

## Le game s'est fait vie. Sociologie de Black Mirror et post-sérialité télévisuelle

Vincenzo Susca  
Université Paul-Valéry (Montpellier)

*Allégorie de la vision exacte, le miroir l'est également de la pensée profonde et du travail de l'esprit examinant les données du problème. « Reflectere » ne signifie-t-il pas « renvoyer en arrière », « refléter » et « réfléchir-méditer » ?*

Jurgis Baltrušaitis, *Le Miroir : essai sur une légende scientifique – révélations, science-fiction et fallacies*

### Abstract

The media has always been a complex and controversial system. From Lascaux caves to digital networks, from Sumerian clay tablets to the Canvas, they constitute both the landscape and the language of the human being: the symbolic territory that we inhabit and the word through which we express ourselves. The mediatization of the world and the globalization of the media, with the lot of accidents, confusions and convulsions they entail, urgently impose the definition of the present modalities of the interaction between communication and everyday life, objects and subjects, technical and culture, but also to apprehend possible malfunctions and the appearance of different forms from the one we knew and the one we expected. Did the media keep the promises of their premises or, on the contrary, betray their mission? Did their mirror break?

If there is a text of cultural anthropology, mediology and sociology of the imaginary – a new narrative and audio-visual form – that must be examined to answer these fundamental questions, it is Black Mirror. The British TV series written by Charlie Brooker for Endemol plunges us even into the darkest and most morbid abysses of this problem.

**Keywords:** Distopy; Post-humanism; TV Series; Imaginaire.

Les médias ont toujours été des systèmes complexes et controversés. Des grottes de Lascaux aux réseaux numériques, des tablettes d'argile sumériennes à la Toile, ils constituent à la fois le paysage et le langage de l'être humain : le territoire symbolique que nous habitons et la parole au moyen de laquelle nous nous exprimons. Selon les témoignages provenant de maints champs disciplinaires, où se distinguent les noms de Martin Heidegger (1976), d'Edgar Morin (1962) et de Marshall McLuhan (1966, 1993), ce ne sont pas des outils neutres mais des dispositifs qui, tandis que nous les développons, les diffusons et les consommons, nous façonnent à leur tour. L'histoire nous enseigne que nous devenons en effet les créatures des systèmes techniques et communicationnels que nous avons engendrés (De Kerckhove, 2020; Innis, 2007; Mattelart, 1999) : le rapport que nous entretenons avec eux ne répond pas à un principe monocausal et unidirectionnel mais au contraire à une dynamique fondée sur une réversibilité constante, un va-et-vient ou, pour reprendre une expression chère à Gilbert Durand (1992), un trajet anthropologique.

L'avènement de la culture numérique, la prolifération du système des objets, la diffusion massive des réseaux sociaux, des appareils portables, des écrans et de tous les *mediascapes* ajoutent autant de nouveaux éléments et de reflets au tableau que nous venons d'esquisser. En particulier, la médiatisation du monde et la mondialisation des médias, avec le lot d'accidents, de confusions et de convulsions qu'elles comportent, imposent avec urgence de définir les modalités actuelles de l'interaction entre communication et vie quotidienne, objets et sujets, technique et culture, mais aussi d'appréhender d'éventuels dysfonctionnements et l'apparition de formes différentes de celle que nous connaissions et de celle à laquelle nous nous attendions. Les médias ont-ils tenu les promesses de leurs prémisses ou au contraire trahi leur mission ? Leur miroir s'est-il brisé ?

S'il est un texte d'anthropologie culturelle, de médiologie et de sociologie de l'imaginaire – une nouvelle forme narrative et audio-visuelle – qu'il convient d'examiner pour répondre à ces questions fondamentales, c'est bien *Black Mirror*<sup>1</sup>. La série télévisée britannique écrite par Charlie Brooker pour Endemol nous plonge même dans les abîmes les plus sombres et les plus morbides de cette problématique. Son propos s'affiche du reste dès son logo, un miroir noir fendu, fil conducteur de son parcours diégétique et puissante métaphore de notre condition technoculturelle. De lugubres prémonitions, aussi lucides que visionnaires, représentent la société du futur et retranscrivent de manière paroxystique ce que nous vivons déjà sur notre peau (Attimonelli, 2018) – ou sous notre peau. La dystopie au cœur de notre quotidien. La série recourt à ce type de science-fiction réaliste, plus réelle que la réalité, qui fait les chefs-d'œuvre. Une science-fiction catastrophique, selon la règle d'or du genre.

### **Terrorisme psychologique, catastrophes et euphorie nihiliste.**

Pendant des siècles, nous autres Occidentaux, nous avons agi sur le temps et sur l'espace à partir du sujet afin d'orchestrer le monde à notre guise. Or nous nous livrons désormais à une raison qui nous précède et nous dépasse. Elle nous oublie, en quelque sorte, nous a échappé des mains et semble conspirer, avec notre complicité, contre l'homme moderne (Heidegger, 1957). *Black Mirror* est en ce sens le procès le plus impitoyable intenté aux tumultes post-humanistes, post-modernes et post-historiques qui sont en train d'ébranler l'ordre et les utopies cultivées depuis la Florence du XVI<sup>e</sup> siècle jusqu'au Paris du XIX<sup>e</sup> siècle. Sa méthode, comme c'est le cas pour le troll de *Shut Up And Dance (Tais-toi et danse, E3S3, 2016)*, la tablette espion de Marie dans *Arkangel (Archange, E2S4, 2017)* ou l'appareil indiscret qui permet de passer en revue les souvenirs des gens dans *Crocodile (E3S4, 2017)*, est le terrorisme psychologique. Chaque épisode est une bombe lancée contre notre existence apparemment normale, un dispositif visant à semer panique et angoisse au cœur du quotidien et de ce qui est pour nous l'écoulement ordinaire du temps.

De même que les avant-gardes artistiques du XX<sup>e</sup> siècle, des dadaïstes aux situationnistes en passant par les futuristes, ont tiré parti du choc (Benjamin, 2012) pour réveiller les consciences embrumées des masses en les poussant à se rebeller par le biais de l'auto-négation et à se reconnaître comme aliénées avant de s'affranchir de cet état (Abruzzese, 2001; De Micheli, 2014), les œuvres, les produits et les bombes à retardement que nous tentons ici de reconnaître visent à déstabiliser la linéarité de notre vécu, à exhumer son fond obscur pour nous effrayer, dans un premier temps, puis nous désorienter, afin que nous revenions sur nos pas et retrouvions, avec notre autonomie individuelle, notre humanité.

---

<sup>1</sup> Telle est l'hypothèse que nous partageons avec divers chercheurs dans le domaine des sciences humaines et sociales, dont Mario Tirino et Antonio Tramontana (2018), Bennato (2018) et Chiusi (2014). Par rapport à l'analyse critique des questions évoquées, nous renvoyons au livre de Cirucci et Vacker (2018).

Tel est leur objectif politique, une sorte de manifeste : interrompre la fête des consommations et des communications, l'orgie des réseaux sociaux et la danse avec les machines, sauver l'individu et lui rendre la souveraineté du moi, du monde et de l'histoire. C'est en effet ainsi que se déploie un projet humaniste, peut-être trop humain...

- Remettez-moi dans mon corps !
- C'est là que vit votre vrai moi. Mais on va quand même vous donner un corps artificiel. Nous trouvons que ça aide parfois. Vous êtes prête ?
- Quoi ? Je ne comprends pas !
- Trois, deux, un. Hé. C'est mieux comme ça ?
- C'est mon corps<sup>2</sup>.

La situation culturelle contemporaine n'est pas seulement le fruit de la maturation de processus inaugurés il y a des lustres, comme nous venons de l'indiquer. L'un des aspects qui la rendent plus épineuse et complexe est le renversement de tendance par rapport aux dynamiques à l'œuvre jusqu'à présent entre la réalité et les médias. Ainsi que l'avait anticipé Baudrillard (1981, 1997) dans plusieurs annotations de la pensée de McLuhan (1993), nous avons atteint un stade où ces derniers ont cessé d'être une extension de l'être humain, comme c'était le cas dans le contexte analysé par le génie canadien, pour devenir leur présupposé. En définitive, après une longue période où la technique a accueilli l'élan de l'humanisme en jouant tendanciellement le rôle d'instrument à sa disposition, nous nous trouvons à l'heure actuelle dans une autre configuration qui se pose en système intégral et intelligent d'énergies, d'algorithmes et de dispositifs, si puissante que c'est désormais nous qui dérivons d'elle.

L'auteur de la fameuse formule révélatrice « le médium est le message » n'ignorait néanmoins pas cette dérive : « En nous soumettant sans relâche aux technologies, nous en devenons des servomécanismes. Voilà pourquoi nous devons, si nous tenons à utiliser ces objets, ces prolongements de nous-mêmes, les servir comme des dieux, les respecter comme des sortes de religions. » (ivi, p. 91-92)

L'effet pervers en question, véritable contenu des angoisses et des malaises évoqués par la série anglaise, de *The National Anthem* (L'Hymne national, E1S1, 2011) à *Black Museum* (E6S4, 2017) et *Smithereens* (E2S5) en passant par *White Christmas* (Blanc comme neige, 2014), a de multiples conséquences radicales sur notre façon d'être humains : il implique un décentrement général, un recul, voire une soumission de l'individu aux paysages médiatiques et à leurs déclinaisons. C'est sans doute ce qui nous trouble le plus lorsque nous visionnons, avec autant d'avidité que d'effroi, les divers épisodes de la saga : la disparition du sujet moderne, comme si chaque mort, chaque asservissement et chaque humiliation des protagonistes qui se succèdent dans les visions de Brooker préfiguraient de façon exacerbée et anticipatrice notre destin à court terme, car quelque chose en eux nous renvoie toujours au marécage dans lequel nous nous enlisons déjà.

Comment un tel tableau peut-il nous ensorceler ? Pourquoi nous plaît-il ? Une analyse attentive suggère qu'une jouissance de ce type n'est pas simplement le fruit des facultés cathartiques des scénarios proposés par les auteurs, ni de l'attrait ancestral que l'ombre et le mal exercent sur le public. Au contraire, c'est sans doute en sombrant dans ces visions lugubres et en y réfléchissant que nous en tirons du plaisir, dans la mesure où nous décelons clairement en

---

<sup>2</sup> « Put me back in my body ! » « Hm. That's where real you lives. But what we will do though is we will give you a simulated body. We find that sometimes that helps. Are you ready ? » « What ? I don't understand ! » « Three, and two, one. Hey. Better ? » « This is my body. » *White Christmas* (Blanc comme neige, 2014).

elles le malaise inéluctable de l'individu occidental<sup>3</sup>, non tant au nom de vagues voluptés sadomasochistes que parce que nous ployons sous le fardeau de notre histoire; nous avons renoncé à l'espoir depuis longtemps et caressons avec une secrète jubilation l'idée et la représentation de sa ruine, de notre ruine.

En se focalisant sur les détails du quotidien et sur le corps, *Black Mirror* concrétise de manière palpable et microphysique la catastrophe de notre monde, dont le désir résonne de façon plus ou moins latente dans l'imaginaire collectif. C'est une variante inédite de la pulsion controversée qui conduit une partie d'entre nous à être attirés par le spectacle mortifère du terrorisme ou par les dévastations des cataclysmes naturels et d'autres accidents mortels (Vidal, 2012). Charlie Brooker montre que la source de l'effondrement ne réside pas à l'extérieur de nous, ou plutôt que cet extérieur s'est infiltré dans la superficialité de notre chair et dans les profondeurs de notre inconscient, qu'il a été intériorisé : la technique. Ce constat provoque en nous de la frustration, mais aussi de l'angoisse et un sentiment d'impuissance, une perception d'un allègement de l'être (Vattimo, 1989) – en accord avec la légèreté qui sert d'ambiance émotionnelle, d'esprit, à notre relation aux produits de l'industrie culturelle : une sorte de soulagement inspiré par le fait de ne plus être en condition d'agir, de créer, de construire, d'accumuler, mais seulement d'être agis, consommés et objets de récréation / récréation (Susca, 2009). L'éthique, l'esthétique et le public de *Black Mirror* dégagent en effet une euphorie nihiliste à la fois imposante et virale<sup>4</sup>.

Yorkie : Alors tu te sens pas mal ?

[Kelly ne sait que répondre.]

Yorkie : Peut-être que tu devrais te sentir mal. Ou du moins ressentir quelque chose.

[Elle se retourne et s'en va. Kelly est sur le point de pleurer. Elle se tourne vers le miroir et observe son reflet. Elle frappe de son poing la glace, qui se brise. Kelly regarde sa main. Il n'y a pas de sang. Elle se regarde dans le miroir, maintenant de nouveau intact<sup>5</sup>.

## Orgie permanente et liberté surveillée.

Nous sommes tous en danger tandis que notre existence gonflée, augmentée, se dilate de façon invraisemblable par le biais de prothèses, de réseaux numériques, de banques de données, d'algorithmes et de technologies de connexion en mesure d'intégrer notre conscience<sup>6</sup>, d'exacerber nos sensations et de réaliser nos fantasmes. Le message le plus *black* et le plus paradoxal, à la limite de l'oxymore, que nous livre à partir de 2015 la série produite par Netflix investit de manière extrême, en phase avec notre temps, l'étymologie du terme « exister », qui

<sup>3</sup> Au sujet de la crise de l'individu moderne, nous renvoyons à Maffesoli (1988, 2003).

<sup>4</sup> En ce sens, la session du séminaire permanent *Longue vie à la nouvelle chair* (10 avril 2019, université Paul-Valéry, département de sociologie) consacrée à l'épisode *Bandersnatch* a confirmé, comme s'il s'agissait d'une expérience psychosociologique, la relation morbide et controversée entre *Black Mirror* et ses usagers. Ces derniers (en l'occurrence des étudiants, des chercheurs et des professeurs d'université), chaque fois qu'ils étaient appelés à voter à main levée pour prendre une décision afin d'avancer dans le parcours interactif du film, favorisaient en effet à une large majorité les solutions les plus catastrophiques et violentes.

<sup>5</sup> Yorkie : « *So you don't feel bad ?* » [Kelly doesn't know what to say.] Yorkie : « *Maybe you should feel bad. Or at least feel something.* » [She turns and leaves. Kelly sighs. Turns and looks at herself in the mirror. Then she punches the mirror, hard. It splinters. Shatters. Kelly looks down at her hand. No blood. She looks at her reflection in the mirror, which is now unharmed.] San Junipero (E4S3, 2016).

<sup>6</sup> Derrick de Kerckhove émet l'hypothèse de l'avènement d'un inconscient numérique (2011).

vient du latin *ēx* + *sistentia* : tirer sa vie d'un autre, extérieur à soi et au moi. En fait, « l'ek-sistence, selon la graphie qu'il suggère, consiste en une éjection, une expulsion ou un exil. L'ek-sistant n'est pas jeté hors d'un lieu par une volonté étrangère : son être consiste tout entier dans cet être-jeté. » (Nancy, 2017, p. 37).

*Playtest* (Phase d'essai, E2S3), *15 Million Merits* (15 millions de mérites, E2S1), *White Bear* (La Chasse, E2S2) et d'autres essais de la saga – car il s'agit bien d'essais – nous exposent de la manière la plus obscène qui soit notre dépendance, asymétrique et déséquilibrée à notre détriment, vis-à-vis de l'altérité à laquelle nous sommes désormais constamment connectés. S'il est vrai que le monde est de plus en plus à notre disposition, à portée de clic ou de simple pensée, c'est que nous avons cédé au réseau et à ses dérivés la part la plus substantielle de nous-mêmes (Ferraris, 2011), que nous nous sommes livrés à ces mains invisibles avec une inconscience tendancieuse et généralisée. Au fond, les problèmes induits par les *big data*, le *social profiling*, les algorithmes et l'intelligence artificielle – en termes de subordination, de contrôle et de manipulation de l'individu – renvoient au même nœud crucial : l'annihilation du sujet autonome et rationnel, du *cogito ergo sum* moderne (Descartes, 2010), à partir de la violation de son intimité, de l'atteinte à sa vie privée et au nom d'autre chose : d'une chair électronique aussi enivrante qu'elle est loin de correspondre aux promesses de bonheur chères à l'Occident.

