

édh  a

Vivre un Mensonge

Cemre Nomer

Directrice de M  moire : Val  rie F  lix

Mars 2021

REMERCIEMENTS

Mes remerciements se dirigent particulièrement vers Valérie Félix, qui se trouve être ma directrice de mémoire et mon mentor. Je lui suis très reconnaissante pour m'avoir suivie tout au long de cette période de création dans mon parcours artistique. J'aimerais vraiment lui exprimer ma profonde gratitude pour tout ce qu'elle a fait afin de rendre ce travail possible.

Je souhaite remercier Noemie Tagan d'avoir toujours été là pour moi.

J'aimerais également remercier ma mère Bahar Erkul et Fabien Ziegler pour le soutien moral et les réserves de café qu'ils m'ont mis à disposition.

Enfin un grand merci à mes professeurs ainsi qu'à l'économat de l'Edhélia pour m'avoir soutenue dans toutes mes idées de créations, et avoir toujours su trouver une solution aux problèmes que j'ai pu rencontrer lors de mes processus de création.

Depuis que j'ai commencé mes études universitaires, grâce à ou à cause de mes expériences personnelles dans la vie, j'ai été fascinée par le fait d'exister et/ou de ne pas exister. Lorsque je me posais la fameuse question de William Shakespeare « Être ou ne pas être », j'ai remarqué qu'en fait il pouvait y avoir un entre-deux, je ne parle pas de la vie végétative ; je parle de la virtualité.

Étymologiquement le mot « Virtuel » dérive du latin médiéval *virtualis*, issu du latin *virtus*; qui peut vouloir dire vertu, valeur ou aide. Il me semble que le terme *Virtuel* dérive plutôt du deuxième sens, la valeur¹ ; car même aujourd'hui on peut observer quelques usages du terme virtuel pour dire « Immatériel »; pour décrire un élément sans valeur ou sans correspondance concrète à la « Réalité ». Par exemple on cite souvent le « Bitcoin » comme une monnaie virtuelle , et cela est dû au fait qu'elle n'a pas de correspondance avec la réalité physique, car le bitcoin est quasiment intrapçable et donc c'est un des outils les plus souvent utilisés pour les transactions qui nécessitent un certain niveau de discrétion.

Si l'on se réfère au Larousse, la définition du mot « Virtuel » est « Qui n'est qu'en puissance, qu'en état de simple possibilité »² Ce qui me fascine dans cette description, c'est l'état simple de possibilité. Selon Olivier Grau, l'expression *Réalité Virtuelle* est un paradoxe, car « It describes a space of possibility or impossibility formed by illusionary addresses to the senses. »³ , alors il décrit un endroit possible, ou non, qui met en place des éléments d'illusions adressés à nos sens. Il se base sur notre réalité, mais on peut aussi y trouver des éléments dont nous ne sommes pas habitué à trouver dans notre quotidien. Partant de cet aspect de paradoxe de la réalité virtuelle, on peut peut-être dire que le virtuel est en effet réel, car c'est lié à la réalité physique comme des reflets d'un miroir. J'ai choisi le miroir comme exemple, car je trouve que quand on se regarde dans un

¹ Académie Française, *Dictionnaire de l'Académie Française, huitième édition* (1932 - 1935) , édition par Maurice Druon & Hélène Carrère d'Encausse.

² Claude Augé, *Le Petit Larousse*, Éditions Larousse, 2020

³ Olivier Grau, *Virtual Art From Illusion to Immersion*, Leonardo Book Series, 2003, page 15.

miroir, contrairement à un tableau, c'est un objet qui nous montre ce qui est en train de se passer à un moment bien précis, dans notre univers.

Dépendant de l'angle d'approche, il y aura inévitablement des déformations sur l'image que le miroir montre. Cela veut dire que même dans un reflet direct, lié à la perception de la réalité venant de nos propres yeux, il y aura des déformations, et c'est exactement là que le besoin du virtuel intervient.

Étant toujours curieux, l'être humain a été fasciné par les illusions depuis longtemps. Je dis curieux, car même durant l'antiquité, il voulait se créer une ambiance d'immersion en utilisant des illusions et des trompe-l'œil pour voir les choses différemment de la vie quotidienne, sur ce point on peut donner l'exemple de la Villa dei Misteri à Pompéi ⁴. Sur les murs on a des représentations de différents personnages en grandeur nature qui sont en train de regarder l'observateur, et cela rend la pièce complètement différente d'une villa régulière à Pompéi. Mais je n'arrive pas à m'empêcher de me poser la question « Pourquoi ? ». Pourquoi l'être humain a besoin d'être dans une réalité qui n'est pas la sienne ? Pourquoi nous avons le besoin de croire et nous laisser immerger au sein d'illusions ?

Dans *République*, Platon imagine une situation où se trouve des esclaves qui n'ont jamais vu la lumière du jour, et en tournant le dos à la sortie de la caverne, ils ne peuvent que voir les ombres des personnes qui y entrent et sortent. Naturellement les esclaves associent les ombres avec les bruits. Selon mon interprétation de cette allégorie ⁵, il n'existe pas une réalité, il peut seulement y avoir des couches d'illusions de ce qu'on considère réels. Pour moi cet exemple peut très bien décrire pourquoi on ressent le besoin de nous immerger dans des virtualités qu'on se crée. Cela est dû au fait que ces moments d'immersions nous offrent un échappatoire, une fuite de ce qu'on considère comme notre réalité. Cela veut dire que dans la vie de chaque être humain il y a des événements, des situations qui lui donnent des sentiments agréables et désagréables, et parfois au lieu d'une confrontation on préfère ne plus être dans cette réalité, et en construire une autre. Cela peut être le mensonge donné par un individu qui trompe son/sa partenaire, alors que la vérité est

⁴ Olivier Grau, *Virtual Art From Illusion to Immersion*, Leonardo Book Series, 2003, page 5.

⁵ Platon, *République*, Bordas Editions, [entre 388-387 avant J.C.] 1999

connue, cela peut être les 18 heures de jeux vidéos quotidiennes etc. J'aime bien penser que l'immersion est un besoin, car si on inspecte cet aspect assez soigneusement, on peut trouver des versions d'immersions dans chaque coin de la vie, et dans chaque étape historique depuis le début de la vie humaine sur terre. Et dans plusieurs cas, l'immersion et le mensonge travaillent ensemble, parfois c'est même dur de voir la différence entre les deux termes. Je trouve que ce couple de mots possède des buts similaires, le mensonge altère la vision de l'autre selon mes souhaits, et l'immersion est l'état dans lequel la vision est altérée.

