



HAL
open science

Humains augmentés et dystopies dans une sélection d'épisodes de la série Black Mirror : approche esthétique et narratologique

Joanne Le Borgne

► To cite this version:

Joanne Le Borgne. Humains augmentés et dystopies dans une sélection d'épisodes de la série Black Mirror : approche esthétique et narratologique. Sciences de l'Homme et Société. 2019. dumas-03018918

HAL Id: dumas-03018918

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03018918v1>

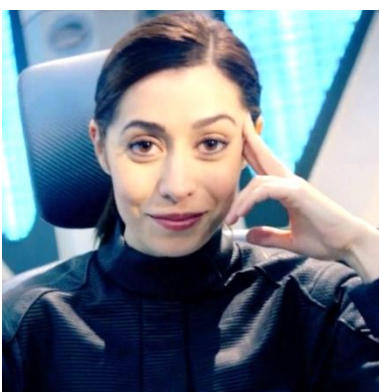
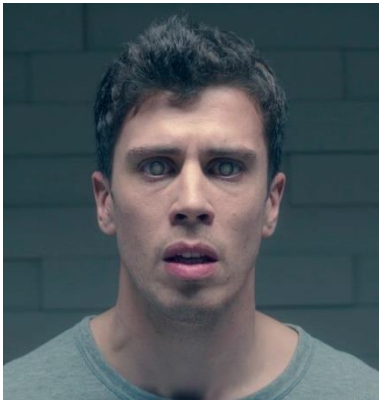
Submitted on 23 Nov 2020

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



Humains augmentés et dystopies dans une sélection d'épisodes de la série *Black Mirror*

Approche esthétique et narratologique

Sous la direction de
Prof. Hélène Machinal
2018-2019

Joanne Le Borgne
M2 Textes, Images,
Langues Etrangères

Remerciements

La rédaction de ce mémoire de recherche a été une expérience très enrichissante. Tout d'abord, je tiens à remercier Prof. Hélène MACHINAL pour son temps, ses recommandations et ses corrections. Grâce à ses précieux conseils, j'ai pu développer mes connaissances sur une multitude de sujets fascinants.

J'aimerais également remercier les enseignants-chercheurs du Master TILE pour le partage de leurs connaissances qui ont guidé mes réflexions, ainsi que pour leurs enseignements de qualité.

Je souhaite aussi exprimer ma reconnaissance envers mes amis et collègues du M2 TILE qui, malgré leur travail personnel, m'ont régulièrement conseillé et soutenu. Un grand merci à Rachel LAPICQUE, Marie-Joshua HUET, Alexis GUEGAN, Guillaume PAGE et Paule LE GAD pour leur aide inestimable. Pour finir, je remercie ma famille et mes amis pour leur patience et leur soutien indéfectible.

Table des matières

Remerciements.....	
Table des matières.....	
Introduction.....	1
I. Post-humain.....	6
I. A. De la fiction spéculative à la science-fiction de la troisième Révolution Industrielle..	6
I. A. 1. Origines.....	6
I. A. 2. L'émergence des biotechnologies et de la société écranique.....	10
I. A. 3. La question de la fin et de l'éternel recommencement.....	14
I. B. La figure de l'humain augmenté.....	19
I. B. 1. L'usage de l'implant.....	19
I. B. 2. Les dérives.....	21
I. B. 3. Le retrait du dispositif comme perte d'une partie de soi.....	25
I. C. La culture de l'écran.....	28
I. C. 1. L'écran comme partage.....	29
I. C. 2. L'écran comme barrière.....	32
I. C. 3. L'écran comme miroir.....	36
II. Dystopies.....	40
II. A. L'altération de la vision	40
II. A. 1. L'altération physique.....	41
II. A. 2. Une réalité augmentée.....	45
II. A. 3. La question du souvenir.....	48
II. B. La société de surveillance.....	51
II. B. 1. Le contrôle du supérieur	52
II. B. 2. Le regard des autres.....	56
II. B. 3. La vision de soi-même.....	60
II. C. La déshumanisation.....	63
II. C. 1. La représentation du déclin.....	63
II. C. 2. La « robotisation » de l'humain.....	67
II. C. 3. Le personnage étranger au dispositif comme figure de l'altérité.....	71
III. Réflexivité.....	76
III. 1. Effets de miroir.....	76
III. 1. A. Des fictions qui renvoient à la réalité.....	76
III. 1. A. 2. Série à narration complexe.....	79
III. 1. A. 3. Mises en abyme et écrans.....	83
III. B. Fiction / réalité.....	86
III. B. 1. Une opposition manifeste entre réalité diégétique et réalité virtuelle.....	86
III. B. 2. Un brouillage des frontières.....	89
III. B. 3. Anamorphoses et écrans.....	91
III. C. La réception.....	95
III. C. 1. L'identification à la figure monstrueuse.....	96

III. C. 2. La représentation du futur et/ou du présent, science-fiction et futur antérieur.	99
III. C. 3. La réflexion sur notre propre rapport aux technologies.....	101
Conclusion.....	106
Annexes.....	111
Annexe 1.....	111
Annexe 2.....	112
Bibliographie.....	113
Sources primaires.....	113
Sources secondaires.....	113
Ouvrages théoriques.....	113
Articles.....	115
Articles et chapitres d'ouvrages en ligne.....	116
Conférences.....	117
Œuvres de fiction (littérature).....	117
Films et séries télévisées.....	117
Peintures et dessins.....	118
Jeux vidéo.....	118
Articles de magazines et journaux.....	118
Dictionnaires et encyclopédies en ligne.....	119
Sites et pages web.....	120
Interviews.....	120

Introduction

La troisième Révolution Industrielle a émergé au cours de la seconde moitié du XXème siècle, et est caractérisée par le développement des biotechnologies et des technologies du numérique, qui amènent alors à des questionnements sur un « post » de l'humain. Les avancées technologiques de cette révolution se distinguent en deux catégories : d'une part, on peut noter l'évolution d'une hyper-connectivité ainsi que de la culture de l'écran. Les interfaces écraniques se multiplient jusqu'à devenir omniprésentes dans notre société. D'autre part, on constate le développement de biotechnologies, qui permettent une augmentation de l'humain à travers des dispositifs qui altèrent les capacités de ce dernier. Ainsi, depuis l'émergence de cette révolution industrielle et de la notion de post-humain qui en découle, le devenir des humains et de la société, dans un contexte de développement de nouvelles technologies, est un sujet qui fascine autant qu'il inquiète. De ce fait, les deux dimensions que l'on a évoquées inspirent les auteurs de science-fiction et d'anticipation, qui imaginent des scénarios tantôt utopiques, tantôt cauchemardesques, d'un futur plus ou moins proche. C'est notamment le cas de Charlie Brooker et d'Annabel Jones, qui sont les *showrunners* de *Black Mirror* (Brooker, 2011 – en cours), dont les épisodes de notre corpus sont extraits.

Depuis 2011, la série anthologique de science-fiction d'origine britannique *Black Mirror*, dans un premier temps diffusée sur Channel 4, puis reprise par la plate-forme américaine Netflix depuis la troisième saison, aborde une multiplicité de thèmes et de questionnements quant à l'évolution des humains, des biotechnologies et de la culture de l'écran, et elle propose des histoires liées par un thème commun : celui des nouvelles technologies et de l'impact qu'elles peuvent avoir sur un individu et/ou sur la société dans laquelle ce dernier vit. Ainsi, le but de cette étude sera d'analyser à la fois la dimension dystopique et la notion d'humain augmenté telles qu'elles sont représentées dans une sélection d'épisodes.

Pour cette étude, le corpus est réduit à cinq épisodes, qui ont pour point commun l'usage d'un dispositif ajouté aux personnages dans le but de les augmenter, qu'il s'agisse d'un implant intégré au corps ou d'une puce magnétique déposée sur la tempe. Notre étude se focalisera sur les épisodes suivants :

- « The Entire History of You » (S01E03), qui pose notamment la question du stockage

et du partage de souvenirs à travers un implant

- « Nosedive » (S03E01), qui présente une version extrême du possible déclin du personnage principal, Lacie, obsédée par un réseau social qui fonctionne sur un système d'évaluation par une note sur cinq
- « San Junipero » (S03E04), qui imagine une deuxième jeunesse, voire une vie après la mort, à travers la réalité virtuelle
- « Men Against Fire » (S03E05), qui met en scène la déshumanisation des victimes d'un génocide grâce au filtre apposé par un implant intégré à chaque soldat
- « USS Callister » (S04E01), qui aborde des sujets tels que la bipolarisation d'une personne selon l'environnement dans lequel elle évolue, ainsi que la question de l'identité des clones.

Depuis son premier épisode, « The National Anthem » (S01E01), *Black Mirror* est une série qui n'a cessé de faire parler d'elle par ses représentations métaphoriques de la société de consommation. Sa popularité ainsi que les débats qu'elle engendre sont notamment à l'origine de notre volonté de lui consacrer cette étude. De plus, dans bon nombre d'œuvres de science-fiction, l'accent est mis sur un nouvel élément technologique et sa potentielle défaillance ou évolution, ce qui crée l'élément perturbateur de la diégèse. Dans *Black Mirror*, à part dans quelques épisodes qui font exception, c'est bien l'usage que les personnages font de leur dispositif ou des écrans qui est mis en exergue. Ainsi, chaque nouvel épisode présente les potentiels défauts des humains, plutôt que ceux des dispositifs ou des écrans en eux-mêmes, et propose, de ce fait, une satire de notre société par un effet de miroir : le spectateur, qui s'identifie à certains personnages et se reconnaît dans diverses situations, comprend que la série qu'il visionne est une critique qui peut aussi s'appliquer à son comportement. C'est cette focalisation sur la consommation de nouvelles technologies par les humains, ainsi que le rapport entre la fiction et la réalité, qui nous intéressent ici.

Par conséquent, le but de cette étude sera de se questionner sur trois facettes communes aux cinq épisodes qui constituent notre corpus. La première est la représentation du post-humain, c'est-à-dire la manière dont le devenir de l'humain est imaginé et mis en scène. Notre intérêt pour la dystopie, quant à lui, permettra de nous intéresser, d'une part, aux portraits cauchemardesques d'un futur qui pourrait être le nôtre et, d'autre part, à l'influence de romans

classiques du genre, tels que *Brave New World*¹ d'Aldous Huxley et *Nineteen Eighty-Four*² de George Orwell. Enfin, la satire résulte de ce que cette série de science-fiction renvoie à notre réalité et à des questionnements contemporains ; de ce fait, nous tâcherons également de comprendre comment Charlie Brooker et Annabel Jones parviennent à fournir une satire de notre époque.

Pour ce faire, nous adopterons une approche à la fois narratologique et esthétique. Aussi, d'une part, nous tâcherons de dépeindre les personnages de chaque épisode ainsi que leur rôle et leur évolution dans la diégèse. Nous analyserons également les divers sujets abordés dans le corpus, et la manière dont ils sont introduits. D'autre part, nous étudierons comment chaque épisode se rapproche et/ou diffère des autres par la mise en place, par exemple, de jeux de lumières, de palettes de couleurs, et de costumes spécifiques à chaque intrigue. Nous commenterons aussi l'usage de la musique et des sons en général. Ainsi, il s'agira de reprendre des éléments issus des épisodes du corpus pour les analyser et les interpréter en rapport avec les sujets qui nous intéressent ici, à savoir le devenir de l'humain et les nouvelles technologies, le genre dystopique, et le rapport à notre propre société. En effet, la série que nous allons étudier met en avant ces sujets et les relie entre eux dans le but d'amener le récepteur à une réflexion, par la fiction, sur son usage des technologies et sur la véritable évolution du monde qui l'entoure. Ils seront donc centraux dans notre analyse et constitueront les grands points de cette étude.

Pour explorer ces pistes d'analyse, nous appuierons notre étude sur des auteurs tels que Darko Suvin³ et ses recherches sur la science-fiction, Hélène Machinal, qui a notamment travaillé sur le post-humain⁴ avec Elaine Després, ainsi que sur les résurgences des figures mythiques⁵, Jean-Pierre Esquenazi⁶ et Jason Mittell⁷ à propos des séries télévisées, Gilles

1 HUXLEY, Aldous. *Brave New World*. Chatto & Windus, 1932.

2 ORWELL, George. *Nineteen Eighty-Four*. Secker & Warburg, 1949.

3 SUVIN, Darko. *Pour une Poétique de la science-fiction*. Les presses de l'université du Québec, 1977.

4 DESPRES, Elaine, et Hélène MACHINAL, *PostHumains, frontières, évolutions, hybridités*. Presses Universitaires de Rennes, 2014.

5 MACHINAL, Hélène. « Résurgence des figures mythiques et réflexion sur l'évolution individuelle et sociétale dans l'imaginaire contemporain, l'exemple de quelques séries (*Fringe*, *Dark Angel*, *Dollhouse*, *Continuum*, *Orphan Black*) ». Consulté le 1er avril 2019. https://www.academia.edu/9811828/R%C3%A9surgence_des_figures_mythiques_dans_les_s%C3%A9ries_TV_contemporaines_les_cas_du_d%C3%A9tective_et_du_savant_fou

6 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Éléments pour l'analyse des séries*. L'Harmattan, 2017.

7 MITTELL, Jason. « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *The Velvet Light Trap*, 58, 2006.

Lipovetsky et Jean Serroy⁸ sur la culture de l'écran, ou encore David Roche⁹ et Sébastien Lefait¹⁰, qui ont consacré un ou plusieurs articles scientifiques à *Black Mirror*.

La première partie de notre étude sera consacrée au concept de post-humain, dont la dimension est omniprésente dans les épisodes de notre corpus. Dans cette partie, nous commencerons par définir les origines de ce concept ainsi que celles de la science-fiction. Nous verrons ainsi que le post-humain découle de deux éléments clés, à savoir le développement des biotechnologies et des interfaces écraniques. Ces deux aspects sont centraux dans l'anthologie. Ainsi, nous étudierons la manière dont les humains augmentés par un dispositif sont représentés dans notre corpus et l'impact que cette modification peut avoir sur la société dans laquelle ils évoluent. Enfin, nous constaterons l'importance de la culture de l'écran et les différentes fonctions des interfaces écraniques dans les épisodes à l'étude.

Dans la deuxième partie, nous nous intéresserons à la dystopie, qui est le genre le plus souvent associé à *Black Mirror* pour ses interprétations cauchemardesques du futur plus ou moins proche de notre société. Dans un premier temps, il s'agira d'évoquer l'altération de l'image, ainsi que la vision du monde à travers les yeux des personnages augmentés par leur dispositif. Par la suite, nous nous concentrerons sur la représentation de la société de surveillance et sur l'oppression que les personnages, tout comme les spectateurs, peuvent ressentir. Enfin, nous aborderons la manière dont la déshumanisation, qui est un thème récurrent du genre dystopique, est mise en scène suite à une utilisation néfaste des technologies.

La troisième et dernière partie de cette étude sera dédiée à la notion de réflexivité et à la dimension satirique, c'est-à-dire au rapport aux spectateurs et à leur réalité. Ainsi, nous tâcherons de comprendre en quoi les épisodes sélectionnés font écho à notre propre société. Nous aborderons d'abord les effets de miroir, à savoir la manière dont notre réalité est présente en filigrane et évoquée à travers divers procédés narratifs. Puis, nous nous

8 LIPOVETSKY, Gilles, et Jean SERROY. *L'Écran global. Du cinéma au smartphone*. Seuil, 2007.

9 ROCHE, David. « "You know, when you suspect something, it's always better when it turns out to be true" : Mémoire et média dans l'épisode "The Entire History of You" (S01E03) de *Black Mirror* (2011-)" », *TV/Series*, 14, 2018, mis en ligne le 31 décembre 2018, consulté le 3 février 2019. <http://journals.openedition.org/tvseries/3094>

10 LEFAIT, Sébastien. « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée » dans DESPRES, Elaine, et Hélène MACHINAL, *Otrante : L'imaginaire en séries I*, 42. Editions Kimé, 2017. Voir aussi MACHINAL, Hélène. « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain », *TV/Series*, 14, 2018, mis en ligne le 31 décembre 2018, consulté le 1er février 2019. <http://journals.openedition.org/tvseries/3169>

intéresserons au rapport entre la fiction et la réalité, à la fois à l'intérieur d'une même diégèse qui distingue un univers réel d'un univers virtuel, mais aussi entre le monde dépeint dans l'épisode et celui du spectateur. Pour finir, nous évoquerons l'importance de la réception et l'interprétation que les spectateurs font de la série en rapport avec leur propre société et leur propre usage des nouvelles technologies.

Par cette étude, nous espérons pouvoir répondre à autant de questions que possible sur notre problématique, qui nous servira de fil conducteur. De plus, même si seulement cinq épisodes de cette anthologie, cités ci-dessus, seront analysés ici, nous n'écartons pas l'éventualité de mentionner quelques épisodes extérieurs au corpus, mais ces derniers ne constitueront pas le sujet principal de notre étude.

I. Post-humain

Le post-humain est un concept qui, né de la possibilité d'une fin globale de l'humanité et du développement rapide des nouvelles technologies à la deuxième moitié du XXème siècle, est particulièrement prégnant dans la philosophie et la science-fiction. Ce concept permet de s'interroger sur les devenirs de l'humain et sur sa potentielle évolution. Ainsi, le post-humain aborde des thèmes tels que la fabrication du vivant, la notion d'humain augmenté, ou encore la culture de l'écran, par exemple. *Black Mirror* représente ces thèmes à travers diverses histoires, mettant en scène de manière dystopique des potentiels futurs de l'humanité en fonction de l'usage que l'on fait des nouvelles technologies.

Ainsi, dans cette première partie, il s'agira d'aborder la manière dont le post-humain est représenté dans l'anthologie, et en particulier dans les cinq épisodes de notre corpus. Dans un premier temps, nous retracerons les origines de la science-fiction et du post-humain. Puis, par la suite, nous étudierons la figure de l'humain augmenté. Enfin, dans une troisième sous-partie, la culture de l'écran et sa représentation dans la série seront analysées.

I. A. De la fiction spéculative à la science-fiction de la troisième Révolution Industrielle

La série *Black Mirror* s'inscrit dans un genre alliant dystopie et science-fiction, et renvoie régulièrement à la notion de post-humain, qui est un élément clé de la troisième Révolution Industrielle. Aussi, il semble essentiel de proposer une introduction aux éléments qui ont permis à l'anthologie de reposer sur des bases connues. Nous allons donc nous intéresser, dans un premier temps, aux origines de la science-fiction, puis aborder l'émergence des biotechnologies et de la société écranique, avant de parler de la question de la fin et de l'éternel recommencement.

I. A. 1. Origines

Avant toute étude du devenir de l'humain, de la représentation de ce concept en fiction et de la notion de dystopie, il semble important de s'intéresser aux origines de cet ensemble.

En effet, il est nécessaire d'évoquer les origines des fictions de l'imaginaire avant même de parler de la science-fiction à notre époque, et notamment dans l'anthologie étudiée. Ainsi, dans cette première sous-partie, nous allons nous consacrer aux origines du concept de post-humain et à sa représentation dans la fiction.

La deuxième Révolution Industrielle est une période clé dans la production d'ouvrages scientifiques d'une part et de science-fiction d'autre part¹¹. En effet, la seconde moitié du XIXème siècle voit apparaître de nombreux progrès techniques et scientifiques, notamment la théorie de l'évolution de Charles Darwin, desquels découle l'intérêt des auteurs de l'époque pour les questions liées à l'humain en général. On peut notamment citer H. G. Wells, auteur de romans scientifiques tels que *L'Île du docteur Moreau*¹² ou *La Guerre des mondes*¹³, par exemple. Wells porte un intérêt tout particulier à la science, et mêle cet intérêt à l'inquiétude qui accompagne la fin du XIXème siècle. Il se démarque notamment par la réflexion sociologique qu'il apporte dans ses ouvrages. Au même moment, de nombreux auteurs britanniques s'inscrivent dans cette lignée : en effet, en 1895, on observe en l'espace d'un an la publication de cinquante-deux romans scientifiques en Grande Bretagne. Ces auteurs reflètent leur époque en pleine expansion et les doutes qui accompagnent les nombreux progrès techniques et les diverses évolutions de leur société dans les récits imaginaires qu'ils produisent. C'est d'ailleurs un élément étudié par le critique Darko Suvin dans *Pour une poétique de la science-fiction*¹⁴, véritable ouvrage de référence pour comprendre le genre science-fictionnel et l'utopie :

Parmi les écrivains importants, Wells fut le premier à écrire de la science-fiction en se situant à l'intérieur du monde de la science, et non simplement en face de lui. Malgré ses fluctuations, la leçon historique qu'il donne, c'est que la société bourgeoise étouffante n'est qu'un court épisode dans une évolution humaine pleine de menaces et d'espoirs, sous les étoiles.¹⁵

Ainsi, on peut dire que ces auteurs prolifiques sont les ancêtres de la science-fiction telle qu'on la connaît aujourd'hui. En effet, si l'on reprend l'exemple de *Black Mirror*, chaque épisode fait écho aux évolutions techniques de notre époque, en représentant soit des versions évoluées de dispositifs que l'on connaît déjà (les smartphones et réseaux sociaux dans

11 Cependant, le terme science-fiction n'apparaît que plusieurs décennies plus tard, soit en 1926 ; avant cette date, toute production similaire à de la science-fiction est appelée « fiction spéculative » ou « roman scientifique ».

12 WELLS, H. G.. *The Island of Doctor Moreau*. Heinemann, 1896.

13 WELLS, H. G.. *War of the Worlds*. Heinemann, 1898.

14 SUVIN, Darko. *Pour une Poétique de la science-fiction*, *op. cit.*

15 *Ibid*, p. 153.

« Nosedive » (S03E01) par exemple), soit des dispositifs qui n'existent pas encore mais qui ne semblent finalement pas si inconcevables dans un futur plus ou moins proche (notamment l'usage d'une puce intégrée au crâne pour enregistrer ses souvenirs comme des vidéos à cent quatre-vingt degrés dans « The Entire History of You » (S01E03)). Le but de cette anthologie est de mettre en avant les différentes dérives que les nouvelles technologies du XXIème siècle peuvent entraîner, tout en émettant des hypothèses quant aux potentiels progrès techniques à venir.

Ainsi, on peut proposer un parallèle entre la deuxième Révolution Industrielle, à l'époque victorienne, et la troisième Révolution Industrielle que nous vivons depuis la fin du XXème siècle. Si, au XIXème siècle, les auteurs se sont inspirés de l'industrialisation de nouvelles machines, de nos jours, c'est notamment l'évolution des biotechnologies et de la culture de l'écran qui permet la production de romans de science-fiction. Par ailleurs, il faut ajouter que la production de romans de science-fiction à ces deux périodes s'inspire non seulement des progrès techniques de la période associée, mais également de l'inquiétude qui accompagne la fin du siècle.

Au XXème siècle, on voit également apparaître la notion de post-humain, qui constitue par ailleurs un aspect central de la troisième Révolution Industrielle et qui voit le jour par divers événements qui ont lieu à cette période. Dans son article « Quand l'humanité diverge, la spéciation des posthumains », Elaine Després définit la posthumanité comme

[s'inscrivant] tout naturellement dans une réflexion sur le devenir humain, sur les transformations physiologiques, cognitives, génétiques ou technologiques de ce que nous sommes, soulevant la question de notre définition en tant qu'espèce et celle de nos limites, qui formeraient la frontière au-delà de laquelle nous ser(i)ons autre chose.¹⁶

Ces divers questionnements entourant le « devenir humain » ont pour origine deux éléments majeurs, qui ont majoritairement contribué à la naissance du post-humain, que l'on retrouve dans l'introduction de l'ouvrage d'Elaine Després et Hélène Machinal, *PostHumans, frontières, évolutions, hybridités*¹⁷. D'une part, on peut en quelque sorte dater la naissance du post-humain à la fin de la seconde Guerre Mondiale. En effet, à la fin de la seconde Guerre Mondiale, on se rend compte qu'une mort globale de l'humanité est possible et que la notion de fin est envisageable. On comprend la déshumanisation qui a accompagné les progrès techniques de la guerre, notamment les chambres à gaz et la bombe atomique, par exemple.

16 DESPRES, Elaine, « Quand l'humanité diverge, la spéciation des posthumains ». DESPRES, Elaine, et Hélène MACHINAL, *PostHumans, frontières, évolutions, hybridités*, op. cit.

17 DESPRES, Elaine, et Hélène MACHINAL, *PostHumans, frontières, évolutions, hybridités*, op. cit.

Comme le disent Elaine Després et Hélène Machinal dans l'introduction de leur ouvrage, « la technique a entraîné une telle déshumanisation que l'homme est devenu lui-même superflu »¹⁸. Ainsi, de la fin de la seconde Guerre Mondiale découlent des questionnements sur le devenir de l'humain et de nombreuses représentations de l'imaginaire de la fin. De ce fait, dans les décennies qui suivent la guerre, plusieurs films mettent en scène la fin du monde liée à l'usage du nucléaire ou à une catastrophe naturelle. Cet imaginaire de la fin du monde réapparaît à nouveau au tout début du XXIème siècle avec les attentats du 11 septembre 2001 et la peur d'une destruction massive de l'occident qui les accompagne alors.

D'autre part, le post-humain se caractérise également par des projections imaginaires qui se développent autour de la révolution cybernétique, qui ressort de cette même guerre. En effet, on voit se développer les sciences cognitives et les sciences de l'information dans un premier temps puis, par la suite, le numérique et les sciences du vivant. Ainsi, un imaginaire scientifique se met en place à partir de la seconde moitié du XXème siècle, mettant en exergue l'idée d'une potentielle augmentation de l'humain et les questions autour de son devenir.

Il semble intéressant de mettre en parallèle ces éléments qui caractérisent le post-humain et l'un des épisodes du corpus de cette étude, à savoir « Men Against Fire » (S03E05). Cet épisode raconte l'histoire de Stripe Koinange, un soldat fraîchement enrôlé, dont le but est de combattre des mutants, appelés « roaches », des « cafards » en français. Il est équipé d'un implant, le « Mass », qui lui a été greffé à son arrivée. Cependant, une faille de son implant l'amène à voir ces « roaches » comme les êtres humains qu'ils sont en réalité. Ainsi, quand il comprend que les mutants sont uniquement des êtres humains dont l'apparence est modifiée par le Mass, la chasse lui devient insoutenable. La capacité à voir un groupe de personnes comme étant sous-humaines, une menace ou encore un mal à abattre, est généralement la cause première d'un génocide. De ce fait, cet épisode n'est pas sans rappeler l'extermination des Juifs durant la seconde Guerre Mondiale ou, plus récemment, le massacre des Tutsis au Rwanda. Par ailleurs, les Tutsis étaient dénigrés par la propagande rwandaise en étant réduits au terme « inyenzi »¹⁹, qui se traduit en français par « cafard » également. Ainsi, on retrouve la référence à la cruauté dont les êtres humains peuvent faire preuve, et l'idée d'une potentielle

18 *Ibid*, p. 11.

19 NDAHIRO, Kennedy. « Dehumanisation: How Tutsis were reduced to cockroaches, snakes to be killed ». *NewTimes*, publié le 13 mars 2014, consulté le 31 mars 2019. <https://www.newtimes.co.rw/section/read/73836>

fin d'une partie de l'humanité liée à une visée eugéniste, qu'étudie notamment Jean-François Chassay dans son ouvrage *Au Cœur du sujet : imaginaire du gène*²⁰. De plus, la représentation du génocide est accompagné de l'ajout d'un dispositif biotechnologique aux militaires qui, non seulement altère l'image de l'ennemi à abattre, mais permet aussi la communication entre les soldats sans nécessité d'un dispositif externe (téléphone, talkie-walkie, etc), entre autres. Ainsi, en plus de faire référence aux génocides passés, l'épisode présente également une potentielle version évoluée des réseaux et systèmes d'information utilisés durant la seconde Guerre Mondiale, comme la machine Enigma d'Arthur Scherbius et sa cryptanalyse par Alan Turing par exemple.

I. A. 2. L'émergence des biotechnologies et de la société écranique

On l'a vu dans la première sous-partie, l'époque ultra contemporaine, inscrite dans la troisième Révolution Industrielle, se caractérise notamment par l'émergence des biotechnologies et de la société écranique²¹. Ce sont des thèmes qui intéressent et inspirent aussi bien scientifiques et chercheurs qu'auteurs de fiction.

Les biotechnologies et la société écranique sont deux sujets qui puisent notamment leurs origines dans *Brave New World*²² d'Aldous Huxley et *Nineteen Eighty-Four*²³ de George Orwell. Ces deux dystopies sont des romans charnière dans la représentation du futur de l'humanité. Elles ont permis une réflexion sur l'humain et son devenir en représentant une image cauchemardesque mais pas moins potentielle de la société occidentale. Aussi, il est très fréquent que ces romans servent de références intertextuelles importantes pour les œuvres de science-fiction qui leur ont succédé.

Par la suite, des romans tels que *Cloud Atlas*²⁴ de David Mitchell et *Never Let Me Go*²⁵ de Kazuo Ishiguro, tous deux publiés dans les années 2000, mettent en scène des clones qui découvrent leur condition et tentent de s'émanciper.²⁶ Le clone permet au lecteur de

20 CHASSAY, Jean-François. *Au Cœur du sujet : imaginaire du gène*. Le Quartanier, 2013. C'est, par ailleurs, un aspect qui apparaît également au XIXème siècle.

21 Voir LIPOVETSKY, Gilles, et Jean SERROY. *L'Ecran global. Du cinéma au smartphone, op. cit.* La société écranique est un terme que nous allons étudier ultérieurement.

22 HUXLEY, Aldous. *Brave New World, op. cit.*

23 ORWELL, George. *Nineteen Eighty-Four, op. cit.*

24 MITCHELL, David. *Cloud Atlas*. Sceptre, 2004.

25 ISHIGURO, Kazuo. *Never Let Me Go*. Faber and Faber, 2005.

26 A ce sujet, voir MACHINAL, Hélène. « Résistance de l'humain dans *Cloud Atlas* de David Mitchell et *Never Let Me Go* de Kazuo Ishiguro ». *L'Atelier : Le Personnage en jeu*, 2, n°1, 2010. http://ojs.parisnanterre.fr/index.php/latelier/article/view/48/pdf_8

s'interroger sur la question de la biotechnologie dans le post-humain. Aussi, ce thème commun aux deux romans renvoie directement à la fabrique du vivant²⁷ telle qu'on la retrouve notamment dans *Brave New World*, qui décrit un monde dans lequel la reproduction sexuée a disparu, faisant place à la création d'êtres humains en laboratoire et à la production en série de clones de castes inférieures voués à devenir des ouvriers.

