacents plus spécifiques à ce choix géographique et typologique, on ne pourra que remarquer plus généralement le succès du camp de vacances dans le cinéma horrifique : il y aura de nombreux films succédant à *Vendredi 13* (Cunningham, 1980), *The Burning* (Maylam, 1981), *Massacre au camp d'été* (Hiltzik, 1983). Le thème de l'orphelinat n'est lui-même pas en reste avec des films comme *L'échine du diable* (del Toro, 2001), *Saint-Ange* (Laugier, 2004) ou *L'Orphelinat* (Bayona, 2007). Les clichés sont ainsi valorisés, mobilisés, reproduits, et ainsi renforcés, poussant même parfois le spectateur à vouloir se plonger lui-même dans l'intrigue dont ces lieux communs semblent naturellement se faire les porteurs.

Photo 1 : Villa Carenzi, ancienne colonie abandonnée



Crédits : Nathan Brenu, 2022

Photo 2 : Visite des vestiges de la Villa Carenzi



Crédits : Nathan Brenu, 2022

2.2. Des décors de cinéma

- 26 « Le monde, pour beaucoup, est devenu cinématographique. » (Staszak, 2014) Il existe d'ailleurs un tourisme consacré, le tourisme cinématographique, ou ciné-tourisme, quand le spectateur se déplace « pour participer à des activités ou visiter des lieux associés à l'industrie du cinéma » (Grenier, Lizotte, 2011). Il est par exemple possible aux États-Unis de payer une nuit pour « enquêter » dans la maison qui a

inspiré le film *The Conjuring* (Wan, 2013), là où l'agent immobilier aurait dit à la famille Perron en 1970, alors qu'ils achetaient les lieux, de toujours laisser la lumière allumée. Cette maison aurait été vendue en 2019 à Jenn et Cory Heinen pour 439 000 dollars. Leur fille a alimenté un compte TikTok pour montrer les phénomènes paranormaux dont ils auraient été à leur tour les témoins²⁷ ; et ils auraient revendu la maison 1,57 million de dollars au début de l'année 2022²⁸. La nouvelle propriétaire, Jacqueline Nunez, a repris l'activité lucrative qu'ils menaient eux-mêmes. Pour 960 dollars en semaine, et 1280 dollars le week-end, il est possible d'aller y passer une nuit avec un groupe d'amis. Mais si l'on veut y réaliser des films pour ses *followers*, il faudra rallonger de 240 dollars en plus par nuitée, et 540 si c'est en fin de semaine²⁹. Ici, l'industrie audiovisuelle, créatrice d'imaginaire, influe donc directement sur la valeur d'échange d'une portion d'espace, source de désir devenue objet économique consommable ; et l'on ne se contente pas de faire payer un moment de *legend tripping* dans un lieu du cinéma d'horreur, mais l'on facture également la nouvelle retransmission de ce lieu sur les plates-formes Internet, pratique d'agiotage médiatique qui réallimente à son tour le *legend-telling* initial.