Selon Harari, ce qui nous sépare des autres êtres, et qui nous donne la possibilité de dominer, c'est notre pouvoir de raisonnement ; cela veut dire qu'il nous est possible d'imaginer les conséquences de nos actions ⁶. L'imagination combiné à l'empathie est la base de tous les mensonges, car il faut d'abord prévoir les possibles conséquences de quelque chose qu'on a déjà fait (et dont on n'est pas très fiers), puis il nous faudra sentir un besoin de cacher/ créer une illusion, à partir d'un autre scénario. Le fait de vouloir cacher n'est pas forcément que pour les autres ; parfois se mentir devient un besoin. Par exemple si on regrette d'avoir fait quelque chose, pour pouvoir continuer notre vie tranquillement, on se ment. Les mêmes conditions sont valables pour un événement traumatisant (comme la perte d'un proche) ; selon Kübler-Ross ⁷, la toute première réaction qu'on donne, c'est le refus. Pour pouvoir vivre avec, on doit d'abord digérer les nouvelles, et jusqu'à qu'on y arrive, on se ment. Je trouve que l'immersion est très proche du mensonge dans ce sens-là. Souvent on a la tendance à voir l'immersion comme plutôt de manière positive, et les mensonges de manière négative ; par exemple on dit qu'un jeu vidéo est immersif pour décrire à quel niveau les développeurs ont réussi à nous intégrer dans le monde virtuel qu'ils ont créé. Mais si on découvre qu'un membre de notre famille est malade et qu'il nous l'a caché, même si c'est pour nous protéger, on a la tendance de s'énerver ou être déçu. Dans ce travail, on va d'abord parler de trois termes qui vont être importants pour pouvoir définir ce que

⁶ Yuval Noah Harari, *Sapiens; Une Brève Histoire de l'Humanité*, traduit en français par Pierre Emmanuel Dazzat, Editions Albin Michel, 2015

⁷ Elisabeth Kübler-Ross, *On Death and Dying*, Scribner Books, 2014 pages 34-122

peut-être le mensonge, et donner des différents exemples pour chacun ; la manipulation, l'illusion et la sincérité. Ensuite on va aborder le thème de l'inconnu pour pouvoir finalement venir à la mort. Pour conclure on va essayer de relier tous ces thèmes-là avec la corde du virtuel. Par contre, cela ne doit pas forcément dire que le thème du virtuel est un sujet qui appartient seulement à la conclusion de ce travail ; car j'ai essayé de toujours l'incorporer à l'arrière plan de chaque sujet qu'on abordera soit avec des exemples, soit avec des références.

« Mentir c'est de manipuler les représentations de celui d'en face. »⁸

Partant de cette définition du mensonge de Boris Cyrulnik, dans ce chapitre j'aimerais tout d'abord interroger l'étymologie et le sens de la *Vérité*, ensuite j'aimerais aborder trois thématiques spécifiques ; la Manipulation, la Sincérité et l'Illusion, car ces termes vont être cruciaux pour définir l'appropriation et les différents types de mensonges.

Je souhaite commencer ce chapitre en donnant la définition de la vérité, plutôt que celle du mensonge car comme l'a dit Jacques Lacan « La vérité ne peut se dire toute, qu'on ne l'a dit jamais qu'à moitié ». ⁹ Du coup selon lui, la vérité ne peut exister que si le couple mensonge-vérité existe. Si nous nous référons à la définition de la vérité donnée par le dictionnaire Latin-Français de Félix Gaffiot, la vérité est « La correspondance entre une proposition et la réalité à laquelle cette proposition réfère. »¹⁰

Dans tous les cas, comme mentionné avant, il n'est pas possible de séparer le mensonge de la vérité, car ce sont deux termes qui coexistent comme les plantes et l'oxygène, on ne peut pas avoir l'un sans l'autre. C'est pour cela, cette coexistence me pousse à penser que peut-être la réalité qu'on considère réelle est déjà altérée et la sincérité est contaminée par le mensonge.

⁸ Marie de Solemne, *La Sincérité du Mensonge, dialogue avec Boris Cyrulnik, Paul Lombard, André Bercoff et Christian Delorme* Le Grand Livre du Mois, 1999, page 28

⁹ Jacques Lacan, *L'Envers du Psychanalyse*, séminaire de 1969; version écrit établi par Jacques-Alain Miller, 1991

¹⁰ Académie Française, *Dictionnaire de l'Académie Française*, huitième édition (1932 - 1935) , édition par Maurice Druon &

Dans le documentaire *Développement de l'Enfant - Dans la Tête d'un Môme*¹¹ nous apprenons que l'on commence réellement à mentir à partir de 7-8 ans, mais apprendre à mentir est en fait un processus qui se fait entre 3-7 ans. En gros, le moment où l'on arrive à construire des phrases, on commence à mentir, ou faire des pratiques du mensonge.

Sur ce point, Cyrulnik souligne que mentir est une preuve d'intelligence :

« C'est une performance intellectuelle extrême qui exige que moi, menteur, je puisse me représenter les représentations de l'autre. Pour cela, il faut non seulement que je sois très intelligent, mais surtout que je sois respectueux de l'autre [...] En résumé, chez le psychotique, il n'y a pas du tout de représentations de l'autre et chez le pervers, il n'y a pas de respect des représentations de l'autre. Et mentir, c'est respecter l'autre. »¹²

Alors partant de cette description, j'ose dire que quelqu'un qui n'arrive pas à être empathique est quelqu'un qui ne peut également pas mentir, et ces deux situations sont souvent considérées comme des indicateurs des troubles psychiques.

Je trouve que la manipulation par le mensonge est un terrain compliqué, mais intrigant. Pour preuve, plusieurs séries télévisées se focalisent sur la détection de mensonges chez l'individu. On peut presque dire que c'est un superpouvoir désiré par beaucoup de gens, comme pouvoir voler ou être invisible, car toutes ces séries sont en fait des produits de fantasmes. On peut donner comme exemples la plupart des séries policières comme *Criminal Minds*, *Death Note*, ou des séries qui se focalisent sur un mensonge spécifique comme *The Affair*. Mais la série sur laquelle j'aimerais m'arrêter, c'est *Lie to Me*. *Lie to Me* est une série américaine de 2009 qui base son scénario sur Dr. Paul Ekman, un psychologue et professionnel du langage corporel de l'Université de Californie, qui existe réellement (dans la sé

¹¹ Luigi Marra avec Radio Télévision Suisse, *Développement de l'Enfant, Dans la Tête d'un Môme*, 2020