Il semble important de préciser que la biotechnologie ne se définit pas uniquement par la création d'êtres vivants via les nouvelles technologies. En effet, l'OCDE définit la biotechnologie par

l'application de la science et de la technologie à des organismes vivants, de même qu'à ses composantes, produits et modélisations, pour modifier des matériaux vivants ou non-vivants aux fins de la production de connaissances, de biens et de services.²⁸

De ce fait, tous les épisodes du corpus de cette étude présentent dans leur diégèse des éléments biotechnologiques, puisque ces épisodes ont en commun l'usage d'un dispositif ajouté aux personnages dans le but de les « augmenter », qu'il s'agisse d'un implant intégré au corps (« The Entire History of You », « Nosedive » et « Men Against Fire ») ou d'une puce magnétique déposée sur la tempe (« San Junipero » (S03E04) et « USS Callister » (S04E01)). Cependant, au cours de cette sous-partie, les exemples d'usage de la biotechnologie seront majoritairement associés à une étude de la fabrique du vivant et du clone.

On retrouve notamment une représentation de clones dans l'un des épisodes du corpus, à savoir « USS Callister ». Cet épisode raconte l'histoire de Robert Daly, programmeur d'un jeu vidéo de réalité virtuelle en ligne, *Infinity*, qui se fait régulièrement moquer par ses employés quand il est au travail. On apprend aussi qu'il a créé une machine capable de produire des clones virtuels de vraies personnes à partir de leur ADN et d'intégrer ces clones à sa propre version hors ligne d'*Infinity*. Ainsi, le soir, une fois chez lui, il se venge de ses collègues en brutalisant à son tour les clones qu'il a créés grâce à la récolte graduelle de leur ADN sur leur lieu de travail. L'épisode suit tout particulièrement l'arrivée de Nanette Cole à la fois dans l'entreprise de Daly et dans sa version du jeu en tant que clone, puis la découverte et le refus de sa condition et, enfin, ses tentatives d'émancipation contre le gré de son créateur. On peut donc relier cet épisode à la notion de fabrique du vivant dans *Brave New World* et, ainsi, associer Robert Daly au directeur du centre d'incubation du roman. Cependant, la définition

27 C'est une notion étudiée par le biologiste François Gros, notamment dans son ouvrage *L'Ingénierie du vivant* (GROS, François. *L'Ingénierie du vivant*. Odile Jacob, 1990).

28 « Définition statistique de la biotechnologie (mise à jour en 2005) », *OECD.org/fr*. Consulté le 31 mars 2019. <http://www.oecd.org/fr/sti/tech-emergentes/definitionstatistiqueedelabiotechnologiemiseajouren2005.htm>

d'un clone n'est pas tout à fait la même d'une fiction à l'autre. En effet, dans *Brave New World* comme dans *Cloud Atlas* ou encore *Never Let Me Go*, le clone peut être défini comme étant un « être vivant engendré par un parent unique, sans sexualité (c'est-à-dire par reproduction végétative ou asexuée) et par conséquent identique, d'un point de vue génétique, à son parent »²⁹, ce qui implique la duplication de cellules dans le but de créer un nouvel être en chair et en os. Dans « USS Callister », Daly prélève l'ADN de ses collègues, non pas pour en produire des répliques véritablement physiques, mais plutôt pour créer des copies faites de lignes de codes applicables à son jeu. Ici, les clones sont donc des fichiers téléchargeables, qui se rapprochent donc d'avatars, et non de véritables humains. Cependant, malgré l'ambiguïté du terme, on peut rapprocher cet épisode de la notion de Bétail telle que Thierry Hoquet l'étudie dans son article « Cyborg, mutant, robot, *etc.*, essai de typologie des presque-humains »³⁰ :

Une histoire mettant en scène Bétail décrit la trajectoire d'un être qui aspire à être individué [...]. Tout Bétail est un individu à qui l'on dénie son statut autonome et qu'on a produit pour qu'il serve une certaine fin, mais qui fait soudain montre d'une autonomie qui surprend son créateur.³¹

Par ailleurs, cette nouvelle définition du clone telle qu'elle est présentée dans « USS Callister »³², c'est-à-dire une copie numérique d'être humains faite de lignes de codes, remet en question le dualisme cartésien. Ce dualisme, proposé par le philosophe Descartes, pose une réelle distinction entre corps et esprit³³. Descartes définit l'être humain par ce dualisme et insiste sur le fait que corps et esprit sont indissociables. Cependant, de plus en plus de fictions proposent une représentation d'esprits désincarnés, sujets numériques sans corps à part entière. Dans « USS Callister », on a d'une part des clones qui sont uniquement des esprits téléchargés (bien qu'ils aient une représentation de leur corps dans le jeu vidéo) et, d'autre part, la notion de réalité virtuelle ultra-immersive qui permet aux joueurs de télécharger temporairement leur esprit dans le jeu de sorte qu'ils peuvent guider leur personnage sans avoir recours à leur propre corps. On retrouve d'ailleurs cette technologie dans un autre

29 « Définition de clone », *Larousse.fr*. Consulté le 31 mars 2019.

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/clone/16637>

30 HOQUET, Thierry. « Cyborg, mutant, robot, *etc.*, essai de typologie des presque-humains ». DESPRES, Elaine, et Hélène MACHINAL, *PostHumains, frontières, évolutions, hybridités, op. cit.*

31 *Ibid*, p. 101.

32 En effet, le terme « clone » est utilisé directement dans l'épisode par le clone de Kabir Dudani, quand ce dernier tente d'expliquer leur condition au clone de Nanette Cole. Il utilise le terme de « clone numérique » pour se qualifier (« digital clone »).

33 « Une distinction *réelle*, autrement dit ontologique, entre l'esprit et le corps (définis comme deux *substances* différentes) » (GILLOT, Pascale. « Chapitre premier. La conception cartésienne de l'esprit. Du dualisme à la "neuropsychologie" ». *L'Esprit, figures classiques et contemporaines*. CNRS Éditions, 2007, pp. 25-58. Consulté le 31 mars 2019. <http://books.openedition.org/editions-cnrs/7358>, paragraphe 1).

épisode du corpus, « San Junipero », dans lequel des personnes en fin de vie ont l'opportunité de revivre leur jeunesse dans un univers de réalité virtuelle, et peuvent faire le choix de télécharger leur esprit dans cet univers de manière permanente à leur décès. Dans cet épisode, l'immortalité de l'esprit implique la mort du corps, ce qui défie totalement le principe de dualisme cartésien.

Après nous être intéressés à l'émergence des biotechnologies dans un premier temps, nous allons à présent aborder l'émergence de la société écranique. Il s'agit d'une notion étudiée par les auteurs Gilles Lipovetsky et Jean Serroy dans leur ouvrage, *L'Ecran global. Du cinéma au smartphone*³⁴. Dans cet ouvrage, les auteurs parlent d'une « époque du tout écran » et abordent les différentes manières dont les écrans se sont imposés dans notre société. La société écranique est l'un des thèmes les plus récurrents dans *Black Mirror*, le titre faisant lui-même référence au « miroir noir » que devient un écran une fois éteint ou en veille. Ainsi, les écrans tels qu'on les connaît déjà, bien qu'ils aient évolué grâce nouvelles technologies de chaque diégèse, sont très utilisés dans les épisodes étudiés. On peut notamment évoquer, par exemple, l'omniprésence des écrans dans « The Entire History of You », l'usage primordial du smartphone dans « Nosedive », l'utilisation d'une tablette dans « Men Against Fire » et les ordinateurs comme outils de travail dans « USS Callister ».

Lipovetsky et Serroy parlent également des « écrans qu'on peut appeler d'*ambiance* »³⁵, qui sont des écrans qui ne sont pas faits pour être véritablement regardés, mais qui ramènent toujours plus notre société à un rapport obsessionnel aux écrans. On retrouve aussi cet aspect dans certains épisodes du corpus comme, par exemple, le panneau publicitaire à l'entrée du quartier que Lacie Pound vient visiter dans « Nosedive », qui se modifie en fonction des désirs des potentiels clients (10:24), ou l'écran à l'entrée des bureaux de Callister Inc. dans « USS Callister » (04:23), qui semble diffuser constamment la même publicité pour le jeu conçu par l'entreprise. De ce fait, on peut aussi reconnaître une forme d'intertextualité avec l'usage de ces « écrans d'ambiance », qui ne sont pas sans rappeler l'omniprésence des « télécrans » diffusant constamment les discours de Big Brother et autres messages du Parti dans *Nineteen Eighty-Four*³⁶, et qui deviennent monnaie courante dans la vie des personnages. Cependant, on constate aussi la disparition graduelle des interfaces écraniques en fiction, à

34 LIPOVETSKY, Gilles, et Jean SERROY. *L'Ecran global. Du cinéma au smartphone*, op. cit.

35 *Ibid*, p. 311.

36 ORWELL, George. *Nineteen Eighty-Four*, op. cit.

mesure que les technologies évoluent dans la réalité.³⁷ En effet, bien que télévisions, ordinateurs et autres interfaces soient représentés dans les épisodes du corpus, certains écrans tendent à devenir transparents, ce qui donne pleinement accès à l'image que reçoivent les personnages eux-mêmes. C'est le cas par exemple, comme on l'a vu plus tôt, dans des épisodes tels que « San Junipero » et « USS Callister » qui mettent en scène une réalité virtuelle ultra-immersive, si bien que le téléspectateur qui regarde l'épisode a besoin d'un temps pour faire la distinction entre réalité diégétique et réalité virtuelle. On peut également citer « Men Against Fire » pour l'usage d'hologrammes via le Mass, qui permet une vision en réalité augmentée pour les militaires. L'écran n'est plus une nécessité car le dispositif joue directement sur la vision des personnages.

Ainsi, on constate une intertextualité plutôt évidente avec les deux dystopies évoquées plus haut : la notion de fabrique du vivant est un peu moins omniprésente que la société écranique dans l'ensemble de la série, mais elle reste malgré tout une référence importante. Quant à la société écranique, qui est le thème principal de *Nineteen Eighty-Four* (de même que la société de surveillance), c'est un thème que l'on retrouve dans presque tous les épisodes de l'anthologie et dans l'intégralité des épisodes du corpus étudié. Enfin, la notion de société de surveillance, qui est aussi très courante dans *Black Mirror* et associée à la culture de l'écran, sera le sujet principal de la sous-partie 2. B.

I. A. 3. La question de la fin et de l'éternel recommencement

Dans le contexte actuel de la troisième Révolution Industrielle, marqué par l'intérêt pour le post-humain, on assiste à une résurgence des figures mythiques en fiction, comme l'indique Hélène Machinal dans les premières lignes de son article « Résurgence des figures mythiques et réflexion sur l'évolution individuelle et sociétale dans l'imaginaire contemporain, l'exemple de quelques séries (*Fringe*, *Dark Angel*, *Dollhouse*, *Continuum*, *Orphan Black*) »³⁸ :

On peut observer dans la littérature et les arts en général une résurgence de certaines figures mythiques associées à la modernité, qui, après avoir fait l'heure de gloire des magazines périodiques de la fin du 19ème siècle, semblent à nouveau envahir les rayons de librairie, et les grands comme les petits

37 A ce sujet, voir GALLOWAY, Alexander. *The Interface Effect*. Polity Press, 2012. Nous reviendrons sur la disparition de l'interface dans la troisième partie de cette étude.

38 MACHINAL, Hélène. « Résurgence des figures mythiques et réflexion sur l'évolution individuelle et sociétale dans l'imaginaire contemporain, l'exemple de quelques séries (*Fringe*, *Dark Angel*, *Dollhouse*, *Continuum*, *Orphan Black*) », *op. cit.*

Machinal aborde deux figures mythiques en particulier, qui sont le savant fou et le détective. Rattachées respectivement aux mythes de Prométhée et d'Œdipe, on les retrouve notamment dans *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*⁴⁰ de R. L. Stevenson et dans les aventures de *Sherlock Holmes*⁴¹ de Arthur Conan Doyle.⁴² De nos jours, ces deux figures apparaissent dans une multitude d'œuvres de fiction ; *Black Mirror* n'y déroge pas. Ainsi, dans cette sous-partie, nous allons étudier deux épisodes du corpus dans lesquels ces deux figures mythiques sont représentées, à savoir « USS Callister » pour le savant fou et « The Entire History of You » pour le détective.

Nous avons étudié plus tôt le fait que Robert Daly, l'antagoniste principal de « USS Callister », mène une vie secrète de tyran dans sa version privée d'*Infinity*, une fois rentré chez lui après sa journée de travail. Daly est un personnage complexe, chez qui on remarque une multitude de facettes caractérisant l'archétype du savant fou⁴³. On peut évoquer notamment son caractère quelque peu misanthrope et son aspect négligé, mais aussi l'esthétique qui l'accompagne dans les passages de l'épisode dans lesquels on le voit réaliser ses expériences de clonage : par exemple, lors du clonage de Nanette Cole (17:56), la lumière est sombre et teintée de bleu, un gros plan est opéré sur le coton-tige qui vient prélever l'ADN de Nanette, et le regard de Robert est pénétrant. Daly renvoie également à la figure du savant fou par son hubris, sa volonté de défier Dieu et les lois de la Nature en produisant lui-même des êtres « vivants » monstrueux ; la fin de l'épisode, qui résulte en l'émancipation des clones et la mort potentielle de leur créateur, rappelle par ailleurs *Frankenstein, ou le Prométhée moderne*⁴⁴ de Mary Shelley, dans lequel la créature de Frankenstein cherche à se venger de son créateur. Enfin, on peut également relier « USS Callister » à *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*. En effet, le Docteur Jekyll est un savant qui met au point un philtre lui permettant de se transformer la nuit en Mister Hyde, personnage monstrueux constitué de l'ensemble des traits

39 *Ibid*, p. 1.

40 STEVENSON, R. L.. *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*. Longmans, Green & Co., 1886.

41 CONAN-DOYLE, Arthur. Canon holmésien, 1891-1927.

42 MACHINAL, Hélène. « Résurgence des figures mythiques et réflexion sur l'évolution individuelle et sociétale dans l'imaginaire contemporain, l'exemple de quelques séries (*Fringe*, *Dark Angel*, *Dollhouse*, *Continuum*, *Orphan Black*) », *op. cit.*, p. 1.

43 Ces motifs qui constituent l'archétype sont étudiés par Jean-Jacques Lecercle dans son prologue à l'ouvrage *Le Savant fou* (LECERCLE, Jean-Jacques. « Généalogie de l'archétype du savant fou, ou : le savant cosinus était-il fou ? » MACHINAL, Hélène (éd.). *Le Savant fou*. Presses universitaires de Rennes, 2013.)

44 SHELLEY, Mary. *Frankenstein; or, the Modern Prometheus*. Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 1818.

les plus négatifs de sa personnalité. De même, Robert Daly a mis au point, non pas un philtre à consommer, mais un univers virtuel auquel il a accès grâce à une puce à déposer sur la tempe, qui lui permet de laisser libre cours à toute sa haine envers ses collègues et de libérer, tout comme Jekyll, ses traits de personnalité les plus maléfiques. De jeune homme effacé, il devient alors un véritable tyran dont la catharsis consiste à torturer les clones.

De même, on peut reconnaître en Liam Foxwell, le personnage principal de « The Entire History of You », une résurgence de la figure du détective. Dans cet épisode, le terme de « détective » ne qualifie pas forcément la profession du personnage, mais définit plutôt sa quête herméneutique. L'épisode raconte l'histoire de Liam Foxwell qui suspecte sa femme, Ffion, de l'avoir trompé avec son ami Jonas. Dans une diégèse où une très large majorité de la population est équipée du « Grain », un dispositif implanté derrière l'oreille qui enregistre tous les souvenirs de son propriétaire et permet leur partage sur écrans, Liam tente de reconstruire l'histoire et d'en savoir plus sur la relation entre Ffion et Jonas. Ainsi, les images jouent un rôle central dans cette quête herméneutique. Par exemple, durant la scène du repas, l'un des hôtes, Paul, partage ses souvenirs d'une soirée que Ffion, leurs amis et lui ont passé ensemble quelques années plus tôt (13:33 – 14:03).⁴⁵ Les souvenirs présentent une soirée en boîte de nuit en apparence classique. Cependant, en reVISIONnant cet extrait et en zoomant sur un coin de l'image, Liam découvre Ffion et Jonas qui s'embrassent ; c'est l'un des premiers indices qui va semer le doute chez Liam. Cette quête herméneutique et les indices cachés dans les images font de Liam et du spectateur des sémiologues à la recherche de la vérité.

Dans son article « Résurgence des figures mythiques dans les séries TV contemporaines », Hélène Machinal rappelle que « la typologie du roman policier est relativement simple : détective, victime, coupable »⁴⁶, mais qu'il n'est pas rare que les personnages deviennent des figures doubles et incarnent plusieurs de ces rôles. C'est notamment le cas pour Liam qui, en plus d'être le détective enquêtant sur une ancienne relation de sa femme, se découvre également victime à mesure que l'épisode progresse.⁴⁷ Ainsi, Liam renvoie également au mythe d'Œdipe qui, lui aussi, dans sa quête herméneutique, se découvre victime, comme

45 La date exacte n'est pas donnée mais on sait que Liam et Ffion ne se connaissaient pas encore.

46 MACHINAL, Hélène. « Résurgence des figures mythiques et réflexion sur l'évolution individuelle et sociétale dans l'imaginaire contemporain, l'exemple de quelques séries (*Fringe*, *Dark Angel*, *Dollhouse*, *Continuum*, *Orphan Black*) », *op. cit.*, p. 2.

47 En effet, il comprend que Ffion a couché avec Jonas durant une pause dans leur couple un an et demi plus tôt, et que la date correspond avec le début de grossesse de Ffion. Ainsi, Liam découvre qu'il n'est potentiellement pas le père de sa fille.

l'étudie Shoshana Felman dans son article « De Sophocle à Japrisot (via Freud), ou pourquoi le policier ? »⁴⁸.

Les figures mythiques, dans un premier temps, étaient considérées comme des expressions de la toute puissance et de l'autorité. Cependant, on assiste à une évolution dans leur représentation pour, finalement, les voir devenir des figures d'impuissance, marquant ainsi une forme de désenchantement du monde lié à son évolution et à l'impact du virtuel sur notre société. Dans « USS Callister » tout comme dans « The Entire History of You », les personnages représentatifs de ces figures mythiques sont également des personnages qui manquent visiblement de confiance en eux. Robert Daly est un homme très effacé, qui parle rarement et d'une voix peu assurée, qui donne peu d'ordres contrairement à ce que voudrait sa position au sein de l'entreprise et qui, de ce fait, est rabaisé par ses collègues à longueur de journée. Quant à Liam Foxwell, sa jalousie obsessionnelle envers l'amant de sa femme ainsi que sa manière péjorative de se présenter aux autres (« soon to be unemployed slash unemployable lawyer » (07:00)) indiquent un véritable manque d'assurance. Dans les deux cas, ces représentations de figures mythiques inspirent bien plus de compassion⁴⁹, voire de malaise, que de respect, comme c'était davantage le cas dans des œuvres antérieures.

Une autre évolution notable est le passage de la figure du savant fou à celle de la science folle. C'est un constat énoncé par Hélène Machinal dans son article sur les figures mythiques : « Ce n'est plus un personnage incarnant l'hybris et le désir de toute puissance qui est dénoncé, mais une science contrôlée et financée par des intérêts politiques et économiques »⁵⁰. On peut identifier une représentation de la science folle dans deux épisodes du corpus en particulier, à savoir « San Junipero » et « Men Against Fire ». Dans « San Junipero », la représentation de la science folle n'est explicite qu'à la fin, quand les esprits des deux personnages principaux décédés, Kelly et Yorkie, sont téléchargés dans des petites pastilles et intégrés à un mur infini et tout à fait déshumanisant par sa démesure (59:40), qui n'est pas sans rappeler le gigantesque

48 « C'est en tant qu'intérieur à l'énigme criminelle qu'il croit déchiffrer de l'extérieur, qu'Œdipe se découvre *la cible du coup qu'il destine à l'autre* [...], se prenant sans le savoir au piège de sa propre malédiction, dont il devient la victime » (FELMAN, Shoshana. « De Sophocle à Japrisot (via Freud), ou pourquoi le policier ? », *Littérature : Le roman policier*, 49, 1983, pp. 34-35).

49 Dans un premier temps seulement, la dualité du personnage de Robert Daly et sa catharsis tyrannique ayant notamment un impact important sur l'interprétation qu'en fait le récepteur.

50 MACHINAL, Hélène. « Résurgence des figures mythiques et réflexion sur l'évolution individuelle et sociétale dans l'imaginaire contemporain, l'exemple de quelques séries (*Fringe, Dark Angel, Dollhouse, Continuum, Orphan Black*) », *op. cit.*, p. 2.

espace sans fond que découvre Néo dans *Matrix*⁵¹. Quant à « Men Against Fire », l'épisode dépeint un environnement dans lequel la science semble dominée par l'armée. On ne voit aucun scientifique créateur de la technologie représentée, mais uniquement le psychologue Arquette, qui joue également le rôle de représentant du dispositif et qui explique son usage à Stripe. Ainsi, Stripe est complètement assujéti à une science elle-même subordonnée au gouvernement.

Enfin, quand on parle de figures mythiques et de devenir de l'humain, il faut prendre en compte un fractionnement du temps, une division entre l'avant et l'après qui indique un passage graduel vers un avenir post-humain. La question de l'ancrage dans la temporalité est un élément important des épisodes du corpus. En effet, on constate un certain regard vers le passé dans certains d'entre eux. On peut noter, par exemple, l'esthétique très *vintage* des voitures dans « The Entire History of You », l'intérêt particulier que porte Robert Daly à *Space Fleet*, une série TV très similaire à *Star Trek*⁵² qui était diffusée il y a bien longtemps⁵³ dans « USS Callister », ou encore, l'ancrage de Kelly et Yorkie dans une décennie dans laquelle elles ont probablement vécu durant leur jeunesse dans « San Junipero ». Le retour en arrière semble être un élément important, comme si les personnages s'inspiraient d'un temps révolu. De plus, ces inspirations d'une période passée font également écho au passé du spectateur. Ainsi, ces éléments créent une certaine proximité entre les personnages et le récepteur et, de ce fait, rapprochent d'autant plus le spectateur de l'idée que les dystopies représentées dans ces épisodes pourraient potentiellement devenir notre propre futur. Cependant, chacun de ces ancrages est mis en lien avec les technologies de la diégèse, ce qui provoque un effet de distanciation, qui est un critère essentiel à la science-fiction ou, comme l'indique Darko Suvin, « le *cadre formel* du genre »⁵⁴. Ainsi, ce sont ces éléments qui vont permettre une distanciation du récepteur par rapport au monde réel et ancrer ces épisodes dans le genre science-fictionnel.

51 THE WACHOWSKIS, *The Matrix*. Warner Bros., 1999. A ce sujet, voir MACHINAL, Hélène, « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain », *op. cit.*

52 RODDENBERRY, Gene. *Star Trek: The Original Series*. Paramount Televisions, 1966-1969.

53 Il la décrit à Nanette comme suit : « It's a TV show. Before your time. Before my time, actually » (07:24 – 07:30)

54 SUVIN, Darko. *Pour une Poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 14.

I. B. La figure de l'humain augmenté

La notion d'humain augmenté est de plus en plus fréquente dans les recherches scientifiques comme dans les œuvres de science-fiction, et elle est tout particulièrement centrale dans *Black Mirror*, notamment dans les épisodes du corpus étudié. Ainsi, dans cette partie, il s'agira d'évoquer l'usage de l'implant et sa représentation dans les cinq épisodes. Par la suite, nous aborderons les différentes dérives de cet usage et, enfin, nous analyserons la manière dont est dépeint le retrait du dispositif et son impact sur les personnages.

I. B. 1. L'usage de l'implant

L'usage d'un dispositif, qu'il s'agisse d'un implant chirurgical ou d'une puce magnétique, est un motif très récurrent dans *Black Mirror*. En effet, pas moins de dix des dix-neuf épisodes font de l'usage d'un dispositif un élément central de leur diégèse. Cet usage permet ainsi de créer un lien entre les épisodes de l'anthologie. En effet, bien que ces dispositifs n'aient pas tous une apparence similaire, ni le même effet sur l'être humain d'un épisode à un autre, ils ont cependant pour but commun d'augmenter la personne qui le détient, de manière temporaire ou permanente. De ce fait, le spectateur adepte de la série va reconnaître ce motif et le comprendre comme faisant partie intégrante de l'esthétique / la mythologie⁵⁵ de la série⁵⁶, ce qui permet d'ancrer l'anthologie dans le principe de narration complexe étudié par Jason Mittell⁵⁷.

Ainsi, un dispositif, une fois implanté au personnage, fait de ce dernier un « humain augmenté ». C'est un terme étudié notamment par Thierry Hoquet, qui fait une distinction entre la condition de « Cyborg » et celle d' « Organorg » :

La première, je propose de l'appeler « Organorg » : l'organorg est l'organisme outillé, prolongé par des artefacts, d'une façon non problématique. Organorg prend l'outil, fait ce qu'il a à faire avec lui, puis le repose. La technique est une stratégie vitale, commandée par un sujet organique qui l'a conçue comme un accessoire : un « organe extérieur ». Dans cette perspective, l'organisme reste le centre vital dont le dispositif technique tire son énergie, son sens, sa finalité : Organorg est maître de ses artifices.

Toutefois, la logique de l'augmentation technique a atteint dans notre espèce un degré tel qu'il conteste cette maîtrise : la technique fait plus que compléter l'organisme, même si elle sait parfois se déguiser.

55 D'après l'encyclopédie *Universalis*, la mythologie est définie par l'« ensemble des mythes et légendes appartenant à un groupe, une religion, etc. » Ainsi, par mythologie, on entend ici un regroupement de thèmes et motifs appartenant à l'univers spécifique de la série. (« Mythologie ». *Encyclopaedia Universalis*. Consulté le 23 mai 2019. <https://www.universalis.fr/dictionnaire/mythologie/>)

56 Il en va de même notamment pour l'usage des écrans, motif que l'on analysera dans la sous-partie dédiée à la culture de l'écran.

57 A ce sujet, voir MITTELL, Jason. « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *op. cit.* Nous reviendrons sur le principe de narration complexe dans la troisième partie de cette étude.

D'où la nécessité de regarder la deuxième face, plus inquiétante : « Cyborg ». L'outillage tend à ne plus être un simple complément détachable et séparable ; sur le modèle de la greffe organique, il prétend désormais entrer dans le corps, c'est-à-dire s'inscrire et s'implanter dans l'économie corporelle comme une partie nécessaire et inséparable. Les « organes extérieurs » aspirent à se faire organes tout court. La technique frappe à la porte de la chair, dernière « réserve de vie sauvage (wilderness) »⁵⁸

Aussi, si la distinction entre Cyborg et Organorg semble à première vue très claire, il est malgré tout difficile de classer les personnages de chaque épisode du corpus dans une catégorie plutôt qu'une autre. En effet, deux éléments sont indispensables à l'appellation de Cyborg : la greffe de l'implant à la manière d'un organe vital, et le fait que le personnage soit incapable de vivre sans. Quant au terme Organorg, il définit un être humain qui peut vivre normalement en se séparant du dispositif. Ainsi, les personnages de « USS Callister » et les vivants de « San Junipero » sont clairement des Organorgs : la puce déposée sur leur temple est uniquement un moyen d'accéder à une réalité virtuelle de manière ponctuelle, et cette réalité virtuelle est avant tout un passe-temps plutôt qu'une amélioration des capacités cognitives. Les personnages des trois autres épisodes du corpus, quant à eux, oscillent entre la condition de Cyborg et celle d'Organorg. Dans son article « You know, when you suspect something, it's always better when it turns out to be true » : Mémoire et média dans l'épisode « The Entire History of You » (S01E03) de *Black Mirror* (2011-) »⁵⁹, David Roche constate cette distinction entre les deux termes. D'après lui, l'implant tel qu'il est utilisé dans « The Entire History of You » implique l'existence d'un entre-deux dans lequel se trouveraient les personnages. En effet, le Grain étant greffé sous la peau, une opération chirurgicale est techniquement nécessaire à son retrait. Roche ajoute que, dans « Men Against Fire », le fait que les supérieurs des militaires puissent agir à distance sur le Mass des troupes ajoute l'inquiétante éventualité que les militaires deviennent des Cyborgs agissant au bon vouloir du gouvernement.

Quant à l'implant de « Nosedive », il se distingue de ceux du reste du corpus par le fait qu'il n'est pas véritablement au centre même de la diégèse. En effet, bien qu'il soit montré à plusieurs reprises via des gros plans sur l'œil de Lacie indiquant la présence de lentilles de contact permettant une réalité augmentée, il est avant tout perçu comme une extension du smartphone. En effet, l'histoire présente un monde dans lequel la notation des individus entre eux via une application pour smartphone est devenue un moyen d'obtenir des avantages au

58 HOQUET, Thierry. « Pour un service d'augmentation de l'humain », *VillaGillet*. Consulté le 20 mars 2019. http://archives.villagillet.net/fileadmin/Contenus_site/Tickets/Evenement/TEXTES/HOQUET.pdf, pp. 1-2.

