



« Deep Nostalgia » : une question de Relations Publiques Posthumes à l'époque de l'Hyperréalité

**Alexandra Bardan, Faculté de Journalisme et des Sciences de la
Communication, Université de Bucarest**

Je regarde, sur une page web, cette photo en noir en blanc, aux coins légèrement arrondis. Depuis, une jeune femme vêtue de blanc, avec un chignon bas et bouffant « années 60 », me regarde dans les yeux. L'image s'anime. La femme me sourit, puis cligne ses yeux, baissant le menton en émotion, détourne son regard, puis me sourit à nouveau. On ne se connaît pas, et pourtant elle me sourit comme si elle me connaissait depuis des décennies.

Mais son sourire ne m'est pas adressé, tout comme il n'est pas réel : c'est un projet digital lancé en fin février 2021 et appelé de manière suggestive « Deep Nostalgia ». Cette application web est fournie par le site de généalogie MyHeritage au but d'animer d'anciennes photos de famille à l'aide des technologies d'intelligence artificielle. Devenu rapidement viral sur les réseaux sociaux, dont notamment Twitter, « Deep Nostalgia » a suscité des réactions mitigées, parlant des résultats fascinants, mais également effrayants (Hern ; Mason). Ceux-ci ne relèvent pas tellement de l'association avec les pratiques de « deepfake » qui mappent le visage d'une personne sur la figure animée d'une autre, que plutôt des fonctions du service, qui génèrent des résultats controversés, comme d'ailleurs le note le site du projet (MyHeritage). Une troisième variable vient du côté des utilisateurs, qui ont contribué à la popularisation de « Deep Nostalgia » avec des portraits animés des plus bizarres, tels un personnage du jeu vidéo Warcraft, des figurines en plastique, un portrait allégorique en légumes d'Arcimboldo,

et enfin, et surtout une version animée « du tristement célèbre buste de Cristiano Ronaldo, par exemple, qui est aussi angoissante que la version statique » (Hern).

Mon argument propose de déconstruire cette nouvelle forme de l'Écran Total avancée par « Deep Nostalgia », me situant dans la lignée des lectures critique que Jean Baudrillard portait sur la condition postmoderne, où la réalité est déplacée par des couches de copies, de simulations et de simulacres. De mon point de vue, « Deep Nostalgia » apparaît comme un « enfant terrible » de l'hyperréalité, de la sorte que la technologie même qui sous-tend cette application web est positivée et hyper-réalisée : on se délimite explicitement de tout abus d'usage, comme la création de vidéos « deep fake », avec une promesse qui souligne que seule la nostalgie devrait être générée par l'intelligence artificielle, par l'animation des personnes disparues depuis longtemps, et non pas le portrait des vivants (MyHeritage).

Apparitions digitales de l'au-delà : quelques repères

L'idée de faire apparaître, sous diverse formes, les figures des défunts n'est certainement pas nouvelle, et l'art funéraire en fournit un solide fil rouge qui traverse les siècles. Mon intérêt est d'examiner quelques instances du régime postmoderne de l'hyperréalité qui ont relié le monde des vivants à celui des disparus. Ici le showbiz n'en manque pas d'exemples.

En 1991, la chanteuse américaine Natalie Cole, aidée par son producteur David Foster, a « ramené » son défunt père Nat King Cole, pour créer une reprise du hit *Unforgettable*. La nouvelle version était un « duo virtuel » de Cole et de sa fille, et lançait, grâce aux technologies numériques, une pratique devenue courante dans l'industrie de la musique (Perrone). Il a fallu près de vingt ans pour que l'image des artistes décédés soit simulée sur scène. En 2012, le festival de Coachella marque un premier essai, en mettant, aux côtés de Dr. Dre et Snoop Dogg, la figure générée par ordinateur du rapper Tupac, disparu seize ans auparavant. La technique employée était une projection bidimensionnelle utilisant une astuce théâtrale du 19ème siècle appelée « Pepper's

Ghost ». Le gros du travail a été en fait la création et l'animation de l'image de Tupac, en appelant des compétences multiples d'effets numériques (Dodson). D'autres figures virtuelles ont suivi, afin « chanter live » lors de concerts : le rapper Ol' Dirty Bastard en 2013, Michael Jackson aux « Billboard Music Awards » en 2014, la chanteuse latine Jenni Rivera en 2016. La projection du rocker Dio, assisté par son groupe en live, a fait ses débuts au festival de Wacken, en Allemagne, 2016, concert qui a été suivi d'une tournée mondiale à partir de 2017 (Kaufman). La figure virtuelle du légendaire soliste rock Roy Orbison a été accompagnée d'un orchestre live à Los Angeles, en 2018, avec un spectacle comprenant 65 minutes et 16 chansons, étant consigné parmi les premiers concerts complets à projeter l'image d'une star disparue (Lee). L'avenir des performances posthumes s'articule ainsi sur des spectacles employant la réalité virtuelle et d'autres technologies musicales et visuelles.