¹² Marie de Solenne, *La Sincérité du Mensonge*, dialogue avec Boris Cyrulnik, Paul Lombard, André Bercoff et Christian Delorme, Le Grand Livre du Mois, 1999, page 24

rie il s'appelle Dr. Cal Lightman). Ainsi, Dr. Lightman assiste la police en informant qui ment et qui dit la vérité, puisqu'il maîtrise le langage corporel et les micro-expressions. Par contre ce qui m'intéresse c'est davantage une étude qui fut menée sur la série, que la série elle-même. Tim Levine, professeur en communications, chef de département en Université d'Alabama, avec l'Université d'Etat de Michigan ont démontré que regarder *Lie to Me* aurait un impact négatif sur notre capacité à faire la part entre le vrai et le faux ¹³. L'étude « The Impact of Lie to Me on Viewers' Actual Ability to Detect Deception » s'est déroulée ainsi : 150 étudiants divisés en trois groupes de même taille devaient visionner un épisode de *Lie to Me*, de *Numb3rs* ou de n'importe quelle autre série policière. Les chercheurs leur demandaient ensuite d'écouter et de regarder douze sujets répartis équitablement entre menteurs et des gens honnêtes. Les sujets du groupe ayant regardé un épisode de *Lie to Me* furent moins précis que les autres dans l'analyse des éléments non verbaux. Ils se trompaient plus souvent, en intervertissant le mensonge avec la vérité et vice versa. D'après la recherche de Tim Levine et son équipe, regarder la série *Lie to Me* a une mauvaise influence sur les aptitudes de détection du mensonge et crée un scepticisme non nécessaire chez le spectateur. Je trouve cela très intéressant parce que c'est ironique la manière dont *Lie to Me* « propose » dans un sens d'apprendre à son public comment comprendre que quelqu'un ment à partir du langage corporel, mais pour finir il rend les gens tellement sceptiques sur les gestes et les mimiques des personnes qu'ils n'arrivent plus à différencier le vrai du faux ; alors on peut presque dire que la série *Lie to Me* nous ment ; puisqu'elle nous donne l'impression contraire que ce dont elle propose (intentionnellement ou pas).

Si je vous dis que le mensonge est une thématique qui m'a toujours intéressée, je crois que ma phrase en tant que telle serait un mensonge. Je suis une fille unique, et mon père n'habitait pas avec nous – moi et ma mère qui était de caractère dominant. Elle était professeure dans l'école primaire où j'étais également élève. Mes enseignants étaient tous des

¹³ Tim Levine, Hillary Shulman, Kim B. Serota, "The Impact of Lie to Me on Viewers' Actual Ability to Detect Deception", sagepub.com, 2010 https://www.researchgate.net/publication/249683312_The_Impact_of_Lie_to_Me_on_Viewers'_Actual_Ability_to_Detect_Deception

amis de ma mère ; alors je savais que tout ce que je faisais de bien ou de mal était signalé à ma mère. Pendant toute mon enfance, j'ai donc essayé d'éviter les mensonges, car ma mère n'avait aucune tolérance sur tout ce qui n'était pas sincère. Ce sujet m'évoquait même un peu de peur. Ce sentiment fait écho à l'ouvrage *Ethique de la Sincérité* par Elsa Godart :

« Je ne pense pas qu'on décide de philosopher la sincérité tout à fait par hasard. Avant d'en arriver là, j'ai dû faire face à de nombreuses déceptions d'insincérité. » ¹⁴

Cette phrase m'a spécifiquement intriguée. Dans ma vie aussi, j'ai fait face à des paroles d'insincérités et ce sont ces expériences qui m'ont poussée à m'intéresser à ce thème et à « philosopher la sincérité ». Lors de ma première année en Suisse une personne que je croyais alors proche de moi m'a menti sur son état de santé. Suite à cette nouvelle, pendant longtemps j'ai souffert d'anxiété reliée à la mort et d'insomnie puis, j'ai découvert assez tardivement que c'était un mensonge. Dans cette épreuve, mes sentiments et mes réactions par rapport à ce mensonge étaient physiquement réels, mais la nouvelle de cette mort était dans un sens « virtuel », car à partir du moment de la révélation du mensonge, elle incarna une « existence potentielle ». Pendant un moment, je me trouvais pratiquement dans une illusion, car je n'étais pas dans une réalité réelle, j'étais dans la réalité que cette personne avait créé de toute pièce ; et que j'avais acceptée sans me douter du mensonge. C'est à partir de cette expérience-là aussi que j'ai commencé à me poser des questions sur notre réalité physique – réelle ou potentielle.

La Manipulation

La manipulation est un terme assez compliqué à définir, car il a plusieurs sens selon le contexte dans lequel on vit ou la langue que l'on parle. C'est pour cela j'aimerais me concentrer seulement sur cette définition :

¹⁴ Elsa Godart, *Ethique de la Sincérité*, Armand Colin, 2020, page 17

« Action d'orienter la conduite de quelqu'un, d'un groupe dans le sens qu'on désire et sans qu'ils s'en rendent compte. » ¹⁵

Dans cette phrase, c'est surtout la fin qui m'intrigue, lorsqu'il est dit « [...] sans qu'ils s'en rendent compte. », car cela indique automatiquement que la manipulation se fait à deux. Pour manipuler, il faut moi et au moins quelqu'un d'autre. J'ai choisi la manipulation comme un des mes thèmes, car elle est très souvent réfléchie dans mes travaux artistiques. Par exemple, dans ma toute première installation (*Échappatoire*, 2019) j'avais essayé de construire un endroit assez claustrophobique et sombre ; les spectateurs devaient se guider entre les corridors étroits et noirs.



Échappatoire, La Chambre Cachée, 2019, photographie personnelle.

¹⁵ Académie Française, *Dictionnaire de l'Académie Française*, huitième édition (1932 - 1935), édition par Maurice Druon & Hélène Carrère d'Encausse

Toutefois, ce qu'ils ne savaient pas, c'est qu'il y avait une pièce cachée dans cet espace. Lors du jury, personne n'a découvert cette pièce, mis à part les personnes qui étaient présents lors de la construction de l'espace. En gros à partir de mon œuvre, j'ai orienté la conduite d'un groupe dans le sens que je désirais.