59 ROCHE, David. « "You know, when you suspect something, it's always better when it turns out to be true" : Mémoire et média dans l'épisode "The Entire History of You" (S01E03) de *Black Mirror* (2011-) », *op. cit.*, paragraphe 2.

quotidien si la note est élevée ou, au contraire, de pénaliser les notes les plus basses. De ce fait, l'accent est principalement mis sur l'usage du smartphone. On en viendrait presque à oublier la présence d'un dispositif supplémentaire jusqu'à la fin de l'épisode, quand Lacie Pound, envoyée en prison, doit le retirer (57:23). De ce fait, il nous semble que l'on peut relier la condition des personnages de cet épisode à des Organorgs même si, comme David Roche le souligne dans son article, « la frontière entre Cyborg et Organorg, c'est-à-dire entre dépendance et autonomie, est bien tenue »⁶⁰. Dans l'ensemble, on pourrait qualifier cette « frontière tenue » entre Cyborg et Organorg d'anthropotechnie, un terme utilisé par Emmanuelle Caccamo pour définir « un procédé de modification du corps humain au moyen d'instruments techniques qui ne répond pas à un but thérapeutique. »⁶¹

Par ailleurs, chaque dispositif, sorti de son contexte et observé d'un point de vue objectif, n'est pas nécessairement ce qui crée l'élément dystopique de sa diégèse. En effet, si l'on porte un premier regard neutre sur les implants de chaque épisode du corpus, on peut constater qu'ils ont probablement été créés dans le but d'améliorer la vie des individus qui les utilisent : le Grain permet de se remémorer ses plus beaux souvenirs, la notation permet d'être récompensé pour sa bonne conduite au quotidien, les deux dispositifs donnant accès à une réalité virtuelle sont avant tout des espaces de liberté et une opportunité d'expérimenter un contexte de « vie » différent et, enfin, le Mass est un moyen d'alléger le travail et la conscience des militaires. Ainsi, ce ne sont pas nécessairement les dispositifs qui sont à remettre en question, mais plutôt l'emploi que les personnages en font, comme l'indique Sébastien Lefait dans son article « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée »⁶². Ainsi, dans la partie qui suit, nous allons parler des différentes dérives qui peuvent entraîner un mauvais usage de ces technologies.

I. B. 2. Les dérives

La question principale posée par l'anthologie *Black Mirror* est celle de la

60 *Ibid*, paragraphe 2.

61 CACCAMO, Emmanuelle. « La "mémoire totale" dans les séries télévisées occidentales de science-fiction ». DESPRES, Elaine, et Hélène MACHINAL, *Otrante : L'imaginaire en séries I*. 42. Editions Kimé, 2017.

62 « La série entend donc s'attaquer aux effets *secondaires* de leur mésusage addictif. Alex Boren exprime une telle nuance quant à la visée critique de la série. Pour lui, *Black Mirror* s'intéresse bien plus à la manière dont nous utilisons la technologie qu'à cette dernière en elle-même. Brooker a par ailleurs tenu des propos similaires dans divers entretiens journalistiques. » (LEFAIT, Sébastien. « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée », *op. cit.*)

consommation démesurée d'artefacts technologiques plus que la technologie en elle-même. En effet, comme montré précédemment, on peut considérer la majorité des dispositifs technologiques présentés comme potentiellement bénéfiques, ou du moins peu néfastes, à l'évolution de l'humain, mais c'est l'usage que les personnages en font qui introduit une vision négative de ces implants. Ainsi, on peut voir plusieurs dérives associées à la consommation de ces nouvelles technologies. C'est un thème abordé par Benoit Duguay dans son ouvrage *Consommation et nouvelles technologies, Au monde de l'hyper*⁶³, dans lequel il présente les nouvelles technologies comme ayant

transformé l'économie et le rapport au travail et reconfiguré nos relations, qui sont tour à tour et tout à la fois virtuelles, mondiales, instantanées, éphémères, superficielles, etc., pour le meilleur — affranchissement des tâches ingrates, circulation de l'information et des connaissances, aide à la pratique démocratique — et pour le pire — accroissement de la fracture technologique, individualisme et égoïsme, dépendance, consommation fébrile.⁶⁴

Ainsi, l'anthologie ayant pour but principal de représenter de manière satirique et dystopique notre propre société, on retrouve les mêmes problématiques dans les épisodes du corpus, notamment la question de la dépendance et l'individualisme.

La dépendance est une problématique fréquemment en lien avec le développement des biotechnologies et de la société écranique et, ainsi, est un thème abordé par de nombreux ouvrages traitant des nouvelles technologies en général, notamment l'étude référence de Lipovetsky et Serroy. Dans cet ouvrage, les auteurs évoquent l'inquiétude liée à l'impact que peuvent avoir les nouvelles technologies, notamment les écrans, sur un individu :

Prenant le relais de la méfiance que suscitait la seule télévision, les jeux vidéo, la navigation sur le Web, l'utilisation élargie du téléphone mobile sont ressentis comme problématiques, dangereux pour l'esprit, susceptibles de créer, notamment chez les jeunes qui en sont des consommateurs effrénés, de véritables addictions.⁶⁵

La représentation de la dépendance est très claire dans « Nosedive », dans lequel Lacie Pound cherche par tous les moyens à augmenter son nombre d'étoiles pour avoir accès à des avantages qui ne sont octroyés qu'aux individus qui se rapprochent de la note maximale de cinq sur cinq. Cet épisode se présente comme une critique assumée de l'usage des réseaux sociaux et de l'intérêt porté à la validation des autres pour notre propre bien-être. Ainsi, Lacie est dépeinte comme une femme superficielle, à la recherche constante de l'attention d'autrui. Le réseau social semble être pour elle une véritable raison de vivre. Par ailleurs, la scène

63 DUGUAY, Benoit. *Consommation et nouvelles technologies, Au monde de l'hyper*. Editions Liber, 2010.

64 *Ibid*, quatrième de couverture.

65 LIPOVETSKY, Gilles, et Jean SERROY. *L'Ecran global. Du cinéma au smartphone, op. cit.*, p. 224.

suivant la répétition du discours qu'elle va faire au mariage de son amie d'enfance illustre particulièrement bien l'obsession de Lacie (23:21 – 25:10). En effet, son frère, Ryan, présenté comme un personnage n'ayant que peu d'intérêt pour les notations, se moque de Lacie et lui reproche sa recherche incessante de reconnaissance et de bonheur artificiel. Notons par exemple la métaphore qu'il utilise pour décrire le quartier de rêve de Lacie : « they are fake-smile jail cells » (24:08). Cependant, cette scène de dispute est caractérisée par, d'un côté, des remarques de Ryan qui regrette la complicité qu'il partageait avec sa sœur dans une époque passée, et d'un autre, Lacie qui se plaint de voir sa note baisser à cause du chauffeur de taxi qu'elle a fait patienter trop longtemps, ou qui s'agace de ne pas retrouver le chargeur de son smartphone. Alors que son frère tente de la raisonner, Lacie lui coupe la parole à plusieurs reprises, comme si elle ne l'écoutait pas. Ainsi, le réseau social agit sur elle comme une drogue : les bonnes notes semblent lui donner un nouveau souffle⁶⁶, les mauvaises la blessent et l'enfoncent de plus en plus dans son déclin, et toute personne extérieure à son obsession ne l'intéresse finalement que très peu.

Une autre dérive fréquente liée à l'usage des nouvelles technologies est, comme mentionné précédemment, la tendance à l'individualisme, voire à l'égoïsme. Une fois de plus, l'épisode le plus représentatif de cette dérive est « Nosedive ». En effet, la moindre action de chaque personnage peut être analysée comme un acte purement égoïste. Lacie passe son temps à offrir une note maximale à chaque personne qu'elle rencontre dans l'unique espoir de recevoir une bonne note en retour. Quand elle apprend que son amie d'enfance, Naomi (qui a une note excellente de plus de 4,8), va se marier et qu'elle lui propose d'être sa demoiselle d'honneur, Lacie y voit avant tout un moyen d'offrir à sa propre moyenne une augmentation fulgurante.⁶⁷ Quant à Naomi, inviter son amie d'enfance est en premier lieu une manière à la fois de diversifier son panel d'invités et de recevoir un discours élogieux de la part de Lacie. En effet, Naomi envoie à son amie une pièce jointe, qui contient une liste d'anecdotes concernant leur enfance et leur amitié de toujours ; Lacie n'a plus qu'à les répéter et les mettre en forme pour satisfaire l'égo de la future mariée. Par ailleurs, on apprend par le biais du frère de Lacie que les deux jeunes femmes ne s'aiment pas vraiment et que leur « amitié » a été

66 On peut prendre pour exemple la longue attente d'une note de son amie (33:36 – 33:43) après un appel houleux, suivi d'un soupir de soulagement quand elle reçoit finalement cinq étoiles.

67 Il faut préciser que l'algorithme permet à une personne ayant une moyenne très haute d'avoir plus d'impact sur la moyenne de l'individu qu'elle note, que quelqu'un ayant une moyenne plus basse. Ainsi, être entourée d'invités ayant des notes de 4,5 ou plus lors du mariage de Naomi est pour Lacie une chance de décrocher quelques dixièmes de points très rapidement.

régulièrement ponctuée de trahisons et d'humiliations infligées à Lacie par Naomi. Ainsi, cet événement n'est lié qu'à leur image ne contient finalement aucune once d'authenticité. Lacie l'avoue par ailleurs à demi-mot : « I wish her well and I want to express it the best I can. And yeah, if I nail a speech and get five-starred by hundreds of primes, so what? It's a win-win » (23:45).

Enfin, un mésusage des technologies peut également mener à l'isolement. Dans « The Entire History of You », on comprend que la dépendance aux images et aux souvenirs est parfois plus importante que l'instant présent. Un exemple frappant est la scène d'amour entre Liam et Ffion (22:23 – 22:55). On pense, dans un premier temps, que l'acte tel qu'il est représenté à l'écran se passe dans la réalité de la diégèse. Cependant, ces plans tournés en caméra subjective sont uniquement des souvenirs, et on comprend par le plan suivant (fixe quant à lui) que Liam et Ffion visionnent leurs anciens ébats pendant qu'ils couchent ensemble de manière quasi solitaire. Ainsi, l'addiction au Grain dans de telles circonstances les isole l'un de l'autre plutôt que de les faire partager un moment intime.

Robert Daly, quant à lui, est l'archétype du jeune homme introverti qui préfère s'isoler devant un écran plutôt que de socialiser. En effet, on l'a vu précédemment, Robert est un personnage très effacé et peu autoritaire sur son lieu de travail et dont ses collègues se moquent. Cependant, quand il est seul et dans un espace qui lui appartient, qu'il s'agisse de son bureau fermé ou de son appartement, on découvre une nouvelle facette de sa personnalité, plus sombre et plus malfaisante. La solitude lui permet de révéler son véritable caractère. Ces endroits clos, privés, sont une sorte de sas, un pont entre sa vie professionnelle et l'univers cathartique qu'il s'est créé dans lequel il peut être et faire absolument tout ce qu'il souhaite. Il semble accepter sa condition en journée parce qu'il sait qu'il peut se venger et vivre pleinement dans un univers immersif et ultra réaliste une fois rentré chez lui.

Cependant, c'est aussi cette quête d'un idéal virtuel qui a pris le dessus sur sa véritable vie et qui va mener à sa perte. En effet, puisqu'il a préféré s'isoler au sein de son jeu plutôt que de s'ouvrir, par exemple, à Nanette qui, au début de l'épisode, fait montre d'un véritable intérêt pour lui et d'une véritable volonté de devenir son amie, la fin de l'épisode annonce insidieusement sa mort lente et silencieuse. En effet, suite à une course poursuite dans l'espace pour atteindre la faille du jeu, Captain Daly est bloqué à l'intérieur même du jeu et aucune commande ne lui permet d'en sortir. Puisque cette soirée marque le début des vacances de

Noël, personne dans l'entreprise ne remarquera son absence et, puisqu'il n'a aucun ami et qu'il a ajouté à sa porte d'entrée un peu plus tôt un signal indiquant de ne pas le déranger, personne ne lui rendra visite et l'hypothèse la plus probable est qu'il finira par mourir de soif. La scène qui le montre dans la réalité de la diégèse, les bras ballants et une larme perlant sur la joue, est accompagnée d'une version douce et instrumentale de *Silent Night*, chanson très évocatrice puisqu'elle rappelle à la fois au spectateur que la scène se passe la veille de Noël et que cette nuit sera en effet particulièrement silencieuse dans l'appartement de Robert.

I. B. 3. Le retrait du dispositif comme perte d'une partie de soi

On a vu qu'il peut être compliqué de définir les personnages de chaque épisode comme étant des Cyborgs ou des Organorgs et de savoir si l'usage de leur dispositif leur est véritablement essentiel pour vivre. En effet, on constate que ces implants sont finalement optionnels, au sens où ce sont des accessoires augmentant certaines capacités cognitives, mais qu'il est malgré tout possible de vivre sans, bien que dans des épisodes tels que « The Entire History of You » ou « Nosedive », la société soit adaptée à un usage global. Par ailleurs, il semble intéressant d'analyser la manière dont le retrait des dispositifs de Liam Foxwell et de Lacie Pound est représenté dans ces deux épisodes.

La fin de « Nosedive » se concrétise par l'envoi de Lacie en détention après qu'elle a ruiné le mariage de Naomi. Tout au long de l'épisode, le spectateur assiste au déclin de l'héroïne associé à la baisse fulgurante de sa note, dont le paroxysme est atteint quand elle perd ses moyens et qu'elle révèle de manière exacerbée tous ses sentiments pour son amie d'enfance, en pleurs et un couteau à la main (55:49 – 57:08). A son arrivée en prison, elle passe devant une machine qui lui retire les lentilles qu'elle porte aux yeux et qui lui permettaient de voir le monde en réalité augmentée (57:20 – 57:33). La scène est constituée de plusieurs gros plans sur ses yeux. Un bruit organique accompagne le retrait des lentilles, ainsi qu'une larme et un mouvement brusque de la tête, indiquant que le retrait du dispositif est un procédé physiquement peu agréable, voire douloureux. Aussi, sa dépendance envers le réseau social est représenté dans un premier temps par une sensation de vide, voire de solitude suite au retrait de ses lentilles, puis rapidement par un automatisme à la vue de l'homme dans la cellule face à elle (59:40), quand elle tend le bras dans sa direction et fait glisser son pouce comme pour le noter, bien qu'elle ait été privée de son smartphone.

La scène de Lacie en détention (57:33 – 1:01:29) fait écho à l'intégralité de l'épisode. En effet, un jeu de miroir est mis en place, prenant en compte l'usage des couleurs et de la musique ainsi que le jeu d'acteur de Lacie, jouée par Bryce Dallas Howard. L'esthétique de l'épisode tourne autour d'une palette de tons pastels, doux et lumineux, jusqu'à cette scène finale, qui est bien plus terne et désaturée. La dernière touche de rose se trouve sur la robe de demoiselle d'honneur de Lacie, qu'elle finit par retirer et faire tomber au sol, indiquant ainsi la fin de sa recherche de bonheur artificiel. Il en va de même pour la manière dont elle admire les particules de poussière, d'un regard sincère et avec de véritables larmes aux yeux, qui contrastent par exemple avec ses fausses larmes lors de la répétition de son discours (21:55 – 23:21). Enfin, la musique, une ballade calme au piano, est la même que celle utilisée au début de l'épisode, mais n'est plus accompagnée des sons constants de notations comme dans la scène du café par exemple (03:05 – 05:05). Ainsi, avec le retrait de son dispositif, Lacie perd sa place dans le monde superficiel dans lequel elle cherchait à évoluer toujours plus. S'en suit un flot d'insultes entre elle et l'homme dans la cellule d'en face. Les deux personnages sourient tout en hurlant l'un sur l'autre, toujours accompagnés du piano en fond sonore ; par conséquent, les derniers plans sont interprétés comme une véritable catharsis pour Lacie et l'homme qui, bien qu'en détention, semblent plus libres de leurs paroles maintenant qu'ils ne sont plus sous le contrôle oppressant de leurs dispositifs.

Dans « The Entire History of You », c'est volontairement que Liam Foxwell décide de retirer son implant. En effet, après avoir découvert qu'il n'était probablement pas le père de sa fille et avoir menacé de mort l'amant de sa femme, il comprend que son obsession pour le Grain va trop loin et qu'il est préférable de s'en séparer. Dans la scène finale (43:31 – 47:30), on le voit visionner d'anciens souvenirs heureux en compagnie de sa femme et de leur fille, tout en errant seul dans leur maison à présent à moitié vide. A nouveau, l'usage des couleurs pour distinguer les souvenirs de la vérité est flagrant : les couleurs présentes dans les souvenirs sont chatoyantes et gaies, tandis que l'image est froide et presque désaturée dans la réalité de la diégèse, pour accentuer le vide et la solitude qui accompagnent Liam. Juste avant de retirer son implant, Liam se regarde longuement dans le miroir de sa salle de bain après s'être repassé un souvenir de scène du quotidien avec Ffion. Son regard est vide, Liam semble perdu face à son propre reflet et les secondes pendant lesquelles il se regarde dans le miroir sont pesantes pour le spectateur. La scène est tournée en caméra subjective pour indiquer que

l'on regarde la scène à travers les yeux de Liam. Le regard se pose sur une lame de rasoir, dont il se sert pour s'entailler la peau et retirer l'implant. A partir de 46:45, la scène est plutôt graphique, du sang coule sur le visage du personnage et dans le lavabo, puis on abandonne la caméra subjective un instant pour découvrir plusieurs gros plans sur la plaie à vif derrière l'oreille de Liam et sa tentative complexe d'arracher le Grain. Ces gros plans sur une peau mutilée, associés à la souffrance sur le visage du jeune homme et à la monstration du sang, rendent compte de la pénibilité et de la douleur du procédé. Quand, enfin, Liam parvient à se débarrasser de son implant, une multitude de souvenirs de Ffion s'enchaînent extrêmement rapidement avant de faire place à un écran noir, puis au générique de fin. D'une part, on peut rapprocher ces derniers plans d'une mort symbolique : la multiplicité d'images avant le noir complet renverrait à l'idée que l'on verrait défiler ses souvenirs avant de mourir. D'autre part, on peut aussi interpréter cet écran noir comme une potentielle perte de la vue pour le personnage principal.⁶⁸ Ainsi, il est possible de voir un nouveau parallèle avec le mythe d'Œdipe qui, après avoir découvert les secrets sur lesquels il enquêtait, ne supporte plus de connaître la vérité et se crève les yeux afin de ne plus avoir à faire face à la réalité.

Ainsi, dans les deux exemples proposés, le retrait est avant tout marqué par une esthétique bien particulière, qui contraste avec le reste de l'épisode. Le manque de couleur et de luminosité dans les scènes finales témoigne d'un vide et d'une solitude prégnants, et l'accent est mis sur l'individu seul et isolé de l'univers dans lequel il évoluait auparavant. Cependant, on peut malgré tout constater une forme de libération qui accompagne le retrait des dispositifs. En effet, on retire à Lacie son obsession pour le bonheur superficiel qu'elle cherchait à tout prix à atteindre, et à Liam ses douloureux souvenirs éternels de l'infidélité de sa femme. De ce fait, même si ces deux épisodes sont principalement pessimistes, dystopiques et technophobes, à l'image d'une grande partie de l'ensemble de l'anthologie, on peut trouver une forme de soulagement et ainsi adopter un point de vue relativement positif quant à l'avenir de Lacie et Liam une fois libérés de l'implant qui les obsédait tant. Cependant, cette idée reste très discutable, puisqu'il ne faut pas perdre de vue le fait que la condition finale des deux personnages est catastrophique, l'une étant incarcérée, l'autre aveugle. De ce fait, bien qu'ils soient libres d'un point de vue psychologique, ils sont malgré tout physiquement prisonniers de leur état.

⁶⁸ En effet, on apprend plus tôt dans l'épisode qu'il est très fréquent, en cas de retrait du Grain, de perdre la vue en même temps, le dispositif étant relié à l'œil pour pouvoir enregistrer les souvenirs.

Enfin, il semble intéressant d'analyser le changement de condition de Kelly et Yorkie à la fin de « San Junipero ». Comme vu précédemment, les utilisateurs de la technologie introduite dans cet épisode sont très clairement des Organorgs dans un premier temps, puisque l'univers de San Junipero n'est pas nécessaire à leur vie et n'est qu'un passe-temps temporaire, qui ne nécessite pas d'acte chirurgical.

A la fin de l'épisode, tout comme dans « Nosedive » et « The Entire History of You », la relation des personnages au dispositif évolue. Cependant, dans les deux premiers épisodes étudiés, Lacie et Liam s'affranchissent de leur condition d'humains augmentés pour redevenir des humains « lambda », s'éloignant donc temporairement de la société dystopique dans laquelle ils vivent. Quant à Kelly et Yorkie, elles se libèrent de leur condition d'humains en fin de vie, sans « augmentation », en devenant de simples esprits téléchargés dans une puce, insérée par la suite dans un immense mur matriciel. Ainsi, c'est cette libération de leur condition d'êtres humains qui leur permet de vivre pleinement leur histoire d'amour, techniquement jusqu'à la fin des temps. Cependant, il ne faut pas oublier que l'univers de San Junipero dans lequel les deux femmes sont numérisées n'est autre qu'un simulacre et non une véritable réalité. Ainsi, bien que cet épisode semble en apparence parmi les plus utopiques de la série, on peut également le voir comme profondément angoissant si l'on peine à croire en cette réalité virtuelle après la mort, comme l'indique Hélène Machinal dans son article « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain »⁶⁹ :

Les spectatrices et spectateurs ne peuvent, comme le mari de Kelly d'ailleurs, « croire » à ce monde idéal, et ne s'immergeront pas dans ce monde possible, pour reprendre les termes de Ryan et Besson, car bien que l'épisode les ait immergés d'emblée dans un monde fictif donné pour mimétique pendant trente minutes d'épisode, le processus de prise de conscience de la facticité dudit monde empêche définitivement de suspendre son incrédulité ; l'immersion est par conséquent refusée.⁷⁰

I. C. La culture de l'écran

Tout comme la figure de l'humain augmenté, la culture de l'écran est un élément central dans *Black Mirror*, de son titre jusqu'aux sujets abordés dans chaque épisode. Dans sa conférence *Sommes-nous maintenant?/Is it now? Réflexions sur le contemporain et la culture*

69 MACHINAL, Hélène. « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain », *op. cit.*

70 *Ibid*, paragraphe 20.

de l'écran⁷¹, Bertrand Gervais aborde la culture de l'écran en rapport avec le présent. Aussi, il y analyse les diverses fonctions de l'écran : il évoque, dans un premier temps, un principe de « transmission »⁷² puis, plus tard, il insiste sur le fait que « l'écran sert à protéger, à dissimuler et à présenter » (36:01 – 36:06). Ainsi, dans cette partie, il s'agira d'étudier les trois fonctions qui découlent des propos de Gervais, à savoir celle de partage (de données, de souvenirs, d'images,...), celle de barrière (empêchant le contact humain ou séparant le monde réel du virtuel) et celle de miroir (reflétant notamment notre personnalité ou le rapport entre fiction et réalité).

I. C. 1. L'écran comme partage

La société écranique dans laquelle nous vivons consiste notamment en un partage de données constant et une omniprésence des écrans, ce que constatent Gilles Lipovetsky et Jean Serroy dans *L'Ecran global*⁷³. Aussi, *Black Mirror*, se voulant une satire de notre société, représente cette obsession pour les écrans et le partage de données de manière exacerbée dans une multitude d'épisodes, mettant surtout l'accent sur l'oppression que le spectateur peut ressentir. Dans son article « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée »⁷⁴, Sébastien Lefait indique que :

L'écran étant global, son rôle d'excroissance sensorielle l'est également. C'est ce que Gendelman, dans une analyse de la série *24* (Joel Surnow et Robert Cochran, Fox, 2001-2010), appelle une télésurveillance réciproque, 24 heures sur 24. Par écran interposé, tout devient visible par tous, à tout instant, si bien que le réel diffusé se substitue petit à petit au réel perçu directement.⁷⁵

Ainsi, d'après Lefait, l'évolution de la société vers une culture de l'écran global a pour conséquence une volonté de partager avec autrui des scènes de son quotidien et de découvrir celles d'autrui en retour, à tel point que l'on en vient à se surveiller les uns les autres en fonction de ce que chacun partage de sa vie sur les réseaux sociaux.

71 GERVAIS, Bertrand. 2014. *Sommes-nous maintenant?/Is it now? Réflexions sur le contemporain et la culture de l'écran*. Conférence organisée par Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. Montréal, Université du Québec à Montréal, 23 avril 2014. Document audio. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <http://oic.uqam.ca/fr/conferences/sommes-nous-maintenant-is-it-now-reflexions-sur-le-contemporain-et-la-culture-de-lecran>. Consulté le 25 mai 2019.

72 « Le second aspect est l'omniprésence des écrans, qui s'impose maintenant comme dispositif premier de conservation et de transmission de l'information » (11:15 – 11:23).

73 LIPOVETSKY, Gilles, et Jean SERROY. *L'Ecran global. Du cinéma au smartphone*, op. cit.

74 LEFAIT, Sébastien. « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée », op. cit.

75 *Ibid*, p. 139.

Cette question du partage par les écrans est le sujet principal de « Nosedive ». Lacie Pound est obsédée par l'image que les personnes les mieux notées renvoient sur le réseau social, tout autant que par l'image qu'elle y donne d'elle-même. La scène dans laquelle elle commande un café et reçoit un biscuit en cadeau par le serveur (03:05 – 05:05) est très représentative de cette recherche esthétique constante et poussée à l'extrême. En effet, on la voit minutieusement croquer une partie du biscuit puis, une fois satisfaite du résultat, recracher le morceau et déposer le biscuit près du café pour photographier l'ensemble et publier le résultat. Ensuite, elle boit une gorgée de son café mais affiche une expression de dégoût. Le but est donc uniquement de partager une image à l'esthétique parfaite, bien que très peu représentative de ses goûts personnels, afin de se donner une apparence et un style de vie susceptibles de plaire à autrui.

On constate aussi la tendance qu'a Lacie à copier les modes de vie des personnes qu'elle « suit » sur le réseau social, comme par exemple le passage dans lequel elle voit que Naomi a partagé une photographie de la tapenade préparée par son futur mari ; Lacie prépare la même recette lors de la scène suivante. On peut également noter la position qu'elle prend dans l'ascenseur (05:41), imitant celle de son interlocutrice à la note très élevée. Par ailleurs, le fait de partager des extraits du quotidien sur ce réseau est également un moyen d'offrir à autrui des sujets de conversation en vue de rencontres furtives, comme lors de cette même scène de l'ascenseur.

Dans « The Entire History of You », le partage des images ne s'effectue pas dans le cadre d'un réseau social, mais se fait grâce à la technologie du Grain qui permet de transférer ses propres souvenirs directement sur l'écran le plus proche. Ainsi, plusieurs passages dans l'épisode présentent des personnages partageant leurs souvenirs aux yeux de tous comme, par exemple, l'hôte qui partage ses souvenirs d'une soirée entre amis lors du dîner (13:33 – 14:03). Les souvenirs de chacun peuvent ainsi potentiellement devenir des films susceptibles d'être regardés par autrui, et ne relèvent alors plus de l'intime. De plus, puisque les souvenirs peuvent être partagés, ils deviennent également sujets à un potentiel jugement. A ce propos, une scène de l'épisode, étudiée par David Roche dans son article⁷⁶, est intéressante à prendre en compte. Cette scène se déroule peu de temps après l'arrivée de Liam chez les amis de Ffion. Liam a passé un entretien dans la journée, et Lucy et Jeff lui proposent de partager ses

76 ROCHE, David. « "You know, when you suspect something, it's always better when it turns out to be true" : Mémoire et média dans l'épisode "The Entire History of You" (S01E03) de *Black Mirror* (2011-) », *op. cit.*

souvenirs afin de faire le point sur cette réunion (07:36 – 08:02). Lucy et Jeff semblent percevoir le partage de ce souvenir comme une forme d'épisode de télé-réalité, « un spectacle consommable », alliant « légèreté » et « condescendance » (pour reprendre les termes de Roche), ce qui met Liam très mal à l'aise. Enfin, on peut constater, comme l'indique l'auteur de l'article, que l'on retrouve dans cette scène :

les trois concepts clés de la culture de la convergence médiatique selon Jenkins : transférabilité de ces scènes vers une multitude d'interfaces, « intelligence collective » et « culture participative » à travers le partage de savoirs et de savoir-faire dans le travail de groupe.⁷⁷

De plus, on peut voir dans cet épisode une relation aux images quelque peu similaire à celle de « Nosedive », en termes de recherche d'esthétique. Vers la fin de l'épisode, Liam se repasse de vieux souvenirs de sa femme et de leur fille et on remarque que certains de ces *flashbacks* semblent avoir été mis en scène. L'exemple le plus flagrant est celui dans lequel Ffion est allongée sur le canapé et fixe Liam en silence, un léger sourire aux lèvres (45:28). On constate peu après que cet extrait fait partie d'un dossier, « Ffion album », que l'on peut interpréter comme étant un dossier regroupant ses souvenirs favoris de sa femme.⁷⁸ Ainsi, il est envisageable que Ffion se soit volontairement allongée sur ce canapé et ait posé comme devant une caméra, dans le but d'être particulièrement belle dans les souvenirs de Liam. Par conséquent, ce souvenir sonne un peu faux car il relève d'une mise en scène, tout comme les images qui sont partagées sur le réseau social de « Nosedive » semblent (et sont) bien trop mises en scène pour être interprétées comme authentiques.

Enfin, la notion de partage par les écrans dans l'épisode « San Junipero » est également à étudier. En effet, dans la société représentée dans cet épisode, l'écran global a évolué en une réalité virtuelle complète, disponible à partir d'une puce à déposer sur la tempe. Au lieu de partager des données d'un écran à un autre, l'univers de la ville de San Junipero fonctionne comme un lieu de partage et de connexion entre les personnes en fin de vie (qui visitent la ville de manière provisoire et rationnée) et les morts qui ont accepté de transférer leur esprit de manière permanente dans cet univers virtuel. Ainsi, on ne parle plus de partage de souvenirs ou d'anecdotes du quotidien comme dans les deux premiers épisodes mentionnés, mais plutôt du partage de l'expérience d'une seconde jeunesse (ou vie) dans un lieu commun à tous, à la manière d'un jeu multijoueur en ligne, ou « *MMORPG* »⁷⁹, tel que le jeu *Infinity*

⁷⁷ *Ibid*, paragraphe 10.

⁷⁸ On remarque en effet que le nombre de visionnages, ou « re-do », des souvenirs contenus dans ce dossier, est particulièrement élevé.

⁷⁹ Le *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) est un « Jeu vidéo de rôle, en ligne,

présent dans « USS Callister ». C'est au tour de l'« écran » au sens large du terme d'être partagé par plusieurs utilisateurs, au lieu d'être le médium qui opère la relation entre le destinataire, l'élément à partager, et le(s) destinataire(s).

I. C. 2. L'écran comme barrière

Comme on vient de le voir, l'écran est représenté comme un véritable moyen de partage et de communication entre les personnages de chaque épisode. Cependant, le partage par le biais des écrans implique que l'écran devient lui-même une barrière à l'interaction réelle, en face à face. Un des exemples les plus flagrants pour représenter cette disparition graduelle d'interaction humaine se trouve dans « USS Callister », dans le passage dans lequel Robert Daly reçoit une pizza (1:00:29 – 1:01:56). Dans un premier temps, Robert n'ouvre pas la porte au livreur : une caméra installée de l'autre côté de la porte filme le livreur et un écran permet à Daly de voir qui est son interlocuteur, à la manière d'un judas évolué. Le livreur, quant à lui, ne voit pas Robert, il se retrouve uniquement face à un écran indiquant le numéro de l'appartement et les variations de la voix de son client. De plus, à entendre le son légèrement déformé de la voix des deux personnages, on comprend également qu'un microphone est installé pour communiquer de manière intelligible. Ainsi, la majeure partie de la conversation, qui aurait pu se faire en face à face, se déroule à travers une porte, face à un écran de chaque côté. Quand, finalement, Robert ouvre la porte pour récupérer sa pizza et payer la commande, l'interaction est très courte, le livreur est le seul à parler, et doit faire face à une porte qui se referme petit à petit, indiquant le manque total de volonté de sociabiliser de son interlocuteur. Une fois la porte fermée sur le livreur visiblement agacé, Daly va jusqu'à ajouter à l'écran extérieur une indication « do not disturb ». Dans cet extrait, on retrouve ainsi le principe d'écran-barrière, qui est l'idée d'un écran qui isole les individus en permettant d'éviter les interactions directes et en face à face.

Autrefois majoritairement perçu comme outil de partage d'expériences avec le cinéma et la télévision, l'écran a évolué petit à petit, jusqu'à devenir un outil mobile et personnel, réservé à l'usage d'un individu unique. Aussi, « The Entire History of You », qui montre d'une part l'usage des écrans comme outils de partage, présente aussi d'autre part l'écran comme

multijoueur, qui se déroule dans un univers persistant (qui continue d'exister même lorsque le joueur quitte la partie). » (« MMORPG ». *Wiktionary.org*. Modifié le 19 février 2019, consulté le 6 avril 2019. <https://fr.wiktionary.org/wiki/MMORPG>)

barrière entre les individus. On remarque en effet plusieurs éléments dans l'épisode qui témoignent d'un éloignement entre Liam et Ffion causé par leur implant. D'une part, Ffion tente de cacher à son mari les souvenirs de sa relation avec Jonas et, quand Liam lui demande de partager un de ses souvenirs sur la télévision, elle tente dans un premier temps de le supprimer discrètement de son côté (41:04). D'autre part, c'est la volonté de tout savoir de Liam qui va mener à la perte de sa famille. En effet, le fait qu'il soit obsédé par ses propres souvenirs et la fonction du Grain le fait refuser la notion d'individualité ; il veut connaître la vérité sur la relation passée entre sa femme et Jonas, quitte à entrer de force dans l'intimité de Ffion. Par ailleurs, cette division qui se crée graduellement durant l'épisode est représentée de manière littérale dans une séquence spécifique (21:01 – 21:14), quand Liam et Ffion se disputent et Liam insulte sa femme. A cet instant, un téléviseur les sépare. Cependant, le téléviseur étant représenté comme plus évolué qu'à notre époque, il est totalement transparent. Ainsi, ils peuvent se voir sans problème, malgré la séparation par l'écran. Directement après cette insulte, Ffion s'en va et partage son souvenir de l'insulte de Liam sur le téléviseur. L'image les sépare ainsi pour de bon.

On a vu que l'écran peut être perçu comme une barrière, du fait qu'il sépare les individus et les isole les uns des autres, favorisant à la fois les interactions à travers une interface plutôt que les interactions directes, mais aussi en éveillant une volonté de découvrir ce que cache quelqu'un dans son utilisation personnelle du dispositif, qui peut devenir pathologique. Cependant, on peut également voir l'écran comme faisant barrière à la réalité. L'exemple de « Men Against Fire » est très représentatif de cette interprétation de la barrière. En effet, on l'a mentionné précédemment, le dispositif implanté aux militaires de cet épisode permet de voir l'ennemi à abattre, les « roaches », comme des mutants plutôt que de véritables êtres humains.



Les "roaches" vus par Stripe

Ainsi, le Mass masque la réalité du génocide en présentant la guerre comme s'il s'agissait finalement uniquement d'un jeu vidéo en réalité augmentée, évitant de fait un certain stress post-traumatique aux militaires équipés, mais poussant aussi l'eugénisme à l'extrême en déshumanisant une partie de la population. On a aussi vu que le retrait du dispositif dans certains épisodes permet de voir la réalité du monde tel qu'il est, plutôt qu'avec une « une surcouche [apposée] au réel », pour reprendre les termes de Sébastien Lefait dans son article⁸⁰. C'est un constat que l'on peut également faire dans cet épisode puisque, quand l'implant de Stripe est abîmé, il découvre le véritable aspect de ses victimes. La scène finale (57:19 – 58:50), particulièrement inquiétante, témoigne de la déformation de la réalité qu'offre l'implant quand il fonctionne. On voit Stripe rentrer chez lui, et faire face à une maison totalement délabrée. Les couleurs sont ternes et peu invitantes. Cependant, plusieurs parallèles sont faits avec la vision que Stripe a de cette maison. Ainsi, à travers les yeux du soldat, on découvre un paysage aux couleurs chatoyantes, et on reconnaît la femme de ses rêves qui l'accueille à la sortie d'une maison en parfait état.

Il est aussi possible de voir la représentation des fenêtres ou vitres dans certaines séquences comme étant des écrans diffusant une scène qu'un spectateur, en position de voyeur, regarderait comme un spectacle. La vitre, tout comme un écran, séparerait ce spectateur du spectacle et imposerait une certaine distance. C'est une métaphore que l'on constate déjà, par exemple, dans l'introduction du film d'Alfred Hitchcock, *Rear Window*⁸¹.

80 LEFAIT, Sébastien. « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée », *op. cit.* p. 133.

81 HITCHCOCK, Alfred. *Rear Window*. Paramount Pictures, 1954. En effet, le film s'ouvre sur un travelling qui

On peut interpréter la dernière scène de Robert Daly dans « USS Callister » avec cette métaphore. Dans cette scène (1:12:42 – 1:13:29), on voit Robert bloqué dans le jeu, et son corps inerte dans son appartement. Après un travelling à l'intérieur de son appartement, qui permet par ailleurs un plan sur le poster du vaisseau, dont il s'est inspiré pour sa version privée du jeu, accompagné de l'ironique slogan « Adventure in outer space! », un travelling arrière est opéré, cette fois-ci de l'extérieur de l'appartement, que l'on voit à travers les immenses baies vitrées. La caméra s'éloigne petit à petit, séparant ainsi le spectateur de Robert et laissant le personnage à la fois séparé du monde extérieur et confiné à son univers fictionnel solitaire, dans lequel il est enfermé jusqu'à ce que potentielle mort s'en suive. Par ailleurs, en plus d'être une métaphore de l'écran-barrière au monde réel, cette vitre peut également être interprétée, d'un point de vue plus métafictionnel, comme une métaphore de l'écran qui sépare le spectateur de l'épisode qu'il regarde.

On retrouve également l'idée de transgression d'une barrière quand Nanette pénètre par effraction chez Robert (1:00:23). Comme on l'a vu plus tôt, les lieux privés de Robert sont des endroits importants, qui lui permettent de révéler sa véritable personnalité.⁸² Ainsi, le fait que Nanette entre chez lui, de surcroît en passant par la baie vitrée à travers laquelle on peut observer ses effets personnels, peut être vu comme une violation d'un espace particulièrement intime. Aussi, on peut interpréter cette scène comme une nouvelle représentation de la transgression de la peau au XIX^{ème} siècle, telle qu'étudiée par J. Jack Halberstam dans son ouvrage *Skin Shows, Gothic Horror and the Technology of Monsters*⁸³. Halberstam voit le motif de la peau comme une frontière, une barrière, à transgresser ou non, pour parvenir à l'« intérieur » d'un individu et découvrir sa véritable identité : « Skin houses the body and it is figured in Gothic as the ultimate boundary, the material that divides the inside from the outside »⁸⁴. Ainsi, si l'on considère la baie vitrée de l'appartement de Robert comme étant une barrière similaire à sa peau, on peut en conclure que Nanette, en entrant chez lui, le découvre de l'intérieur et se rend compte à cet instant de la monstruosité dont il fait preuve.

commence à l'intérieur de l'appartement du personnage principal, L. B. Jeffries, et qui, petit à petit, va s'avancer sur les fenêtres de chacun des voisins de ce dernier. Ainsi, le spectateur peut observer les gestes des personnages à travers ces vitres.

82 D'où, probablement, sa réticence à ouvrir au livreur de pizza au moment où Nanette entre chez lui par effraction.

83 HALBERSTAM, Judith (Jack). *Skin Shows, Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Duke University Press, 1995.

84 *Ibid*, p. 7.

I. C. 3. L'écran comme miroir

Ainsi, l'écran peut également être un moyen de refléter l'identité d'un individu. C'est d'ailleurs, en quelque sorte, le principe même de la série, ce que l'on constate dès l'interprétation que l'on peut faire du titre. En effet, il est évident que le « miroir noir » renvoie directement à un écran, et ce miroir, comme nous l'avons déjà mentionné, reflète le visage de son utilisateur. De plus, cette réflexion est à la fois sombre, de par la noirceur de l'écran, et peu distincte, ce qui permet de voir dans le titre une interprétation de l'écran comme étant un miroir à la fois littéral et métaphorique. L'écran est alors, d'une part, une manière de refléter une image de soi limitée à ce que l'on souhaite renvoyer, comme on l'a vu avec le personnage de Lacie Pound dans « Nosedive » et, d'autre part, une façon de refléter une personnalité plus sombre sous couvert d'anonymat ; on peut constater que les votes masqués, dans ce même épisode, ne sont jamais des votes excédant deux étoiles sur cinq. Aussi, on peut reprendre les propos de Hélène Machinal, qui étudie la notion de miroirs dans son article « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain » :

Black Mirror est une série qui traite de notre rapport à la surface, aux apparences, et du caractère illusoire de certains types de rapport à l'image. Il y a toujours deux faces au miroir ou deux niveaux de profondeur : sa surface qui se conjugue avec apparence et reflet, mais aussi sa profondeur, le célèbre « in a glass darkly » de LeFanu, qui introduit un espace certes plus trouble et sombre, mais porteur de mises en perspective.⁸⁵

Par ailleurs, l'usage de l'écran comme miroir est une métaphore fréquemment utilisée dans certains épisodes, particulièrement dans trois épisodes du corpus, à savoir « The Entire History of You », « Nosedive » et « San Junipero ». En effet, à plusieurs reprises, le miroir est utilisé comme moyen de rendre compte de la simulation que le dispositif utilisé implique. Dans ces trois épisodes, les personnages sont sous « l'emprise » de leur implant dans les passages dans lesquels on les voit face à un miroir. Dans son article, Hélène Machinal évoque la scène durant laquelle Kelly brise le miroir face à elle (31:14) :

Kelly lance son poing fermé dans le miroir qui, comme de bien entendu, se brise. La rupture s'opère à ce moment précis (31'27) puisque l'image suivante dévoile Kelly regardant son poing et constatant qu'elle n'a aucune blessure ni même trace sur la main, puis la caméra remonte de la main vers... un miroir intact. Les spectatrices et les spectateurs constatent ainsi pour la première fois que la réalité qu'ils ont jusqu'alors considérée comme une réalité mimétique ne l'est sans doute pas, et que des phénomènes inexplicables s'y produisent.⁸⁶

Ainsi, le face à face du personnage avec le miroir indique une rupture dans la narration et

85 MACHINAL, Hélène. « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain », *op. cit.*, paragraphe 23.

86 *Ibid.*, paragraphe 10.

confère à la diégèse une nouvelle dimension. Dans les trois épisodes concernés, ces passages face à un miroir sont importants pour faire passer un message au récepteur. Dans « San Junipero », le spectateur se rend compte, face à ce miroir intact, que la réalité diégétique n'est finalement peut-être pas celle qui est présentée depuis le début de l'épisode ; le miroir témoigne en effet de l'idée que l'image que l'on a n'est probablement que simulacre.

Dans « The Entire History of You », la rupture s'opère tout à la fin de l'épisode. Liam a découvert le secret que cachait sa femme et cette dernière a visiblement quitté la maison avec leur fille et une partie du mobilier. Après s'être promené dans la maison en se repassant des souvenirs de Ffion et Jody, Liam se retrouve dans la salle de bain et visionne un dernier souvenir, dans lequel il se lave les dents et Ffion le câline. C'est l'unique souvenir que l'on voit de Liam dans lequel il apparaît directement. Ce *flashback* est subitement mis en parallèle avec sa situation actuelle, représentée comme bien plus terne. Liam semble perdu face à son reflet dans le miroir (49:16), comme s'il ne se reconnaissait pas et qu'il regrettait le souvenir qu'il vient de visionner. C'est alors que la rupture se produit et qu'il décide de retirer son Grain, de sorte que l'action est présentée dans le même plan-séquence.

Quant à « Nosedive », c'est dès les premières scènes que Lacie fait face à un miroir. En effet, on la voit simuler diverses façons de rire afin de trouver laquelle est la plus plaisante. Un très gros plan est fait sur la lentille dans son œil qui diffuse des informations (01:53), puis s'en suit un plan en caméra subjective de la jeune femme, face au miroir, accompagnée de son prénom, sa photo de profil et sa note sur cinq en réalité augmentée (01:58 – 02:08). Là où la position face au miroir dans « The Entire History of You » permettait une conclusion à l'épisode, cette scène de « Nosedive » agit comme une introduction à la diégèse, présentant à la fois la technologie employée et le personnage principal tentant de modifier un trait de sa personnalité dans le but de plaire le plus possible aux autres.

Enfin, d'un point de vue plus métafictionnel, il est évident que le rapport aux miroirs dans *Black Mirror* ramène à la condition des téléspectateurs qui consomment les épisodes un par un à travers un écran qui, pourtant, déclenche la dimension dystopique de la série, comme l'évoque Sébastien Lefait dans son article « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée » :

Objet de fascination, *Black Mirror* l'est en effet au moins autant que l'écran auquel fait référence son titre. Car, paradoxalement la critique de notre dépendance à l'écran passe par l'écran lui-même, et l'espoir d'une solution à ce qui est présenté comme un problème passe par l'immersion, même *a minima*, dans l'univers terrible et séduisant imaginé par Brooker. C'est ainsi que, comme attiré(e)s par un pôle

négatif, nous continuons à suivre le récit pour nous risquer par-delà ce miroir de nos vanités et nous y retrouver, tels qu'en nous-mêmes nous sommes mais contre notre gré, humains en transition sensorielle.⁸⁷

Par ailleurs, le générique, quant à lui, fait également écho au titre et au contenu de l'anthologie. Il est sombre et minimaliste, uniquement constitué d'un écran noir sur lequel apparaît dans un premier temps un cercle de chargement, puis les lettres du titre, qui se font elles-mêmes miroir puis se figent, avant que l'écran semble subitement se fissurer. L'usage d'un tel générique permet la réflexion du téléspectateur dans son écran alors qu'il s'apprête à regarder un épisode. Ainsi, le message que ce générique transmet est que ce que le téléspectateur s'apprête à regarder est en quelque sorte une réflexion sur la condition de sa propre société et sur lui-même, une vision exacerbée, dystopique et technophobe du monde, certes, mais qui pourrait potentiellement devenir réalité. Le principe est le même pour le générique de fin, auquel Charlie Brooker, le *showrunner* de *Black Mirror*, fait référence dans une interview à Channel 4 en 2014 : « I quite like the fact that people are watching it on their TV or on their laptop, or their smartphone or whatever, and then as the end credits start running and the screen cuts to black, they see themselves reflected. »⁸⁸ Ainsi, on peut voir la série comme un avertissement pour le téléspectateur, qui nous indiquerait que la fiction se rapproche de plus en plus de la réalité, et inversement.

Lorsque l'on évoque *Black Mirror*, le premier élément qui vient à l'esprit est généralement le rapport qui lie les personnages aux nouvelles technologies, et notamment aux écrans sous toutes leurs formes. Aussi, l'écran a plusieurs fonctions, qui se mélangent et peuvent s'interpréter de différentes manières selon qu'on est technophobe ou non. L'écran peut être perçu avant tout comme un moyen de partager et de se connecter facilement avec le reste du monde, mais aussi de s'éloigner du monde réel en favorisant les rapports à travers diverses interfaces. Dans tous les cas, on revient à l'idée que la technologie en elle-même n'est pas forcément le problème, c'est plutôt l'usage que l'on en fait qui peut devenir problématique, puisque notre usage des écrans reflète en quelque sorte notre personnalité.

87 LEFAIT, Sébastien. « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée », *op. cit.* p. 144.

88 « Creator Charlie Brooker Explains... | Black Mirror: White Christmas » *Channel 4*. Publiée le 16 décembre 2014, consultée le 9 avril 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=U2YPxSDIoPE>

On l'a vu, le post-humain est né à la fois de l'idée d'une potentielle mort globale de l'humanité, après la seconde Guerre Mondiale, et de la multitude de nouvelles technologies qui ont émergé à la même époque. Ainsi, la science-fiction s'en inspire en évoquant l'imaginaire de la fin et de l'évolution de l'humain, tout en faisant appel aux figures mythiques telles que le savant fou ou le détective. La biotechnologie, élément très important dans le concept de post-humain, est représentée de diverses manières dans *Black Mirror*. En effet, la série montre à quel point l'usage d'une telle technologie peut être dangereuse en cas de mésusage, et aborde tout particulièrement l'idée d'addiction qu'un mauvais usage peut engendrer. La culture de l'écran, qui s'est beaucoup développée en quelques décennies, est également centrale dans la série qui, d'une part, reflète notre propre société en présentant un usage des écrans qui nous est parfois déjà familier et, d'autre part, présage une évolution dans l'ensemble quelque peu technophobe.

Ainsi, l'anthologie intègre le concept de post-humain dans ses épisodes, notamment en représentant régulièrement des personnages augmentés et/ou ultra-connectés, très symptomatiques du mouvement cyberpunk⁸⁹. De plus, cette représentation fait également écho à notre propre société : notre relation aux images n'est finalement pas si éloignée de celle des personnages du corpus.

Cependant, la représentation de la notion de post-humain dans la série est faite de manière exacerbée et dans le but de déranger, voire de choquer le téléspectateur, en dépeignant des sociétés plus ou moins similaires à la nôtre, mais largement marquées du sceau de la dystopie. Aussi, dans la deuxième partie de cette étude, nous allons nous intéresser à l'influence du courant dystopique dans *Black Mirror*.

89 D'après le site internet Technopedia, « Cyberpunk is a science fiction genre in which the future world is portrayed as one in which society is largely controlled by computers, at the expense of daily life and social order. Literature, movies and video games of this genre point to a fear that the world may eventually be run solely by computers, including unusual scenarios where nonliving forms take on life-like actions and capabilities. Rebellion against large corporations and established organizations is a key aspect of cyberpunk. [...] Cyberpunk portrays a rapid deterioration of societal norms due to an inevitable shift toward the all-out use of computers, so much so that the lines between actual human beings and computers become blurred. Big corporations are often thrown into the mix as the culprit and the host for the dystopia that is cyberpunk. » (« Cyberpunk ». *Technopedia.com*. Consulté le 9 avril 2019. <https://www.techopedia.com/definition/2392/cyberpunk>)

II. Dystopies

La dystopie est un genre qui s'est largement développé au XX^{ème} siècle, et qui peut être rapproché de l'utopie, comme l'évoquent Raffaella Baccolini et Tom Moylan dans leur ouvrage *Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination*⁹⁰, mais dont le résultat s'avère purement cauchemardesque. En effet, le principe de ce genre est de dépeindre une société suffisamment ressemblante à celle du récepteur pour que ce dernier s'identifie à l'univers fictif du texte⁹¹, mais à laquelle un régime politique, économique et/ou social extrême a été apposé. Aujourd'hui, les fictions dystopiques continuent de s'inspirer des grands classiques du genre, que l'on a déjà évoqués dans la première partie de cette étude, à savoir *Brave New World*⁹² et *Nineteen Eighty-Four*⁹³ ; *Black Mirror* ne déroge pas à la règle, et reprend les grands thèmes de ces dystopies, tout en offrant également de nouvelles interprétations associées à l'usage des nouvelles technologies.

Aussi, dans cette deuxième partie, nous évoquerons la manière dont la dystopie est dépeinte dans notre corpus. Pour ce faire, il s'agira, dans un premier temps, d'aborder les altérations de la vision. Nous analyserons ensuite l'omniprésence de la société de surveillance dans une majorité des épisodes. Enfin, pour finir, la déshumanisation sera également étudiée.

II. A. L'altération de la vision

Dans les épisodes de notre corpus, l'usage d'un implant a généralement pour conséquence une altération de la vision plus ou moins importante. Les visions altérées sont non seulement celle du personnage qui en est équipé, mais aussi celle du spectateur, puisque la mise en scène de la diégèse permet, dans l'ensemble, une représentation explicite des effets

90 « *Dystopia* shares with *eutopia* the general vocation of utopianism that Sargent characterizes as "social dreaming", a designation that includes "the dreams and nightmares that concern the ways in which groups of people arrange their lives and which usually envision a radically different society than the one in which the dreamers live" ("Three Faces" 3). *Dystopia*, however, achieves this vocation through specific formal strategies that are distinctly different from the literary utopia » (BACCOLINI, Raffaella, et Tom MOYLAN (éd.). *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Routledge, 2003).

91 « The term [dystopia] is used here in the broad sense of portraying feasible negative visions of social and political development, cast principally in fictional form. By "feasible" we imply that no extraordinary or utterly unrealistic features dominate the narrative » (CLAEYS, Gregory. *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Cambridge University Press, 2010, p. 109).

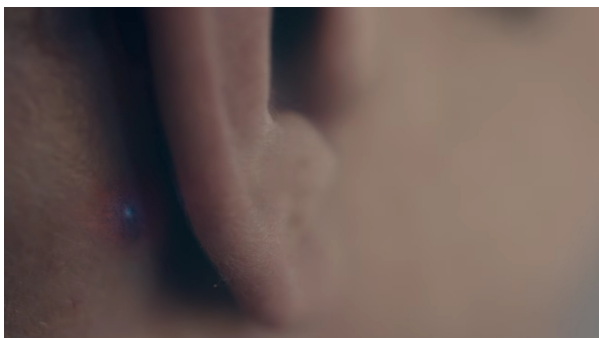
92 HUXLEY, Aldous. *Brave New World*, *op. cit.*

93 ORWELL, George. *Nineteen Eighty-Four*, *op. cit.*

de l'implant à travers divers procédés esthétiques qu'il s'agira d'étudier. De ce fait, nous allons nous intéresser, dans cette première partie, à l'altération physique de personnages, puis à la notion de réalité augmentée pour, enfin, évoquer la question du souvenir.

II. A. 1. L'altération physique

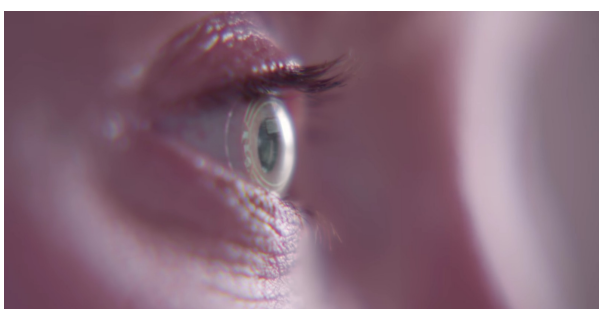
L'intégration d'un implant au corps d'un personnage implique une altération physique plus ou moins importante. Dans les épisodes du corpus de cette étude, le dispositif est représenté de trois manières différentes : la première, que l'on trouve dans « The Entire History of You » et « Nosedive », indique la présence d'un implant par le biais de très gros plans sur ces dispositifs, d'une part en début d'épisode en guise d'introduction à la diégèse, d'autre part à la fin, lors de leur retrait, volontaire ou non, par les personnages principaux.



Très gros plan sur l'oreille de Liam, mettant en avant le Grain sous la peau du personnage



Très gros plan sur la nuque de Liam lorsqu'il retire son implant



Très gros plan sur l'implant dans l'œil de Lacie en début d'épisode



Très gros plan sur l'œil de Lacie en fin d'épisode, après le retrait de l'implant

La deuxième représentation fréquente concerne les dispositifs que l'on peut considérer comme « accessoires », dont on peut facilement se passer, et se caractérise par une puce ronde et blanche, qui semble magnétique, et qui se colle sur la tempe ; elle est utilisée dans « San Junipero » et « USS Callister ». Contrairement à l'implant des deux premiers épisodes cités, dont on a vu précédemment que le retrait paraît particulièrement éprouvant, cette puce

magnétique est parfaitement indolore, puisqu'elle semble agir sur le cerveau sans avoir recours à une transgression de la peau.

Enfin, la dernière représentation, qui est celle du Mass dans « Men Against Fire », se distingue par une absence de monstration explicite du dispositif : le spectateur ne constate l'usage de cet implant que par la modification de l'image à l'écran et les dialogues des personnages, et non par des très gros plans comme ceux des deux premiers épisodes. Ainsi, le spectateur, habitué à ce qu'on lui montre de manière évidente ce à quoi ressemble l'implant, peut être quelque peu décontenancé. Par ailleurs, il est possible d'interpréter cette représentation implicite comme faisant partie intégrante de la diégèse. En effet, d'une part, elle permettrait de se focaliser pleinement sur les personnages altérés par les effets du Mass plutôt que sur le Mass lui-même et, d'autre part, elle empêcherait une distinction claire entre les détenteurs d'un implant et les personnages qui en sont dénués mais qui voient malgré tout les « roaches » comme un mal à abattre ; ce flou dans la diégèse introduit ainsi l'idée qu'une forte propagande prédomine dans la société représentée dans cet épisode.

Ainsi, hormis le Mass de « Men Against Fire », tous les dispositifs sont visibles par le spectateur et témoignent d'une modification explicite, permanente ou non, du corps et de l'esprit des personnages. Par ailleurs, on constate que ces implants ont tous pour point commun d'utiliser la lumière pour indiquer leur bon fonctionnement. En effet, les puces de « San Junipero » et de « USS Callister » s'entourent d'un cercle lumineux quand on les enclenche, de même que le gros plan sur l'œil de Lacie (« Nosedive »), équipé d'une lentille, montre que cette dernière diffuse des informations grâce à une lumière vive. Enfin, on remarque également, grâce au plan sur la nuque de Liam dans « The Entire History of You », que le Grain clignote en continu sous la peau du personnage. L'utilisation de la lumière dans ce dernier épisode est particulièrement perturbante car elle indique clairement la présence d'un corps étranger directement relié au cerveau du personnage. Cette petite lumière qui clignote, bien qu'elle ne soit montrée qu'une seule fois dans l'épisode (03:03), est un rappel constant de la condition d'humain augmenté de Liam, et du fait qu'il est techniquement impossible de s'en débarrasser sans intervention chirurgicale. On ressent alors une sensation d'oppression constante, très symptomatique de la dystopie et des régimes totalitaires qui sont représentés dans les œuvres de ce genre. Cependant, ici, ce n'est pas un potentiel supérieur tout puissant,

tel Big Brother dans *Nineteen Eighty-Four*⁹⁴, qui est représenté, mais une technologie avancée, intégrée à la fois au corps et dans la société.

Aussi, qu'il s'agisse des personnages de *Black Mirror* comme des êtres humains en général, l'utilisation de la lumière sur les dispositifs renvoie à nouveau à l'idée que l'écran et l'image développent une certaine dépendance pour leurs utilisateurs, comme on l'a évoqué dans la partie de cette étude dédiée aux dérives des nouvelles technologies. Ces lumières attirent l'œil et il devient difficile de s'en détacher, comme l'indiquent Lipovetsky et Serroy dans *L'Ecran global* : « On est, avec cet écran allumé en permanence, dans quelque chose qui relève de la compulsion, voire de l'addiction. Qu'importe ce qu'on voit, pourvu que la lumière de l'écran brille »⁹⁵.

L'altération physique la plus récurrente est la modification des yeux des personnages lors de l'utilisation de leur dispositif. En effet, dans une majeure partie des épisodes du corpus, à savoir « The Entire History of You », « Men Against Fire » et « USS Callister », on remarque comme motif récurrent un regard que l'on pourrait qualifier de « laiteux »⁹⁶. On vient de le voir, les yeux dans « Nosedive » sont également altérés, bien que, cette fois-ci, par des lentilles de contact qui ne troublent pas le regard de la même manière. Ainsi, on comprend que ces dispositifs agissent directement sur le regard en ajoutant une sorte de filtre sur les globes oculaires, et ce filtre fonctionne soit comme une surcouche à la réalité de la diégèse, comme c'est le cas par exemple dans « Nosedive » et « Men Against Fire », ou bien fait des yeux un écran à part entière qui diffuse des images, qu'il s'agisse de souvenirs (« The Entire History of You », « Men Against Fire ») ou d'un jeu en réalité virtuelle (« USS Callister »). Par ailleurs, dans « Men Against Fire », ce filtre laiteux est apposé aux yeux de Stripe à la fois lorsqu'il utilise les capacités du Mass en mission et lorsque Arquette, qui contrôle les implants des soldats, lui retire la vue. Le fait que le même procédé soit utilisé à la fois pour « augmenter » la vue de Stripe et la lui retirer est à prendre en compte, car il rappelle finalement que la vision que le Mass lui procure n'est qu'une manière de l'aveugler de la réalité de la guerre. Aussi, on retrouve à nouveau l'idée d'écran-barrière analysée lors de l'étude de la culture de l'écran.

94 ORWELL, George. *Nineteen Eighty-Four*, op. cit.

95 LIPOVETSKY, Gilles, et Jean SERROY. *L'Ecran global, du cinéma au smartphone*, op. cit., p. 329.

96 A nouveau, la récurrence de ce motif permet d'ancrer la série dans le principe de narration complexe étudié par Jason Mittell, que nous avons déjà évoqué dans la partie dédiée à la figure de l'humain augmenté.

Le seul épisode du corpus qui ne représente aucune modification des yeux des personnages est « San Junipero », bien que sa technologie soit très similaire à celle de « USS Callister ». Il est possible que l'absence d'un ajout quelconque aux yeux des utilisateurs de la puce ait pour but de renforcer l'idée d'une utilisation paisible du dispositif, en accord avec les maisons de repos dans lesquelles se trouvent Kelly et Yorkie, ainsi que l'ambiance générale de l'épisode, qui se veut largement utopique en apparence.

En effet, l'ajout d'un filtre blanc aux yeux des personnages donne à ces derniers une image quelque peu inquiétante. Si l'on adopte un point de vue technophobe, on pourrait interpréter cette vision trouble comme un signe du fait que les personnages sont totalement à la merci de leurs dispositifs. Certaines scènes montrent des personnages presque possédés et statiques lors de l'usage de leur implant. On peut prendre pour exemple l'épisode « USS Callister », notamment l'un des plans suivant l'arrivée de Robert Daly dans les locaux de son entreprise. En effet, on voit une salle ouverte dans laquelle des clients de Callister Inc. jouent à *Infinity* (04:54 – 05:01).



Une cliente de Callister Inc.

Installés sur des sièges parfaitement alignés, les yeux blanchis et grand ouverts, les clients semblent être dans un état végétatif qui n'est pas sans déconcerter le spectateur. Ainsi, on ressent un effet de distanciation lors de ces occurrences, voire d'inquiétante étrangeté, que l'on pourrait relier à la notion de « vallée de l'étrange ». Il s'agit d'une notion créée par Masahiro Mori et étudiée par Gaïd Girard dans son article « Dans "la vallée de l'étrange" : des robots et des hommes, dans trois films de SF américains des années 1970 (*THX1138*, *Westworld*,

Futureworld) »⁹⁷, dans lequel elle décrit la vallée de l'étrange comme suit :

Mori développait l'idée que plus un artefact possède de traits anthropomorphiques, plus l'interaction avec l'humain est facile, mais qu'un trop grand degré de réalisme déclenche un sentiment d'inquiétante étrangeté, qui peut aller jusqu'à un sentiment de répulsion. Il observait aussi que l'apparence du mouvement humain, même sur un artefact non humanoïde, pouvait déclencher une forte adhésion.⁹⁸

Ainsi, on pourrait interpréter ces passages dans lesquels les personnages semblent déconnectés de la réalité comme se rapprochant de l'idée de vallée de l'étrange même si, en l'occurrence, ce ne sont pas des robots qui se rapprochent des êtres humains, mais bien l'inverse. C'est, par ailleurs, une notion sur laquelle nous reviendrons dans la partie dédiée à la robotisation de l'humain.

II. A. 2. Une réalité augmentée

D'après le site web *Futura Sciences*, « la réalité augmentée désigne une interface virtuelle, en 2D ou en 3D, qui vient enrichir la réalité en y superposant des informations complémentaires »⁹⁹. Ainsi, elle se distingue de la réalité virtuelle car, au lieu de créer un monde fictif de toute pièce comme c'est le cas par exemple dans « San Junipero » ou « USS Callister », elle prend pour base la réalité diégétique et la modifie. On retrouve ce principe de réalité augmentée dans deux épisodes du corpus de cette étude, à savoir « Nosedive » et « Men Against Fire ». Ces deux épisodes seront donc au centre de l'analyse de cette partie.

Avant tout, rappelons brièvement l'usage de la réalité augmentée dans ces deux épisodes. Dans « Nosedive », ce sont les lentilles de contact que porte Lacie qui, connectées à son smartphone et, ainsi, au réseau social, fournissent des informations sur les personnes qu'elle rencontre. En effet, une reconnaissance faciale en continu lui permet de lire le prénom de la personne face à elle, ainsi que sa note. Quant à « Men Against Fire », l'épisode présente un implant qui offre diverses fonctionnalités, notamment la modification de la représentation des « roaches », une minorité ainsi vue par les soldats sous une apparence monstrueuse et déshumanisée.

Plusieurs procédés esthétiques similaires sont utilisés dans ces deux épisodes pour

97 GIRARD, Gaïd. « Dans "la vallée de l'étrange" : des robots et des hommes, dans trois films de SF américains des années 1970 (*THX1138*, *Westworld*, *Futureworld*) ». CHASSAY, Jean-François, et Isabelle BOOF-VERMESSE. *Otrante n° 43 : Mutations 2 : Homme/machine*. Editions Kimé, 2018, pp. 151-163.

98 *Ibid*, pp. 151-152.

99 « La réalité augmentée ». *Futura Sciences*. Consulté le 10 mai 2019. <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/realite-augmentee-realite-augmentee-3963/>

représenter la réalité augmentée. Le premier concerne les variations des mouvements de caméras. En effet, une distinction est faite entre l'usage de la caméra objective et celui de la caméra subjective. La représentation de la réalité augmentée se fait uniquement par caméra subjective. Le spectateur voit alors à travers les yeux du personnage, il ne voit que ce que le personnage voit, et constate ainsi les ajouts apportés par les implants. On peut prendre pour exemple la scène de « Nosedive » dans laquelle Lacie est au café (notamment sa rencontre avec le serveur, 03:25) ou la scène de « Men Against Fire » dans laquelle Stripe fait face aux mutants (11:01 – 11:15, entre autres). Cependant, l'importance de la réalité augmentée dans « Nosedive » est moindre, et l'accent est mis avant tout sur l'usage du réseau social ; la lentille apparaît davantage comme un accessoire plutôt qu'une véritable nécessité. Au contraire, dans « Men Against Fire », l'histoire se base principalement sur les modifications de la réalité que propose le Mass. De ce fait, le principe de réalité augmentée est bien plus mis en avant dans cet épisode.

Aussi, l'esthétique qui y est employée, en plus de l'usage de la caméra subjective, se rapproche particulièrement de celle des jeux vidéos et, notamment, des « FPS »¹⁰⁰, ou « jeux de tir à la première personne », par la position de l'arme sur l'écran, les bruitages futuristes des coups de feu et les mouvements de la caméra, ce que constate également Sébastien Lefait : « ces plans "à la première personne" empruntent explicitement à l'univers du jeu vidéo, en particulier du type *Call of Duty* »¹⁰¹. Le but de ces similarités avec les « FPS » est de minimiser la gravité du génocide. Le spectateur en position de néophyte, qui ne connaît pas encore la véritable identité des « roaches », s'identifie alors aisément au personnage augmenté par l'implant, et interprète la situation comme similaire à un jeu vidéo grandeur nature : « [l'exécution des cafards] est ainsi complètement désémantisée : elle ne consiste semble-t-il qu'à faire disparaître quelques pixels »¹⁰². Par conséquent, le choc est d'autant plus violent, pour le spectateur tout comme pour Stripe, lorsque le véritable visage des mutants est dévoilé.

L'usage des couleurs est également un procédé utilisé dans ces deux épisodes pour marquer une distinction entre la vision du monde avec l'implant, et le monde diégétique tel

100 « First Person Shooting (jeu à la première personne). Un FPS est un jeu vidéo où le joueur incarne un personnage qu'il ne voit pas, comme s'il était lui-même dans le jeu, par opposition à un jeu à la troisième personne où le joueur incarne un personnage qu'il voit bouger. » (« FPS ». *Futura Sciences*. Consulté le 10 mai 2019. <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/jeux-video-fps-4555/>)

101 LEFAIT, Sébastien. « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée », *op. cit.*, p. 134. (*Call of Duty*. Infinity Ward *et. al.*, 2003 – en cours).

102 *Ibid.*, p. 134.

qu'il est réellement. En effet, ces dispositifs semblent permettre d'ajouter à l'environnement de ces épisodes un filtre qui sature les couleurs. On le remarque notamment dans les scènes finales de « Nosedive » et de « Men Against Fire », que l'on a déjà évoquées plus tôt dans cette étude, et qui offrent un contraste conséquent avec le reste de l'épisode. La scène qui représente Lacie en détention, privée de ses lentilles, est particulièrement terne par rapport au reste de l'épisode. La scène du retour de Stripe chez lui, dans laquelle il observe sa maison, chaleureuse et aux couleurs excessivement vives, est contrastée par un parallèle fait avec la véritable apparence du lotissement, qui s'avère en piteux état.

Enfin, il semble pertinent d'analyser le recours aux autres sens dans « Men Against Fire ». Dans son article, Sébastien Lefait évoque le fait que l'implant « appose une surcouche au réel pour anesthésier le soldat »¹⁰³. Cette idée de surcouche permet non seulement d'ajouter des éléments à la réalité, comme on l'a vu avec la scène finale dans laquelle un filtre coloré a été ajouté sur la maison, mais aussi de modifier certains éléments, et d'en masquer d'autres. La réalité augmentée fonctionnerait ainsi comme un calque apposé sur une image, dont les éléments plus opaques cacheraient une partie de l'image originale. On le voit également brièvement dans « Nosedive », lorsque Lacie, dénuée de son dispositif, découvre avec émerveillement des particules de poussière qui volent à la lumière (58:55 – 59:22). On comprend alors que les lentilles masquent tout ce qui peut potentiellement être déplaisant aux yeux d'un utilisateur.

Dans le cas de « Men Against Fire », ce sont tous les autres sens qui semblent être diminués, ou « anesthésiés », pour reprendre le terme de Lefait. On le remarque aux premiers dysfonctionnements du Mass, alors que Stripe se rend compte qu'il peut sentir l'odeur de l'herbe. Ce passage est particulièrement long pour un geste qui semble pourtant anodin (30:12 – 30:35). Les images sont ralenties, des gros plans sont faits sur l'herbe, le bruitage à son contact est accentué et, en arrière-plan, on entend des oiseaux chanter. L'intensité de cette scène indique ainsi le fait que l'implant a jusqu'alors agi non seulement sur la vue, mais aussi sur l'ouïe et sur l'odorat des soldats, et que le dysfonctionnement de l'implant de Stripe lui permet de retrouver tous ses sens.

Lefait évoque aussi les rêves des militaires, qu'il qualifie d'« ultraréalistes »¹⁰⁴, un terme qu'il est essentiel de souligner. En effet, ils semblent si réalistes que le toucher doit entrer en jeu

103 *Ibid*, p. 133.

104 *Ibid*, p. 132.

pour attester de la véracité de ce que « voit » Stripe. A plusieurs reprises, des plans sont faits sur ses mains (et sur celle de ses coéquipiers) qui cherchent à attraper, à toucher l'objet virtuel pour vérifier qu'il est véritable (16:45, par exemple). Par ailleurs, le recours au toucher n'est pas représenté uniquement lors des rêves, mais aussi, par exemple, lors de l'apparition de l'interface holographique en face de Stripe dans le véhicule militaire (05:13), que le personnage se doit de traverser de la main pour s'assurer qu'il n'existe que dans sa tête. Ce passage semble d'ailleurs être une analepse de la scène durant laquelle Stripe touche et sent l'herbe. Le toucher devient donc un sens important car il permet aux personnages de distinguer le vrai du faux, la réalité du simulacre.

II. A. 3. La question du souvenir

Le thème du souvenir est surtout évoqué dans deux épisodes de notre corpus, à savoir « The Entire History of You » et « Men Against Fire ». En effet, dans ces deux épisodes, une distinction est faite entre souvenir organique et souvenir « numérique », c'est-à-dire enregistré par un implant cérébral. Dans « The Entire History of You », toute l'histoire est focalisée sur le Grain, un dispositif qui permet d'enregistrer ses souvenirs et de les visionner à volonté. Dans « Men Against Fire », le Mass, qui enregistre la mémoire de Stripe, est contrôlé par Arquette. Quand le militaire, désormais conscient du génocide auquel il prend part, annonce qu'il refuse de retourner au front, ses souvenirs deviennent un moyen de pression, voire de torture. En effet, Arquette lui inflige de visionner la scène de sa première tuerie en retirant le filtre qui faisait apparaître les « roaches » sous la forme de zombies, une scène qui devient alors insupportable, et lui indique que ces souvenirs resteront gravés dans sa mémoire s'il décide de faire retirer son implant.¹⁰⁵ Au contraire, s'il continue sa mission, ce souvenir douloureux sera effacé. La manipulation des souvenirs devient donc un outil de chantage, qui s'avère efficace puisque la scène finale insinue que le soldat a accepté de poursuivre le meurtre de masse pour ne pas subir de syndrome post-traumatique.

Dans ces deux épisodes, un procédé esthétique similaire à celui que l'on a vu dans la partie dédiée à la réalité augmentée est employé, à savoir la distinction entre caméra objective et caméra subjective. A chaque présentation d'un souvenir, les plans alternent entre la scène déjà passée, filmée à la place des yeux du personnage, et une focalisation sur le visage du personnage qui le visionne, les yeux généralement blanchis, permettant ainsi au spectateur de

105 « You'll see and smell and feel it all. Is this what you want? On a loop? In a cell, all alone? » (55:57 – 56:11)

rattacher les deux scènes mises en parallèle. Aussi, le fait que ces scènes soient particulièrement précises et détaillées renforce l'idée qu'il s'agit bien de souvenirs « numériques » plutôt qu'organiques.

En effet, la distinction est importante à prendre en compte. Dans son article « La "mémoire totale" dans les séries télévisées occidentales de science-fiction »¹⁰⁶, Emmanuelle Caccamo définit les souvenirs numériques comme suit : « les souvenirs phénoménologiques des protagonistes sont traduits ou encodés en langage binaire afin de pouvoir être conservés, réutilisés, manipulés, voire effacés »¹⁰⁷. Dans « The Entire History of You », Colleen, une invitée, qui travaille au développement du Grain, défend le principe des souvenirs numériques en dénonçant les défauts des souvenirs organiques : « You know half the organic memories you have are junk. Just not trustworthy » (13:40). Ainsi, d'une part, on retrouve l'idée que les souvenirs sont réduits à de simples fichiers audiovisuels et, d'autre part, on comprend à travers le personnage de Colleen l'importance du commerce généré par le Grain, par le ton condescendant qu'elle emploie lorsqu'elle évoque les souvenirs organiques, et par ses propos qui semblent extraits d'une publicité vantant les mérites de l'implant. Cette impression est donnée par son énumération des défauts associés aux souvenirs organiques et, notamment, la facilité de manipuler ces derniers. En ajoutant un facteur de risque, elle cherche à vanter les mérites du Grain, qui apparaît alors comme un produit répondant à un besoin important.

De plus, on constate dans ces deux épisodes, surtout dans « The Entire History of You », que le dispositif est utilisable par le biais d'une télécommande, qui permet au personnage équipé de choisir le souvenir qu'il va diffuser et/ou visionner. Ainsi, l'usage d'une télécommande renvoie directement à l'idée que les souvenirs numériques sont visionnés tels des programmes de télévision. Les souvenirs deviennent alors de vulgaires objets de consommation. De ce fait, cette représentation peut être interprétée comme étant une vision exacerbée de la société du spectacle que Guy Debord développe dans son essai éponyme¹⁰⁸, dans lequel il critique l'évolution démesurée de la société de consommation et son impact significatif sur la vie de chacun. En effet, dans cet épisode, on remarque qu'une majorité des personnages consomme ses souvenirs de manière passive, sans porter de réelle réflexion sur le

106 CACCAMO, Emmanuelle. « La "mémoire totale" dans les séries télévisées occidentales de science-fiction », *op. cit.*

107 *Ibid.*, p. 143.

108 DEBORD, Guy. *La Société du spectacle*. Buchet/Chastel, 1967. (version utilisée : éditions Champ Libre, 1971)

principe même du Grain, ce qui est particulièrement symptomatique du capitalisme que Debord dénonce. On peut, par ailleurs, reprendre un extrait de la thèse 47, dans laquelle il énonce que « le consommateur réel devient consommateur d'illusions »¹⁰⁹. A travers cet extrait, on peut comprendre que l'image, qui est une illusion, devient un objet de consommation à part entière, grâce à la démocratisation de la télévision à l'époque de la publication de l'ouvrage. Il faut noter que cet essai a été écrit en 1967, ainsi les problématiques peuvent sembler quelque peu dépassées. Cependant, il est malgré tout possible d'établir un lien entre la consommation inquiétante d'images à la télévision, que dénonçait Debord, et la consommation de souvenirs numériques par les personnages de cet épisode.

De plus, comme nous l'avons évoqué plus tôt, l'usage du Grain peut développer chez certains personnages, notamment chez Liam, une forme de dépendance. Ainsi, la dépendance implique aussi une adaptation physique de l'individu une fois équipé du dispositif, comme le démontre David Roche dans son article¹¹⁰. Roche met en avant le fait que, la mémoire organique étant remplacée par une mémoire numérique via le Grain, elle n'a aucunement besoin d'être stimulée et, de ce fait, les personnages de cet épisode semblent avoir perdu leurs capacités à réfléchir par eux-mêmes. Le visionnage de souvenirs à travers le Grain devient un automatisme, une manière de confirmer un doute ou de trouver dans sa mémoire un élément important sans même avoir recours à une once de réflexion personnelle.

Enfin, d'une manière différente, on peut également mettre en relation le thème du souvenir avec l'épisode « San Junipero ». En effet, la fin de l'épisode laisse le spectateur face à l'ambiguïté de la condition de Kelly et Yorkie après leur mort. Comme on l'a déjà évoqué, le passage de touriste de San Junipero à habitant permanent remet en question le dualisme cartésien, puisqu'il implique de se séparer de son corps pour qu'il ne reste que l'esprit du personnage, téléchargé dans l'univers virtuel de San Junipero. Rappelons que la condition de touriste permet aux utilisateurs non seulement de vivre une seconde jeunesse dans un univers utopique l'espace de quelques heures par semaine, mais aussi de rendre visite à leurs proches décédés, qui sont ainsi devenus des membres permanents. Ainsi, les touristes en visite à San Junipero contrôlent leur avatar à distance, au moyen d'une puce magnétique, comme ce serait

109 *Ibid*, thèse 47, p. 32.

110 ROCHE, David, « "You know, when you suspect something, it's always better when it turns out to be true" : Mémoire et média dans l'épisode "The Entire History of You" (S01E03) de *Black Mirror* (2011-) », *op. cit.*, paragraphe 9.

le cas pour un jeu vidéo à la technologie avancée. Cependant, il semble intéressant de se demander comment les habitants permanents, quant à eux, sont contrôlés, maintenant que le « joueur », décédé, n'est plus en capacité de diriger son avatar.

De ce fait, il est possible d'interpréter cet épisode comme suit¹¹¹ : les données téléchargées dans cette réalité virtuelle ne seraient pas vraiment l'esprit du mort, mais uniquement un historique des visites de ce personnage qui, associé à un algorithme puissant, formerait un personnage dit « non joueur », ou « PNJ »¹¹², à l'apparence et au caractère tout à fait similaires à ceux du mort, afin de permettre à ses proches d'en garder un souvenir à l'imitation si parfaite qu'il semblerait encore vivant. On retrouverait alors un principe quelque peu similaire à celui de l'épisode « Be Right Back » (S02E01), dans lequel une jeune femme achète une copie androïde parfaite de son compagnon récemment disparu. L'idée de paradis éternel que propose l'entreprise ne serait donc qu'un simulacre et la mort de Kelly et Yorkie serait finalement une mort définitive plutôt qu'un simple passage du monde réel au monde virtuel. L'épisode plongerait alors dans une dystopie grinçante, dominée par une figure de science folle et de propagande mensongère et, ainsi, s'éloignerait significativement de l'image utopique qui le caractérisait jusqu'alors.

II. B. La société de surveillance

Thème très fréquemment évoqué dans les fictions dystopiques, la société de surveillance a été étudiée par Michel Foucault, notamment dans *Surveiller et punir*¹¹³. Dans cet ouvrage, il compare la société de surveillance au panoptique de Jeremy Bentham, « un modèle d'architecture applicable à de nombreuses sortes de constructions qui permet de "tout voir" », comme le décrit Christian Laval dans son article « Surveiller et prévenir. La nouvelle société panoptique »¹¹⁴. C'est également un thème que l'on retrouve à plusieurs reprises dans *Black Mirror*. C'est pourquoi, dans cette partie, nous aborderons la manière dont la société de surveillance est représentée dans l'anthologie : par le contrôle du supérieur, par le regard des

111 Cependant, il faut préciser que des interprétations divergentes de cet épisode existent.

112 « Sigle pour 'Personnage Non-Joueur', le terme PNJ désigne tout personnage d'un jeu qui n'est pas contrôlé un joueur humain. Il s'agit donc de l'ensemble des personnages contrôlés par une intelligence artificielle ». (« Lexique du jeu vidéo : PNJ ». *GameArt*. Consulté le 13 mai 2019. <http://www.gameart.eu/publi/dossiers/lexique/pnj.html>)

113 FOUCAULT, Michel. *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Gallimard, 1975.

114 LAVAL, Christian. « Surveiller et prévenir. La nouvelle société panoptique », *Revue du MAUSS*, 40, n°2, 2012, paragraphe 6.

autres, ainsi que par la vision de soi-même.

II. B. 1. Le contrôle du supérieur

Le contrôle du supérieur est un motif récurrent dans *Black Mirror*, qui présente fréquemment des sociétés technocrates poussées à l'extrême. D'après l'encyclopédie en ligne *Universalis*, « on entend par technocratie la prise en main et la direction de la société par des techniciens mus par les impératifs technico-économiques »¹¹⁵, ce que l'on retrouve dans une majorité d'épisodes de notre corpus, à l'exception potentielle de « USS Callister ». Par ailleurs, le spectateur qui visionne ces épisodes peut ressentir une certaine oppression déclenchée par la représentation de la technocratie. Dans le corpus étudié, ni le chef tout puissant de la société dépeinte, ni le créateur originel de la technologie employée, ne fait partie de la diégèse (à l'exception, à nouveau, de « USS Callister », avec le personnage de Robert Daly), car la société représentée est généralement limitée à un petit groupe d'individus, voire un individu seul. Cependant, l'arrière-plan technocratique est malgré tout prégnant. Ainsi, le fait que les épisodes se focalisent avant tout sur un microcosme représentatif du reste de la société, et non sur la société elle-même et son gouvernement, est d'autant plus dérangent car, dans l'ensemble, ce zoom sur une infime fraction implique que les personnages à l'écran vivent dans un monde dystopique et l'acceptent sans contester.

La société de surveillance, quant à elle, est particulièrement exacerbée dans « The Entire History of You ». En effet, le Grain est largement entré dans les mœurs et fait à présent partie intégrante de la politique sécuritaire de la société représentée dans l'épisode. On le constate dès les premières minutes, lorsque, par exemple, l'employeur de Liam lui indique qu'ils feront le bilan de leur entretien la semaine suivante, ce qui implique que toute la semaine de Liam sera potentiellement visionnée lors de ce « re-do ». Quelques scènes plus tard, à l'aéroport, le personnage principal doit présenter ses dernières vingt-quatre heures à un contrôleur afin de prouver qu'il ne présente aucun danger. Ainsi, on retrouve une société à l'inspiration Orwellienne, non pas par son totalitarisme, mais surtout par une surveillance poussée à l'extrême, pouvant aller jusqu'à la suppression de toute notion d'intimité. Cette facette intertextuelle se manifeste également par la propagande. En effet, on remarque

115 « Technocratie ». *Encyclopædia Universalis*. Consulté le 13 mai 2019.
<http://www.universalis.fr/encyclopedie/technocratie/>

l'occurrence d'une publicité vantant les mérites du Grain lorsque Liam prend le taxi. Le peu d'intérêt que lui porte Liam indique sans doute que cette publicité est très régulièrement diffusée, comme le sont les discours de propagande du Parti de *Nineteen Eighty-Four*¹¹⁶.

Le jeu de caméras dans la scène dans laquelle Liam, visiblement en retard, s'apprête à prendre son avion (03:28 – 04:19), seule scène de l'épisode qui se déroule dans un lieu public, est particulièrement emblématique de la société de surveillance et du contrôle d'un supérieur invisible. En effet, on remarque deux usages de la caméra qui sont à noter. Le premier est l'usage de prises de vue en plongée sur le hall de l'aéroport. Une vitre supplémentaire semble avoir été apposée à la caméra qui filme le plan, ce qui n'est pas sans évoquer la présence de multiples caméras de surveillance, en plus des vérifications faites de l'historique des passagers. Le second est une caméra subjective qui semble fixe dans un premier temps puis qui, à l'arrivée en trombe de Liam dans le hall, se focalise soudain sur le jeune homme.



La caméra subjective avant sa focalisation sur Liam



La focalisation de la caméra sur Liam à son arrivée

Ce second emploi peut être interprété comme les yeux d'un personnage quelconque, qui détourne le regard pour s'intéresser à l'élément qui vient perturber la quiétude des lieux. Ainsi, on remarque une alternance entre ces plans en plongée et cette caméra subjective, qui indique que Liam est au centre d'un système de surveillance conséquent, qui s'étend non seulement à la sécurité de l'aéroport, mais aussi aux clients eux-mêmes.¹¹⁷

Par ailleurs, une certaine ironie est à noter entre le début de l'épisode et sa fin. En effet, comme on l'a dit, le supérieur de Liam veut faire un bilan de l'entretien la semaine suivante et s'assure que son employé, d'ici là, n'aura aucun souvenir numérique à cacher. Cependant, dans la semaine qui suit, on voit Liam agresser sa femme, boire à outrance, et menacer de mort l'ancien amant de Ffion, ce qui est loin de ce qu'attend son supérieur. Ce lien entre le début et

¹¹⁶ ORWELL, George. *Nineteen Eighty-Four*, op. cit.

¹¹⁷ Nous reviendrons sur la surveillance par autrui dans la sous-partie qui suit.

la fin de l'épisode renvoie également à la phrase qu'il utilise pour se présenter aux amis de Ffion, le soir suivant son entretien et avant les événements malheureux qui accompagneront son enquête : « soon to be unemployed slash unemployable lawyer » (07:00). De plus, on peut penser que son enchaînement de mauvaises actions, qui seront de toute évidence la cause d'un licenciement, est l'une des raisons pour lesquelles il décide de retirer son implant à la fin de l'épisode.

Pour rappel, l'importance du contrôle du supérieur est également très représentée dans « Men Against Fire ». De plus, la notion de propagande est particulièrement importante dans cet épisode, indiquant que, non seulement le supérieur veille et observe les individus, mais qu'il pratique aussi une forme de lavage de cerveau sur la société. On peut citer, par exemple, la cheffe de groupe de Stripe, Medina, qui lui répète simplement « strong and pure » lors d'une séance d'entraînement physique (19:20), ce qui semble être une sorte de slogan militaire fréquemment récité, ou encore le fait que les civils ne sont pas équipés de Mass, mais pensent malgré tout que les « roaches » sont des êtres nocifs et sous-humains. Le fait que ces civils n'aient pas besoin de voir les « roaches » comme des mutants témoigne d'une puissante propagande liée à une psychologie des foules¹¹⁸ tout aussi importante. Enfin, le principe de récompenses par l'attribution de rêves agréables aux soldats lorsqu'ils ont accompli leur devoir et de punition en cas de mauvais comportement (comme lorsque Stripe cherche à faire retirer son implant) rappelle l'omniprésence de ce supérieur, représenté par Arquette, et de sa toute puissance sur des individus qui semblent aussi facilement manipulables que des pantins. « Men Against Fire » paraît ainsi dépeindre un régime totalitaire qui prétend vouloir améliorer la société, au détriment de la liberté individuelle de ses citoyens.

Par ailleurs, on remarque également un jeu de lumière tout au long de l'épisode, qui renvoie à un principe de société hiérarchisée, à étages. En effet, plus les personnages se rapprochent des « roaches », plus la luminosité est faible. Le point culminant se déroule lors du dialogue entre Stripe et Catarina, une victime du génocide, durant lequel il devient presque difficile de distinguer les décors tant les ombres sont importantes. Au contraire, plus les personnages se rapprochent du supérieur et de l'idéologie qui entoure le Mass, plus la luminosité est forte

118 La psychologie des foules, originellement étudiée par Gustave Le Bon en 1895, est définie par Michel Laxenaire comme suit : « La psychologie de chaque individu s'efface au profit d'une psychologie générale qui n'a plus rien à voir avec la psychologie individuelle » (LAXENAIRE, Michel. « Croyance et psychologie des foules ». *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, vol. 39, n°2, 2007, pp. 9-24). En d'autres termes, elle désigne la tendance d'un groupe d'individus à agir comme des moutons de Panurge et à suivre à la lettre ce qui leur a été dit de faire et/ou de penser.

comme, par exemple, lors du passage où Stripe rencontre Arquette dans son bureau pour évoquer le dysfonctionnement de son implant. On aurait donc une illustration esthétique du slogan « strong and pure », puisque la notion de pureté est fréquemment associée à la couleur blanche.

Enfin, on peut également évoquer la manière dont le contrôle du supérieur est représenté dans l'épisode « USS Callister ». Dans cet épisode, on constate l'idée d'un chef tout puissant qui a le plein pouvoir sur ses créations dans le but cathartique de se venger du manque d'autorité dont il fait preuve dans la vraie vie. Par ailleurs, il semble pertinent de tracer un parallèle entre le personnage de Captain Daly, et celui de Captain Kirk dans *Star Trek*¹¹⁹. Dans son article « Sexuality and Sex-Role Stereotyping in *Star Trek* », Anne Cranny-Francis décrit Captain Kirk et sa relation aux femmes :

Kirk is aggressive, dominant, and intelligent, and occasionally becomes emotionally involved with women. He is attracted by beauty, exclusively, though he will see through it where it masks evil. In other words, while attracted to the (passive, submissive, girlish, instinctive, and compulsively emotional) child-woman, whom he almost invariably "loves and leaves", he will detect the true nature of the seductress, the aggressive or assertive woman – the woman who attempts to usurp the male role, violates her traditional "natural" role, and is therefore seen as evil. She is variously siren, temptress or whore [...]. Kirk consistently performs [the] role of exorcist. For their own good and the good of society he will, by erotic power and control, transform the aggressive women from imperious, rebellious characters into passive, docile creatures.¹²⁰

On retrouve les mêmes traits de caractère dans le personnage de Captain Daly ou, du moins, une volonté de la part de Daly de ressembler au héros de sa série favorite, *Space Fleet*, qui est sans doute largement inspirée de *Star Trek*. Ainsi, on peut mettre en lien Captain Kirk et Captain Daly, ainsi que relier toutes les conquêtes de Captain Kirk au clone de Nanette Cole. En effet, à son arrivée, Lieutenant Cole est représentée comme étant une femme agressive, voire sauvage, qui refuse de se laisser dominer par son supérieur. Cependant, après de nombreuses punitions infligées par Daly, elle décide de montrer une apparence docile et passive, voire stéréotypée (52:00), à laquelle Daly semble succomber. Néanmoins, il ignore que ce changement de comportement n'est pas un renoncement de la part de Cole, mais qu'il fait partie du plan qu'elle a élaboré dans le but de libérer les clones de la tyrannie de leur supérieur.

En effet, Nanette est un personnage féministe et fondamentalement progressiste, qui contraste donc fortement avec les pensées arriérées de Daly. On le remarque dès le début, quand elle

119 RODDENBERRY, Gene. *Star Trek: The Original Series*, op. cit.

120 CRANNY-FRANCIS, Anne. « Sexuality and Sex-Role Stereotyping in 'Star Trek' », *Science-fiction Studies*, 1985, XII, n°3, p. 275.

fait un commentaire sur les uniformes des femmes de *Space Fleet* dans le bureau de Robert¹²¹, ou, plus tard, quand son clone constate, une fois en mission, que le jeu a été codé de telle sorte à donner des armes uniquement aux hommes (30:48), mais aussi et surtout quand elle refuse d'embrasser Captain Daly à la fin de cette même mission et qu'elle le gifle (35:28 – 35:33). Ce geste n'est pas sans rappeler le mouvement #MeToo et la polémique Weinstein qui faisaient rage à la sortie de l'épisode, ainsi on peut nettement voir Nanette comme une métaphore de la libération de la parole des femmes. Elle acquiert graduellement le statut de leader moderne tandis qu'elle s'émancipe de la figure tyrannique, patriarcale et conservatrice de Captain Daly. Quand, enfin, le plan résulte en la victoire des clones sur Captain Daly, l'équipage décide tout naturellement de faire du Lieutenant Cole son nouveau chef. Ainsi, on peut voir ce changement de supérieur comme une métaphore féministe évoquant l'évolution des mœurs et la disparition graduelle du contrôle systématique de l'archétype du mâle blanc dominant. De ce fait, cette fin optimiste vient ajouter une note positive à l'épisode, ce qui permet au spectateur d'oublier un instant la dimension dystopique de la diégèse et la condition des clones, qui restent malgré tout enfermés dans un univers virtuel, potentiellement pour l'éternité.

II. B. 2. Le regard des autres

Dans de telles sociétés technocrates, où l'omniprésence des écrans témoigne d'une dépendance toujours plus forte aux images, l'écran comme partage implique également l'importance de la sousveillance. C'est une notion que définit Camille Alloing dans son article « La sousveillance. Vers un renseignement ordinaire »¹²², dans lequel elle reprend les propos de Steve Mann, Jason Nolan et Barry Wellman¹²³ :

Pour Mann *et al.* (2002), la sousveillance serait un panoptique (au sens de Foucault) inversé. Elle désigne alors les capacités données à chaque citoyen de faire usage des dispositifs numériques pour « regarder d'en bas » (*watching from below*) les différentes formes de pouvoirs étatiques ou commerciaux. Mann nomme cette possibilité de s'appropriier les outils de surveillance exerçant une forme de contrôle social formel sur les individus, du « reflectionism » (Mann, 1998) : détourner les outils construits par certaines organisations (étatiques, mais aussi commerciales – moteurs de recherche, etc.) afin d'exercer un contrôle citoyen.¹²⁴

Ainsi, la sousveillance indique que n'importe qui peut devenir le reporter d'une situation et

121 « Mini-skirted damsels... A little cold for that in space. » (08:12)

122 ALLOING, Camille. « La sousveillance. Vers un renseignement ordinaire », *Hermès, La Revue*, 76, n°3, 2016, pp. 68-73.

123 Voir MANN, Steve, *et al.* « Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments », *Surveillance & Society*, 1, n° 3, 2002, p. 331-355.

124 ALLOING, Camille. « La sousveillance. Vers un renseignement ordinaire », *op. cit.*, paragraphe 4.

fournir des sources audiovisuelles. C'est une notion qui est particulièrement employée dans « The Entire History of You », dans lequel la sousveillance devient permanente. Dans cet épisode, le Grain permet d'enregistrer absolument tout ce que l'individu équipé voit, faisant des yeux de ce dernier une caméra qui filme son quotidien en continu. Ainsi, la surveillance d'autrui est entrée dans les mœurs, si bien que tout le monde surveille et est surveillé. On le constate d'ailleurs dans la scène dans le hall de l'aéroport, qui donne l'impression dérangeante que l'on est constamment la cible d'observations et de suspicions.

Cette sousveillance est poussée à l'extrême, si bien que même le bébé de Liam et Ffion, Jodie, est déjà équipée d'un Grain. On suppose que ses parents ont un droit de regard sur ses souvenirs jusqu'à un certain âge. Ainsi, au retour de leur dîner entre amis, le premier réflexe de Liam et Ffion est de visionner la soirée à travers les yeux de Jodie, afin de vérifier le bon comportement de la baby-sitter durant leur absence. Le bébé a alors une fonction de caméra de surveillance, ce qui indique d'une part un manque de confiance systématique des parents envers la nourrice, et d'autre part leur volonté de garder un certain contrôle, à la fois sur leur enfant et sur leur employée. Par ailleurs, on peut rapprocher cet élément de la diégèse d'un autre épisode de l'anthologie, à savoir « Arkangel » (S04E02), dans lequel une femme fait implanter un dispositif plutôt similaire au Grain dans le cerveau de sa fille pour s'assurer de sa localisation et des dangers potentiels qui l'entourent quand elles ne sont pas ensemble.

L'importance du regard d'autrui est également notable dans des épisodes tels que « Nosedive », dans lequel le jugement des autres peut avoir un impact considérable sur la vie d'un individu, et dans « San Junipero », dans lequel Yorkie évoque brièvement le fait que sa vie a pris un tournant tragique suite au jugement de sa famille quant à son *coming-out*, et profite ainsi de la ville virtuelle pour vivre une deuxième jeunesse sans se soucier du regard extérieur. Aussi, on peut souligner que, dans ces trois épisodes, le fonctionnement de la société est altéré par la technologie qui y prédomine.

On peut noter, dans « The Entire History of You », une nécessaire redéfinition de l'intimité des personnages. En effet, il faut souligner que les souvenirs de chaque individu sont automatiquement enregistrés, stockés et sujets à un ou plusieurs « re-do(es) » et/ou partage(s) sur écran. Ainsi, les personnages sont forcés d'accepter l'idée que leur partenaire intime aura une copie audiovisuelle de leurs ébats, potentiellement diffusable aux yeux de tous. D'ailleurs, on remarque la manière assez crue dont Jonas, au dîner, évoque ses anciennes conquêtes. Il

explique en effet qu'il garde un dossier de ses ébats, qu'il semble conserver comme un tableau de chasse qu'il admire de temps à autres. Même si ses propos ont l'air de gêner une majorité de convives, on comprend, plus tard dans l'épisode, qu'ils n'ont pas particulièrement rebuté Hallam, une des invitées dont Jonas a fait la rencontre lors du repas, puisqu'elle passe volontiers la nuit chez lui malgré tout. On peut alors supposer que la notion d'intimité est devenue secondaire dans la société dépeinte.

Dans « Nosedive », le regard des autres s'exprime par un système de note constante de chaque activité d'un utilisateur sur le réseau social au centre de la diégèse. Aussi, l'esthétique globale de l'épisode suit le principe même de ce réseau social. En effet, on remarque qu'une majorité de personnages semblent se cacher derrière un masque et qu'ils s'efforcent d'être chaleureux et sympathiques. On peut citer, par exemple, la scène qui se déroule dans le hall de l'aéroport, durant laquelle le militaire expulse Lacie à cause de son mauvais comportement, avec un large sourire aux lèvres et une politesse tout à fait notable (29:27 – 29:51). On constate également une neutralité totale dans les vêtements de chacun, l'architecture de la ville, etc. Tout signe distinctif, qu'il s'agisse d'un motif sur un vêtement ou d'un accessoire original par exemple, pourrait avoir pour conséquence de recevoir une mauvaise note pour cause de tentative de se distinguer des autres.

Par ailleurs, la composition du studio de Lacie et de son frère est à prendre en compte, puisque celui-ci est constitué de trois couleurs dominantes : le gris pour les affaires neutres, le rose pour la décoration de Lacie, et le bleu pour ce qui appartient à Ryan, ce qui implique une forte binarité, symptomatique des codes genrés ancrés dans notre société. De ce fait, « Nosedive » se rapproche du roman dystopique d'Aldous Huxley, *Brave New World*¹²⁵, les vêtements portés par les personnages, très simplistes, faisant notamment penser aux uniformes portés par les différentes classes représentées dans le roman. On peut également noter le caractère des personnages en public, qui n'expriment jamais d'émotions négatives, ce qui rappelle les effets que provoque le Soma de *Brave New World*, une drogue sans effets secondaires nocifs et qui rend les citoyens heureux. Cette neutralité, qui se retrouve à la fois dans le caractère des personnages et dans leur aspect physique, tend à les déshumaniser car elle les force à se conformer et à effacer leur véritable personnalité, par peur de ne pas être en accord avec le reste de la société. On peut souligner un exemple durant le discours que récite

125 HUXLEY, Aldous. *Brave New World*, op. cit.

Lacie au mariage de Naomi. Dès qu'elle se permet d'appuyer des propos plus vulgaires et susceptibles de ne pas plaire à la majorité (53:25, par exemple), on entend la répétition d'un son provenant du smartphone de Lacie, qui notifie que la jeune femme reçoit une multitude de mauvaises notes de la part des invités.

Enfin, « San Junipero » dépeint une société dans laquelle un monde virtuel a été créé dans le but d'établir un contact entre les vivants et les morts. Ce monde n'étant, par définition, pas réel, l'interaction est facilitée, puisque l'avatar qu'incarne le personnage n'est pas son véritable corps, en chair et en os. On retrouve ainsi une forme d'écran-barrière qui, au lieu de séparer les personnages, les réunit dans une zone neutre et dépourvue de tout jugement, ce qui facilite le contact et la sociabilité. Même si Kelly semble être habituée à ce principe et ne jamais se soucier du regard des autres, Yorkie, dans un premier temps, peine à faire la différence entre les codes du monde réel et ceux du monde de San Junipero. Sa première danse avec Kelly instaure alors un certain malaise, d'autant plus que l'on apprend peu après que Yorkie a été rejetée par sa famille quand elle leur a annoncé qu'elle aimait les femmes. Hélène Machinal, dans son article, explique le malaise apporté par la scène :

Le malaise de Yorkie lorsqu'elle danse avec Kelly est d'abord souligné par une esthétique spécifique qui s'appuie sur le gros plan, des plans extrêmement rapprochés et cadrés et un regard caméra systématique. Cette esthétique donne au récepteur l'impression que c'est lui ou elle qui subit le malaise ressenti par Yorkie. La caméra subjective et le regard caméra opèrent en effet à plein car ils placent les spectateurs à la fois en position de voyeurs, à l'origine de ce regard rapproché et déformant, mais aussi en récepteurs du malaise.¹²⁶

Cette position de voyeur dans laquelle la caméra place le spectateur renforce ainsi le malaise de Yorkie et son impression d'être jugée par ceux qui l'entourent. Cependant, à mesure que l'épisode progresse et qu'elle prend conscience de l'ouverture d'esprit dont font preuve les habitants de la ville, sa peur du jugement s'efface.

Ainsi, San Junipero apparaît comme une véritable échappatoire pour des personnes comme Yorkie, à savoir des personnes à mobilité réduite et/ou qui n'ont jamais pu vivre leur vie comme ils l'entendent.¹²⁷ De ce fait, le risque de cette réalité virtuelle est que ses utilisateurs développent une forte dépendance, c'est pourquoi le temps est rationné et les personnages redoutent constamment l'heure fatidique de minuit.¹²⁸ Cependant, ce rationnement peut

126 MACHINAL, Hélène. « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain », *op. cit.*, paragraphe 16.

127 En effet, après avoir annoncé son homosexualité à sa famille, Yorkie a eu un grave accident de voiture et est restée dans un état végétatif durant une quarantaine d'années. Elle n'a donc jamais véritablement rencontré de femmes, ni même vécu pleinement sa jeunesse.

128 « On note de multiples remarques sur le "peu de temps qu'il reste", qui s'ajoutent aux écrans noirs portant la

s'avérer frustrant pour les utilisateurs, aussi on peut imaginer que, pour palier cette frustration, beaucoup de personnes en fin de vie envisageraient simplement de devenir des habitants permanents et que le nombre de suicides assistés serait particulièrement haut. Une fois de plus, le rapport à la mort est troublant car appréhendé dans cette société comme une étape inévitable de la vie plutôt qu'une fin définitive et tragique.

II. B. 3. La vision de soi-même

Cette altération de la société a également un impact sur les personnages et la vision qu'ils ont et renvoient d'eux-mêmes. Ainsi, on remarque que l'autofiction est un élément récurrent. Il s'agit d'un néologisme, proposé par Serge Doubrovsky, et défini par Marie Darrieussecq dans son article « L'Autofiction, un genre pas sérieux »¹²⁹ en la comparant avec l'autobiographie :

La différence fondamentale entre l'autobiographie et l'autofiction est justement que cette dernière va *volontairement* assumer cette impossible réduction de l'autobiographie à l'énoncé de réalité, à l'énoncé biographique, scientifique, historique, clinique, bref : « objectif » ; l'autofiction va volontairement – partant, structurellement – assumer cette impossible *sincérité* ou objectivité, et intégrer la part de brouillage et de fiction due en particulier à l'inconscient. L'autofiction jouera ainsi sciemment sur la ressemblance ambiguë qui existe entre l'autobiographie et le roman à la première personne telle que la signale K. Hamburger.¹³⁰

Ainsi, l'autofiction est une représentation romancée de la vie de son auteur. L'auteur crée un personnage à son image, similaire en de nombreux points, mais auquel des éléments sont ajoutés dans le but de fournir une version susceptible d'intéresser plus fortement le récepteur. Dans plusieurs épisodes de notre corpus, on constate cette tendance à l'autofiction, une volonté de la part de certains personnages de se présenter aux autres sous une forme améliorée d'eux-mêmes.

La représentation la plus frappante d'une forme d'autofiction se trouve dans « Nosedive ». En effet, le réseau social et son système de notation poussent les utilisateurs à s'exposer de la manière la plus positive possible. On peut constater plusieurs occurrences de Lacie Pound cherchant à être irréprochable sur les photos qu'elle partage. Par exemple, dans les premières minutes de l'épisode (01:20), on la voit pratiquer le yoga dans son jardin,

mention "One week later", ou les cadrans de réveil affichant une heure qui se rapproche de ce qui paraît être une borne temporelle assez convenue depuis *Cendrillon* et/ou le roman gothique, c'est-à-dire l'heure de minuit » (*Ibid*, paragraphe 14).

129 DARRIEUSSECQ, Marie. « L'Autofiction, un genre pas sérieux », *Poétique* 107, 1996, pp. 369-380.

130 *Ibid*, p. 377.

positionnée à l'unique point de lumière du plan, pour pouvoir se prendre en photo lors de son activité. Aussi, lors de l'appel vidéo de Naomi, elle panique à l'idée que son amie la voie à l'image avec une tâche sur son pull ; elle s'empresse alors de couvrir la tâche à l'aide d'une étoile.

De même, Naomi cherche constamment à afficher une image de femme parfaite, à la plastique irréprochable et que tout le monde jalouse. C'est pourquoi on la voit fréquemment peu vêtue ou pratiquant une activité physique : son but est d'être considérée comme un modèle à atteindre. Dans un premier temps, elle semble être une jeune femme athlétique, pleine de vie et particulièrement amicale, cependant, on comprend vite qu'il ne s'agit que d'une façade. Naomi développe avant tout, elle aussi, une autofiction continue d'elle-même sur le réseau social, et on peut voir son masque tomber à plusieurs reprises pour laisser entrevoir une personnalité superficielle et antipathique. Un exemple serait la scène durant laquelle Naomi, seule au téléphone avec Lacie, s'impatiente de l'arrivée de cette dernière et s'agace de son retard (33:05). Son agacement se lit sur son visage, mais il disparaît à la seconde près où des amies de Naomi entrent dans le cadre et la saluent (33:23). Ce changement soudain d'émotion est très symptomatique du filtre que la jeune femme s'impose en permanence et témoigne de sa capacité toute particulière à devenir l'actrice de son propre rôle.

On peut également voir « San Junipero » comme représentant un monde virtuel permettant de toute évidence le développement d'une autofiction par ses utilisateurs. En effet, bien que les avatars soient créés à l'image des visiteurs et des résidents permanents, il leur est possible de romancer leur vie passée, en accentuant certaines anecdotes et en en omettant certaines autres. San Junipero fonctionne comme une seconde vie, dans laquelle il est possible d'inventer un caractère et une histoire qui n'ont aucun rapport avec ceux de l'utilisateur ou, au contraire, de rester fidèle à sa véritable personnalité. Yorkie, par exemple, ne semble tout d'abord vouloir évoquer ni son homosexualité ni son tragique accident de voiture avec quiconque, et simplement vivre une seconde jeunesse plus joyeuse dans ce monde virtuel.

La scène durant laquelle on la voit essayer plusieurs tenues devant un miroir pour, finalement, revenir à celle dans laquelle elle se sent le plus à l'aise (13:22 – 14:05), peut être interprétée comme sa recherche d'une nouvelle personnalité, d'une nouvelle fictionnalisation d'elle-même, qui résulte cependant en un échec et, ainsi, en un retour à son authentique personnalité. Par la suite, elle parvient à s'ouvrir à Kelly et à lui raconter quelques bribes son passé.

Cependant, elle reste convaincue que Kelly ne l'aurait pas aimée à l'extérieur de la ville virtuelle : « If we really met, I mean, if we *really* met, you wouldn't like me » (37:12 – 37:18), puisqu'elle est bien loin de l'image que renvoie son avatar, à savoir jeune, belle et en parfaite santé. Son amie doit la forcer à accepter une rencontre en dehors de San Junipero pour lui prouver que leur amour est des plus sincères et dépasse l'apparence physique.

On trouve un autre exemple d'épisode présentant une forme d'autofiction dans « USS Callister ». Cependant, dans cet épisode, l'autofiction permet à Robert Daly, non pas de s'adapter aux codes de la société, comme c'est le cas dans les deux exemples précédents, mais plutôt de s'en éloigner. Robert est un personnage marginal, qui ne semble pas parfaitement intégré à la société, du fait de sa timidité maladive et de son regard persistant¹³¹ qui a tendance à gêner ses collègues. Le monde qu'il s'est créé le représente alors tel qu'il souhaiterait être, dans un univers dans lequel il souhaiterait vivre. Ainsi, dès les premières minutes de l'épisode, la dualité de Robert est frappante.

L'épisode commence sur un univers de *space opera* très inspiré, on l'a dit, notamment, de la série *Star Trek*. Soudain, les portes du vaisseau s'ouvrent sur Captain Daly, un personnage charismatique au brushing parfait, qui dirige ses troupes d'une main de fer, se fait ovationner dès la fin de la mission et fête sa réussite en embrassant les deux femmes de l'équipe. Cependant, seulement quatre minutes après le début de l'épisode, on commence à comprendre que Captain Daly n'est peut être pas le véritable héros de la diégèse, mais plutôt le double de Robert Daly, qui est le co-créateur de *Callister Inc.* et qui est très peu respecté par ses employés malgré son statut. Il fait preuve d'un manque d'autorité particulièrement notable, qui accentue le contraste avec les premières images de Captain Daly et de son équipage.

Cette dualité dans le personnage est mise en exergue dès l'introduction du « véritable » Robert Daly, à l'ouverture des portes de l'ascenseur, qui induit un parallèle avec l'un des premiers plans de l'épisode, à savoir l'ouverture des portes du vaisseau sur Captain Daly à bord de son vaisseau. Plusieurs différences sautent aux yeux : Robert porte des lunettes, il a une calvitie naissante et, surtout, il ne dégage absolument aucun charisme. Tête baissée, il doit s'excuser auprès des personnes présentes dans l'ascenseur pour en sortir. Petit à petit, on le voit avancer dans les locaux de son entreprise et on reconnaît les différents membres de l'équipage du

131 C'est une remarque que fait Shania à Nanette pour la mettre en garde contre Robert : « Don't be too nice to him, 'cause he can get a bit starey » (16:26 – 16:30), qui se confirme par une multiplicité de plans sur Daly qui observe longuement ses collègues.

fameux USS Callister, que l'on a vu en introduction. Ainsi, comme on l'a mentionné précédemment, on comprend rapidement que Robert a créé des clones numériques de ses collègues pour se venger le soir venu. De ce fait, le but de son autofiction n'est pas de se rendre plus intéressant aux yeux d'autrui, mais avant tout d'inventer une histoire dont il est l'unique héros et dans laquelle il peut pleinement s'émanciper sans subir l'oppression de ses collègues.

II. C. La déshumanisation

La déshumanisation est également un thème récurrent en dystopie. On peut notamment citer Erika Gottlieb qui, reprenant les propos d'Aldous Huxley, écrit : « what [Huxley] objects to in the World State of *Brave New World* is not the phenomenon of scientific or technological progress but the dehumanization of the individual that could – but not necessarily have to – follow »¹³². Ainsi, dans cette troisième partie, il s'agira d'évoquer trois modes distincts qui permettent de dépeindre la déshumanisation dans les épisodes du corpus étudié. Dans un premier temps, nous analyserons la représentation du déclin des personnages, puis nous aborderons l'idée de robotisation de l'humain pour, enfin, étudier la figure de l'altérité à travers les personnages étrangers au dispositif de la diégèse.

II. C. 1. La représentation du déclin

Le déclin du personnage principal est un élément particulièrement récurrent dans *Black Mirror*, comme en atteste la sélection d'épisodes de cette étude. En effet, dans tous les épisodes de notre corpus, à l'exception potentielle de « San Junipero », on assiste à la chute d'un personnage due à une mauvaise utilisation du dispositif. La notion de dystopie est presque systématiquement associée au déclin du personnage principal, comme c'est le cas par exemple dans les grands classiques de la littérature tels que *Nineteen Eighty-Four*¹³³ ou *Fahrenheit 451*¹³⁴, dans lesquels le héros est malmené par le gouvernement qui le domine et la société dans laquelle il vit. C'est pourquoi bon nombre de récepteurs interprètent « San Junipero » comme étant une utopie plutôt qu'une dystopie : Kelly et Yorkie semblent vivre

132 GOTTLIEB, Erika. *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*. Queen's University Press, 2001, p. 73.

133 ORWELL, George. *Nineteen Eighty-Four*, op. cit.

134 BRADBURY, Ray. *Fahrenheit 451*. Ballantine Books, 1953.

heureuses jusqu'à la fin des temps et leur déclin, s'il existe, se caractérise uniquement par leur mort organique. Cependant, ces récepteurs se concentrent avant tout sur l'histoire à l'eau de rose des deux protagonistes, qui prend le dessus sur l'ensemble des éléments qui englobent la réalité virtuelle dans laquelle elles vont couler des jours heureux. Ainsi, on peut rapidement oublier la déshumanisation du procédé et le fait que l'esprit de Kelly et de Yorkie est téléversé dans deux loupiotes, intégrées par la suite à un mur matriciel infini, comme l'explique Hélène Machinal dans son article :

En effet, les images-matrices sont synonymes de déshumanisation totale, d'une réduction de l'humain au plus petit dénominateur commun technologique. Finalement, les scènes alternées se jouent entre d'une part clichés de la comédie romantique et du « happy end » et, d'autre part, esthétique du tout-technologique qui relève du posthumain, monde dans lequel l'humain (en tout cas sa présence physique réelle et non virtuelle) a totalement disparu au profit du robotique, de la reproduction mécanique, et de l'archivage.¹³⁵



Le mur matriciel auquel les loupiotes contenant l'esprit de Kelly et de Yorkie sont intégrées

Ainsi, dans cet épisode, l'idée de déclin ne serait pas associée au microcosme des deux personnages principales, mais à l'humanité dans son intégralité, du fait de cette nouvelle conception de la fin de vie.

Gregory Claeys, dans son ouvrage *The Cambridge Companion to Utopian Literature*¹³⁶, décrit le genre dystopique comme suit :

"Dystopia" is often used interchangeably with "anti-utopia" or "negative utopia", by contrast to utopia or "eutopia" (good place), to describe a fictional portrayal of a society in which evil, or negative social and political developments, have the upper hand, or as a satire of utopian aspirations which attempts to show up their fallacies, or which demonstrate, in B.F. Skinner's words, "ways of life we must be sure to

135 MACHINAL, Hélène. « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain », *op. cit.*, paragraphe 22.

136 CLAEYS, Gregory. *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, *op. cit.*

avoid" – in the unlikely event that we can agree on particulars.¹³⁷

Ainsi, le fait de représenter le déclin d'un personnage auquel le spectateur s'attache tout au long de l'histoire fonctionne, en quelque sorte, comme un avertissement, un message de la part de l'auteur : une telle dynamique négative présente les extrêmes conséquences d'une évolution tout aussi extrême d'une société, et l'impact que cette dernière peut avoir sur chacun.

Dans l'épisode « Nosedive », le déclin de Lacie Pound est au centre de la diégèse, de son titre (qui se traduit en français par « Chute libre ») jusqu'à sa narration. L'épisode présente la descente aux enfers de Lacie, due à un effet boule de neige qui trouve ses origines dans sa dispute avec son frère Ryan avant qu'elle se rende au mariage de Naomi. Les déconvenues s'enchaînent et la font sombrer dans un cauchemar auquel assiste le spectateur, impuissant. Plusieurs procédés narratologiques et esthétiques sont employés pour marquer le déclin graduel et inévitable de Lacie, de l'évolution du jeu d'acteur de Bryce Dallas Howard, à l'usage de la musique par exemple. En effet, à mesure que l'épisode progresse, on remarque la manière dont Lacie, au départ toujours extrêmement maniaque et exigeante quant à son allure et sa personnalité, change du tout au tout et ne garde en tête que son but final : assister au mariage de son amie par tous les moyens. On la voit alors arriver en trombe au beau milieu de la cérémonie, ivre, couverte de boue, décoiffée et le maquillage dégoulinant des yeux (51:44). Quant à la musique que l'on entend en fond sonore lors de son périple, c'est une musique soutenue à laquelle a été rajouté en continu le bruit de l'application qui notifie qu'une mauvaise note a été attribuée à l'utilisateur. L'intensité de la scène, associée à un tel effet sonore, fait écho à la quiétude que le début de l'épisode souligne. On pense notamment à la scène du café, qui s'accompagne d'une musique calme au piano et de la répétition des sons indiquant l'attribution d'une bonne note. Ainsi, la répétition constante de ces bruits témoigne non seulement de l'obsession de Lacie, mais aussi du déclin de sa note et, par conséquent, de sa condition. Cependant, comme nous l'avons déjà analysé, le déclin de Lacie lui permet de se libérer un instant de l'oppression instaurée par son dispositif ; on peut ainsi interpréter la fin de l'épisode de plusieurs manières, voire d'imaginer un avenir plus radieux pour la jeune femme.

Le déclin de Stripe dans « Men Against Fire », quant à lui, intègre parfaitement la

¹³⁷ *Ibid*, p. 107.

tradition dystopique et la fin de l'épisode ne permet que très peu d'interprétation positive. En effet, on retrouve dans cet épisode les mêmes codes narratifs que dans *Nineteen Eighty-Four*¹³⁸ par exemple. Dans l'introduction de son ouvrage *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*¹³⁹, Erika Gottlieb décrit la construction narrative de *Nineteen Eighty-Four* en la comparant avec le genre dramatique de la moralité¹⁴⁰. Cependant, on remarque que la comparaison est également valable pour « Men Against Fire » :

The correspondence between religious and secular concepts in dystopian fiction is still so strongly felt that, if we examine *Nineteen Eighty-Four* loosely as the prototype of the genre, twentieth-century dystopian fiction reveals the underlying structure of a morality play. Orwell's protagonist, a modern Everyman, struggles for his soul against a Bad Angel; he struggles for the dignity of the Spirit of Man against the dehumanizing forces of totalitarian dictatorship.

The parallel could be carried further. While the medieval morality play implies that the fate of the human soul will be decided at the Last Judgment, the modern dystopian narrative puts the protagonist on an ultimate trial where his fate will be decided in confrontation with the Bad Angel in his secular incarnation as the Grand Inquisitor, high priest of the state religion and God-like ruler of totalitarian dictatorship. Given the injustice endemic to the "bad place", this decision will invariably be in the negative [...]. The sinister and irrevocable transformation of the protagonist represents the irrevocable damnation his society. It is one of the most conspicuous features of the warning in these classics of dystopian fiction that once we allow the totalitarian state to come to power, there will be no way back.¹⁴¹

En effet, Stripe, un militaire en apparence quelconque, cherche soudain à combattre l'eugénisme déshumanisant dont fait preuve l'armée, puissance supérieure et invisible, représentée par le personnage d'Arquette. Quand Arquette, allégorie du « Bad Angel », apprend que Stripe refuse de tuer des innocents, il le rencontre dans une salle blanche, dénuée de décor, pour le confronter à son jugement, que Gottlieb compare au Jugement Dernier (46:46 – 57:03). Il s'agit d'une rencontre en tête à tête entre le représentant de la rébellion et celui du gouvernement totalitaire, dans une salle parfaitement neutre et blanche, qui n'est pas sans rappeler l'idée de pureté qui semble constamment rappelée aux militaires. Aussi, à la suite de la torture visuelle qui est infligée à Stripe, à savoir de visionner ses crimes sans les effets du Mass, le militaire n'a d'autre choix que d'accepter sa défaite et de retrouver sa position initiale au sein de l'armée. De même, Winston Smith, après de nombreuses tortures de la part du Ministère de l'Amour, se retrouve sans défense et finit par accepter de devenir un pantin endoctriné par le Parti. Dans ces deux dystopies, la quête de liberté des personnages principaux résulte en un échec de l'individu face à une puissance totalitaire manifestement

138 ORWELL, George. *Nineteen Eighty-Four*, op. cit.

139 GOTTLIEB, Erika. *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*, op. cit.

140 « Genre théâtral du XVe siècle, caractérisé par son propos moralisateur et par la forme allégorique de ses personnages. La moralité met en scène, de manière satirique, les dangers et les conséquences du vice, ou la récompense d'une vie vertueuse et chrétienne. » (QUENTIN-MAURER, Nicole. « MORALITÉ, genre littéraire », *Encyclopædia Universalis*. Consulté le 16 mai 2019. <http://www.universalis.fr/encyclopedie/moralite-genre-litteraire/>)

141 GOTTLIEB, Erika. *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*, op. cit., p. 4.

invulnérable.

Aussi, il est évident que « Men Against Fire » dépeint une société tout à fait déshumanisante. D'une part, les « roaches » sont représentés comme des sous-humains, impurs, dont l'image est associée à des insectes nuisibles qu'il faut exterminer. D'autre part, les militaires sont réduits à de vulgaires machines de guerre, dont les seules émotions sont la soif de sang et la satisfaction du devoir accompli. Ainsi, on peut se demander quel ensemble, des militaires ou des « roaches », est le plus victime de cet effondrement de leur humanité.

II. C. 2. La « robotisation » de l'humain

L'anthologie nous présente des histoires dans lesquelles être équipé d'un implant conduit à une perte d'humanité. Dans cette partie de l'étude, nous allons nous focaliser, dans un premier temps, sur les personnages chez qui la frontière entre Cyborg et Organorg est difficile à distinguer, à savoir « The Entire History of You » et « Men Against Fire », par exemple. En effet, le dispositif qui permet de les augmenter remplace tout ou partie d'un organe, en l'occurrence le cerveau, supprimant ou limitant ainsi l'utilité de ce dernier. Le fait qu'un élément technologique tel que le Grain ou le Mass ait un impact direct sur le fonctionnement du cerveau implique, de ce fait, une robotisation des personnages, qui se rapprochent alors d'androïdes, certes plus humains, mais impactés au quotidien par leur usage d'un organe numérique.

Aussi, dans son ouvrage *Terminal Identity, the Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*¹⁴², Scott Bukatman évoque la réification des humains par l'évolution de la science : « the discourse of science transforms subject to object, human to machine »¹⁴³. A nouveau, la déshumanisation passe ici par l'idée de robotisation de l'humain. En effet, d'une part, la science tout puissante ne voit pas les humains comme des individus à part entière, mais plutôt comme une masse sans identité propre et personnelle. D'autre part, elle permet de les transformer en entités mi-humaines, mi-machines, comme on le voit dans les deux épisodes cités ci-dessus.

La représentation de personnages robotisés est particulièrement frappante dans « Men Against Fire ». En effet, dans cet épisode, le Mass semble avoir pris une place considérable

142 BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Duke University Press, 1993.

143 *Ibid*, p. 246.

dans le cerveau des militaires, qui sont manipulés à outrance par des scientifiques tels qu'Arquette. D'un point de vue narratologique, on peut noter, par exemple, la position des soldats ainsi que leurs gestes machinaux durant leur sommeil (27:10 – 28:23). Tous parfaitement allongés sur le dos, paumes des mains vers le ciel, leurs yeux, pourtant fermés, ainsi que leurs doigts, bougent frénétiquement et sans arrêt. Ces personnages semblent si déshumanisés par le Mass qu'on pourrait interpréter leur sommeil comme étant uniquement une manière de « recharger » des machines produites en série afin qu'elles soient efficaces à nouveau dès le lendemain.



Les militaires durant leur sommeil

Par ailleurs, ce sont des gestes que l'on remarque quand Stripe, qui soupçonne un dysfonctionnement de son implant, se réveille en pleine nuit et observe ses camarades dormir. On peut noter la manière dont le jeune homme fixe ensuite directement la caméra, pendant quelques secondes, avant que la scène s'arrête et que l'épisode se poursuive le lendemain (28:12 – 28:23). Comme vu précédemment avec l'analyse de « San Junipero » par Hélène Machinal, le regard explicite en direction de la caméra peut annoncer une « rupture narrative et fictionnelle »¹⁴⁴. En l'occurrence, cette scène de « Men Against Fire » marque un tournant dans la diégèse car Stripe, tout comme le spectateur, semble se rendre compte de l'ampleur de la domination du Mass. Par la suite, on assiste aux conséquences du dysfonctionnement de l'implant qui permettent à Stripe, d'une part, de retrouver un instant son humanité et, d'autre part, de prendre pleinement conscience de la réalité du génocide.

144 MACHINAL, Hélène. « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain », *op. cit.*, paragraphe 9.

On a évoqué, dans la partie dédiée à l'analyse de l'altération physique, le principe de la vallée de l'étrange de Mori. Par ailleurs, dans son article¹⁴⁵, Gaïd Girard évoque le fait que la vallée de l'étrange peut également se manifester par un « processus inverse », et prend pour exemple le film de science-fiction *THX 1138*¹⁴⁶ :

C'est le processus inverse qui est mis en avant, c'est-à-dire la transformation des humains en robots, un peu à la manière de *Metropolis* dont on perçoit l'influence dans les plans de files de travailleurs tous identiques, marchant du même pas. Même si les humains gardent un corps de chair, la camisole chimique dans laquelle ils sont enfermés leur enlève ce qui fait leur humanité. Le spectateur a ainsi du mal à ressentir de l'empathie pour THX 1138 sur le chemin de sa libération, même quand il finit par s'échapper du monde souterrain noir et blanc pour remonter vers l'air libre et le soleil couchant.¹⁴⁷

De même, dans « Men Against Fire », cette « transformation des humains en robots » a un impact sur la réception globale de l'épisode, et est quelque peu similaire à celui noté par Girard dans l'œuvre de George Lucas. En effet, il est possible de ne ressentir que peu d'empathie envers les militaires qui sont assujettis à leur Mass et qui, de ce fait, n'ont aucun trait de personnalité notable. Ainsi, sans pour autant dépeindre une société aussi extrême que celle dans laquelle évolue THX 1138, la mise en scène de l'épisode est telle que les personnages représentés sont particulièrement plats et peu intéressants. De plus, on remarque des similarités dans leurs caractères, puisqu'ils semblent tous très sanguins et francs : on peut imaginer que le Mass agit également sur leur esprit et leurs émotions, afin de créer en série une armée de soldats-machines prêtes à exécuter les ordres de leur supérieur.

Bien que moins frappante, la robotisation des personnages de « Nosedive » est tout aussi importante à constater. Dans cet épisode, ce n'est pas un implant qui agit directement sur le cerveau des utilisateurs, mais un réseau social qui incite insidieusement les inscrits à agir au quotidien de la même manière qu'en ligne. Ainsi, les échanges de banalités, comme lors des scènes qui se déroulent dans l'ascenseur par exemple, semblent très inhumaines car dénuées de véritables émotions, comme le serait une conversation par textos. On remarque, dans ces scènes d'ascenseur, que Lacie et son interlocutrice ne prennent même pas la peine de se regarder l'une l'autre pour communiquer. Au contraire, chacune fixe un point opposé, et visionne automatiquement le profil de son interlocutrice et l'actualité de cette dernière, dans le but de trouver un sujet de conversation. Quand, finalement, Lacie doit improviser une

145 GIRARD, Gaïd. « Dans « la vallée de l'étrange » : des robots et des hommes, dans trois films de SF américains des années 1970 (*THX1138*, *Westworld*, *Futureworld*) », *op. cit.*

146 LUCAS, George. *THX 1138*. American Zoetrope, 1971.

147 GIRARD, Gaïd. « Dans « la vallée de l'étrange » : des robots et des hommes, dans trois films de SF américains des années 1970 (*THX1138*, *Westworld*, *Futureworld*) », *op. cit.*, p. 161.

réplique face à Bets, elle est incapable de formuler une phrase correcte et, ainsi, instaure une certaine gêne dans la conversation : « Well, I bet you work... good... there. » (14:12). Ainsi on comprend que ce réseau social n'a pas seulement établi un lissage de la population, mais aussi une certaine robotisation des interactions entre les utilisateurs. On retrouve, par ailleurs, l'idée que l'écran est une barrière qui, ici, limite les capacités des personnages à créer des liens sincères et authentiques entre eux.

Enfin, il semble également important d'évoquer le principe de déshumanisation en prenant pour exemple les clones de « USS Callister ». Par leur condition, ces clones numérisés ne sont pas, par définition, de véritables êtres humains. Cependant, ils sont une copie conforme des collègues de Robert, aux souvenirs et à la personnalité identiques, ce qui les rapproche d'êtres humains à part entière et, ainsi, permet au spectateur de ressentir de l'empathie envers eux. De plus, leur humanité s'exprime également par leur recherche d'identité. Ainsi, le Lieutenant Cole, à son arrivée à bord du vaisseau spatial, refuse de croire, dans un premier temps, qu'elle n'est pas humaine mais uniquement un clone numérique. Cependant, dès qu'elle comprend qu'il lui est impossible de s'enfuir, sa quête d'identité se transforme et se focalise sur son refus de devenir un jouet de Daly, un vulgaire androïde numérique assujéti à son supérieur. De plus, Daly, dans le but de robotiser / déshumaniser ses clones et, ainsi, de les torturer plus insidieusement, les a codés de telle sorte qu'ils n'ont ni la possibilité ni le besoin de manger, de rêver, ou d'aller aux toilettes. Il a également retiré leurs parties génitales afin de les rapprocher d'autant plus de la définition biologique du clone, qui est un être stérile. Par ailleurs, c'est ce détail qui sera pour le clone de Nanette le point de départ de sa volonté de s'émanciper, refusant fermement que son intimité et, ainsi, son humanité, soient altérées. De ce fait, on assiste, contrairement aux épisodes précédents, non pas à une robotisation des humains, mais à une humanisation totale d'une figure d'origine androïde, ce qui, à nouveau, brouille un peu plus la frontière entre humain et robot.¹⁴⁸

148 On constate une humanisation similaire dans la série *Westworld*, qui dépeint un univers dans lequel un parc à thème met en scène des androïdes extrêmement humanisés. Les robots sont à la disposition des clients afin de satisfaire les pulsions de ces derniers. Tout comme dans « USS Callister », la question de l'identité des androïdes devient prégnante à mesure que la diégèse progresse. De plus, le fait que Jimmi Simpson, qui joue l'un des personnages principaux de la première saison de *Westworld*, incarne également James Walton, le collègue de Robert Daly et le clone le plus brutalisé par ce dernier, est probablement un clin d'œil à cette similitude entre les deux histoires. (NOLAN, Jonathan, et Lisa JOY, créateurs. *Westworld*. HBO (2016 – en cours).)

II. C. 3. Le personnage étranger au dispositif comme figure de l'altérité

Dans son ouvrage *La Science-fiction*¹⁴⁹, Roger Bozzetto aborde le thème de l'altérité et sa représentation dans la science-fiction. Il explique que l'altérité se présente sous la forme de personnages qui diffèrent de la condition d'être humain telle qu'on la connaît :

L'un des thèmes récurrents abordés par la SF est le questionnement sur l'identité, passant par la recherche imaginaire mais fondamentale de l'altérité, qui permet de dessiner les frontières de l'humain et du savoir dont on dispose à ce sujet, qui évolue rapidement en fonction des enquêtes anthropologiques. Ce questionnement d'ordre philosophique – et c'est là l'originalité de la SF – est effectué à travers l'invention de figures neuves, de fictions ancrées dans une réalité en évolution permanente : ce sont les figures de robots, d'androïdes, de clones ou d'aliens.¹⁵⁰

En revanche, dans les épisodes que nous allons évoquer ici, la figure de l'altérité n'est pas représentée sous une forme de mutant ou de cyborg, par exemple. Au contraire, ce sont les individus dépourvus d'implants qui sont perçus comme étant des marginaux et, ainsi, sujets à des questionnements, voire à un jugement, de la part des personnages équipés.

Hallam, par exemple, dans « The Entire History of You », est une jeune femme dont on apprend que le Grain a été volé et qui, depuis, a décidé de ne pas se faire opérer à nouveau. Invitée au repas, elle devient rapidement le centre de l'attention des convives, à la manière d'une pièce maîtresse d'un *freak show*. En effet, peu après son arrivée, Lucy, l'hôtesse s'empresse d'indiquer à ses amis que Hallam n'a pas de Grain. Très vite, elle provoque alors malgré elle un débat quant à la nécessité de l'implant. Colleen, qui travaille au développement du Grain, n'hésite pas à juger la jeune femme et à évoquer, avec dédain et non sans sous-entendus, le fait qu'il s'agit d'une pratique courante chez les prostituées¹⁵¹. Malgré les tentatives des hôtes de changer de sujet afin d'éviter d'instaurer une ambiance pesante, le débat se poursuit entre Colleen et Hallam, et la scène se termine simplement par une conclusion de la part de cette dernière : « I'm just happier now » (14:01).

Cependant, Hallam n'est pas uniquement jugée par Colleen, mais elle est aussi et surtout un objet de curiosité, exprimée par l'ensemble des convives qui, eux, sont tous équipés d'un implant. La curiosité de Jonas, particulièrement explicite, s'apparente à une forme d'attrait pour l'exotisme, qui est très fréquemment représentée en science-fiction, comme l'évoque Robert Bozzetto dans son ouvrage : « la SF propose à la rêverie et à la réflexion des textes permettant d'approfondir la relation des hommes au désir sous diverses formes, y compris les plus fantasmatiques, liées parfois à un certain exotisme, différent à chaque époque »¹⁵². Aussi,

149 BOZZETTO, Roger. *La Science-fiction*. Armand Colin, 2007.

150 *Ibid*, p. 63.

151 « I believe it's huge with hookers » (12:53).

152 *Ibid*, p. 72.

Jonas n'hésite pas à demander à voir la cicatrice qui fait suite au retrait, ni même à la toucher. On remarque d'ailleurs, plus tard dans l'épisode, une prolepse lorsque Liam se rend chez Jonas (32:54), qui fait écho à la rencontre entre Hallam et ce dernier et qui implique que les deux invités ont passé la nuit ensemble.

Cette scène, dans laquelle Liam en vient aux mains avec Jonas, témoigne également du fait que la vie au quotidien sans être équipé d'un Grain paraît particulièrement complexe. En effet, on entend en arrière-plan Hallam au téléphone communiquer avec les secours (35:15). Cependant, d'après les paroles de la jeune femme, on comprend que la police ne se déplacera pas puisque, sans Grain, sans souvenir numérique et donc fiable, elle ne pourra pas justifier qu'une attaque a véritablement lieu. Cet extrait peut également faire écho aux premières minutes de l'épisode, dans lesquelles Liam doit partager un « re-do » de ses dernières vingt-quatre heures pour confirmer qu'il ne présente aucune menace ; on peut ainsi imaginer que Hallam ne peut plus voyager, par exemple, et qu'elle est probablement discriminée à diverses autres occasions.

De même, Lacie (« Nosedive »), au cours de son périple, rencontre Susan, une conductrice de poids-lourd, qui la prend en stop pour une partie de son trajet. Dans un premier temps, Lacie hésite à accepter l'aide de Susan, dont la note n'excède pas deux étoiles sur cinq mais, n'ayant pas d'autre choix, elle finit par se résigner et voyage à ses côtés. Lacie semble réticente à parler avec Susan, car elle suppose que sa mauvaise note témoigne d'un potentiel danger. Tout comme Hallam, Susan est assujettie au jugement du fait de sa marginalisation, jusqu'à ce qu'elle explique à Lacie sa relation au système de notes. Elle raconte que, quelques années plus tôt, elle était obsédée par sa note de 4,6, mais que le cancer de son mari lui a fait abandonner cette quête de la note maximale.¹⁵³ Ainsi, son histoire permet de comprendre sa franchise et son langage cru qui contraste avec celui de l'intégralité des personnages de la diégèse. Sa très mauvaise note témoigne du fait que l'honnêteté est perçue comme négative dans cette société. Cependant, tout comme Hallam conclut en affirmant qu'elle est plus heureuse sans Grain, Susan exprime le sentiment de liberté qu'elle ressent depuis qu'elle ne se soucie plus de ce que Lacie appelle « the numbers game » (42:51) : « It was like taking off

153 « Eight years ago, Tom, my husband, got cancer. It was pancreatic. It was a real bitch. The symptoms showed up late. [...] Anyway, I five-starred every doctor, every nurse, every high-four consultant we had. "Ding, ding, ding", "thank you so much". The cancer didn't give a shit. It just keeps growing. A couple of months in, we heard about this experimental treatment. It was very expensive. It was very exclusive. I did everything I could to get him a spot there. Tom was a 4.3. They gave his bed to a 4.4. So when he died, I thought, fuck it. I started saying what I wanted, when I wanted. » (40:08 – 41:15)

tight shoes » (41:44).

Dans « The Entire History of You » ainsi que dans « Nosedive », on assiste à une rencontre des personnages principaux avec des personnages que l'on peut qualifier de primitifs, à savoir exclus des dispositifs technologiques qui sont, pourtant, omniprésents et omnipotents dans leur société. Ces personnages, volontairement ou non, consciemment ou non, deviennent des marginaux. Ce que le spectateur qualifierait de « normalité », c'est-à-dire une absence d'augmentation dans le cas de Hallam, une honnêteté singulière et un refus des codes imposés par le réseau social dans le cas de Susan, est interprété par les autres personnages comme anormal et source de curiosité, d'attraction, de rejet ou d'inquiétude.

De plus, Hallam et Susan sont des éléments importants de la diégèse car elles permettent le questionnement de l'identité de Liam et de Lacie. En effet, dans les deux cas, après la rencontre avec ce personnage étranger au dispositif, une recherche d'identité est notable chez les deux personnages. Pour Liam, elle passe notamment par son manque d'assurance et par la remise en question de sa confiance en Ffion. Quant à Lacie, un effort pour arrêter de se préoccuper de sa note est primordial dans sa quête d'identité. D'autre part, Hallam et Susan font également écho à la condition respective des deux personnages principaux à la fin de chaque épisode. Liam arrache son Grain, dans l'espoir d'une vie meilleure sans le poids de ses souvenirs numériques, rappelant ainsi les propos de Hallam au dîner. De même, on constate une rupture dans la diégèse après la conversation entre Lacie et Susan, qui va permettre à la jeune femme de s'émanciper du système de notes qui l'obsède tant.

Par ailleurs, il est aussi très intéressant de noter l'intertextualité présente dans « Nosedive ». Pour rappel, l'épisode prend un nouveau tournant après la rencontre de Lacie avec Susan. Au cours de ce long trajet, la femme offre à Lacie deux bouteilles isothermes – une bleue et une rouge – et indique que la bouteille bleue contient du café, la rouge du whisky (38:01). L'usage des couleurs est de toute évidence un rappel à la scène culte de *Matrix*¹⁵⁴ dans laquelle Morpheus propose deux pilules à Néo : la bleue lui fait retrouver sa vie, la rouge lui permet de comprendre la matrice. Après avoir choisi la pilule rouge, Néo se lance dans un long périple dans lequel il découvrira la matrice et son fonctionnement. De même, Lacie, après avoir choisi de boire dans la bouteille rouge à la fin de son voyage avec Susan, semble abandonner sa quête de la note ultime, et n'hésite plus à révéler sa véritable personnalité.

154 The WACHOWSKIS, *The Matrix*, *op. cit.*

On vient de le voir, la déshumanisation peut s'illustrer de plusieurs manières. D'une part, elle peut être caractérisée par le déclin du personnage principal que déclenche l'oppression de son dispositif et de la société dans laquelle il vit, un motif que l'on retrouve souvent dans le genre de la dystopie. D'autre part, le principe de *Black Mirror*, qui est d'associer la dystopie à la science-fiction, permet d'assister à une déshumanisation des protagonistes par leur robotisation. Enfin, les individus étrangers aux dispositifs sont jugés pour leur altérité, mais permettent aussi aux personnages principaux de se libérer de l'oppression de leur implant et, ainsi, de s'émanciper de toute forme de déshumanisation.

L'image, que ce soit celle qui est vue par le personnage ou celle qui est représentée à l'écran pour le spectateur, est altérée pour témoigner d'une mutation de la vue et des souvenirs des personnages causée par leur dispositif. La réalité augmentée ainsi que la réalité virtuelle sont particulièrement représentées dans plusieurs épisodes, et accentuées par des procédés esthétiques qui permettent, dans l'ensemble, une certaine distinction entre réalité et simulacre. La société de surveillance, élément important dans la dystopie, est dépeinte de diverses manières, tant et si bien que les personnages, tout comme les spectateurs, se sentent opprimés par le sentiment d'être constamment au centre d'une attention toute particulière. De même, la déshumanisation, qui est aussi un élément distinctif de la dystopie, est récurrente et se manifeste de telle sorte que, dans la majeure partie des épisodes, le personnage en vient à perdre son humanité, de manière provisoire ou permanente.

Ainsi, on peut considérer *Black Mirror* comme une série d'anthologie dystopique, car elle présente de nombreux motifs que l'on retrouve dans les dystopies de référence de George Orwell et Aldous Huxley. Cependant, la série se distingue en ne représentant pas uniquement des régimes totalitaires ou des gouvernements explicitement dominés par les progrès de la science, mais aussi et surtout de petits groupes de personnages et leur quotidien dans une société plus ou moins similaire à la nôtre, bien qu'altérée par un nouvel usage de la technologie.

Par ailleurs, il semble également essentiel de souligner l'idée que *Black Mirror* représente d'une part des fictions à l'inspiration dystopique, mais montre d'autre part à l'écran des facettes

qui renvoient à notre propre société. L'objectif serait de sensibiliser le spectateur sur des conséquences possibles de l'avenir des nouvelles technologies. Aussi, dans la dernière partie de cette étude, nous aborderons la notion de réflexivité et les différents échos que la série peut introduire avec la réalité des spectateurs.

III. Réflexivité

D'après Denis Saint-Amand, « la réflexivité désigne, par dérivation du latin *reflectere*, le caractère de ce qui est réflexif, c'est-à-dire de ce qui est relatif à la réflexion, de ce qui est propre au retour de la pensée sur elle-même »¹⁵⁵. En fiction, la réflexivité permet aux récepteurs de s'identifier aux personnages et à l'univers représentés (grâce à des similarités entre le monde diégétique et le monde réel) ainsi qu'aux auteurs de transmettre des messages à leur audience, par le biais de diverses figures de style en littérature, ou de procédés narratologiques et esthétiques spécifiques lorsqu'il s'agit d'une œuvre audiovisuelle.

La série de notre corpus pousse régulièrement à une réflexion du spectateur sur l'évolution de sa société et son usage des nouvelles technologies. Aussi, la réflexivité est un élément fort de l'anthologie. De ce fait, dans cette troisième partie, nous allons nous intéresser, premièrement, aux effets de miroir que proposent les épisodes de notre corpus. Par la suite, il s'agira d'analyser le lien entre la fiction et la réalité. Enfin, nous aborderons la question de la réception de la série par les spectateurs.

III. 1. Effets de miroir

La réflexivité implique souvent des effets de miroir entre l'univers diégétique et le monde réel, afin que le premier fasse écho au second. C'est pourquoi, dans un premier temps, nous évoquerons la manière dont les épisodes choisis, bien qu'ancrés dans le genre science-fictionnel, renvoient à la réalité. Puis, nous étudierons le principe de la série à narration complexe, avant d'analyser l'usage de mises en abyme en lien avec les écrans.

III. 1. A. Des fictions qui renvoient à la réalité

Par définition, la science-fiction est un genre qui met en scène des personnages et une diégèse auxquels il est facile pour le récepteur, dans un premier temps, de s'identifier ; *Black Mirror* ne déroge pas à cette règle. En effet, d'après Darko Suvin :

[...] on peut définir la science-fiction [...] comme récit de fiction déterminé par un procédé littéraire

155 SAINT-AMAND, Denis. « Réflexivité ». GLINOER, Anthony, et Denis SAINT-AMAND, *Le Lexique socius*. Consulté le 15 juin 2019. <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/163-reflexivite>

essentiel : la présence d'un temps, d'un lieu et/ou de personnages qui sont 1) radicalement ou au moins *surprenamment* réalistes ; 2) qui néanmoins – dans la mesure où ils diffèrent d'autres genres « fantastiques », c'est-à-dire dépourvus de validation empirique – sont perçus en même temps comme non impossibles dans le cadre des normes cognitives (cosmologiques et anthropologiques) de l'époque de l'auteur.¹⁵⁶

Aussi, comme on l'a évoqué précédemment, l'anthologie offre une représentation exacerbée de ce qui pourrait être notre quotidien dans un futur plus ou moins proche. Elle fait également écho à l'omniprésence des nouvelles technologies dans notre propre société, de manière à inquiéter le spectateur, qui va reconnaître des motifs similaires entre la fiction qu'il regarde et la réalité.

L'exemple le plus prégnant de notre corpus est probablement celui de « Nosedive ». En effet, on retrouve dans cet épisode une satire de deux éléments qui se sont installés dans notre société ces dernières années, à savoir les réseaux sociaux et la tendance à vouloir noter tout objet ou expérience. Ces deux éléments sont couplés dans une seule et même application, qui consiste à noter autrui sur son comportement, ses actions ou ses publications sur le réseau. Ainsi, les personnages doivent apparaître parfaitement lisses et exemplaires, afin de ne pas recevoir de mauvaises notes. Même si l'usage de cette application est poussé à l'extrême dans le but de déranger le spectateur et de permettre une certaine distanciation, le principe est très similaire à celui des applications telles qu'Uber, par exemple. En effet, à la fin de chaque trajet, il est possible de noter le conducteur ou le passager suivant son comportement. Les clients les mieux notés sont évidemment favorisés, et ceux aux notes les plus basses peuvent aller jusqu'à se faire interdire l'accès aux services.¹⁵⁷ Ainsi, il est important pour chaque utilisateur d'être particulièrement courtois afin de pouvoir bénéficier d'un maximum d'avantages.

Le principe de l'application de « Nosedive » est peut-être plus inquiétant que celui d'Uber, aux yeux du spectateur, car l'inscription semble obligatoire : on le remarque avec le personnage de Susan qui, bien qu'elle ait abandonné toute volonté de plaire à autrui, doit malgré tout accepter de se faire noter ; elle ne semble pas pouvoir se désinscrire. On imagine alors que l'application est régie par une puissance supérieure, potentiellement le gouvernement, qui contrôle de fait les citoyens de manière indirecte. Aussi, cet épisode est régulièrement comparé au système de Crédit Social qui se développe peu à peu en Chine¹⁵⁸,

156 SUVIN, Darko. *Pour une Poétique de la science-fiction*, op. cit., p. 2.

157 La Rédaction. « Uber se décide enfin à virer les clients les plus mal notés ». *Détours*, publié le 4 juin 2019, consulté le 5 juin 2019. <https://detours.canal.fr/uber-se-decide-enfin-a-virer-clients-plus-mal-notes>

158 CROQUET, Pauline. « En Chine, un système de notation des citoyens encore flou mais aux ébauches

dont le principe est plutôt similaire et qui fait cauchemarder l'Occident.

On peut aussi noter le rapport à la réalité dans « USS Callister ». Cet épisode renvoie à plusieurs reprises à la réalité, non pas par sa thématique principale, qui est la création de clones numériques et le questionnement sur leur identité, mais plutôt par les multiples clin d'œil et éléments qui peuvent être familiers pour le spectateur. En effet, le principe du jeu *Infinity*, développé par l'entreprise de Daly et Walton, n'est pas sans rappeler de célèbres jeux vidéo en ligne tels que *Star Citizen*¹⁵⁹ par exemple qui est, par ailleurs, disponible en réalité virtuelle. Le dernier dialogue de l'épisode (1:13:48 – 1:14:43) est également une allusion explicite à la culture geek. Il s'agit d'une conversation entre les clones, alors fraîchement émancipés et se retrouvant dans la version en ligne d'*Infinity*, et un autre joueur qui n'hésite pas à utiliser des propos francs et vulgaires. On retrouve à nouveau le principe d'écran-barrière, puisque le joueur, « Gamer691 », profite de cette absence de face à face direct avec ses interlocuteurs pour s'affranchir du politiquement correct et, ainsi, insulter ces derniers sans remords. Cette scène fait sourire les amateurs de jeux en ligne qui, en regardant l'épisode, voient en Gamer691 un comportement qui est monnaie courante dans ce type de jeux.

De même, on peut également mettre en exergue la scène durant laquelle Nanette visite le bureau de Robert et s'arrête sur sa collection de VHS de *Space Fleet*. Robert s'empresse d'ajouter que Netflix diffuse l'intégralité de la série (« Netflix has it these days », 07:43). Il s'agit d'une référence directe et explicite à la plate-forme de *streaming* qui retransmet *Black Mirror* et produit l'anthologie depuis la troisième saison. A nouveau, ce clin d'œil fait sourire le spectateur, et ajoute une proximité importante avec la diégèse.

Ces multiples similarités avec la réalité du spectateur ont un but précis : il est d'autant plus facile de s'identifier à l'histoire et à l'environnement dépeints si des éléments tels que ceux énoncés ci-dessus ancrent la diégèse dans un univers quasi identique au nôtre. C'est un principe étudié par Jean-Pierre Esquenazi dans son ouvrage *Éléments pour l'analyse des séries*¹⁶⁰, dans lequel il reprend notamment les analyses du mode fictionnel par Jean-Marie Schaeffer¹⁶¹ :

Notre immersion dans l'univers fictionnel est toujours supportée par ce que nous savons de la réalité. Le

effrayantes ». *Le Monde*, mis en ligne le 28 décembre 2018, consulté le 5 juin 2019. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/12/28/en-chine-un-systeme-de-notation-des-citoyens-encore-flou-mais-aux-ebauches-effrayantes_5403357_4408996.html

159 *Star Citizen*. Cloud Imperium Games, 2012.

160 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Éléments pour l'analyse des séries*, op. cit.

161 Voir SCHAEFFER, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?*. Seuil, 1999.

texte fictionnel trouve en nous un « bon » lecteur ou un bon « spectateur » dans la mesure où nous sommes susceptibles d'interpréter ce qui s'y passe grâce à la connaissance de notre propre monde. Ainsi se dessine une définition du pouvoir de la fiction : celui-ci réside dans la capacité du texte fictionnel à nous faire demeurer dans un état mental particulier, où s'interpénètrent la réalité et l'univers fictionnel, notre connaissance de la première épaulant notre implication dans le second.¹⁶²

Aussi, plus l'univers fictionnel se rapproche de la réalité du spectateur, plus l'introduction du *novum*¹⁶³ a un impact conséquent. Dans « USS Callister », par exemple, le *novum* se caractérise par la création par Robert de clones de ses collègues, et son rôle de démiurge tyrannique qui contraste fortement avec sa personnalité au travail. Le spectateur qui, jusqu'à présent, pouvait par ailleurs s'attacher, voire s'identifier, au personnage touchant de Daly, est abasourdi par ce nouvel élément, qui opère un retournement de situation dans la diégèse et devient le sujet principal de l'épisode. Dans le cas de l'épisode « Nosedive », ce n'est pas le *novum* en lui-même qui choque, mais surtout sa ressemblance directe et frappante avec la réalité du spectateur. Ce dernier voit alors dans l'épisode une représentation grinçante de sa propre société et de sa potentielle évolution. Même si la diégèse offre une certaine distance avec la réalité, grâce à une esthétique colorée et chaleureuse, l'écho n'en reste pas moins prégnant.

III. A. 2. Série à narration complexe

Le principe de la narration complexe a été étudié par Jason Mittell, et désigne, dans un premier temps, des séries qui combinent le format feuilletonnant, à savoir une évolution des personnages d'un épisode à un autre, et le format épisodique, c'est-à-dire la présentation d'un nouveau récit différent à chaque épisode.¹⁶⁴ Ce mélange idéal entre invariant et variations permet un attachement particulier des spectateurs à la série : la diégèse, d'une part, développe les personnages de manière graduelle afin que le récepteur s'identifie à eux petit à petit et, d'autre part, elle se renouvelle à chaque épisode pour éviter toute monotonie et pour tenir son audience en haleine sur plusieurs saisons.

162 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Éléments pour l'analyse des séries*, op. cit., p. 79.

163 Le *novum* est un terme employé par Darko Suvin pour désigner l'introduction d'un nouvel élément inhabituel dans la diégèse, qui constitue un élément clé du récit science-fictionnel : « Je voudrais aborder cette discussion, ou ce champ d'investigation, en postulant l'existence d'un spectre ou d'un éventail de sujets littéraires, allant d'un extrême qui serait la recreation exacte de l'environnement de l'auteur, à l'autre extrême possible, à savoir un intérêt exclusif pour une nouveauté étrange, un *novum* » (SUVIN, Darko. *Pour une Poétique de la science-fiction*, op. cit., p. 12).

164 « At its most basic level, narrative complexity is a redefinition of episodic forms under the influence of serial narration — not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance » (MITTELL, Jason. « Narrative Complexity in Contemporary American Television », op. cit., p. 32).

Cependant, il serait dommage de limiter la narration complexe à cette tension entre format feuilletonnant et format épisodique, comme l'indique Jason Mittell¹⁶⁵. En effet, de nombreux éléments peuvent rendre une série attirante et la désigner comme complexe. Par exemple, on retrouve dans *Black Mirror* une récurrence de thèmes et de motifs, une présence de plusieurs arcs narratifs au sein d'un seul épisode, un mélange des genres, ainsi que des esthétiques propres à chaque diégèse. Ce sont ces points que nous allons analyser dans cette partie.

La série étudiée est une anthologie, ainsi chaque épisode dépeint un nouvel univers fictionnel, une nouvelle histoire et de nouveaux personnages. Il s'agit donc avant tout d'un format épisodique, puisque chaque épisode peut être visionné et apprécié indépendamment des autres. Cependant, *Black Mirror* s'inscrit dans la sérialité par la représentation de thèmes et de motifs récurrents, comme nous l'avons vu dans les deux premières parties de cette étude avec, notamment, l'usage fréquent d'implants et les altérations qu'ils impliquent – les yeux troubles, par exemple. De plus, si l'on prête attention à certains détails, on constate que les *showrunners* ajoutent régulièrement des clins d'œil dans la diégèse, qui font référence aux épisodes précédents. On peut, pour n'en citer qu'un, prendre l'exemple de l'épisode « Hated in the Nation » (S03E06), dans lequel le bandeau d'informations du journal télévisé diffuse le message suivant : « US military announces MASS project » (03:11), en référence à l'implant utilisé dans « Men Against Fire ».

Ces récurrences et ces allusions aux épisodes précédents créent, de ce fait, un lien entre les différentes histoires. La recherche de clins d'œil devient alors un jeu pour les spectateurs et permet de renforcer un attachement à la série dans son ensemble. De plus, il est possible d'imaginer que certains épisodes, rattachés les uns aux autres par ces détails, se déroulent donc globalement dans le même univers fictionnel. Cette théorie reste malgré tout discutable : on peut aussi imaginer que chaque épisode est parfaitement indépendant et que les diverses références permettent avant tout de créer un lien, non pas entre les diégèses, mais plutôt entre les *showrunners* et leur audience.

La complexité s'illustre également par la présence de plusieurs arcs narratifs dans un même épisode. « USS Callister » est particulièrement intéressant de ce point de vue. La réalité

165 « But narrative complexity cannot simply be defined as prime-time episodic seriality; within the broader mode of complexity, many programs actively work against serial norms but also embrace narrative strategies to rebel against episodic conventionality » (*Ibid*, p. 33).

de la diégèse et la réalité virtuelle offrent deux histoires mises en parallèle et reliées l'une à l'autre par le plan mis en place par le Lieutenant Cole pour se libérer de l'emprise de leur supérieur. De plus, c'est une succession d'éléments dans la narration qui est la cause de la fin tragique de Robert Daly. Certaines scènes se font écho et fournissent plusieurs informations à la fois : la rencontre entre Nanette et Robert (06:25) présente, d'une part, l'intérêt de Daly pour sa nouvelle employée et, d'autre part, sa passion pour *Space Fleet*. Plus tard (09:48 – 10:00), Kabir explique à Robert que la mise à jour du jeu prendra plus d'une semaine de retard mais, Robert, qui observe Nanette, ne l'écoute que très peu et accepte ce retard sans broncher. Cette scène fait alors écho, dans un premier temps, à l'entrée en trombe de James Walton dans le bureau de son collègue pour se plaindre du fait que la mise à jour ne se fera pas avant la veille de Noël (19:00), puis au passage durant lequel le Lieutenant Cole découvre la faille qui permettra aux clones de s'émanciper (44:44) et, enfin, à l'enfermement de Daly dans son jeu jusqu'à ce que mort s'en suive (1:12:42), comme vu dans la partie IB2, dédiée aux dérives liées aux nouvelles technologies. La complexité de cet épisode incite ainsi le spectateur à rester vigilant et à s'intéresser aux moindres détails afin de profiter pleinement de l'histoire.

Dans son article, Mittell évoque également la narration complexe en lien avec le mélange des genres et des esthétiques, en prenant notamment pour exemple la série *Buffy*¹⁶⁶. De même, *Black Mirror* présente plusieurs genres d'un épisode à un autre. En effet, même si la science-fiction dystopique et l'anticipation sont les genres principaux, on constate dans le corpus étudié une histoire à l'eau de rose inspirée des codes des contes de fées (« San Junipero »), un *space opera* (« USS Callister ») ainsi qu'un film de guerre (« Men Against Fire ») par exemple.

Aussi, l'esthétique de chaque épisode est minutieusement travaillée et propre à son univers fictionnel. Le but, pour des épisodes tels que « Nosedive », « San Junipero » ou encore « Men Against Fire », est de se démarquer du reste de l'anthologie par des choix de couleurs uniques et ancrés dans la diégèse. « Nosedive », notamment, diffère des autres épisodes par sa palette aux tons pastels qui s'intègre parfaitement à la représentation amèrement édulcorée de notre culture de l'écran, de même que « Men Against Fire », on l'a vu, joue avec la luminosité afin

166 « Another level of narrative spectacle centers on entire episodes. *Buffy* is probably the most accomplished show for narratively spectacular episodes, with individual episodes predicated on narrative devices like starkly limiting storytelling parameters (the silence of “Hush”), genre mixing (the musical episode “Once More with Feeling”), shifts in perspective (telling an adventure from the vantage point of habitual bystander Xander in “The Zeppo”), or foregrounding an unusual narrator (Andrew’s pseudodocumentary in “Storyteller”). » (*Ibid*, pp. 35-36) (WHEDON, Joss. *Buffy the Vampire Slayer*. 20th Television, 1997 – 2003).

de dénoncer une société à étages.

Ainsi, la complexité ne se trouve pas exclusivement dans la sérialité de l'anthologie, mais aussi dans le travail et la construction de chaque épisode pour faire de ce dernier un véritable court ou moyen-métrage à part entière. De plus, le but de chaque histoire est de faire passer un message important : « Men Against Fire », par exemple, a notamment pour vocation de dénoncer la propagande militaire, tout comme « USS Callister » porte un discours foncièrement féministe.

Enfin, le dernier élément notable du principe de série à narration complexe dans *Black Mirror* est l'implication des spectateurs. D'une part, chaque épisode doit être visionné avec attention et peut mener à une profonde réflexion, ainsi le spectateur n'est jamais passif. D'autre part, bon nombre d'histoires se terminent sur une ouverture à une multiplicité de possibilités et, de fait, d'interprétations : on peut se demander de quoi est fait l'avenir de Liam dans « The Entire History of You » et de Lacie dans « Nosedive » après le retrait de leur dispositif, ou se questionner sur la condition finale de Kelly et Yorkie dans « San Junipero » et des clones dans « USS Callister », par exemple. Ainsi, ces fins ouvertes à l'interprétation sont sujettes à une multitude de conversations sur des sites spécialisés qui sont créés, organisés et régulièrement alimentés par des fans. On peut notamment évoquer le réseau social Reddit : il s'agit d'une plate-forme, divisée en forums appelés « subreddits »¹⁶⁷, sur laquelle il est possible pour chaque internaute d'engager une conversation. Au mois de juin 2019, le « subreddit » dédié à *Black Mirror* est très actif et compte plus de 256 000 inscrits.¹⁶⁸

Ces internautes diffusent régulièrement leurs avis et leurs théories sur l'anthologie et les différents univers qu'elle dépeint, et ils partagent les clins d'œil laissés çà et là par les réalisateurs. On retrouve ainsi le principe de culture de convergence étudié par Henry Jenkins dans son ouvrage *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*¹⁶⁹ dans lequel il aborde les trois éléments clés de ce principe : « media convergence, participatory culture, and

167 « Subreddits are subsidiary threads or categories within the Reddit website. They allow users to focus on a specific interest or topic in posting content that gets voted up or down by relevance and user preference » (« Subreddit ». *Technopedia.com*. Consulté le 7 juin 2019. <https://www.techopedia.com/definition/31607/subreddit>)

168 « r/blackmirror ». *Reddit*. Consulté le 7 juin 2019. <https://www.reddit.com/r/blackmirror/>

169 JENKINS, Henry. *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*. New York University Press, 2006.

collective intelligence »¹⁷⁰. L'intelligence collective¹⁷¹ et la culture participative¹⁷² englobent les débats et les conversations entre fans et leur capacité à développer l'histoire en dehors de sa représentation dans l'épisode, et la convergence des médias¹⁷³ renvoie à la manière dont plusieurs interfaces sont utilisées afin de permettre ces dialogues et cette forme de réécriture du texte par les récepteurs.

III. A. 3. Mises en abyme et écrans

Par définition, « une mise en abyme désigne l'enchâssement d'un récit dans un autre récit, d'une scène de théâtre dans une autre scène de théâtre (théâtre dans le théâtre), ou encore d'un tableau dans un tableau, etc. »¹⁷⁴. Dans *Black Mirror*, la mise en abyme se caractérise par une nouvelle fiction dans la fiction, et passe nécessairement par un usage d'interfaces écraniques afin de renvoyer au principe même de la série. Cependant, Alexander Galloway, dans son ouvrage *The Interface Effect*¹⁷⁵, constate une disparition graduelle de ces interfaces telles qu'on les connaît aujourd'hui, au profit d'écrans invisibles, qui permettent de se focaliser pleinement sur l'image plutôt que sur l'outil qui la diffuse. Aussi, dans les épisodes de notre corpus, on remarque que les mises en abyme se font surtout par le biais de parallèles entre la réalité de la diégèse et l'élément fictionnel qui s'y rattache.

On l'a constaté dans la première partie de cette étude, les épisodes « San Junipero » et « USS Callister » témoignent particulièrement de cette disparition des interfaces écraniques. En effet, la réalité virtuelle dans laquelle les personnages évoluent est ultra réaliste et permet une immersion totale du joueur et ce, uniquement par le biais d'une puce attachée à la tempe qui semble envoyer directement les images aux yeux, voire au cerveau, de l'utilisateur. Aussi, avec la ville de San Junipero ou le jeu *Infinity*, Kelly, Yorkie et Robert créent des avatars à leur image et vivent une sorte de vie fictive dans un univers qui, lui non plus, n'est pas réel. Le

170 *Ibid*, p. 2

171 « Collective intelligence: Pierre Levy's term to refer to the ability of virtual communities to leverage the knowledge and expertise of their members, often through large-scale collaboration and deliberation » (*Ibid*, p. 281).

172 « Participatory culture: Culture in which fans and other consumers are invited to actively participate in the creation and circulation of new content » (*Ibid*, p. 290).

173 « By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want » (*Ibid*, p. 2).

174 « Mise en abyme ». *Etudes-Littéraires.com*. Consulté le 6 juin 2019. <https://www.etudes-litteraires.com/figures-de-style/mise-en-abyme.php>

175 GALLOWAY, Alexander. *The Interface Effect*, *op. cit.*

spectateur assiste donc à une fiction à l'intérieur de la fiction, c'est-à-dire une mise en abyme, qui est possible grâce à la technologie développée dans chaque diégèse.

Dans son ouvrage, Galloway analyse deux images qui évoquent une multiplicité d'interfaces et dont la mise en abyme est explicite. La première, « Triple Self-Portrait » de Norman Rockwell (voir annexe 1), représente un homme qui dessine son autoportrait, tout en se regardant dans un miroir. La seconde (voir annexe 2), de Richard Williams pour le magazine *Mad*, est une parodie de l'œuvre de Rockwell ; nous reviendrons ultérieurement sur cette dernière. Il est intéressant d'analyser la mise en abyme de cette première œuvre en la rapprochant de la représentation des avatars des personnages de « San Junipero » et de « USS Callister ». En effet, Galloway constate que, dans « Triple Self-Portrait », le dessinateur se dépeint de manière idéalisée: « but second, and more important, is the dramatic difference in representational and indeed moral and spiritual vitality between the image in the mirror and the picture on the canvas »¹⁷⁶. La représentation du peintre par lui-même sur une nouvelle interface est une opportunité de se mettre en avant et de se dessiner sous son meilleur jour. De même, le principe d'autofiction que l'on a mentionné précédemment permet également aux personnages une idéalisation de leur propre image grâce à la réalité virtuelle dans laquelle ils évoluent.

Cependant, la mise en abyme dans *Black Mirror* ne se limite pas aux univers virtuels. On en retrouve aussi dans des épisodes tels que « The Entire History of You » ou « Men Against Fire », dans lesquels plusieurs histoires, à savoir les souvenirs des personnages, sont exposées dans la même diégèse. Ici encore, c'est une interface écranique qui permet de visionner ces souvenirs : le spectateur n'a jamais accès à un souvenir organique, il voit uniquement les souvenirs numériques enregistrés et diffusés par les dispositifs. Par ailleurs, dans « Men Against Fire », le souvenir de Stripe montré à l'écran ajoute un élément essentiel à l'épisode, puisque l'on voit, d'une part, le meurtre du « roach » par Stripe, du point de vue du militaire et sans le filtre apposé par le Mass et, d'autre part, du point de vue de la victime, agonisant sous les coups et assistant, impuissante, à l'acharnement de son bourreau.¹⁷⁷

¹⁷⁶ *Ibid*, p. 35.

¹⁷⁷ Il faut noter que des plans en caméra objective sont également fréquents dans ce passage ; on peut interpréter ces plans comme révélant la scène telle qu'elle se déroule véritablement.



Le meurtre du point de vue de Stripe



Le meurtre du point de vue de la victime

Avec ce second point de vue, la logique de l'épisode n'est pas respectée. En effet, le souvenir de Stripe ne devrait être disponible qu'à travers ses yeux, et non ceux de sa victime. On peut relier cette scène à la seconde image analysée par Galloway, à savoir le dessin de Richard Williams, que l'auteur décrit comme suit : « *Mad's* image [...] is an image that doesn't work. It is an interface that is unstable. It is, as Maurice Blanchot or Jean-Luc Nancy might say, *désœuvré* – nonworking, unproductive, inoperative, unworkable »¹⁷⁸. Il indique également que cette instabilité témoigne d'une certaine schizophrénie.¹⁷⁹ Ainsi, ce faux raccord, probablement volontaire, dénonce la dualité du personnage de Stripe, qui semble alors se battre contre lui-même et finir par tuer son propre double et son humanité. La scène fait alors écho à la fin de l'épisode, lorsque l'on comprend que Stripe a décidé de faire réparer son implant et de poursuivre le génocide.

Ainsi, la mise en abyme permet à chaque personnage d'être immergé dans un univers qui n'est pas son présent : il s'agit soit d'images de son passé, soit d'un monde fictif. Par ces immersions, le personnage devient alors à la fois acteur et spectateur de sa propre vie. Pour le spectateur, quant à lui, ces mises en abyme sont un moyen de visionner plusieurs histoires en même temps, imbriquées les unes dans les autres. On revient alors à l'idée que, de nos jours, les écrans se font de plus en plus omniprésents et que l'on recherche toujours plus d'images à la fois, comme l'étudient Lipovetsky et Serroy. Ces derniers évoquent notamment le principe d'hypercinéma, qui « se caractérise par une fuite en avant surmultipliée, une escalade de tous les éléments qui composent son univers »¹⁸⁰. Ici, l'hypercinéma n'est pas mis en avant par un usage excessif d'effets spéciaux ou par une monstration d'images choquantes (bien que le souvenir de Stripe soit particulièrement sanglant), mais plutôt par la transmission d'une

178 *Ibid*, p. 39.

179 « The second image solves the problem of the interface through the psychosis of schizophrenia » (*Ibid*, p. 39).

180 LIPOVETSKY, Gilles, et Jean SERROY. *L'Ecran global. Du cinéma au smartphone*, op. cit., p. 77.

multitude d'informations à la fois, que le spectateur doit appréhender et interpréter simultanément.

L'hypercinéma par la mise en abyme semble atteindre son paroxysme dans un épisode de *Black Mirror* qu'il est essentiel d'évoquer, même s'il ne fait pas partie du corpus étudié. Il s'agit du film *Bandersnatch*¹⁸¹, qui raconte l'histoire d'un jeune homme, Stefan Butler, développant un jeu vidéo inspiré d'un livre dont vous êtes le héros. Ce film étant interactif et se basant sur le principe même du jeu vidéo en développement, le spectateur devient lui-même acteur de la diégèse et doit guider Stefan dans ses choix. Le long métrage prend alors un tournant métafictionnel lorsque le personnage se rend compte qu'il n'est pas en pleine possession de ses moyens et que c'est le spectateur qui le contrôle. Un véritable dialogue s'engage alors entre les deux camps. La mise en abyme, quant à elle, s'illustre par le fait que cet épisode hors série fonctionne comme un jeu mettant en scène l'élaboration d'un autre jeu. A nouveau, l'écran est au centre de la mise en abyme, puisqu'il est l'interface qui crée le lien entre le spectateur actif et le personnage.

III. B. Fiction / réalité

Dans les épisodes étudiés ci-dessus, la mise en abyme permet l'intégration d'une histoire à l'intérieur de l'histoire et, ainsi, d'un univers virtuel à l'intérieur de l'univers diégétique. Ainsi, la fiction du monde virtuel s'oppose à la réalité diégétique. Dans cette partie, nous allons étudier l'opposition entre la réalité diégétique et la réalité virtuelle, qui est représentée de manière bien distincte dans certains épisodes, mais qui peut également se révéler être une frontière ambiguë. Enfin, nous analyserons la manière dont les anamorphoses recréent du lien entre la fiction et la réalité.

III. B. 1. Une opposition manifeste entre réalité diégétique et réalité virtuelle

La réalité virtuelle est un sujet régulièrement traité dans *Black Mirror* et que l'on retrouve notamment dans « San Junipero » ou « USS Callister », par exemple, dans lesquels les personnages peuvent vivre dans une sorte de jeu immersif et ultra réaliste. Aussi, certains

181 SLADE, David, réalisateur, et BROOKER, Charlie, scénariste. *Black Mirror: Bandersnatch*. Netflix, 2018.

épisodes permettent une distinction claire entre la réalité diégétique et la réalité virtuelle, qui facilite la compréhension de l'histoire par le spectateur.

C'est notamment le cas de « USS Callister ». On l'a vu, la version privée et hors-ligne d'*Infinity* développée par Robert Daly est inspirée de *space operas* de la deuxième moitié du XX^{ème} siècle. Ainsi, le premier élément notable est le changement d'esthétique entre les deux réalités : l'univers virtuel, aux couleurs saturées et codifiées, contraste avec les teintes naturelles du monde réel dans lequel vivent Robert et ses collègues. De plus, ce dernier est similaire, voire quasi identique à la réalité du spectateur ; la seule exception notable est, de toute évidence, la présence d'une technologie plus avancée, notamment la machine de Daly, qui lui sert à cloner ses employés grâce à la récolte de leur ADN.

La réalité virtuelle, quant à elle, se distingue également par l'introduction d'éléments de *fantasy*, qui ne sont donc pas justifiables par la technologie. En effet, le jeu accorde des pouvoirs magiques au Captain Daly, qui le rendent tout puissant face aux membres de l'équipage. On peut noter, par exemple, les différentes punitions qu'il inflige aux clones : la transformation de Shania en monstre (42:52), ou encore la manière dont il supprime le visage du Lieutenant Cole, la rendant alors incapable de respirer (27:56). Ces actions se font sans efforts, d'un unique claquement de doigts, à la manière d'un maître du jeu tout puissant. Par ailleurs, dans un premier temps, le clone de Nanette, en position de néophyte, se moque de Daly lorsque celui-ci la menace. Ce premier temps, durant lequel elle n'est pas adaptée à *Infinity* et aux capacités divines de son persécuteur, témoigne des différences entre la réalité diégétique et la réalité virtuelle. D'une part, toutes les volontés de Daly sont réalisables tant qu'elles sont codables par le développeur et, d'autre part, le fait que le jeu soit avant tout une fiction et un lieu de plein-pouvoir dispense de toute nécessité de cohérence, c'est pourquoi cette réalité virtuelle diffère de la diégèse.

On peut aborder le principe de réalité virtuelle, non seulement dans le sens d'une immersion totale dans un monde fictif, mais aussi, par exemple, dans le sens d'une immersion dans le passé, comme c'est le cas dans « Men Against Fire », et surtout dans « The Entire History of You », dont c'est le sujet principal, et que nous allons aborder en priorité ici. Dans cet épisode, comme nous l'avons déjà évoqué, les souvenirs sont enregistrés par le dispositif implanté dans les personnages et peuvent être visionnés à volonté par ces derniers. Ces souvenirs ont alors un rôle de film ou de documentaire, à consommer en appuyant simplement

sur le bouton de la télécommande qui accompagne le Grain. Par cet enregistrement numérique, le souvenir devient une sorte de simulacre représentatif d'un événement passé, et le visionner ne permet pas d'effectuer un retour concret vers cet événement. D'ailleurs, le titre en français, « Retour sur image », renforce bien le fait que le principe de renvoi dans le passé n'est disponible que par le biais de l'image : en d'autres termes, l'utilisateur n'a pas de pouvoir d'interaction ou de modification de ses souvenirs.

On peut évoquer, à nouveau, le recours aux sens pour distinguer la réalité du simulacre : on a évoqué, dans la partie dédiée à l'étude de la réalité augmentée, le fait que Stripe n'hésite pas à se servir du toucher pour opposer le vrai et le faux. Il cherche à attraper l'interface holographique qui lui est transmise, sans succès, mais n'a aucune difficulté à arracher quelques brins d'herbe. De même, on peut imaginer que le toucher est un sens qui fait défaut lors du visionnage des souvenirs dans « The Entire History of You ». La vue et l'ouïe sont, de toute évidence, retranscrites dans les « re-does », puisque le spectateur, qui profite d'une expérience de visionnage relativement similaire à celle des personnages, y a accès. Il est possible que l'odorat et le goût soient également pris en compte¹⁸². Cependant, il est impossible d'avoir un contact physique avec l'intérieur du souvenir. Ainsi, l'interface du Grain n'est finalement qu'une évolution de la télévision, qui en conserve le principe. C'est donc par cette incapacité d'interagir avec les souvenirs que les personnages peuvent différencier le passé et le présent.

Quant au spectateur, la représentation de la réalité virtuelle dans cet épisode se distingue de celle de la réalité diégétique par plusieurs procédés, notamment par l'usage de la caméra subjective pour accentuer le fait que l'on voit à travers les yeux du personnage. De plus, il est possible de manipuler le visionnage en zoomant sur certains éléments, en variant la vitesse, ou encore, en effectuant des retours en arrière à volonté. Une surcouche est, par ailleurs, apposée à ces images lors de leur modification, indiquant qu'un zoom ou une avance rapide est en cours, par exemple. A nouveau, cette surcouche précise la virtualité du souvenir. Enfin, les alternances entre le souvenir regardé et les yeux troubles du personnage sont également un moyen pour le spectateur de dissocier la réalité virtuelle et la réalité diégétique.

Ainsi, dans les épisodes que nous venons de mentionner, la distinction est particulièrement notable et divers procédés narratifs et esthétiques permettent au spectateur de

182 L'odorat est d'autant plus potentiellement retranscrit dans les souvenirs qu'il est mis en exergue dans la publicité diffusée dans le taxi en début d'épisode : « Live, breathe, smell » (02:29).

ne pas se perdre entre deux univers. Cependant, nous allons voir dans la partie qui suit que cette opposition n'est pas nécessairement toujours aussi explicitement perceptible et que, au contraire, certains épisodes jouent avec cette frontière parfois ténue.

III. B. 2. Un brouillage des frontières

C'est notamment le cas de « San Junipero », dont la construction, analysée en détail par Hélène Machinal, a pour but de troubler le spectateur. En effet, les trente premières minutes de l'épisode nous plongent dans ce qu'il nous semble être la réalité diégétique. Durant cette demi-heure, les questions que l'on se pose ont généralement le passage du temps comme sujet principal : chaque semaine, Kelly et Yorkie évoluent dans une nouvelle décennie, sans vieillir pour autant. De plus, comme le souligne Machinal :

On note de multiples remarques sur le « peu de temps qu'il reste », qui s'ajoutent aux écrans noirs portant la mention « One week later », ou les cadrans de réveil affichant une heure qui se rapproche de ce qui paraît être une borne temporelle assez convenue depuis *Cendrillon* et/ou le roman gothique, c'est-à-dire l'heure de minuit.¹⁸³

On comprend alors, sans vraiment parvenir à l'expliquer, que la temporalité de l'épisode diffère de la nôtre, et qu'elle relève alors plus du fantastique que de la science-fiction. De nombreux autres éléments restent inexplicables dans cette première partie de l'épisode, tels que Yorkie qui se demande combien d'habitants de San Junipero sont morts (32:34), ou Kelly qui explique qu'elle est mourante et que son mari est décédé deux ans auparavant (35:18 – 36:10) alors qu'elle semble avoir vingt-cinq ans tout au plus.¹⁸⁴ La rupture majeure s'opère lorsque les deux jeunes femmes décident de véritablement se rencontrer :

La rhétorique de la croyance, de l'illusion, du simulacre [...] se confirme lorsque la conversation entre les deux jeunes femmes s'oriente vers une rencontre « pour de vrai » (« *really* », 37'16). Si les récepteurs avaient encore un doute, ils n'en auraient plus désormais : ce « pour de vrai » implique clairement que les images que nous avons suivies de semaine en semaine – que l'ensemble de ce monde fictif – s'inscrivent dans le « pour de faux », et donc dans le virtuel.¹⁸⁵

Par la suite, on assiste à la rencontre de deux femmes d'un âge avancé, et le rapport entre les deux réalités s'effectue très rapidement. Le récepteur comprend ainsi que la réalité diégétique n'est pas celle qu'il a suivie depuis le début mais celle qui lui est à présent montrée, bien plus

183 MACHINAL, Hélène. « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain », *op. cit.*, paragraphe 14.

184 On constate, par ailleurs, que la bande originale de l'épisode donne plusieurs indices quant au principe de la ville de San Junipero. On peut noter, par exemple, que des chansons aux titres révélateurs, telles que « Fake » d'Alexander O'Neal, ou encore « Living in a Box » du groupe éponyme, sont diffusées en arrière-plan lors des scènes qui se déroulent dans le bar.

185 *Ibid*, paragraphe 13.

sombre car « marqué[e] du sceau de la mort et du trauma »¹⁸⁶. Troublé, dans un premier temps, par ce rebondissement dans l'intrigue, il devient alors très difficile pour le spectateur de poursuivre l'épisode sans effet de distanciation. Cette distanciation atteint finalement son paroxysme lors du générique de fin, durant lequel des parallèles sont faits entre la vie éternelle de Kelly et Yorkie dans l'univers virtuel dépeint, et leur euthanasie ainsi que leur téléchargement dans deux loupiotes intégrées à une matrice qui semble infinie. Aussi, il est plus difficile pour le spectateur d'accepter une suspension consentie de l'incrédulité, ou *willing suspension of disbelief*¹⁸⁷, une fois le parallèle fait entre les deux univers.

De plus, nous avons évoqué, dans la partie précédente, le recours au toucher pour différencier la réalité et le simulacre. Cependant, ce moyen de distinction n'est pas valable dans la ville virtuelle de San Junipero. En effet, dès sa mort (et, de ce fait, dès son téléchargement permanent), Yorkie se promène sur une plage déserte. Plusieurs plans évoquent le toucher et le contact en général : le vent qui souffle dans les cheveux de la jeune femme, les vagues dans lesquelles elle marche, mais aussi et surtout, le contact du sable sur sa peau (47:03 – 47:50). Par la suite, elle indique à quel point le lieu de sa nouvelle vie après la mort lui paraît réel : « it feels so real » (49:31). Par ce commentaire, