

“Le monde vrai devient, enfin, medium”.
Vie et mort de *Black Mirror* : le corps glorieux du spectateur

Vincenzo Valentino Susca
Université Paul-Valéry Montpellier 3

Abstract

En tant que machine de l'inconscient, dispositif conçu pour capter les fluctuations de l'imaginaire et les translater en flux audiovisuels avant même que les sujets dont elles sont issues soient en mesure de les reconnaître, nommer et entendre, *Black Mirror* est le cauchemar le plus actuel de l'époque contemporaine, une anticipation phénoménale et phénoménologique de notre actualité. La série nous livre notre histoire tout entière, en montrant à quel point la vie quotidienne est devenue une dystopie, la dystopie que nous habitons, notre dystopie quotidienne. Quel est le rapport entre *Black Mirror*, les séries télévisées et la vie quotidienne? Est-ce que Charlie Brooker, de la première à la sixième saison de la série, a-t-il prévu la “destruction” de *Black Mirror* en tant que manière de nous libérer des dystopies contemporaines, ou bien le sien est simplement un jeu du réalisme capitaliste médiatique? Peut-on vraiment détruire *Black Mirror*, et comment? Tant le récit de la série que son format ébauchent un scénario médiologique et sociétale dont le sujet est à la fois le cœur palpitant et le corps sacrifié, dans une perspective à même de révéler les formes élémentaires de la post-sérialité télévisée.

Keyword: Black Mirror; Imaginary; Storytelling; Post-seriality; Gamification.

Pour tout dire, Medium is the message ne signifie pas seulement la fin du message, mais aussi la fin du medium. Il n'y a plus de media au sens littéral du terme (je parle surtout des media électroniques de masse) – c'est à dire d'instance médiatrice d'une réalité à une autre, d'un état du réel à un autre. C'est ce que signifie rigoureusement l'implosion. Absorption des pôles l'un dans l'autre, court-circuit entre les pôles de tout système différentiel de sens, écrasement des termes et des oppositions distinctes, dont celle du medium et du réel (...). Il faut envisager jusqu'au bout cette situation critique, mais originale: c'est la seule qui nous soit laissée. Inutile de rêver d'une révolution par les contenus, inutile de rêver d'une révolution par la forme, puisque medium et réel sont désormais une seule nébuleuse indéchiffrable dans sa vérité.

C'est constat (...) peut apparaître catastrophique et désespéré. Mais il ne l'est en fait qu'au regard de l'idéalisme qui domine toute notre vision de l'information. Nous vivons tous d'un idéalisme forcené du sens et de la communication (...) et, dans cette perspective, c'est bien la catastrophe du sens qui nous guette.

Mais il faut voir que le terme de « catastrophe n'a ce sens “catastrophique” de fin et d'anéantissement que dans une vision linéaire d'accumulation, de finalité productive que nous impose le système. Le terme lui-même ne signifie étymologiquement que la courbure, l'enroulement vers le bas d'un cycle qui mène à ce qu'on peut appeler un

“horizon de l'événement », à un horizon du sens, indépassable : au-delà, plus rien n'a lieu qui ait du sens pour nous, – mais il suffit de sortir de cet ultimatum du sens pour que la catastrophe elle-même n'apparaisse plus comme échéance dernière et nihiliste, telle qu'elle fonctionne dans notre imaginaire actuel (Baudrillard, 1981, p. 34-38).

Black Mirror est le rideau de ténèbres qui congédie l'humanisme. Son regard lugubre reflète le malheur de l'homme moderne et le regret de ce qu'il n'est plus, de tout ce qu'il a perdu: l'autonomie, le pouvoir d'agir sur autrui, une position privilégiée dans le monde, c'est-à-dire au centre, comme l'indiquait Léonard de Vinci en 1490 dans son célèbre dessin *L'Homme de Vitruve*. Ce qui reste du sujet qui a dominé le monde, de la Renaissance aux guerres mondiales, se trouve maintenant, tel Dante au seuil de l'enfer, dans une forêt obscure, car la voie droite est perdue – la voie de la raison, la force de la raison (Alighieri, 1472).