- 27 Ainsi se valorisent des lieux de tournage, ou des lieux de tournage potentiels, bien au-delà du domaine de l'épouvante. À Castellabate, dans le Cilento, là où a été tourné le remake italien de *Bienvenue chez les ch'is*, intitulé *Benvenuti al Sud* (Miniero, 2010), on ne compte plus les indications rappelant telle ou telle scène du film ; et à Dubrovnik, les touristes affluent pour visiter le Port-Réal de la série *Games of thrones*. Faire venir un tournage cinématographique sur le territoire est en outre un enjeu économique de poids. Il s'agit d'un marché concurrentiel dans lequel il faut se démarquer, au risque dans le cas de la capitale croate d'accentuer encore les effets du tourisme de masse.
- 28 Pour revenir du côté de l'Italie, il existe une association nommée Film Commissions, composée de vingt commissions présentes sur l'ensemble du territoire et dont l'objectif est de faciliter les tournages internationaux³¹. À cette fin, des lieux potentiels sont sélectionnés et font l'objet d'un spot publicitaire qui ne manque pas de mettre en avant leur caractère de clichés topiques. Ainsi, en Sardaigne, il est possible de tourner à Bosa, petite ville autour d'un fleuve se jetant dans la mer. La vidéo montre trois femmes en train de tisser dans une rue étroite. Le village d'Orani est quant à lui représenté vide, sans automobiles, figé, comme hors du temps, et pourrait servir au spectacle d'une forme d'« authenticité ». Et qui veut tourner au milieu des ruines peut choisir celles des mines d'Argentiera, ou bien un hameau abandonné proche de Teulada³². Dans la même veine, la Film Commission d'Émilie-Romagne met à disposition sur son site un catalogue spécifiquement consacré aux lieux désaffectés : camp de concentration, centrale électrique, cinéma, distillerie, château ou encore hôpital psychiatrique³³. Chaque région en fait de même, les anciennes mines étant particulièrement à l'honneur en Sicile³⁴ quand ce sont plutôt les villas, les châteaux et les hôpitaux qui pourraient servir de décors dans le Piémont. Pour cette dernière région, les filtres de recherche sont, notons-le, particulièrement affinés. Il est en effet possible de choisir le lieu non seulement selon l'époque, la typologie, le style, l'état, mais aussi selon l'ambiance sociale : aristocratique, haute, moyenne ou petite bourgeoisie, élégante, populaire, traditionnelle, informelle, authentique ou même alternative³⁵. Il y en a pour tous les goûts, tous les scénarios, et tout lieu, par association d'idées, porterait a priori un certain esprit codifié, serait de fait marqué par un imaginaire commun.
- 29 En ce sens, les ruines contemporaines, si elles peuvent créer du malaise dans ce qu'elles semblent révéler de notre civilisation (Somhegyi, 2014), ne manquent pas de fasciner. Elles sont mobilisées par les auteurs de science-fiction (Musset 2019), comme illustration d'une civilisation qui ne serait plus que le fantôme d'elle-même, avec de nombreux films « post-apocalyptiques » à la clé. Du fait de leur « extrême labilité », elles se prêtent au « travail de l'imagination » (Lacroix, 2008 : p. 37) et font l'objet d'une « poétique de la destruction » (Egaña, Schefer, 2015). Comme à l'époque du romantisme, elles révèlent un état de crise tout en invitant à l'expérience de la perte (Lacroix, 2007). Et elles ne manquent d'ailleurs pas de succès de nos jours, comme en témoigne l'appétence pour l'urbex. Les visiter en personne, sans se limiter au visionnage des représentations picturales, photographiques ou filmiques dont ils peuvent faire l'objet, c'est en outre éprouver la rugosité de ce paysage géographique, pour leur appliquer la métaphore développée à un autre propos par le géographe Roberta Cevasco (2013). Paysage géographique, mais aussi audiovisuel, pourrions-nous ajouter, quand leur arpentage, voire le *legend-tripping* en acte, se mettent eux-mêmes au service d'une nouvelle médiatisation par des images.
- 30 Ce processus, qui concerne tout autant le tourisme que le tourisme macabre, est facilité par la croissance de l'industrie audiovisuelle et la colonisation de l'imaginaire qu'elle porte avec elle. Le web exalte la collectivisation et la codification des spéculations fantastiques (Kinsella, 2011). Façonnement d'une mémoire collective qui ne manque pas de toucher le lieu : en ce qui concerne la chasse aux fantômes, tout lieu hanté visité, une fois « posté » sur YouTube, s'apparente à un monument macabre. « Toute construction, quelle que soit sa destination, peut-être promue monument par les nouvelles techniques de "communication". En tant que telle, sa fonction est de légitimer et d'authentifier l'être d'une réplique visuelle, première, fragile et transitive, à laquelle est désormais déléguée sa valeur. Peu importe que la réalité bâtie ne coïncide pas avec ses représentations médiatiques ou avec ses images rêvées. » (Choay, 1992 : p. 19) La photo ou la vidéo nous a donné d'un lieu, ou même d'un type de lieu, comme les colonies abandonnées ou les maisons hantées, sa valeur monumentale et son « ambiance ». Dès lors, même s'il prend le risque d'être déçu s'il ne se met dans l'état psychique nécessaire à la sensibilité spectrale, le spectateur se déplaçant à son tour cherchera à trouver ce que l'annonce audiovisuelle lui suggèrerait. Il fera en outre ses propres images - qui ne sont en fait que la reproduction d'innombrables précédentes - afin de montrer, voire de s'en convaincre lui-même, qu'il y était bel et bien, ce qui se traduit généralement par une facilité de langage diffuse : il a « fait » la Villa Carenzi, comme d'autres diront qu'ils ont « fait » Venise. Ainsi peut se transmettre la valeur touristique d'un lieu à l'époque de sa reproductibilité technique.