Les interactions volontaires des personnes endeuillées avec les comptes de médias sociaux des bien-aimés disparus éclairent une autre instance du lien avec l'au-delà : il s'agit de la prolongation de l'attachement avec le/ la défunt(e), qui s'inscrit dans les limites (plus ou moins explicites) des réseaux en ligne. Recherches sur ce sujet ont exploré trois types d'interaction entre la personnalité digitale du défunt et les vivants (Meese *et al.*) : (1) celle médiée par un substitut humain, (2) l'action des logiciels autonomes et semi-autonomes et (3) les services de présence algorithmiques où l'intelligence artificielle crée une forme revivifiée du défunt. Quels sont alors les défis qui entourent la présence virtuelle posthume ? Les exemples suivants illustrent les aléas de l'interaction médiée par une autre personne ou une équipe.

Les comptes de médias sociaux des célébrités décédées rassemblent des larges communautés de fans. Ceux-ci interagissent autour de l'héritage artistique et culturel promu en ligne par des équipes spécialisées en marketing, qui fournissant également des moyens pour monétiser ce patrimoine. C'est aussi une raison pour laquelle la liste annuelle Forbes des célébrités décédées les mieux rémunérées en 2020 compte des personnalités qui sont disparus bien avant l'avènement de l'Internet : en 8^{ème} place

figure Bob Marley, décédé en 1981 et en 5^{ème} place se situe Elvis Presley, péri en 1977 (Berg).

Ces interactions médiées peuvent, cependant, produire des ruptures étranges, tel le cas d'une série de tweets posthumes émanant du compte d'un membre du Parti républicain : Herman Cain, décédé le 30 juillet 2020 du Covid-19. Une semaine après le tweet qui annonçait les funérailles de Cain, le 7 août, ce même compte, portant toujours le nom et la photographie de l'homme politique, partageait un lien vers une vidéo anti-Joe Biden. Bien plus, même après le changement de l'appellation du compte en « Cain Gang », un nouveau tweet relativisait la mortalité associée au Covid-19, malgré le fait que Herman Cain lui-même soit mort du virus quelques semaines auparavant (Andrews). Un autre tweet envoyé « depuis la tombe » appartient au compte de Michael Jackson, qui publiait un message de nouvel an pour tous ses fans, le 31 décembre 2019 (Dhote). Outre les blagues, les trolles et les mèmes sur cette tentative de communiquer depuis l'au-delà, certaines réponses mettaient en perspective la couverture médiatique négative ouverte au cours de l'année par le documentaire *Leaving Neverland* : « Super bizarre. Et je n'oublie pas les allégations crédibles d'abus d'enfants. Mais bravo à votre équipe de relations publiques posthumes » (@Jumping_Cholla).

L'instrumentalisation des messages apparaît ainsi comme une arme à double tranchant : le contenu contradictoire des tweets par rapport au profil public de Cain semait la confusion et soulevait des questions éthiques, tandis que la perception a été positivée dans le cas de Michael Jackson, par la mise en vedette de la gestion de sa réputation posthume.

Relations Publiques Posthumes

L'histoire des relations publiques posthumes commence bien avant l'ère numérique, allant des nécrologies publiées dans les journaux jusqu'au cadrage des nouvelles concernant le décès d'une personne publique. Rappelons brièvement la création du prix Nobel, racontée comme une campagne de relations publiques posthumes avant la lettre

pour Alfred Nobel, qui aurait voulu que l'on se souvienne d'autre chose que de l'invention d'explosifs militaires (Lallanilla). Par suite d'une erreur documentaire, en 1888 des journaux ont publié la nécrologie d'Albert Nobel, au lieu de consigner la mort de son frère Ludvig. Un titre de presse tel « Le marchand de la mort est mort » aurait été le déclencheur pour qu'Alfred Nobel considère l'importance de sa réputation posthume.