La voie droite, désormais derrière nous, a été tracée et construite au cours d'une histoire longue de plusieurs siècles, dans une sorte de tension dont notre culture a tiré sa sève. Sa raison d'être, à partir des racines judéo-chrétiennes de l'Occident, était son orientation vers les “splendides destins et les progrès” (Leopardi, 1845), les paradis célestes promis par les religions monothéistes ou les paradis terrestres annoncés, avec diverses modulations, par les idéologies matérialistes (communisme, socialisme, capitalisme...). En 1979, Jean-François Lyotard a décrété le crépuscule de cette phase au moyen d'une formule célèbre: “la fin des grands récits” (Lyotard, 1979). Avant lui, Walter Benjamin, flânant parmi les passages parisiens et posant sur eux ce regard clinique aiguisé par sa thèse de philosophie de l'histoire et d'autres écrits visionnaires, y décelait déjà la dégradation des idées, des fétiches et des fantasmagories du XIX^e siècle. Il avait déjà décelé dans certains fragments de son époque la ruine des mondes du rêve qui l'avaient précédée (Benjamin, 2006 [1940]; 1947; 1955).

Black Mirror est la translation des décombres dans un autre monde, un monde qui ne nous appartient plus. C'est le post-scriptum le plus apocalyptique de tous les grands récits occidentaux, l'*after* sans fête des idéologies, la transmutation du messianisme dans un horizon sans autre messie qu'un système techno-algorithmique glacial détaché de la raison humaine.

Si tout salut disparaît de notre horizon, puisque demain pourrait nous être étranger, ou nous voir comme étrangers, il ne nous reste plus qu'à habiter un présent dystopique. C'est le dernier récit possible, qui nous incite même à le contempler, comme en proie à un enchantement du désenchantement, au sein du désenchantement. Les auteurs et scénaristes de la série ont en quelque sorte réalisé nombre de nos peurs en résolvant pour nous le problème d'avoir à les affronter. Ils nous ont révélé que nous avons perdu la bataille sans avoir eu besoin de la mener.

Nous sommes Cooper Redfield (*Playtest*, Ep. 03x02), Liam Foxwell (*The Entire History of You*, Ep. 01x03), Sara (*Arkangel*, Ep. 04x02), Stefan Butler (*Bandersnatch*, 2018) et Chris (*Smithereens*, Ep. 05x02), une fois que nous avons perdu toute marge de manœuvre face à ce qui perturbe notre quotidien: la surveillance par des instances menaçantes, la concurrence tous azimuts, la précarité existentielle, la puissance écrasante des machines, la réduction de la liberté et tous les autres principes de réification de la vie humaine.

“Pièces de criminologie”. Musées et vie quotidienne

Game over. Mais la partie est-elle terminée pour de bon, ou avons-nous seulement atteint un nouveau seuil?

À bien y regarder, tant les conjonctures de *Black Mirror* (Tirino et Tramontana, 2018) que celles de notre existence ordinaire semblent feuilleter un nouveau chapitre de l'histoire, qu'on distingue à contrejour parmi les ombres et les reflets du miroir que nous étudions tel un texte d'anthropologie, de sociologie et de philosophie. En ce sens, la série anglaise marque à la fois la clôture d'une époque – du grec *epoké*, parenthèse – et l'ouverture d'une autre. Il ne s'agit plus, comme le disait le premier volet de *2001: A Space Odyssey* (1968), de l'“aube de l'humanité” mais de ce qui commence à luire après le crépuscule de l'humanisme.

Les aurores numériques sont les lueurs bariolées qui s'épanouissent dans les jeux, les danses et les convulsions du clair-obscur, ce qui est en train de surgir en deçà et au-delà de nous et de ce que nous avons été jusqu'à présent.

Le déplacement de la fiction à la réalité, de *Black Mirror* à notre vie quotidienne, nous incite peut-être moins à déceler autour de nous les ruines de ce qui fut qu'à tenter de distinguer, de comprendre et même d'accompagner la nouveauté en train d'y éclore, même si elle ne nous plaît pas et nous perturbe. Pour ce faire, ne convient-il pas de changer de point de vue sur le contemporain, autrement dit de congédier notre *stock of knowledge* (Schütz, 1953) pour vivre le présent selon des canons plus adaptés?