On peut se poser la question : Pourquoi essayer de diriger quelqu'un vers quelque chose ? Selon Harriet Braiker ¹⁶ il peut y avoir diverses raisons qui nous poussent à manipuler :

L'ambition

Besoin d'être une figure d'autorité

Manque de respect de soi

L'ennui du quotidien

Refuser de confronter ses propres émotions

et la liste continue. En regardant en arrière, je me remémore les fois où j'ai moi-même manipulé quelqu'un ou un groupe de personnes. Penser à cela me fait remarquer qu'en fait c'est beaucoup plus facile pour moi de me souvenir des moments où j'ai été manipulée. Je trouve que cette situation peut avoir un lien avec l'empathie et une certaine franchise envers soi. Pour pouvoir remarquer que j'ai manipulé quelqu'un, j'ai d'abord regardé la liste que Braker propose et mon expérience m'a appris qu'en fait on pouvait tous devenir des manipulateurs sans vraiment le remarquer.

La Sincérité

Selon philosophe et musicologue Vladimir Jankélévitch il y existe trois sortes de sincérité,

¹⁶ Harriet B. Braiker, *Who's Pulling Your Strings? How to Break the Cycle of Manipulation*, McGraw Hill, 2003

qui sont :

1) L'accord de la pensée et du propos.

2) L'accord de l'acte et du propos.

3) L'accord de la pensée avec soi. ¹⁷

Dans certaines questions, on pense qu'il ne faudra pas chercher une certaine sincérité, ou en générale on ne se pose même pas la question. Par exemple « quelle heure est-il ? » semble être une question où nous n'avons pas vraiment besoin de se demander si la personne qui nous pose cette question veut savoir sincèrement l'heure, ou pas. Par contre, pour qu'il y ait besoin de la recherche de sincérité dans cette question, on peut s'imaginer une situation où un employé se voit demander une tâche supplémentaire, alors qu'il fini sa journée, cette question « quelle heure est-il ? » prendra un sens complètement différent et pourrait montrer un désaccord non-dit de l'employé face à son employeur.

« On ne peut comprendre l'émotion que si l'on y recherche une signification. »¹⁸

Pour qu'il y ait une recherche de sincérité dans une conversation, il faut en générale que des émotions soient présentes. Partant de la citation de Sartre, « L'émotion n'est pas une désorganisation, elle est une conduite. » ¹⁹. Pour moi cela veut dire que, la manière dont nous nous sentons et comment nous décidons de / pouvons l'exprimer sont deux choses différentes. Je pense que pour la majorité des personnes, exprimer leurs sentiments est plus difficile que citer des faits scientifiques, car déjà pouvoir identifier ce qu'on est en train de sentir est un défi en soi ; et de pouvoir bien le transmettre à une autre personne est une

¹⁷ Vladimir Jankélévitch, *Le Sérieux d'Intention*, Champs Essais, 2011

¹⁸ Jean-Paul Sartre, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Hermann, [1939] 1960.

¹⁹ Jean-Paul Sartre, *Esquisse d'une théorie des émotions*, Hermann, [1939] 1960.

compétence. Et même si vous avez un don pour vous exprimer, il y a toujours la contrainte d'être en phase avec l'autre, la personne qui nous écoute.

« Quoi que vous disiez, ce que vous dites est seulement ce que l'autre personne comprend. »²⁰

Alors en se basant sur cette citation, on pourrait dire qu'il y aura presque toujours une différence de l'évocation du sentiment qu'on essaie d'expliquer chez l'autre, et celui que je ressens originellement.

L'Illusion

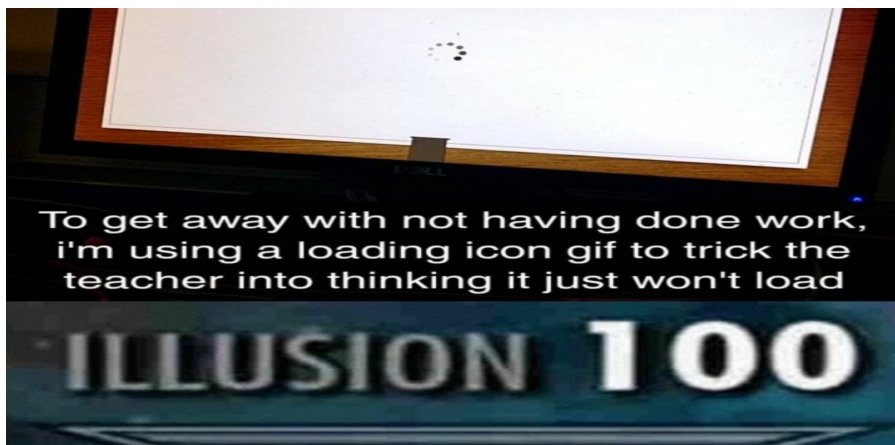
Chaque fois que je vois le terme *Illusion* utilisé quelque part, je n'arrive pas à m'empêcher de penser à la liste des compétences dans Elder Scrolls 5 : Skyrim. Skyrim est un jeu openworld (un jeu où vous pouvez vous promener dans un monde, faire des tâches mineures ainsi que des quêtes principales, vice versa.) et RPG (Role Playing Game). Dans ce jeu, votre personnage est le « Dragonborn », un individu né avec l'esprit d'un dragon. Il connaît la langue des dragons, le « Dovah » et pour pouvoir parler cette langue, il faut pouvoir « Crier ». Les « Cris » sont des attaques essentielles contre des ennemis. À part les cris, le jeu permet d'avoir 18 compétences différentes, qui dépendent du rôle que vous allez jouer (Guerrière, Voleur ou Sorcier), vous pouvez choisir quelles compétences vous aimeriez posséder. Pour pouvoir avoir des compétences, il vous faut des « Skill points » (points de compétence) que vous obtenez à chaque fin de niveau (Par exemple un compte qui est de niveau 70 possède 70 points de compétences.) et quand vous possédez des compétences, cela vous facilite pour détruire vos ennemis, ou vous donne de nouvelles possibilités dans le jeu. L'Illusion est sorte de compétence qui se focalise sur la magie, (faire

²⁰ Aphorisme par Rumi, un philosophe anatolien de 11ème siècle.

attaquer, faire peur etc.). Sur le site internet officiel de Elder Scrolls, les magies d'illusions sont définies comme telles ;

« Illusion magic focuses on changing the perception of the world from the viewpoint of the target. »²¹

Et dans cette école de magie, qu'est *l'Illusion*, il y existe des magies comme : « La Fureur, le Courage, la Peur, La Frénésie ». Par exemple si vous utilisez la magie de la frénésie, la personne contre laquelle vous avez dirigé votre formule magique, va commencer à attaquer tout le monde qui est à proximité contre sa volonté et comme si elle était possédée.