Lorsque les relations publiques sont entrées dans l'ère digitale, le management de l'e-réputation posthume devient une activité planifiée d'aménager, sur le long terme, l'image publique et la relation entre une personnalité décédée et ses publics sur le web. L'émergence et la popularité des compagnies de gestion des personnalités digitales posthumes placent la commémoration et la mémorisation dans une économie élargie de start-ups innovantes (Meese *et al.* 416). Les nouvelles avancées technologiques déplacent le domaine d'intervention hors de la médiation humaine et offrent de services tels la création des avatars interactifs en ligne et l'engagement avec des identités posthumes gérées par l'intelligence artificielle. Avec ce développement du contexte techno-social, considèrent Meese *et al.*, les questions éthiques autour de l'interaction avec les morts s'inscriront dans l'urgence. J'ajoute ici une autre problématique, celle des relations publiques posthumes prises en charge par l'incarnation digitale autonome d'une personnalité publique et dont la mission principale serait de protéger la réputation du défunt.

La gestion de la réputation posthume des célébrités relève également de la maîtrise de la mémoire collective et de la censure historique, note le juriste Bo Zhao à partir d'une série d'études de cas où il éclaire le croisement du droit, de la politique et de la culture dans de nombreux procès de diffamation posthume (Zhao). La réputation de personnalités politiques controversées, tels des dictateurs décédés, devient un terrain de disputes historiques où partisans et opposants sont en conflit sur le problème de la gestion de la mémoire et de l'héritage socio-économique et culturel que le défunt a laissé à sa nation. Dans la plupart des cas, les partisans construisent « une mémoire et une identité désirées au moyen de l'oubli volontaire ou de la dissimulation d'un passé

sombre » (Zhao 62), imposant une réévaluation de la réputation de la personnalité disparue susceptible à modifier, sur le long terme, la mémoire collective et la narration de l'histoire publique. Lorsque les disputes autour de la réputation sont réglées parfois au tribunal, note Zhao, le web apparaît comme un nouvel espace de discussion publique sur le passé, libre d'arbitrage. La mémoire et la signification d'objets historiques sont remodelées dans l'environnement numérique, où plusieurs processus de remédiation interviennent à travers les pratiques sociales et collectives de partage en ligne.

Le 20e anniversaire de la chute des régimes communistes a suscité de nombreux types de souvenirs du passé. En Roumanie, des récits commémoratifs concurrents semblaient émerger de tous les coins de la société, tandis que les plateformes numériques et les médias sociaux ont fait écho et ont amplifié les histoires alternatives du passé communiste. Nicolae Ceaușescu, le dernier chef du parti communiste roumain, a été dépeint de manières multiples et contradictoires. Un regard sur la manière dont les médias sociaux participent à la (re)médiatisation des souvenirs de la période communiste a montré que différentes communautés digitales participent à l'élaboration de récits opposés du passé. Ces espaces encadrent d'une manière positive, voire nostalgique, ou au contraire, en clé ironique l'image de l'ancien dirigeant communiste : d'une part, c'est la page de Facebook « Nicolae Ceaușescu », créée en 2010 « à la mémoire du président de la République socialiste de Roumanie » et compte 117.927 abonnés ; de l'autre, on trouve la page « Ceaușescu's popular memes », qui rassemble 19.224 abonnés. Le discours binaire sur la période communiste prend ici la forme d'une communication parallèle, rappelant le modèle avancé par Eli Pariser, des « bulles de filtres », lorsqu'il y a peu ou pas d'intersection entre les deux communautés digitales évoquées (Bardan et Vasilendiuc). Les deux images-type, les deux modèles digitaux de réputation posthume de Nicolae Ceausescu coexistent sur Facebook sans se croiser ou entrer en conflit.

Des Avatars de la Nostalgie en Hyperréalité

Le focus de cette dernière section examine les artefacts technologiques produits avec « Deep Nostalgia » depuis la perspective des relations publiques posthumes. Cela rejoint également le cadre critique ouvert par Jean Baudrillard à propos de la simulation dans l'évocation cinématographique, où l'histoire est refaite pour ressembler à l'histoire, mais n'a plus rien à voir avec la réalité sur le terrain (Baudrillard 72-75). Considérons ainsi une hyperréalité d'une représentation de l'événement plus réelle que l'événement lui-même, à travers des costumes, des accessoires et des effets spéciaux, des angles de caméra, des filtres et de l'éclairage. *Mutatis mutandis*, l'expérience simulée de « Deep Nostalgia » s'ajoute à l'encadrement des technologies offrant des expériences plus intenses et engageantes qui concourent avec les grands récits (didactiques) de l'histoire. Sauf, peut-être, des cas qui impliquent la gestion de la réputation posthume des personnalités historiques controversées. Par exemple, Nicolae Ceaușescu.