Dans le corps à corps généralisé qui investit notre quotidien et le monde que nous habitons, faisant de ce dernier un espace dense et convulsif marqué par la promiscuité entre ses éléments – sujets et objets, nature et culture, esprit et matière –, l'altération corollaire de tout rapport rapproché avec l'altérité (Joron, 2009) produit des effets paroxystiques et corrode presque intégralement la cuirasse du moi forgée au prix de tant d'efforts à partir de la Renaissance jusqu'au milieu du XX<sup>e</sup> siècle. Nous sommes envahis par nos contacts, cernés par la kyrielle de personnes et de systèmes avides qui sollicitent notre attention (Susca, 2016/b), assourdis par le vacarme médiatique, au point que nous avons perdu tout lien avec notre centre de gravité et, dans la confusion créée par la tactilité et la proximité typiques du rythme de vie électronique, égaré notre « point de vue<sup>7</sup> ».

De la Toile à la rue, l'intervalle spatial et temporel entre soi et autrui, réduit au minimum, révèle une condition sociétale à bien des égards comparable à une sorte d'orgie permanente<sup>8</sup>, où nous ne jouissons de la présence de l'autre qu'en nous donnant à lui, comme dans une sorte de prostitution sacrée, sur fond de petite grande mort. En ce sens, la pornoculture (Attimonelli, Susca, 2017) qui enrobe notre époque ne concerne pas simplement la sphère de l'érotisme, mais traverse toutes les circonstances où le « moi » se perd dans l'autre – et, ce faisant, devient lui-même autre. C'est pourquoi nous pouvons suggérer que la « prostitution générale » de l'existence signalée et redoutée par Marx dans son analyse du mode de production capitaliste (1972) est aujourd'hui en train de s'imposer de manière intégrale, bien au-delà des sphères de la production et de la sexualité.

C'est ce qu'illustrent de façon très détaillée, entre autres, les épisodes *Blanc comme neige*, *Archange* et *Black Museum*, inspirés du rythme et de la morphologie de nos existences numériques, des réseaux sociaux et de toutes les formes d'interconnexion qui jalonnent notre vécu. Le partage ininterrompu de l'expérience, l'être-ensemble incessant et la disponibilité illimitée envers l'autre, caractéristiques du règne du *always on*, du *sharing*, des *followers*, des *fans*, de

<sup>7</sup> De manière indicative, D. De Kerckhove suggère que la culture électronique porte avec elle le passage du point de vue au point d'être (2014).

<sup>8</sup> M. Maffesoli (1982) a été l'un des premiers penseurs à proposer une interprétation de la culture contemporaine à partir de la métaphore dionysiaque de l'orgie dans son ouvrage *L'ombre de Dionysos. Contribution à une sociologie de l'orgie*, Paris, Méridiens-Klincksieck.

la géolocalisation, mais aussi des systèmes de vidéosurveillance – son pendant obscur – dessinent la reddition totale de l'individu, dans sa chair et son esprit, à des corps étrangers.

Celle-ci, convient-il de soutenir, paraît d'autant plus considérable qu'elle est secondée, sans forcing particulier – pour recourir à un euphémisme –, par tous ceux qui s'y impliquent avec leurs cœurs, *likes*, *smileys*, *stickers*, Gifs et emojis enthousiastes. Bien qu'ils en subissent eux-mêmes les conséquences et en pâtissent, du fait de la réduction de leur propre liberté et de l'essor vertigineux du stress, de l'inquiétude et de la sensation d'impuissance, la fête continue (Berardi, 2016). Comme jadis lors du carnaval, cette célébration encense la défaillance d'une culture, d'une époque et d'un corps au moment où ils succombent pour laisser la place à ce qui leur succède. Ce qui arrive à Lacie Pound dans l'épisode *Nosedive* (*Chute libre*, E1S3, 2016) est en ce sens symptomatique. Dans une conjoncture où la gratification personnelle, le succès et le bonheur de chacun dépendent de l'approbation sociale, plus exactement des notes et des votes attribués en temps réel par ses contacts, selon la manière dont il répond à leurs attentes, la désastreuse aventure de la protagoniste indique bien qu'une telle situation comporte la coïncidence paradoxale de l'ivresse et du désespoir, un état qui enveloppe la condition existentielle contemporaine en produisant une sorte de schizophrénie généralisée. Ce mécanisme sévère incite la jeune femme à devenir un simulacre d'elle-même, en proie à toutes sortes d'humiliations et de frustrations. Épreuve après épreuve, elle est plongée dans un état d'aliénation et d'angoisse qui la rend maladroite au point de perdre tout le capital social à sa disposition. Privée de toute liberté d'action, ce n'est qu'en prison qu'elle en trouvera un résidu paradoxal – la part maudite – dans l'acte extrême consistant à insulter son voisin de cellule.

### Chaînes sans fils

L'originalité de la fresque déroulée par *Black Mirror* tient à la façon dont y sont dépeintes non seulement certaines circonstances de notre vécu, fêtes, dîners, spectacles ou rites de consommation, mais aussi n'importe quelle jubilation et jouissance du quotidien, selon un principe de fausseté et d'aliénation qui préfigure une réalité néototalitaire pleinement asservie par un bio- et techno-capitalisme intransigeant. En conformité avec le projet marxiste et toutes ses déclinaisons, la série vise en effet à libérer l'homme de ses chaînes et à l'orienter vers la réalisation d'une société parfaite, dans une sorte d'état de grâce qui n'admet ni failles, ni ombres ni ambiguïtés. Dans un tel contexte, si les conditions d'hétéronomie et de réification perdurent, si l'individu et la communauté à laquelle il appartient ne sont pas parfaitement libres, la joie qu'ils éprouvent est fallacieuse voire nuisible, dans la mesure où elle dissimule et alimente à la fois leur véritable malaise.

Ce type d'idéologie oriente en profondeur les axes de la culture occidentale, dans sa version tant sacrée que profane, depuis ses racines judéo-chrétiennes jusqu'à ses efflorescences matérialistes, dont le communisme, le socialisme et le capitalisme (Maffesoli, 2008). Par ailleurs, Marx considère lui-même la politique comme la forme profane de la religion (2006) : l'une et l'autre sont en effet unies par la même tension, la réalisation d'une condition utopique à poursuivre dans le futur, au détriment du présent, du corps et du plaisir sensible. Qu'il s'agisse de la cité de Dieu dont saint Augustin faisait l'éloge (1998), des sociétés souhaitées par les idéologies des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles (celles à risque zéro, de l'abondance, du bien-être, de l'harmonie ou de la paix), le principe de base est toujours le même : la vraie vie est ailleurs, demain. Pour l'atteindre dans sa plénitude, nous devons mobiliser nos forces, nier tout ce qui, caduque et illusoire, entrave son avènement et marcher vers le droit chemin...

Tels les réformateurs protestants, les bolcheviks et les puritains – pour nous limiter à quelques figures emblématiques – *Black Mirror* radicalise les propositions les plus puristes des

philosophies spiritualistes et matérialistes, censure et fustige par le biais de tortures et de châtements fatals toute distraction, toute délectation ou tout fantasme en les traitant comme péchés mortels. La série corrobore une vision manichéenne du monde, qui n'admet aucune complexité ni repli, si bien que le plaisir du présent et dans le présent est suspecté de conspirer contre la vérité et la liberté, de militer en faveur de l'ordre établi.

Au-delà de cette conception réductrice, la vie contemporaine est engluée dans des plaisirs ambigus, sinon paradoxaux, où la jouissance et la douleur coïncident sans solution de continuité, ici et maintenant, du coucher du soleil au lever du jour. En ce sens, la culture électronique, ce révélateur du temps présent, articule autour de nous, entre nous et en nous une série invisible et puissante de chaînes sans fils qui, en nous reliant – ou plus exactement en nous liant les uns aux autres – nous procurent à la fois la volupté de l'effusion et l'affliction de la capture.

L'ivresse de la confusion et le tourment de l'hétéronomie, de la présence oppressante dans notre dos.

En effet, cette culture et ses multiples avatars, des réseaux sociaux au *dark web* en passant par les jeux vidéo et les fêtes qui rythment notre époque, n'œuvrent pas à nous libérer de notre joug, ne nous poussent pas à emprunter un droit chemin mais accueillent une sorte de danse entre les chaînes et nous invitent à chercher le plaisir, la liberté et l'érotisme là où ils sont rares, voire là où ils ne se trouvent pas du tout.

La ruse qui assortit ce genre de sensibilité, présidée par un sentiment de joie tragique (Susca, 2011) et soutenue par la tactique propre à la sagesse populaire (De Certeau, 1999) ou à ce que Richard Hoggart nomme la « culture du pauvre » (1970), ne s'attire pas la moindre indulgence de la part de Charlie Brooker et de ses associés, qui la fustigent même dans la moindre de ses expressions, surtout les plus innocentes et les plus spontanées. Comme nous le vérifierons par la suite, dans le sillage ouvert par 1984<sup>9</sup> d'Orwell, *Orange mécanique*<sup>10</sup> de Kubrick et *THX 1138*<sup>11</sup> de Lucas, pour nous limiter à des classiques du septième art, le corps est la première cible de leurs représailles – car il s'agit bien de représailles. Un autre fait mérite attention : les auteurs en question, tel le Superman analysé par Umberto Eco (1976), ne visent jamais dans leurs intrigues les élites scientifiques, économiques et politiques, mais les derniers, les gens ordinaires et les anomiques, d'Abi et Bing (*15 millions de mérites*) à Stefan (*Bandersnatch*, 2018) en passant par Kenny (*Tais-toi et danse*). C'est comme si la vie quotidienne, dans son inconsistance, les illusions dont elle se berce et les plaisirs qu'elle caresse, était pour eux la véritable responsable du statu quo. L'ennemi à abattre.

## La mise en abyme du public

La condition hyperactive où nous nous trouvons et nous agitions, assortie de frénésie et de stress, d'inquiétude, d'anxiété et de fatigue (Berardi, 2016), ne renvoie pas à une centralité renouvelée du sujet dans le gouvernement du monde, mais à son asservissement définitif, d'autant plus efficace qu'il est plus volontaire<sup>12</sup>, esthétisé et spectaculaire. Les individus impliqués sont amenés à n'être protagonistes de la scène, performatifs et heureux que dans la mesure où leur existence est entièrement consacrée à l'autel d'un empire invisible et capillaire,

<sup>9</sup> Ce n'est pas un hasard si l'épisode *Bandersnatch* (2018) se déroule en 1984. Cf. G. Orwell (2013).

<sup>10</sup> *A Clockwork Orange (Orange mécanique)*, S. Kubrick, 1971, Royaume-Uni / États-Unis.

<sup>11</sup> *THX 1138*, G. Lucas, 1971, États-Unis.

<sup>12</sup> Bien que centré sur d'autres questions, le discours sur la servitude volontaire d'Étienne La Boétie demeure une analyse remarquable pour saisir tant les nœuds cruciaux de la relation entre tyrannie et esclavage que les moyens d'échapper à la servitude, en particulier les pratiques de désobéissance civile et les formes passives de résistance au pouvoir. É. La Boétie (1997).

où ils sont eux-mêmes transformés en quelque chose d'hybride entre l'œuvre d'art, la marchandise et le spectacle.

Nous sommes tous – nous autres et les personnages de *Black Mirror* – exposés au risque, exposés comme chefs-d'œuvre, objets à contempler, art à exhiber et chair à consommer, *stars* tombées à terre – en *chute libre*. Si paradoxal que cela puisse paraître, l'esthétisation du public ne fait qu'un avec son anéantissement.

Nous vivons tous dans un musée à ciel ouvert, comme on définit d'ordinaire nos métropoles redessinées par les graffitis, les pochoirs et les tags, traversées par les défilés festifs, colorées par les costumes urbains, secouées par des vibrations musicales et habitées selon des vocations poétiques issues d'en bas, des interstices et du quotidien (La Rocca, 2013; Sanmartin Fernandes, Herschmann, 2018; Attimonelli, 2008; *Les Cahiers européens de l'imaginaire*, 2016; Valeriani, 2009). En ville comme parmi les mailles de la Toile, nous sommes sous les regards et entre les mains de tous, disponibles, prêts à être observés, manipulés, retouchés, emballés et vendus.

Nous sommes en exposition, nous sommes l'exposition : bons, vrais et beaux tant que nous nous prêtons au jeu en régénérant ses flux, son paradigme et sa structure. Peu importe qu'il ne nous appartienne plus et soit pour nous avare en divertissements et en satisfactions, comme le raconte *Bandersnatch* au moyen de stratégies métanarratives et interactives élaborées.

Stefan Butler, le protagoniste de l'épisode – à la fois le pion entre nos mains et la métaphore de nos vies marquées par l'hétéronomie – peut atteindre ou pas le succès souhaité en fonction des parcours disponibles choisis par le public, mais ce n'est qu'un détail : ce qui compte vraiment, par rapport à son histoire et au paradigme ludico-narratif qu'il exprime, dans le texte et le métatexte, c'est la persistance du système. Les auteurs de la série sont en ce sens lapidaires : ils accordent au public la touche finale pour intervenir dans le récit et sélectionner son intrigue tout en laissant inaltéré le cadre où il se déroule.

C'est comme si *Black Mirror* – qui, à un certain moment de l'épisode, se livre à un exercice d'auto-ironie et d'auto-critique en citant Netflix, son propre producteur, comme instrument de contrôle de nos vies – révélait la rhétorique sur l'interactivité dans son essence, en tant qu'idéologie, en la dépouillant des illusions qui l'habillent. Selon Zizek, il serait d'ailleurs préférable de recourir à une autre expression pour décrire les processus culturels en cause : l'interpassivité, un état où l'altérité l'emporte sur le moi, quand « c'est l'objet lui-même qui prend plaisir au spectacle à ma place » (Zizek, 2004, p. 28-29). En effet, le vocabulaire à notre disposition, héritier des structures binaires à la base de la culture moderne, n'est pas en mesure de rendre les nuances du contexte contemporain, entre autres le fait que nous sommes tous à la fois extrêmement actifs et passifs. Comment qualifier, en effet, le créateur de l'épisode susmentionné ? Au fond, il est tant le *deus ex machina* que l'esclave de *Bandersnatch*.

La condition aliénée et frustrante de Stefan, qui dépend des choix des spectateurs, de son père, de sa psychiatre, de la société Tuckersoft, qui l'engage pour programmer un jeu vidéo, ainsi que de l'écrivain Jérôme F. Davies, dont il utilise un roman comme scénario, reflète l'enchaînement sans fil de notre vie connectée (Susca, 2016/b), où nous sommes agis avant même d'agir, possédés plus que nous possédons, consommés tandis que nous consommons. D'où l'expansion virale – qui touche des portions croissantes de la population selon diverses modulations – de la paranoïa, du complotisme, de la dépression et d'autres obsessions collectives (Lovink, 2012; Josset, 2015), dont fait du reste partie *Black Mirror*. En voici un exemple frappant tiré de l'épisode en question, où la figure de Philip K. Dick, d'abord évoquée par une affiche en son honneur, semble s'incarner dans la voix du protagoniste, en phase avec les inquiétudes et les angoisses qui serpentent dans la vie quotidienne, entre la rue et la Toile.



Stefan : Je ne sais plus où donner de la tête. Et je n'arrête pas de faire des rêves très réels. Et de penser des choses bizarres.

Dr Haynes : Quel genre de choses ?

S. : Du style je perds le contrôle.

Dr. H. : De ?

S. : De n'importe quoi, de petites choses, de petites décisions. Mon petit déjeuner. La musique que j'écoute. Crier sur papa ou...

Dr. H. : Tu as l'impression de ne pas prendre ces décisions ?

S. : C'est comme si je ne les commandais plus. Comme si quelqu'un d'autre le faisait.

Dr. H. : Tu n'entends pas des voix, ou bien... ?

S. : Pas de voix, mais il y a quelque chose. Je ne sais pas, une impulsion. J'en suis sûr<sup>13</sup>.

Grâce à une mise en abyme multiple – du sujet, de Stefan et de Netflix –, Charles Brooke et David Slade, l'auteur et le réalisateur de *Bandersnatch*, dissèquent les nœuds cruciaux de notre époque sur ses versants médiologiques et anthropologiques. C'est cela, d'un point de vue formel, narratif et médiologique la véritable nouveauté de *Black Mirror*. Selon sa vision, une fois définitivement abattue toute démarcation entre fiction et vie matérielle, ainsi qu'entre illusion et vérité, la sérialité télévisuelle tend à dominer et à envahir la vie quotidienne (La Rocca, Malagamba, Susca, 2010; Garofalo, 2017), à se traduire en vie quotidienne, sous forme de jeu vidéo généralisé qui n'amuse plus mais qui accapare cependant son usager et le tient à sa merci. Ainsi, à une époque post-sérielle, nous devenons tous à la fois programmeurs, usagers et protagonistes d'un *game* qui s'est fait vie, marchandise et contenu apparemment préparé par nous mais en réalité cause et effet de notre disparition. En lui, ni la trame narrative ni l'histoire ne comptent plus. L'histoire, c'est nous, mais c'est une histoire qui ne nous appartient plus.

## Bibliographie

Abruzzese, A. (1973) *Forme estetiche e società di massa*. Arte e pubblico. Venise: Marsilio.

Attimonelli, C. (2008) *Techno: Ritmi Afrofuturisti*, Roma: Meltemi.

Attimonelli, C. (2018) *Corpo*, in M. Tirino, A. Tramontana, dirigé par, *I riflessi di Black Mirror*, Glossario su immaginari, culture e media della società digitale. Rome : Rogas Edizioni.

Attimonelli C., Susca V. (2017) *Pornoculture. Voyage au bout de la chair*. Montréal: Éditions Liber.

---

<sup>13</sup> Stefan : « *My head is all over the place. I keep having these vivid dreams. Like thinking weird things.* » Doctor Haynes : « *What sort of things ?* » S. : « *Like I'm not in control.* » Dr. H. : « *Of ?* » S. : « *Anything, little things, tiny decisions. What I have for breakfast in the morning. What music I listen to. Whether I shout at Dad, or...* » Dr. H. : « *You feel like you're not making these decisions ?* » S. : « *I feel like I'm not guiding them. Like someone else is.* » Dr. H. : « *You're not hearing voices or... ?* » S. : « *No voices, but there is something. I, I don't know, an impulse. I'm sure there is.* » *Bandersnatch* (2018).

- Baudrillard, J. (1977) *À l'ombre des majorités silencieuses ou la fin du social*. Paris: Sens & Tonka.
- Baudrillard, J. (1981) *Simulacres et simulations*. Paris : Galilée.
- Benjamin, W. (2012) *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*. Torino: Einaudi.
- Bennato, D. (2018 dir.) *Black Mirror. Distopia e antropologia digitale*. Catania: Villaggio Maori.
- Berardi, F. (2016) *Tueries. Forcenés et suicidaires à l'ère du capitalisme absolu*. Montréal: Lux Éditeur.
- Chiusi, F. (2014) *Dittature dell'istantaneo. Black Mirror e la nostra società iperconnessa*. Torino: Codice Edizioni.
- Cirucci A., Vacker B. (2018 dir.) *Black Mirror and Critical Media Theory*. Lanham: Lexington Books.
- De Certeau M. (1980) *L'invention du quotidien. Arts de faire*. Paris: Gallimard.
- De Kerckhove, D. (2020 [1995]) *La peau de la culture*. Montréal: Éditions Liber.
- De Kerckhove, D. (2011) *L'inconscio digitale*, in A. Buffardi, D. de Kerckhove, dirigé par, *Il sapere digitale. Pensiero ipertestuale e conoscenza connettiva*. Napoli: Liguori.
- De Kerckhove, D. (2014) *The point of being*, in D. De Kerckhove, C. Miranda, dirigé par, *The point of being*. New Castle: Upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing.
- De Micheli, M. (2014) *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Milano: Feltrinelli.
- Descartes (2010 [1637]) *Discours de la méthode*. Paris : Flammarion.
- Durand, G. (1992 [1960]) *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: Dunod.
- Eco, U. (1976 [1964]) « Le mythe de Superman », in *Communications*, n. 24, pp. 24-40. Paris: Editions Persée.
- Ferraris, M. (2011 [2005]), *T'es où ? : Ontologie du téléphone mobile*. Paris: Albin Michel.
- Garofalo, D. (2017) *Black Mirror. Memorie dal futuro*. Roma: Edizioni Estemporanee.
- Greenfield, A. (2006) *Everyware. The dawning age of ubiquitous computing*. San Francisco: Aiga Design Press.
- Heidegger, M. (1957 [1946]) *Lettre sur l'humanisme*, Paris, Éditions Montaigne.
- Heidegger, M. (1976 [1959]) *Acheminement vers la parole*. Paris: Gallimard.

- Hoggart, R. (1970 [1957]) *La culture du pauvre*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Innis, H. A. (2007 [1950]) *Empire and Communications*. Toronto: Dundurn.
- Joron, P. (2009) *La vie improductive. Georges Bataille et l'hétérologie sociologique*. Montpellier: Presses Universitaires de la Méditerranée.
- Josset, R. (2015) *Complosphère: L'esprit conspirationniste à l'ère des réseaux sociaux*. Paris: Lemieux Éditeur.
- La Boétie, É. (1997 [1576]) *Discours sur la servitude volontaire* Paris: Mille et Une Nuits.
- La Rocca, F. (2013) *La ville dans tous ses états*. Paris: CNRS Éditions.
- La Rocca, F., Malagamba, A., Susca, V. (2010) *Eroi del quotidiano. Figure della serialità televisiva*. Milano: Bevivino.
- Les Cahiers européens de l'imaginaire (2016) *La Rue*, n° 8. Paris: CNRS Éditions.
- Lovink G., *Networks without a Cause : A Critique of Social Media*, Londres, Polity Press, 2012.
- Maffesoli, M. (1982) *L'ombre de Dionysos. Contribution à une sociologie de l'orgie*. Paris: Méridiens-Klincksieck.
- Maffesoli, M. (1988) *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse* Paris: Méridiens-Klincksieck.
- Maffesoli, M. (2003) *Notes sur la postmodernité. Le lieu fait lien*. Paris: Éditions du Félin.
- Maffesoli, M. (2008) *Après la modernité?*, Paris: CNRS Éditions.
- Marx, K. (2006 [1843]) *Sur la question juive*. Paris: La Fabrique Éditions.
- Marx, K. (1972 [1844]) *Manuscrits de 1844. Économie politique et philosophie*. Paris: Éditions Sociales.
- Mattelart, A. (1999) *La Communication-monde*. Paris: La Découverte.
- McLuhan, M. H. (1962) *The Gutenberg Galaxy. The making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press.
- McLuhan, M. H. (1993 [1964]), *Pour comprendre les médias*. Québec: Bibliothèque Québécoise.
- Morin, E. (1962) *L'esprit du temps*. Paris: Éditions Grasset.
- Nancy, J-L. (2017) *Sexistence*. Paris: Galilée.

Orwell G. (2013 [1949]) *1984*. Paris: Gallimard.

Sanmartin Fernandes, C., Herschmann, M. (2018 dir.) *Cidades Musicais. Comunicação, Territorialidade e Política*. Porto Alegre: Editora Sulina.

Saint Augustin (1998 [398]) *La Cité de Dieu*, in *Œuvres*, tome 2. Paris: Gallimard.

Susca, V. (2008) *Récréations. Galaxies de l'imaginaire postmoderne*. Paris: CNRS Éditions (graphisme par C. Bardainne).

Susca, V. (2011) *Joie Tragique. Les formes élémentaires de la vie électronique*. Paris, CNRS Éditions.

Susca, V. (2016) « Essere-con in rete: la fine dell'autonomia, il ritorno della dipendenza e l'ordo amoris' », in Varchi, n° 15, *Connessioni. La vita delle persone al tempo dello smart phone*. Genova: Stefano Termanini Editore.

Tirino,, M., Tramontana A., (2018 dir.) *I riflessi di Black Mirror, Glossario su immaginari, culture e media della società digitale*, Roma: Rogas Edizioni.

Valeriani, L. (2009) *Performers. Figure del mutamento nell'estetica diffusa*, Roma: Meltemi.

Vattimo, G. (1989) *La società trasparente*. Milano: Garzanti.

Vidal, B. (2012) *Les représentations collectives de l'événement-catastrophe : étude sociologique sur les peurs contemporaines*. Thèse de doctorat dirigé par P. Tacussel, Lerssem-Irsa, Université Paul-Valéry Montpellier 3.

Zizek, S. (2004) *La subjectivité à venir*. Paris: Flammarion.

## Filmographie

*A Clockwork Orange (Orange mécanique)*, S. Kubrick, 1971, Royaume-Uni / États-Unis.

*THX 1138*, G. Lucas, 1971, États-Unis.

## Séries télévisées

*Black Mirror*, S1 E1, *The National Anthem (L'Hymne national)*, 2011.

*Black Mirror*, S1 E2, *Fifteen Million Merits (15 millions de mérites)*, 2011.

*Black Mirror*, S2 E2, *White Bear (La Chasse)*, 2013.

*Black Mirror*, *White Christmas (Blanc comme neige)*, 2014.

*Black Mirror*, S3 E1, *Nosedive (Chute libre)*, 2014.

*Black Mirror*, S3 E2, *Playtest (Phase d'essai)*, 2016.

- Black Mirror*, S3 E3, *Shut Up And Dance (Tais-toi et danse)*, 2016.  
*Black Mirror*, S3 E4, *San Junipero*, 2016.  
*Black Mirror*, S4 E2, *Arkangel (Archange)*, 2017.  
*Black Mirror*, S4 E3, *Crocodile*, 2017.  
*Black Mirror*, S4 E6, *Black Museum*, 2017.  
*Black Mirror*, *Bandersnatch*, 2018.  
*Black Mirror*, S5 E2, *Smithereens (En mille morceaux)*, 2019.