(Image partagé par u/he boot too big sur Reddit en 2019)²²

²¹ The Elder Scrolls Wiki, [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Illusion_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Illusion_(Skyrim)) , consulté le 23.02.2020

²² https://www.reddit.com/r/me_irl/comments/9lvfvl/me_irl/ , site consulté le 23.02.2021

Voici un mème sur le système de compétences en Skyrim, en gros c'est une blague pour dire que la personne qui a deçu sa prof en mettant un icon de téléchargement est un maître pour créer des illusions (à Skyrim, le niveau maximale pour chaque compétence est 100.)

Je trouve cela intéressant, car je pense que l'utilisation du terme illusion dans ce jeu vidéo décrit bien sa définition quotidienne ; on crée des illusions (volontairement ou pas) chez les autres pour évoquer des émotions, comme justement les variétés de magie d'illusion en Skyrim (La Fureur, le Courage, la Peur etc). Je trouve qu'évoquer des émotions chez l'autre est similaire à la magie d'illusion dans Skyrim. Quand on essaie d'évoquer des émotions chez les gens, on fait des combinaisons de gestes et de mimiques spécifiques ; si on raconte une histoire triste, on regarde vers le bas, notre posture est un peu bossue, si l'on raconte une histoire heureuse, on est plus droit, etc. Par exemple, dans mon travail « Shell Shock » (2020 Janvier) j'ai voulu mettre en place une pièce où je pourrais évoquer le malaise, tout en étant un espace calme et apaisant. Lors de mes recherches, j'ai vu que le terme Shell Shock était utilisé pour décrire des soldats qui avaient survécu à la première guerre mondiale et qui ressentaient des complications de comportements dans leur quotidien. J'ai eu envie de concrétiser un sentiment de peur de la mort, de guerre et de protection comme chez ces soldats qui ont pu rentrer— cette ambiguïté entre malaise et calme. C'est dans cette situation que j'ai voulu immerger le spectateurs.

L'immersion est un terme assez complexe, puisqu'il me semble qu'il évolue constamment. *Immersion* dérive de deux mots du Latin ; le préfixe de «-in » et l'action « Mergere » qui veut dire plonger ²³ . Si son sens est lié à un état dans lequel nous sommes plongés, cela décrit parfaitement certains éléments des jeux vidéo, comme exemple, on peut donner l'attention aux détails dans le jeu Grand Theft Auto 5. Par exemple, dans ce jeu si vous choisissez que votre personnage casse une vitre d'une voiture autour de laquelle vous marchez, vous pouvez entendre le bruit des éclats de verre en-dessous des pieds du personnage. Pour

²³ Felix Gaffiot, "Dictionnaire Illustré Latin Français", Editions Hachette, 1934

moi, ce détail m'immerge dans la réalité que ce jeu m'offre. Je pense qu'en créant des scénarios qui touchent les joueurs, en évoquant des sentiments chez les joueurs (comme la rage, la peur etc.) , les développeurs des jeux vidéo les font plonger dans une situation où un événement qui ne fait pas partie de leur réalité. Ils invitent les joueurs à expérimenter des sentiments qui ne sont peut-être pas les leurs.

En générale, quand on parle des technologies d'immersion, ce qui nous vient tout d'abord à l'esprit ce sont peut-être des appareils comme les casques de réalité virtuelle, mais pour moi pour qu'un appareil électronique soit immersif, il ne doit pas forcément être high-tech. Je trouve que même une ancienne radio peut-être un appareil immersif, parce que lorsqu'on l'écoute, elle nous parle d'une autre réalité qui se passe ailleurs, ou elle nous fait écouter une chanson qui nous fait peut-être plaisir, ou non. Je pense que l'immersion fait partie de la base de toute communication, car pour être entendus, généralement nos interlocuteurs doivent être immergés dans notre discours, afin de développer une empathie et comprendre notre histoire ou sentiments.

Au niveau virtuel, cette question de l'immersion est particulièrement intéressante dans un élément des jeux vidéo : les Eastereggs (littéralement les oeufs de Pâques) qui s'inspirent du réel, mais qui n'ont rien à voir avec l'histoire ou le gameplay du jeu. Mais pour qu'un easteregg soit un easteregg, il y a seulement une loi ; il doit être caché. Je trouve cela fascinant, car à partir de cet élément, les développeurs nous immergent (de manière secrète) à un sentiment (lui-même aussi secret). Par exemple, revenons à Grand Theft Auto 5 de Rockstar Games ; si on cherche bien, on peut trouver un banc avec la phrase « In memory of Chris Edward . »



(Image partagé par u/viendetta sur Reddit en 2016) ²⁴

Avec un peu de recherche, l'utilisateur u/IAA33 sur le site de discussion Reddit a trouvé sur internet que la personne portant ce nom était un développeur pour l'interface d'utilisateur, et il a aussi découvert qu'il était mort dans son sommeil en 2014 à la suite d'une maladie inconnue. Il semble possible que ce soit ces amis développeurs qui eurent l'idée de faire une plaque en sa mémoire. C'est ainsi qu'ils ont partagé leur souffrance avec nous, les joueurs. Si vous ne faites pas de recherche concernant ce nom, il est très probable que « Chris Edwards » reste une inscription (et une mort) virtuelle. Pourtant, en créant ce Easteregg, les développeurs vont permettre aux joueurs (curieux) de connaître une personne réelle, tout autant que sa mort. Je trouve cela poétique, de rendre un fait réel d'abord fictif, pour ensuite le faire devenir réel pour les gens qui ne le connaissaient même pas.

Pour moi cette ambiguïté entre le réel et le fictif crée un purgatoire que j'aime appeler le virtuel. Prenons l'exemple de Chris Edwards, jusqu'à que le joueur sache que Chris Edwards faisait partie de la team Rockstar Games, sa mort se situe entre la réalité et le fictif pour

²⁴ https://www.reddit.com/r/chiliadmystery/comments/3005t7/easter_egg_found/ consulté le 17.12.2020

le joueur. Étant donné que ce nom apparaît dans un paysage non réel, la mort fait partie du monde virtuel du jeu vidéo. Pour moi, représenter ou donner l'illusion d'un fait, c'est avant tout le virtualiser.

« Peu de gens ont l'imagination de la réalité. » ²⁵

Rester dans ce qu'on appelle le réel me semble être, la plupart du temps, un défi. Je me retrouve souvent à penser à quelque chose qui est totalement différent de la scène devant mes yeux, sans en être complètement éloigné. Ce qui m'a fait remarquer qu'il y avait un lien entre ce que j'étais en train de penser et la scène devant mes yeux, fut une discussion sur les images mentales et la mémoire avec Raphaël Brunner pendant un de nos cours sur l'Esthétique. Il nous a raconté une anecdote sur sa rencontre avec une neuroscientifique dans le train, lors de laquelle ils ont parlé des images mentales et de notre perception du monde. La neuroscientifique lui a expliqué que le réseau mnémonique d'un être humain est constitué jusqu'à 80% de nos expériences antérieures vécues, c'est pour cela que dans notre vie quotidienne, on a tendance à toujours faire des liaisons avec ce qu'on voit, et ce qu'on a vécu. Prenons un exemple : je suis en train de me promener, et je vois une voiture de la marque Fiat, le modèle Palio des années 2000 ; je vais sûrement me dire « Ben tiens, cela est la voiture de mon enfance, on voyageait tellement avec ma mère quand j'étais petite » et je vais finir en pensant à notre ancienne maison de vacances, sans forcément remarquer le lien que j'ai créé. Selon la neuroscientifique, 80% du temps nous réagissons de cette manière face aux éléments qui nous entourent, et cela sans forcément nous en rendre compte. Du coup, je me demande si peut-être on pourrait soutenir que ce processus est lié à un besoin d'interprétation, afin d'y trouver un sens.

²⁵ « Few people have the imagination for reality », Johann Wolfgang von Goethe, *Maxims and Reflections*, 1833

Le sens est un terme vaste possédant plusieurs significations, il y en a une toutefois sur laquelle je souhaite me focaliser « Ce que quelque chose signifie, ensemble d'idées que représente un signe, un symbole. »²⁶ Quand on parle de symbole, il me vient à l'esprit une pratique que je fais : la cafédomancie. Dans la ville où j'ai grandi, Izmir, c'est une pratique qu'on fait très souvent quand on est avec les amis ou la famille. La cafédomancie consiste à lire des prédictions dans le marc de café. Pour cela, il faut boire une tasse de café turc jusqu'à la fin, renverser la tasse sur la sous-tasse, attendre pour que cela soit bien froid, et interpréter les signes laissés par le marc de café. J'ai moi-même appris comment lire l'avenir en pratiquant régulièrement cette activité, puisque souvent, mes amis me disaient que j'avais des compétences pour pressentir et prédire les choses du quotidien. Et c'est ainsi que j'ai pu me rendre compte à quel point, nous, les êtres humains, nous avons le besoin d'interpréter les signes, afin de créer des liens entre deux éléments qui n'ont peut-être rien à voir l'un avec l'autre. Lors mes lectures, certaines personnes ont pleuré quand je leur disais ce que je voyais comme signe dans la tasse, un processus normal, puisqu'elles associaient directement ces signes à des problèmes de leur vie. L'incertitude, le manque de solution aux problèmes, l'inconnu les dérangeaient tant, qu'elles me sollicitaient, pour que je leur dise ce qui allait arriver. En gros elles cherchaient à savoir que leurs problèmes allaient être réglés. Tout le monde, y compris moi, cherche à être rassuré sur le futur.

Ainsi, « Pourquoi on a besoin de savoir ? », pourquoi peut-on être que soulagé si on sait ce qu'il va arriver avant ou après la mort ? Selon Ernest Becker, le pouvoir ultime qui nous pousse à vivre, c'est la mort en soi. En gros, il défend que tout ce qu'on fait dans notre vie (consciemment ou pas) est conduit par la peur de la mort.²⁷ Je trouve cette théorie très intéressante, car plus j'essaie d'analyser mes actions quotidiennes, plus j'arrive à y trouver des liens avec la mort. Par exemple, le fait de sortir avec mes amis, d'être avec ma famille, etc. sont des activités qui me permettent de profiter et d'aimer les gens autour de moi, de peur de les perdre.

²⁶ Claude Augé, *Le Petit Larousse*, Éditions Larousse, 2020

²⁷ Ernest Becker, *Ölümü İnkâr*, trad. en turque par Aysegül Özdoğan, 2020, à partir de page 47

À une époque, quand j'essayais de chercher des remèdes pour ma peur, j'avais croisé le livre de Mathieu Gaffsou, *H+ / Transhumanisms.*, un ouvrage documentant sa recherche sur le monde des transhumanistes. Dans son livre Gaffsou mentionne également que Google a créé une association en 2013 pour faire des recherches sur le déménagement d'une conscience humaine, vers des outils numériques. En suivant ce que Becker souligne, je me demande si peut-être ces pratiques sont une sorte de mécanisme d'appropriation d'un soi qui doit forcément disparaître un jour. Étant donné que je n'arrive toujours pas à me faire à l'idée que je ne suis pas, cette transition que les scientifiques essaient de rendre possible entre la conscience et l'outil numérique est comme une vente d'un lieu paradisiaque et infini après la mort, afin de s'échapper de ce vide.



Cimetière d'Aydın, janvier 2020, photographies personnelles

Ces photographies montrent les pierres tombales de mes ancêtres du côté de mon grand-père. Je suis d'origine Turque, et la République de la Turquie a été créée en 1923 par Mustafa Kemal Atatürk juste après la première guerre mondiale. Avant de devenir la République de la Turquie, l'Empire Ottoman régnait sur ces terres. À l'époque, la langue parlée était proche du turc, par contre, c'était l'alphabet arabe qui était utilisé. C'est uniquement à partir de la fondation de la République qu'on a commencé à utiliser l'alphabet latin. Mes ancêtres sont donc morts sous l'Empire Ottoman et aujourd'hui, plus personne de ma famille ne connaît cet alphabet.

Apparemment selon la tradition, les pierres tombales racontaient toujours une histoire concernant la mort ou la vie du défunt ou de la défunte. Ici, la question de l'inconnu de l'alphabet et de la mort est double, puisque si mes ancêtres voulaient me raconter un événement de leur vie, ce « non-savoir » m'empêche d'en apprendre davantage. Et vue leur condition, ils ne peuvent plus revenir de la mort pour me raconter ces récits familiaux. Ainsi, la seule chose qui nous lie ensemble, ce sont ces pierres.

Suite à mes recherches, j'ai pu enfin les faire traduire ; chaque pierre a la date du décès, une demande de prière par le visiteur, le nom de leur père et le nom du défunt ou de la défunte. La pierre tombale possédant les gravures de feuilles appartient à Fatima Hanim, son inscription est différente des autres, puisque son histoire est conjugée à la première personne. Dans ces mots, elle se présente et elle nous raconte combien elle est déçue d'être morte jeune. Ses paroles m'ont beaucoup touchée, car cette expérience était, pour moi, la transition de l'inconnu vers une conversation avec quelqu'un de ma famille. En lisant ce qu'elle avait à me dire, je me suis sentie inclus, et ce sentiment d'être inclus par un mort m'a aidé à mieux digérer l'idée de ma propre disparition.

Des fois, en tant que personne qui s'intéresse aux jeux vidéos, ça m'arrive de trouver des liens entre ma vie et des événements qui m'ont marqué. Au tout premier jeu de la série d'« Assassin's Creed », le personnage principal Desmond pris en otage par une compagnie qui tente par tous les moyens d'avoir accès à la mémoire d'Altair, l'ancêtre de Desmond. Pour cela Desmond est branché à un appareil qui s'appelle « l'Animus ». C'était un des premiers jeux vidéos auquel j'ai joué, par contre ce n'est que plusieurs années plus tard que j'ai pu remarquer que j'avais un lien très personnel avec ce jeu ; il me faisait penser à ma situation avec Fatima Hanim (qui est mon arrière grand-tante) dont on a vu la pierre tombale. Des fois je m'imagine dans la situation de Desmond, je m'imagine être connecté à Animus, et juste me promener dans la ville étant Fatima Hanim, faire ses tâches quotidiennes, découvrir le reste de la famille... Pour moi cette situation est assez délicat, car Desmond ne connaissait pas Altair avant d'être branché à l'Animus, mais moi j'ai une idée sur Fatima ; grâce à mon grand-père je connais la manière dont elle est décédée, combien d'enfants elle a eus, son mari etc. Fatima n'est pas juste une ancêtre pour moi, c'est quelqu'un qui a quand-même réussi à me partager des choses même après son décès.

S'il existait un jeu où je pouvais devenir Fatima en utilisant des appareils numériques comme l'Animus, contrairement à *Assassin's Creed* , j'aimerais peut-être y inclure des minis-jeux ou des puzzles qui pourraient me révéler des informations sur la vie quotidienne de cette époque de la Turquie et me renseigner sur les personnes qui font partie de ma famille.

Je trouve que le style qui conviendrait le plus au design de ce jeu, serait un mode OpenWorld, alors un jeu dont la carte est totalement ouverte, c'est à dire non découpée en niveaux. Le joueur peut ainsi se déplacer librement et aucun chemin ne lui sera imposé pour accomplir ses missions, il peut aussi se promener de long en large dans tout l'espace de jeu.

Parfois cela m'arrive de m'imaginer être dans un jeu vidéo pour m'aider à faire le ménage chez moi en le rendant plus divertissant. Peut-être appliquer cette idée de faire le ménage au jeu *supposé* de Fatima peut-être une bonne idée (un peu comme chez « Mother Simulator », c'est l'idée de faire des tâches quotidiennes comme si c'était une course de vitesse qui m'intéresse dans ce jeu, car à Mother Simulator le joueur prend le rôle d'un femme au foyer qui doit s'occuper du bébé, de la nettoyage et de la nourriture à la fois et en plus il y a un timer du coup pendant qu'elle s'en occupe le joueur doit faire une course contre la montre). Alors regardant ces propriétés que j'ai listées, je trouve que c'est indispensable pour le jeu d'avoir un système inventaire ; si un jeu est Openworld, cela veut très probablement dire qu'il y a des éléments que nous pourrions récolter, et dans les jeux de puzzle qui me plaisent (comme *The House of DaVinci* par Blue Brain Games, c'est un jeu mobile façon escape room), en générale le jeu vous demande de trouver des objets et les utiliser pour pouvoir résoudre le puzzle. Dans le storyline principale de ce jeu, j' imagine une quête où Fatima essaie de trouver ses enfants qui peuvent être partout dans son village. Mais ce qui va rendre cette mission dur, c'est qu'il n'y aura pas un indicateur pour donner des indices sur l'endroit où se trouvent ses enfants (et en plus pendant que Fatima les cherche ils vont être en train de jouer à cache-cache), il y aura un timer de quelques minutes et si le joueur n'arrive pas à les trouver dans la limite de quelques minutes, cela veut dire que la mission est ratée. En tant que joueuse j' imagine être devant une interface similaire à *Assasin's Creed* ou *Hitman* où on est au troisième personne, et le monde qui l'entoure de manière simultanée

Si ce jeu existait, je pense qu'il aurait un grand impact sur mon obsession par rapport au thème de la mort. Un peu comme dans tous les jeux vidéos, on est introduit à la vie du personnage qu'on incarne. On témoigne des choses depuis le point de vue d'un autre, en gros on vit la vie et les aventures de ce protagoniste. Les mensonges et la mort que je peux témoigner dans ce jeu vidéo me fait remarquer des parallèles avec la vie réelle. Quand un personnage ment au protagoniste que j'incarne, je vis aussi ce mensonge. De même avec la mort des carractères dans les jeux vidéos. Ces personnages (ou dans ce cas Fatima) peuvent mourir suite aux déroulements des l'histoires des jeux ou des echecs du joueur. La mortalité de ces personnages dans les jeux vidéos me font empathiser à cause des images réelles qui défilent devant mes yeux.

Étant donné que Fatima habitait à Aydin (c'est une ville que je connais assez bien, car c'est le lieu de naissance de ma mère) je pense que cela serait aussi très intéressant de me préparer un chemin dans cette ville. Je le traverserai d'abord dans le jeu vidéo et ensuite dans la vie réelle. Cet exercice me permettrait de revivre les experiences du jeu durant mon trajet dans la ville réelle. Il me semble qu'il y a ici un aspect familier. En ayant vécu les aventures de Fatima dans le jeu, je m'en souviendrai durant mon trajet à Aydin. Alors les experiences vécu dans le monde virtuel deviennent des souvenirs dans la réalité. Cet exemple de la transformation entre les aventures virtuelles en vrais souvenirs me montre à quel point la ligne entre la virtualité et la réalite est fine. Alors des fois je me demande si la réalité dans laquelle je vie n'est peut-être pas aussi juste une simple simulation?

En 2011, une entrepreneuse de Pompès funébres Caitlyn Doughty a fondé une association qui s'appelle « The Order of the Good Death »²⁸, et ayant pour but d'« Enlever » le silence autour de la mort, et l'enlever des mots qui sont catégorisés comme tabou. ». L'association essaie de faire un mouvement positif autour la notion de la mort, et ils trouvent que la mort nous évoque autant de peur car on refuse d'en parler entre nous. Selon les membres de Order of the Good Death on commence à avoir du mal avec l'idée de la mort quand on refuse de communiquer avec les autres sur cette sujet. Je trouve cette approche intéressante, car partager la manière dont je me sens par rapport à ce sujet avec les autres m'a aidé à enlever une grande partie de ma peur, et m'a aidé à développer de nouvelles réflexions autour de la mort.

Tout le monde expérimente tôt ou tard, une anxiété vis-à-vis de la mort. Si le degré de la peur, peut varier selon les individus, l'être humain semble avoir perpétuellement essayé de développer des techniques, pour pallier à cette peur. Une de ces techniques consiste à mentir / ou à se mentir. Pour pouvoir continuer à poursuivre nos vies, on a presque besoin de mensonges. Les outils numériques et la vie virtuelle sont de bonnes possibilités pour éviter de penser à la mort. C'est pour ces raisons-là que ce mémoire eut comme ambition de brièvement rechercher les liens possibles entre ces trois thématiques que j'aborde très fréquemment dans mes travaux artistiques : le numérique, le mensonge et la mort.

Suivant ce que Becker avait proposé comme théorie, si on regarde chaque aspect de la vie avec la loupe de la mort (et cela est assez difficile à faire, car quand on est tout le temps conscient que toute a une fin, souvent cela nous enlève la morale), on peut y trouver des choses qui peuvent nous motiver à faire, à créer. Cela dépend aussi de l'impact que cette conscience a sur chaque personne, mais je trouve que cela peut devenir un pouvoir créateur. Je crois que pour moi c'est le cas, car comme mentionné avant, j'incorpore fréquemment la mort dans mes travaux artistiques. Quand j'ai des problèmes dans ma vie, j'ai souvent tendance aller demander des conseils à mes proches, mais vu qu'il n'existe pas

²⁸ <http://www.orderofthegooddeath.com/death-positive> , site consulté le 23.02.2020

encore un remède pour la mort, ils n'arrivent pas à me dire grand-chose. Alors je me

permets toujours de mettre un ou plusieurs indices de la présence de la mort dans chacune de mes créations ; c'est ma façon d'exorciser ce problème que je n'arrive pas à résoudre. Par exemple, dans mon dernier travail *Métereinpaligrat*ion (2020), j'ai travaillé sur Giselle et sa mort. Giselle est une personne récemment décédée, et j'ai croisé son chemin après sa mort : je me suis occupé de ses meubles, et même si elle n'était pas présente physiquement, ses documents étaient là, regroupés dans un livre sur le sujet de réincarnation, dans sa bibliothèque. Alors pour la faire revenir une dernière fois, je me suis posé la question « Pourquoi voudrait-elle se réincarner ? ». Partant de cette question, j'ai essayé de créer des scénarios pour 12 Giselles qui avaient chacune une raison différente de vouloir revenir après sa mort. Pour chaque scénario, j'ai créé des pistes audios où elle raconte pourquoi elle veut être de nouveau présente dans ce monde, et pour que Giselle puisse avoir une résidence secondaire, j'ai décidé de transformer ces lectures dans des codes QR. En faisant cela, j'ai voulu donner une identité virtuelle à Giselle. « Le moi a carrément pris une résidence secondaire. » dit Godart ²⁹ sur le thème de transformation de soi au soi digital. Et si le moi avait une résidence primaire, est-ce que le soi est une notion mobile, ou peut-il se transformer ? Si c'est le cas, est-ce que la mort existe vraiment ? Est-ce que vivre peut-être plus qu'un passage linéaire, et devenir/incarner un mensonge ?



²⁹ Elsa Godart, "Ethique de la Sincérité", Armand Colin, 2020, page 68

BIBLIOGRAPHIE :

- 1) Académie Française, Dictionnaire de l'Académie Française, huitième édition (1932 - 1935) , édition par Maurice Druon & Hélène Carrère d'Encausse
- 2) Claude Augé, Le Petit Larousse, Editions Larousse, 2020
- 3) Olivier Grau, Virtual Art From Illusion to Immersion, Leonardo Book Series, 2003
- 4) Platon, République, Bordas Editions, [entre 388-387 avant J.C.] 1999
- 5) Yuval Noah Harari, Sapiens; Une Brève Histoire de l'Humanité, traduit en français par Pierre Emmanuel Dazat, Editions Albin Michel, 2015
- 6) Marie de Solemne, La Sincérité du Mensonge, dialogue avec Boris Cyrulnik, Paul Lombard, André Bercoff et Christian Delorme, Le Grand Livre du Mois, 1999
- 7) Jaques Lacan, L'Envers du Psychanalyse séminaire de 1969; version écrit établi par Jaques-Alain Miller, 1991
- 8) 23) Mevlana Celaeddini Rumi, Mesnevi, Dogan Kitap, [1226] 2018
- 9) Paul Robert , Le petit Robert 1: Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, Le Robert, 2002
- 10) Luigi Marra avec Radio Télévision Suisse, "Développement de l'Enfant, Dans la Tête d'un Môme" 2020
- 11) Tim Levine, Hillary Shulman, Kim B. Serota, "The Impact of Lie to Me on Viewers' Actual Ability to Detect Deception", sagepub.com, 2010
https://www.researchgate.net/publication/249683312_The_Impact_of_Lie_to_Me_on_Viewers'_Actual_Ability_to_Detect_Deception
- 12) Elsa Godart, Ethique de la Sincérité, Armand Colin, 2020
- 13) Harriet B. Braker, Who's Pulling Your Strings? How to Break the Cycle of Manipulation , McGraw Hill, 2003
- 14) Vladimir Jankélévitch, Le Sérieux d'Intention, Champs Essais, 2011
- 15) Jean-Paul Sartre, Esquisse d'une théorie des émotions, Hermann, [1939] 1960.

- 16) Felix Gaffiot, Dictionnaire Illustré Latin Français, Editions Hachette, 1934
- 17) Robert Zajonc, Mere Exposure: A Gateway to the Subliminal, Current Directions in Psychological Science, 2001
- 18) François de la Rochefaucault, Réflexions ou Sentences et Maximes Morales , Éditions Laurence Plazenet, 2002
- 19) Blaise Pascal, Pensées, Editions Arvensa, 2014
- 20) Ernest Becker, Ölümü Inkar, traduit en Turquie par Aysegül Özdoğan, [1973], 2020
- 21) <http://www.orderofthegooddeath.com/>
- 22) Elisabeth Kübler-Ross, On Death and Dying, Scribner Books, 2014 pages 34-122
- 23) Françoise Dolto, Ölümü Nasıl Anlatmalı - Parler de la Mort, traduit en turque par Ahmet Tarcan & Ugur Yönten, Editions Özgü, 2004
- 24) Irwin D. Yalom, Güneş Bakmak, Ölümle Yüzleşmek, traduit en turque par Zeliha Babayigit, Editions Pegasus, 2017