En présentant l'application web « Deep Nostalgia », la compagnie MyHeritage vise explicitement deux questions éthiques liées aux technologies « deepfake » : l'absence de la parole, « afin de prévenir tout abus de ce type » et la question du consentement, demandant aux utilisateurs d'animer leurs propres photos historiques et non « des photos mettant en vedette des personnes vivantes, sans leur permission » (MyHeritage).

Dans les jours suivant le lancement de « Deep Nostalgia », une grande partie du buzz en ligne qui a alimenté la popularité de l'application provenait de l'animation de grands personnages historiques et d'expériences d'animation sur des sujets étranges, comme la statue de Cristiano Ronaldo évoquée plus haut. Les « résurrections » virtuelles de personnages célèbres tels Frederick Douglass, Oscar Wilde, Harriet Tubman, Alfred Einstein et bien d'autres ont reçu beaucoup d'attention sur Twitter (Mason). J'ai suivi un flux similaire d'animations partagées sur Facebook, mais parmi celles-ci il y en avait aussi des photos animées de Ceaușescu. L'une des photos avait les mêmes gestes et

attitudes que l'image de présentation utilisée sur la page principale de « Deep Nostalgia ». J'ai exploré alors plus en détail les outils offerts par l'application.

La photo d'un sujet choisi doit être téléchargée sur le site de l'application. L'image sera ensuite améliorée afin de mettre au point les photos floues, pour augmenter leur résolution et accentuer le visage du sujet. La fonction d'animation ajoute des expressions et des petits mouvements de la tête à partir d'une archive de neuf mouvements préenregistrés, et en trouvant les meilleurs pour la photo téléchargée. La personne bouge, clignote et sourit en fonction des variables incorporées dans les neuf modèles de base. Le 5 avril 2021, dix animations spéciales ont été ajoutées pour élargir l'éventail de mouvements et d'expressions. C'est par rapport à ces additions nouvelles que j'explore les limites de « Deep Nostalgia » dans une démarche de relations publiques posthumes pour, par exemple, Nicolae Ceaușescu (ou bien Mao, ou Lénine, ou Staline, ou Mussolini, ou Hitler ou etc.). Ainsi, avec les dix animations nouvelles on pourrait voir Ceaușescu (ou bien Mao, ou Lénine, ou Staline, ou Mussolini, ou Hitler ou etc.) qui sourit, qui danse en bougeant sa tête (avec deux modèles), qui fait un bisou, qui exprime gratitude, qui fait un bisou et un clin d'œil, qui bouge ses sourcils, qui communique son approbation, qui regard de côté ou qui exprime de l'empathie.

Une fois l'animation « Deep Nostalgia » (de Ceaușescu) a été créée, intervient le dilemme suivant : où la publier – sur la page qui promut une réputation posthume sérieuse ou sur celle basée sur les mêmes ?

Références

Andrews, Travis M. "The curious saga of the deceased Herman Cain's living Twitter account." *The Washington Post*. 31 Août 2020.

<https://www.washingtonpost.com/technology/2020/08/31/herman-cain-twitter-account>. Consulté le 12 avril 2021.

Bardan, Alexandra et Natalia Vasilendiu. "Representations of the Communist Period in Romanian Digital Communities: A Quest for Online 'Displaced Nostalgia'." in Lizardi, Ryan. *Subjective Experiences of Interactive Nostalgia*. New York: Peter Lang, 2019. 145-164.

Les auteur.e.s prennent la responsabilité de leur texte
All authors take responsibility for their publication

Baudrillard, Jean. *Simulacres et Simulation*. Paris: Editions Galilée, 1981.

Berg, Madeline. "The Highest-Paid Dead Celebrities Of 2020." *Forbes*, 13 novembre 2020. <https://www.forbes.com/sites/maddieberg/2020/11/13/the-highest-paid-dead-celebrities-of-2020/?sh=36422b0e3b4b>. Consulté le 12 avril 2021.

« Nicolae Ceausescu. » *Facebook*, <https://www.facebook.com/nicolae.ceausescu89>. Consulté le 12 avril 2021.

« Ceaușescu's popular memes. » *Facebook*, <https://www.facebook.com/ceausescumemes>. Consulté le 12 avril 2021.

Dhote, Tanvi. "Michael Jackson's 'Tweet From His Grave' Is Leaving Fans In Splits." *Republic World*. 2 Janvier 2020. <https://www.republicworld.com/entertainment-news/hollywood-news/michael-jacksons-tweet-from-his-grave-is-leaving-fans-surprised.html>. 8 avril 2021. Consulté le 11 avril 2021.

Dodson, Aaron. "The strange legacy of Tupac's 'hologram' lives on five years after its historic Coachella debut." *The Undefeated*. 14 avril 2017. <https://theundefeated.com/features/the-strange-legacy-of-tupacs-hologram-after-coachella/>. Consulté le 12 avril 2021.

Hern, Alex. "Deep Nostalgia: 'creepy' new service uses AI to animate old family photos." *The Guardian*. 1 mars 2021. <https://www.theguardian.com/technology/2021/mar/01/deep-nostalgia-creepy-new-service-ai-animate-old-family-photos>. Consulté le 12 avril 2021.

@Jumping_Cholla (JC). "Super Weird. And I'm Not Forgetting the Credible Child Abuse Allegations. But Thumbs up to Your Posthumous PR Team." *Twitter*. 2 janvier 2020, 2:29 a.m., https://twitter.com/Jumping_Cholla/status/1212531381194182658. 12 avril 2021.

Kaufman, Gil. "Tupac, Michael Jackson, Gorillaz & More: A History of the Musical Hologram." *Billboard*. 3 septembre 2017. <https://www.billboard.com/articles/columns/pop/7717042/musical-holograms-history-dead>. Consulté le 12 avril 2021.

Lallanilla, Marc. "The Dark Side of the Nobel Prizes." *Live Science*. 4 octobre 2013. www.livescience.com. <https://www.livescience.com/40188-dark-history-alfred-nobel-prizes.html>. Consulté le 8 avril 2021.

Lee, Wendy. "Must Reads: Roy Orbison hologram concert in L.A. invites awe and debate." *LA Times*. 6 octobre 2018. <https://www.latimes.com/business/hollywood/la-fi-ct-orbison-hologram-20181006-story.html>. Consulté le 12 avril 2021.

Mason, Jessica. "These Animated 'Deep Nostalgia' Photos of Dead People Are WILD." *The Mary Sue*. 1 mars 2021. <https://www.themarysue.com/these-animated-deep-nostalgia-photos-of-dead-people-are-wild/>. Consulté le 14 avril 2021.

Meese, James, *et al.* "Posthumous personhood and the affordances of digital media." *Mortality* 20.4 (2015): 408-420.

MyHeritage. *Animez vos photos de famille*. 2021. <https://www.myheritage.fr/deep-nostalgia>. Consulté le 14 avril 2021.

Perrone, Pierre. "Natalie Cole: Singer who performed the first 'virtual duets' with her late father Nat 'King' Cole." *The Independent*. 3 Janvier 2016. <https://www.independent.co.uk/news/obituaries/natalie-cole-singer-who-performed-the-first-virtual-duets-with-her-late-father-nat-king-cole-a6794906.html>. Consulté le 12 avril 2021.

Zhao, Bo. "Legal cases on posthumous reputation and posthumous privacy: history censorship, law, politics and culture." *Syracuse Journal of International Law and Commerce* 42.1 (2014): 40-122.

Alexandra Bardan est titulaire d'une licence en arts appliqués à l'Académie des Arts de Bucarest et d'un doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Sorbonne-Nouvelle Paris 3. Elle est chargée de cours à la Faculté de Journalisme et des Sciences de la Communication à l'Université de Bucarest, où elle enseigne des cours de « Design éditorial », « Photojournalisme », « Production d'images numériques » et « Publication assistée par ordinateur ». Ses recherches portent sur la communication visuelle, la nostalgie post-communiste, l'histoire sociale et la vie quotidienne dans la Roumanie communiste. Articles récents : Bardan, Alexandra (2020) *Nostalgia Waves: a Media Framing of Post-Communist Nostalgia in Romania*. *Polis*, 8(3), 35-50 ; Bardan, Alexandra. Vasilendiuc, Natalia. (2019). *Representations of the Communist Period in Romanian Digital Communities: A Quest for Online "Displaced Nostalgia"*. In R. Lizardi (coord.), *Subjective Experiences of Interactive Nostalgia* (pp. 145-166). Frankfurt: Peter Lang.