Nous franchissons un seuil crucial. Diverses métaphores peuvent expliciter ce changement de paradigme et de culture en tant qu'étape problématique: crise, apocalypse, décadence, coucher du soleil, catastrophe, fin... Comme toujours dans le domaine des grandes mutations historiques, anthropologiques et sociologiques, les violences, les monstres, les actes de barbarie et tout ce qu'on peut ramener à l'abominable et à l'obscène scandent le mouvement du passé au futur. C'est pourquoi nous sommes tous, d'une certaine façon, impliqués en tant que spectateurs et qu'acteurs dans la visite au *Black Museum* (Ep. 4x06) de Nish. Comme elle, nous assistons abasourdis aux effets pervers des idéaux et des sciences qui ont façonné notre culture, nous les parcourons l'un après l'autre, en souffrant à chaque fois. En y regardant de plus près, l'auteur et le réalisateur de l'épisode en question, Charlie Brooker et Colm McCarthy, nous invitent d'abord à nous identifier à la protagoniste, à compatir, puis à la suivre et à imiter son exemple. Il s'agit donc de regarder en face un spectacle aveuglant et douloureux fait de désillusions, de trahisons et de tortures. Nous n'avons pas affaire ici à un récit abstrait, mais à ce qu'ont subi nos propres corps, paysages et imaginaires. Plus précisément, la tragédie humaine vécue par le père de Nish est un trait d'union entre le destin fatal de la technoscience occidentale et le nôtre, *hic et nunc*.

Le docteur Rolo Haynes, un neurologue sans scrupules, a pratiqué des expériences technoscientifiques sur des médecins et des patients, destinées à brouiller tant les frontières entre la vie et la mort que celles entre l'individu et autrui. Licencié pour conduite immorale, il inaugure un espace d'exposition consacré à d'“authentiques pièces de criminologie”, où l'innovation scientifique entraîne des mutations de l'être humain tout en lui infligeant des souffrances, en le violentant. Les interventions de ce néo-docteur Frankenstein consistent en particulier à modifier le cadre psychobiologique de ses patients d'une part en externalisant leur conscience, d'autre part en violant leur intimité par

l'implant de psychotechnologies en mesure de contrôler puis d'altérer leur comportement. Nish, la jeune visiteuse à laquelle le scénario a symptomatiquement attribué une peau noire, assiste atterrée à ce spectacle atroce.

Le sadisme macabre des attractions croît peu à peu jusqu'au point culminant, la dernière pièce, où est emprisonné et torturé l'hologramme de Clayton Leigh, le père de la protagoniste. Rolo Haynes a acheté sa conscience en échange d'une somme d'argent destinée à sa famille avant qu'il subisse, suite à une sentence douteuse des magistrats, la peine de mort sur la chaise électrique. Il constitue désormais l'attraction la plus excitante du musée, avec une option supplémentaire: les visiteurs peuvent s'amuser à infliger des décharges électriques à la victime et immortaliser sa douleur dans une photo-souvenir personnalisée.

Le macabre se mue en ludique, la douleur en œuvre d'art, la torture en offre touristique, comme l'anticipait d'ailleurs déjà la punition complexe et le calvaire du protagoniste de *White Bear* (Ep. 02x02): la technoscience occidentale s'est élevée au rang d'esthétique traumatique spectaculaire. Pour décliner des thèmes aussi sensibles, le scénario de *Black Museum* (Ep. 04x06) mobilise un puissant arsenal de figures, de personnages et de métaphores: par exemple les noirs, sacrifiés au cours des nombreux génocides et abus perpétrés sur eux par le colonialisme; la technoscience, promesse d'émancipation devenue par la suite instrument de dévastation; le musée, gardien par excellence du bon, du beau et du vrai, mais aussi agent ou *medium* habilité à objectiver et à cataloguer la beauté en la soustrayant au monde pour la transformer en propagande du pouvoir-savoir établi. Cette thématique préfigure une double méta-narration: *Black Mirror* est le musée noir de notre époque et Nish l'avatar du spectateur, c'est-à-dire nous-mêmes tandis que nous assistons, glacés d'horreur, à cette foire inédite aux atrocités (Ballard, 1976).

Nish – C'est quoi, tous ces machins?

Rolo Haynes – D'authentiques pièces de criminologie. Toutes celles qui ont fait du mal ont des chances de se trouver là. Baladez-vous, prenez votre temps, voyez ce qui vous interpelle. Si quelque chose pique votre curiosité, je peux vous en parler. La plupart des objets ici cachent une histoire sale et triste. Comme le clou du musée, là. (...) Bon, alors, prenez votre temps.