Photo 3 : L'ancien dortoir de la Villa Carenzi



Crédits : Nathan Brenu, 2022

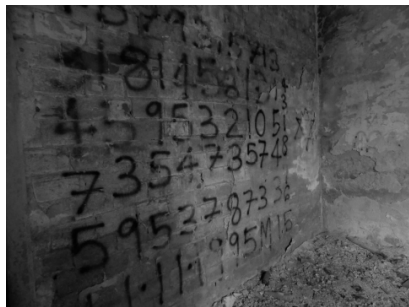
3. Les fantômes de la communication

- 31 La chasse aux fantômes contemporaine ne se nourrit pas seulement des lieux communs liés à la désaffectation d'un bâti et à quelques schémas scénaristiques en vogue. Ses stratégies de légitimation reposent également sur d'autres caractéristiques de l'industrie audiovisuelle. Si les chasseurs entretiennent un rapport étroit avec une certaine ingénierie technique, dans l'objectif notamment de communiquer avec « l'au-delà », ils emploient également des outils audiovisuels pour (re)transmettre leurs enquêtes *in situ*, tout en comptant sur un certain rapport diffus à l'espace médiatique, un effet de proximité virtuelle.

3.1. La perception du lieu transformée par la production audiovisuelle

- 32 Dans le château de Fougeret, dans la Vienne, il est possible de passer la soirée avec un médium. Au château Puymartin en Dordogne, on pourra tenter de parler à la dame blanche. C'est aussi là un cliché topique qui se monnaie et, si ces châteaux ne sont nullement abandonnés, ils s'arriment eux aussi à une histoire passée, tout comme les ruines. Mais encore faut-il, pour que l'expérience de Jordan Perrigaud et de l'Influenceuse EnjoyPhoenix au château de Fougeret en 2021 puisse être convenablement mise en scène, qu'ils éteignent la lumière et se servent de leurs propres lampes³⁶.
- 33 La création d'une certaine ambiance semble en effet nécessaire à la bonne marche d'un *legend tripping* médiatisé par des images. Retournons à la Villa Carenzi. Il s'agit tout simplement d'une ruine dans une forêt, une colonie de vacances de l'époque fasciste abandonnée dans des décennies d'après-guerre, comme de nombreuses colonies par ailleurs³⁷. Il faut garer la voiture un peu en amont, puis finir à pied. Les arbres sont hauts. La végétation a gagné sur les bâtiments qui s'écroulent. L'un d'eux n'a plus de toit. Dans celui qui en conserve un, il faut se hisser sur ce qui reste d'un escalier effondré pour atteindre la salle de l'étage : une simple salle rectangulaire au demeurant. Il y a bien des graffitis, certains se voudraient mystérieux, des codes, des formes bizarres ou monstrueuses, mais rien de très remarquable : on retrouve ce type de représentations dans de nombreux lieux abandonnés³⁸, endroits qui se prêtent idéalement à ces modes d'expression. Mais ces pratiques, qui entendent participer à la création d'une ambiance horrifique, semblent plutôt démontrer que les fameux « rites sataniques » qui prendraient place dans cette sorte d'édifices³⁹ ne sont fort probablement que des jeux d'adolescents ou de jeunes adultes venus se faire peur, et/ou faire peur à leur suite.

Photo 4 : Graffiti de la Villa Carenzi



Crédits : Nathan Brenu, 2022

Photo 5 : L'escalier pour monter au dortoir








Crédits : Nathan Brenu, 2022

- 34 Maintenant, il est évident que l'effet n'est pas le même lorsqu'on lit une telle description de la Villa Carenzi et qu'on regarde une des vidéos YouTube qui lui sont consacrées. Il s'agit pourtant de vidéos réalisées avec peu de moyens et de savoir-faire, mais le caractère de reportage, dans lequel la caméra peut trembler et les protagonistes s'activer, crée un effet de proximité avec eux ; le même effet, assez efficace, qui est ouvertement recherché dans les films d'horreur de *found footage* comme *Le Projet Blair Witch*, *REC* ou *Paranormal Activity*. L'usage du grand angle est évité, ce qui installe une pression spatiale, un manque de visibilité d'ensemble, propice à l'instauration d'un climat plus ou moins oppressant, à la représentation d'une situation dans laquelle tout peut arriver sans qu'on le voie survenir. Ce dispositif visuel, incluant diverses caméras, dont des caméras d'action, comme la GoPro, au plus proche du lieu et des acteurs, facilite en outre un processus d'identification. Le spectateur a l'impression de participer à la « chasse ». Et cette « chasse » se déroule généralement de nuit, ce qui accentue les effets de réduction du champ de vision. L'usage de lampes de poche et de caméras à vision nocturne ne manque dès lors pas d'ajouter un ingrédient supplémentaire au dispositif initial de tension spatiale recherchée.

Notes

- Pour 690 euros, il est en effet possible, grâce à Viator, filiale de la multinationale Tripadvisor, de passer « une soirée romantique dans l'une des villes les plus romantiques du monde » ; ou, pour 400 euros de moins, de faire sa demande en mariage devant la tour Eiffel ou dans « un autre décor glamour », poursuivi deux heures durant par « un photographe professionnel qui capture votre promenade romantique à env. 130-150 photos ».
- C'est un des postulats de son ouvrage à succès *Petite poucette* publié en 2012, mais il avait déjà émis une telle idée dans les pages de *L'Expansion* en 2000, et il continua de le faire lors de diverses conférences, comme celle qu'il prononça fin 2007 devant des chercheurs de de l'INRIA.
- Pour reprendre l'expression popularisée par Al Gore dans les années 1990.
- Le technosolutionnisme, concernant la question écologique, est une foi en l'innovation des techniques industrielles pour résoudre des problèmes posés par l'évolution même du système technique industriel.
- <https://www.piacenza24.eu/hmr-villa-carezni/>, mis en ligne 7 octobre 2021, traduit par l'auteur.
- Il existe de nombreux stages de « reconnection à soi et à la nature guérisseuse » dans des « lieux uniques en pleine nature » : là aussi, l'imaginaire spatial est nourri de clichés topiques.
- Les histoires ont surtout circulé sur les réseaux « sociaux », notamment sur Facebook. On notera qu'en dehors de cela, mis à part les diverses vidéos et deux – trois articles de sites indépendants, parmi lesquels une contestation de ce tourisme macabre et l'effet de dégradation de l'édifice qui lui est prêté (<https://arzyncampo.altervista.org/lombr-lunga-della-fantasmia-su-bobbio-a-villa-carezni-piangono-bambini-morti-e-defunti-decenni-fa/>), le relais est surtout le fait de la presse locale : <https://www.lpiacenza.it/social/come-nascono-le-leggende-e-i-misteri-hmr-a-villa-carezni-per-una-notte-di-ricerca.html>, mis en ligne le 4 octobre 2021 ; <https://www.piacenza24.eu/e-tremendo-stare-qui/>, mis en ligne le 2 février 2019 ; on le plus anecdotique POP <https://ilgiornalepopolare.it/gli-spettri-dei-bambini-di-bobbio/>, mis en ligne le 19 janvier 2020.
- <https://www.tiktok.com/discover/heimen-conjuring>
- <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/La-maison-de-l-horreur-de-The-Conjuring-vient-detre-vendue-pour-15-million->, mis en ligne le 31 mai 2022. Notons que cet article est illustré par la maison qui est utilisée dans le film et non celle dont il est réellement question, où l'histoire se serait « vraiment » déroulée.
- <https://www.theconjuringhouse.com/experiences-offered-at-the-conjuring-house>
- <https://www.italianfilmcommissions.it/chi-siamo/>
- <https://www.sardegnafilmcommission.it/>
- <https://cinema.emiliaromagnacultura.it/it/er-film-commission/location/>
- <http://www.siciliafilmcommission.org/en/locationguide>
- <https://www.fctp.it/location.php>
- <https://www.youtube.com/watch?v=EHTvyyJLbPM>, mis en ligne le 18 juillet 2021.
- Deux rencontres internationales ont notamment traité dernièrement de la question des colonies de vacances abandonnées: « Architectures du tourisme social : entre histoire(s) et devenirs », ENSA Nantes, 4-5 juillet 2022, et « Towards New Summer : Past, Present and Future of Holiday Camps for Children in Europe », Ravenna (Université de Bologne), 25-26 septembre 2022.
- Un cas d'ambiance horrifique plus poussif est par exemple celui de l'église de l'ancien bourg abandonné de Borgo Schiro en Sicile, tout près de Corleone. On notera également qu'il existe un jeu (nécessitant de la patience) consistant à se cacher non loin d'un lieu abandonné et de s'y introduire à la suite d'un visiteur afin de tenter d'effrayer ce dernier (portes qui claquent, pas, ombres). C'est par exemple ce qu'a vécu l'auteur de ses lignes en 2022 lors d'une visite de la colonie de vacances abandonnée S'ampulla dans les hauteurs d'Osciri, en Sardaigne, même si l'opération fut plutôt un échec : je n'étais pas dans l'état de croyance requis et j'ai fini par trouver la voiture de mes « fantômes » cachée derrière un mur à quelques pas de la colonie.
- On aurait retrouvé une poule égarée dans les ruines de la Villa Carezni, mais là encore il n'y a aucune source directe.
- Sur cette vidéo à 5:38 : https://www.youtube.com/watch?v=IV_lth8NNU&t=463x, mis en ligne le 23 janvier 2019.
- C'est aussi la sentence avec laquelle un journaliste de France 3 Pays de la Loire clôt son reportage sur le chasseur de fantôme Jordan Perrigaud : <https://www.youtube.com/watch?v=Ak3hYSTS6E>, mis en ligne le 5 mars 2022.
- <https://www.piacenza24.eu/e-tremendo-stare-qui/>, mis en ligne le 2 février 2019 ; traduit par l'auteur.
- https://www.francetvinfo.fr/france/frissons-polltergeists-et-vidéos-la-paranormale-activité-des-chasseurs-de-fantômes_743691.html, mis en ligne le 28 novembre 2014.
- <https://www.piacenza24.eu/hmr-villa-carezni/>, mis en ligne le 7 octobre 2021 ; traduit par l'auteur.
- Comme il est dit au début de cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=iHFQ3Bb9OXo>, mis en ligne le 17 avril 2022.
- Pour un long exposé sur la différence, voir par exemple ce site italien : <http://www.progettoserp.com/chi-siamo/ricercatori-vs-ghost-hunters-una-sottile-differenza/>, mis en ligne le 22 mai 2015.
- Sa chaîne YouTube compte 3,7 millions d'abonnés en 2023.
- <https://www.youtube.com/watch?v=aYXmTECuUc>, mis en ligne le 9 mars 2019.

Table des illustrations

	Titre Photo 1 : Villa Carezni, ancienne colonie abandonnée
	Crédits Crédits : Nathan Brenu, 2022
	URL http://journals.openedition.org/tem/docannexe/image/10637/img-1.jpg
	Fichier image/jpeg, 512k
	Titre Photo 2 : Visite des vestiges de la Villa Carezni
	Crédits Crédits : Nathan Brenu, 2022
	URL http://journals.openedition.org/tem/docannexe/image/10637/img-2.jpg
	Fichier image/jpeg, 252k
	Titre Photo 3 : L'ancien dortoir de la Villa Carezni
	Crédits Crédits : Nathan Brenu, 2022
	URL http://journals.openedition.org/tem/docannexe/image/10637/img-3.jpg
	Fichier image/jpeg, 232k
	Titre Photo 4 : Graffiti de la Villa Carezni
	Crédits Crédits : Nathan Brenu, 2022
	URL http://journals.openedition.org/tem/docannexe/image/10637/img-4.jpg
	Fichier image/jpeg, 244k
	Titre Photo 5 : L'escalier pour monter au dortoir
	Crédits Crédits : Nathan Brenu, 2022
	URL http://journals.openedition.org/tem/docannexe/image/10637/img-5.jpg
	Fichier image/jpeg, 276k

Pour citer cet article

Référence électronique

Nathan Brenu, « Esprit (des lieux), es-tu là ? Imaginaire spectral, lieux fantômes et industrie audiovisuelle », *Territoire en mouvement Revue de géographie et aménagement* [En ligne], 57 | 2023, mis en ligne le 19 juillet 2023, consulté le 31 mai 2024. URL : <http://journals.openedition.org/tem/10637> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tem.10637>

Auteur

Nathan Brenu
Maître de conférences associé
ENSA Nantes
6 quai François Mitterrand
44200 Nantes
nathan.brenu@nantes.archi.fr

Droits d'auteur



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.