N. – J'y compte bien. Ces trucs ont l'air technologique¹.

Un crime parfait

Le musée, fer de lance des temps modernes, est un des lieux les plus controversés de notre culture. À l'époque hellénistique, déjà, sa fonction d'isolement, de conservation et d'exposition du beau, qu'il séparait de tout le reste, reposait sur le postulat que tout ce qui se trouvait à l'extérieur de ses murs était moins noble que ce qu'il renfermait. Au cours des derniers siècles, il s'est distingué comme le lieu par excellence voué à la séparation entre l'art et le quotidien, le patrimoine culturel et la vie ordinaire, les cultures supérieure et inférieure. Le pèlerinage que le public consacre à cette institution et à tous ses dérivés

¹ "So what is all this stuff ? / Authentic criminological artifacts. If it did something bad, chances are it's in here. Take a look around, take your time, see what pops out at you. Anything piques your interest, I can tell you all about it. There's a sad, sick story behind most everything here. Just like our main attraction just through there. (...) Well, then, take your time. / I shall. This stuff looks techy" (*Black Museum*, Ep. 04x06).

répond à un processus ambigu, car ils associent l'éducation des masses à leur gratification esthétique, autrement dit subliment l'intégration sociale par le plaisir. En effet, le véritable prix payé par le visiteur pour y accéder – il n'est pas question ici de celui du billet d'entrée – correspond à ce qu'il cède de lui-même en s'en remettant à l'ordre symbolique et physique de l'espace muséal, en s'assujettissant au paradigme politique qui le préside.

Ceux qui exposent l'art et ceux qui l'admirent sont les pôles d'une dialectique permanente où se joue la réversibilité entre le don de la beauté par les artistes, les conservateurs, les politiciens et les autres représentants du secteur et le contre-don du public en termes d'adhésion au système qui la sélectionne, la conserve et la dispense. De façon encore plus marquée, la contemplation de l'œuvre favorise une reddition de l'observateur, du corps social, par rapport à l'espace d'exposition, à ses gardiens et agents. Une preuve d'humilité de la vie quotidienne face à ce qui la transcende. Ce n'est pas un hasard si la grammaire des expositions exige du corps une tenue impeccable et une stricte régulation de l'instinct et des pulsions: silence, distance par rapport à l'œuvre, respect, comportements dignes...

À l'apogée de son fonctionnement, le système muséal vit sans cesse aux dépens du réel, de la vie nue et du quotidien. Le résultat de chaque exposition est toujours, d'une certaine façon, un crime parfait.

Black Museum (Ep. 04x06) est le musée à l'état le plus sincère et le plus paroxystique qui soit. Il radicalise la mission accomplie par les divers musées de l'homme du début du XX^e siècle en exposant et en cataloguant les razzias menées par les Occidentaux dans les pays colonisés (Clifford, 1988), il perpétue la tradition des *freak shows* et actualise les différents harems coloniaux (Alloula, 1981 ; AA.VV., 2018) ainsi que les expériences nazies sur les corps traités comme cobayes (Esposito, 2004). Le manège esthétique dirigé par le docteur Haynes cristallise le crime perpétré contre les subalternes pour en faire une arme de divertissement de masse, traduisant la destruction en distraction dans son laboratoire de terreur. Sa main opère au nom de la technoscience avec la complicité des dispositifs esthétiques: un geste analogue à celui accompli par les élites du système artistique, qui arrachent la beauté des champs où elle germe et des espaces du vécu pour l'enfermer dans les forteresses muséales, l'avalissant ainsi au nom de sa sauvegarde et de son exposition. Dans les deux cas, il s'agit de tuer et d'immortaliser au nom de la politique, de l'art et du plaisir. Tuer et immortaliser: deux faces de la même médaille.

Généalogie des dispositifs spectaculaires

L'histoire que nous explorons s'est développée entre la première moitié des XVIII^e et XIX^e siècles. Pendant ce laps de temps, l'avènement des grandes expositions universelles et la multiplication des cafés londoniens, des passages parisiens, des vitrines et des grands magasins dans les métropoles européennes ont pour la première fois placé sous les feux de la rampe des figures considérées comme profanes, voire vulgaires, issues de bourgades ou de l'ombre des masses (Kracauer, 1963). S'avancent sur scène des sujets en mesure de prendre la parole et d'affirmer leur voix, des observateurs curieux et des observés spéciaux. C'est de là que provient ce fétichisme du public, la base et le sommet de la culture contemporaine, qui s'incarne aujourd'hui dans des types tels le youtubeur, l'influenceur, le *streamer*, le *net activist*, le *cosplayer* et tous les autres masques brouillant la

frontière traditionnelle entre auteur et destinataire, production et consommation, œuvres et gens ordinaires.

C'est dans le sillage de ces vibrants débuts, des années 1850 à la fin du XX^e siècle – d'Oscar Wilde et William Morris à Andy Warhol en passant par Friedrich Nietzsche et Walter Benjamin, les dadaïstes, Marcel Duchamp, les surréalistes, les situationnistes et le punk, pour arriver à la culture électronique –, qu'a été induit et accueilli un processus généralisé d'esthétisation du public visant à inverser la relation entre art et masses en hommage à ces dernières (Abruzzese, 1973; Calvesi, 1978), véritables étincelles des temps modernes, d'abord forces motrices de l'histoire, avant qu'elles ne deviennent elles-mêmes l'histoire (Susca, 2016a).

Les divers dispositifs typiques de la vie métropolitaine et de ses extensions médiatiques ont favorisé la traduction progressive du quotidien et même du trivial de l'autre côté des écrans, des cadres et des vitrines, ainsi que l'amalgame entre ces deux dimensions, dans un carambolage aussi spectaculaire que lourd de conséquences. Parmi celles-ci, la première et la plus importante – encore plus que la démocratisation de la politique – est l'esthétisation des masses, que nous avons été habitués à interpréter comme leur émancipation définitive, comme un affranchissement de la culture basse par rapport à la culture haute. Sa longue vague, à y regarder de plus près, nous conduit des bavardages des cafés londoniens, précurseurs de l'opinion publique bourgeoise (Habermas, 1962), aux tchatches de Telegram et aux dialogues de Twitter, des premières photographies de gens ordinaires pendant la seconde moitié du XIX^e siècle à la célébration du quotidien sur Instagram, de la représentation de femmes et d'hommes sans qualité (Musil, 1930-32) comme figurants dans le Hollywood des années 1930 aux *stories* de Snapchat et aux vidéos des youtubeurs. Il s'agit en fait, que le résultat plaise ou pas, du devenir-œuvre du public, une dynamique dont *Black Mirror* révèle l'accomplissement inattendu, les passages obscurs et les effets pervers.

S'il est vrai que nous avons atteint le stade où notre vie est le contenu le plus précieux de l'économie-monde actuelle, non plus seulement en tant que force de travail ou capacité à consommer, mais aussi en tant que source d'inspiration, marchandise et canal publicitaire pour chacun de ses domaines névralgiques, nous pourrions soutenir que la série télévisée raconte l'histoire susmentionnée à contrejour, en laissant présager une fin très éloignée du *happy end*, et même une issue désastreuse, que reflète un miroir brisé aux fragments sombres et tranchants: tel est le message latent depuis ses débuts, avec *The National Anthem* (Ep. 01x01) et *15 Million Merits* (Ep. 1x02), jusqu'à *Black Museum* (Ep. 04x06) et *Bandersnatch* (2018). La boucle est bouclée. Focalisons-nous sur les détails hautement significatifs des processus à l'œuvre en vue d'identifier avec exactitude ce qui s'y est joué.

Les masses ouvrières en pèlerinage vers les grandes expositions universelles, contemplant le résultat de leur travail éreintant, ensorcelées par le fétichisme de la marchandise, ont ressenti pour la première fois dans l'histoire le frisson du thaumaturge: elles se sont senties caressées, dans les effusions d'un rituel ludique et étincelant, par l'impression d'être les protagonistes de ce monde nouveau. Selon Benjamin, les pavillons en question:

Inaugurent une fantasmagorie à laquelle l'homme se livre pour se laisser distraire. L'industrie du divertissement l'y aide en l'élevant au niveau de marchandise. Il

s'abandonne à ses manipulations dans la jouissance de se sentir étranger à lui-même et aux autres (Benjamin, 2006, p. 310).

D'un seul coup, le système parvient à compenser le sacrifice des travailleurs par quelque chose de plus que le salaire – la puissance d'un imaginaire persuasif –, à étoffer la production grâce à la consommation et à mettre en place l'aliénation des individus pris dans ses mailles en la dissimulant dans le miroitement du système des objets (Baudrillard, 1968), la fête de la marchandise et la foison d'émotions et de rêves éclore parmi les trésors de l'ère industrielle.

Parallèlement, les vitrines traduisent et disséminent le même échange symbolique, avec toutes ses merveilles, dans des zones névralgiques du paysage urbain – un acte à la fois ordinaire, parce qu'habituel, et extraordinaire dans ses effets psychosensoriels. La mise en scène des marchandises à l'aide de l'architecture, du verre et de l'éclairage installe une spécularité fantasmatique entre sujets et objets, qui réifie les premiers et donne vie aux seconds (Perniola, 1994; Canevacci, 2017). Ces espaces à haute densité sémantique inaugurent en effet un trajet anthropologique (Durand, 1960), un va-et-vient entre les parties en jeu, au caractère initiatique et aux effets durables. C'est une sorte de bal des masques dont la phase topique, aux limites de la magie, a lieu au moment où le passant distingue, parmi les reflets de l'écran qui le sépare des biens exposés, sa propre image floue qui s'y superpose. Pour être plus précis, la relation examinée consiste en une disjonction physique entre l'observateur et l'objet, à laquelle correspond un élan de l'imagination et du désir – de la personne à la chose et vice versa – au moins aussi impétueux.

La confusion qui s'ensuit est à l'origine de notre monde: c'est le "la" du rêve dont *Black Mirror* voudrait nous réveiller. Selon sa vision totalisante, bien illustrée par des épisodes tels que *15 Million Merits* (Ep. 01x02), *White Bear* (Ep. 02x02) ou *Nosedive* (Ep. 03x01), l'existence contemporaine tout entière a été enveloppée dans une sorte de parc à thème: ce dernier, en contrôlant et en orientant sans cesse ses trames, transcende nos vies et les sacrifie en hommage à une panoplie technologique, scientifique et économique qui a désormais échappé à la raison et au contrôle humains. C'est comme si les murs du Crystal Palace de Londres, où se tenait en 1851 la Grande Exposition des œuvres industrielles de toutes les nations, s'étaient démesurément étendus (Sloterdijk, 2005), au point de devenir invisibles et sans issue: ils dessinent le seul lieu où nous puissions vivre. Leur spectacle, c'est nous, réduits au statut de marchandises, corps aseptiques, outils de production et données prévisibles, traçables et programmables.

Du travail à la distraction

Marx a identifié dans le travail abstrait des usines, par rapport au travail concret qui le précédait, un levier décisif de l'aliénation du prolétariat (Marx, 1867); désormais, dans ces nouveaux paysages, non seulement s'efface la distinction entre temps libre et professionnel, vie privée et publique, mais nous constatons aussi l'abstraction intégrale de chacun des aspects du monde, dissimulée derrière les formules "numérisation", "réalité augmentée", *smart city*, *clouds*, "marketing expérientiel", *Internet of things*... Comme l'expérimente Bing – autre protagoniste noir de la série – dans *15 Million Merits* (Ep.

01x02), nous vivons désormais pour alimenter un spectacle sans autre finalité que d'alimenter le spectacle.

Dans l'épisode cité, le travail semble avoir été remplacé par le sport, qui canalise l'énergie du corps social vers le pouvoir établi, le reproduisant dans un cycle monotone et quasi mécanique. Les métaphores choisies par les auteurs pour décliner ce thème sont par ailleurs très évidentes: les habitants de la résidence – un espace indistinct entre l'usine, le jeu vidéo et la télé-réalité –, qui font du cycling, alimentent le système où ils vivent et acquièrent en retour des points, *merits*, qui leur permettent d'accéder à des services et, pour les plus zélés, de participer à des concours de talents.

Leur regard est constamment tourné vers les différents écrans qui parsèment le territoire et constituent sa limite interne et externe, et leur vie se déroule entre les selles des vélos de salle qui pompent leur effervescence sans les mener nulle part, les zones de passage et des chambres exiguës conçues essentiellement pour des régimes médiatiques, autrement dit jusqu'à ce que se consume l'existence même de chaque habitant, devenue œuvre sans œuvre, dans son extension et sa réduction médiatique.

Voilà à quoi ressemble la "mobilisation totale" érigée par Maurizio Ferraris (2015) en principe psychoculturel de notre époque. Comme en temps de guerre, selon l'analyse du philosophe italien, nous sommes aujourd'hui tous appelés à nous manifester et à être disponibles, joignables, en mode *on*, prêts à agir et à réagir aux appels et aux flatteries de nouvelles et mystérieuses sirènes représentant la domination contemporaine, les "appareils d'enregistrement et de mobilisation de l'intentionnalité".

Pour la première fois dans l'histoire du monde, nous avons l'absolu dans la poche. Le dispositif, dont le web est la manifestation la plus évidente, est un empire sur lequel le soleil ne se couche jamais, et le fait d'avoir un smartphone dans la poche signifie à coup sûr avoir le monde en main, mais, automatiquement aussi, être aux mains du monde: à chaque instant pourra arriver une requête et à chaque instant nous serons responsables (Ferraris, 2015, p. 17).

Être actif, ou interactif, correspondrait ainsi à un état radicalement alternatif par rapport à la *vita activa* souhaitée par Hannah Arendt en référence à l'Athènes de Périclès, entendue comme vie politique de l'homme libre fondée sur l'action (*praxis*) et sur le discours (*lexis*) (Arendt, 1958). Dans notre monde contemporain, il s'agit plutôt de destiner notre vitalisme, avec toutes les pulsions, les passions et les émotions qui l'animent, à des schémas préemballés qui ne sont qu'en apparence adaptés à notre sensibilité et visent au contraire à nous amadouer et à neutraliser notre volonté pour nous mettre au service de la grande machine, afin que nous nous livrions à l'autre le plus inquiétant.

C'est le *hic et nunc* de la condition numérique vécue dans la culture contemporaine et déclinée tout au long de la série, comme c'est le cas dans *Hated in the Nation* (Ep. 03x06), *Shut Up and Dance* (Ep. 03x03) et *USS Callister* (Ep. 04x01).

Bing – En achetant de la merde. C'est comme ça qu'on communique, qu'on s'exprime, en achetant de la merde ! Quoi, si j'ai un rêve ? Le sommet de nos rêves, c'est une nouvelle casquette pour notre Dopple, qui n'existe même pas ! Elle n'est

même pas là ! On achète de la merde qui n'est même pas là. Mais un truc réel et libre et beau, vous ne pouvez pas nous montrer ça².

Le storytelling excessif du sujet

La condition hyperactive où nous nous trouvons et nous agissons, 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 volontaire³, 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, 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 (Valeriani, 2009; La Rocca, 2013; AA.VV., 2016; Sanmartin Fernandes et Herschmann, 2018; Attimonelli, 2018). 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* (2018) 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.

² “Buying shit. That’s how we speak to each other, how we express ourselves, is buying shit. What, I have a dream? The peak of our dreams is a new hat for our Dopple, it doesn’t exist! It’s not even there! We buy shit that’s not even there. Show us something real and free and beautiful. You couldn’t?” (*15 Million Merits*, Ep. 01x02).

³ 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 (La Boétie, 1997 [1576]).

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 Žižek, 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" (Žižek, 2004). 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, 2016b), 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 sûr⁴.

Grâce à une mise en abyme multiple – du sujet, de Stefan et de Netflix –, Charlie Brooker et David Slade, l'auteur et le réalisateur de *Bandersnatch* (2018), dissèquent les nœuds cruciaux de notre époque sur ses versants médiologiques et anthropologiques. Selon leur vision, une fois définitivement abattue toute démarcation entre fiction et vie

⁴ "My head is all over the place. I keep having these vivid dreams. Like thinking weird things. / What sort of things ? / Like I'm not in control. / Of ? / Anything, little things, tiny decisions. What I have for breakfast in the morning. What music I listen to. Whether I shout at Dad, or... / You feel like you're not making these decisions ? / I feel like I'm not guiding them. Like someone else is. / You're not hearing voices or... ? / No voices, but there is something. I, I don't know, an impulse. I'm sure there is" (*Bandersnatch*, 2018).

matérielle, ainsi qu'entre illusion et vérité, la sérialité télévisuelle tend à dominer et à envahir la vie quotidienne (La Rocca *et al.*, 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. Nous voici toutes et tous dans la condition décrite par l'épisode *Joan is Awful* (Ep. 06x01), où la protagoniste découvre stupéfaite et terrifiée que sa vie est devenue un programme télévisé en temps réel suite au contrat qu'elle a distraitemment signé pour s'abonner à une plateforme de contenus en ligne, Streamberry, en lui cédant le droit à son image. Dans un métarécit en forme de spirale, Netflix, productrice de *Black Mirror*, a cyniquement couplé l'épisode avec le site youareawful.com, invitant tout un chacun à être *awful*, c'est-à-dire à remplacer dans les affiches le visage de Joan par le sien, en renonçant comme elle au droit à l'image contre une esthétisation de soi. Il s'agit de quelque chose d'*awful*, d'affreux, à plusieurs égards: il révèle au public le sujet dans ses failles, loin des canons du beau, en lui imposant en même temps de renoncer à être maître de son histoire, pour ensuite le transfigurer en produit de l'industrie culturelle. La post-sérialité télévisuelle pourrait être, à bien des égards, exactement le cadre d'une épiphanie médiologique et sociétale: le croisement entre l'esthétisation et la médiatisation de l'existence dont le sujet est à la fois tant le cœur palpitant que le corps sacrifié, un corps in/glorieux. Ainsi, le *storytelling* excessif du sujet correspond à sa défaillance. Et le monde vrai devient, enfin, fable, ou bien medium.

References

- AA.VV. (2016). La Rue. Les cahiers européens de l'imaginaire, 8, 1-292.
- AA.VV. (2018a). Sexe, race & colonies. La domination des corps du XVème siècle à nos jours. Paris: La Découverte.
- Abruzzese, A. (1973). *Forme estetica e società di massa*. Venezia: Marsilio.
- Alighieri, D. (1472). *L'Enfer, La Divine comédie*. Paris: Flammarion.
- Alloula, M. (1981). *Le Harem colonial, images d'un sous-érotisme*. Paris: Séguier.
- Arendt, H. (1958). *La condition de l'homme moderne*. Paris: Calmann-Lévy.
- Attimonelli, C. (2018). *Techno. Ritmi Afrofuturisti*. Milano: Meltemi.
- Ballard, J. (1976). *La Foire aux atrocités*. Auch: Éditions Tristram.
- Baudrillard J. (1968). *Le système des objets*. Paris: Gallimard.

- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulations*. Paris: Galilée.
- Benjamin, W. (1947). Thèses sur le concept d'histoire. *Les Temps Modernes*, 25, 623-634.
- Benjamin, W. (1955). *Angelus novus*. *Saggi e frammenti*. Torino: Einaudi.
- Benjamin, W. (2006) [1940]. *Le livre des Passages*. Paris: Les Éditions du Cerf.
- Berardi, F. (2016). *Tueries. Forcenés et suicidaires à l'ère du capitalisme absolu*. Montréal: Lux Éditeur.
- Calvesi, M. (1978). *Avanguardia di massa. Compaiono gli indiani metropolitani*. Milano: Postmedia Books.
- Canevacci, M. (2017). *Antropologia della comunicazione visuale. Esplorazioni etnografiche attraverso il feticismo metodologico*. Milano: Postmedia Books.
- Clifford, J. (1988). *Malaise dans le culture: L'ethnographie, la littérature et l'art au XXe siècle*. Paris: ENSBA.
- Esposito, R. (2004). *Bios. Biopolitica e filosofia*. Torino: Einaudi.
- Ferraris, M. (2015). *Mobilisation totale*. Paris: PUF.
- Garofalo, D. (2017). *Black Mirror. Memorie dal futuro*. Roma: Edizioni Estemporanee.
- Habermas, J. (1997) [1962]. *L'espace public: archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*. Paris: Payot.
- Josset, R. (2015). *Complosphère: L'esprit conspirationniste à l'ère des réseaux sociaux*. Paris: Lemieux Éditeur.
- Kracauer, S. (2008) [1963]. *L'Ornement de la masse. Essai sur la modernité weimarienne*. Paris: La Découverte.
- 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*. Milano: Bevivino.
- Leopardi, G. (1845). *Le Genê in Chants*. Paris: Flammarion.
- Lovink, G. (2012). *Networks without a Cause: A Critique of Social Media*. Cambridge: Polity.

Lyotard, J.-F. (1979). *La condition postmoderne*. Paris: Les Éditions de Minuit.

Marx, K. (1867). *Le Capital*, vol. I. Paris: Folio.

Musil, R. (1930-1932). *L'Homme sans qualités*. Paris: Éditions du Seuil.

Perniola, M. (2003) [1994]. *Le sex-appeal de l'inorganique*. Paris: Léo Scheer.

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

Schütz, A. (1987) [1953]. *Sens commun et interprétation scientifique de l'action humaine*. In A. Schütz, *Le chercheur et le quotidien* (pp. 7-63). Paris: Méridiens-Klincksieck.

Sloterdijk, P. (2005). *Le Palais de Cristal. À l'intérieur du capitalisme planétaire*. Paris: Éditions Maren Sell.

Susca, V. (2016a). *Les Affinités connectives. Sociologie de la culture numérique*. Paris: Cerf.

Susca, V. (2016b). *Essere-con in rete: la fine dell'autonomia, il ritorno della dipendenza e 'l'ordo amoris'*. *Varchi*, 15, 6-12.

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

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

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

Séries télévisées et films mentionnée

Bandersnatch (2018, David Slade).

Black Mirror (Channel 4/Netflix, 2011 – ongoing, 6 seasons).

About the author

Vincenzo Susca est chercheur au Leiris et maître de conférences HDR en sociologie de l'imaginaire à l'Université Paul-Valéry Montpellier 3. Directeur de la collection *L'imaginaire et le contemporain* aux éditions Liber, il est l'auteur de plusieurs livres sur le rapport entre l'imaginaire, les médias et la vie quotidienne, dont *Technomagie* (Milan 2022, Montréal 2024, Porto Alegre 2024).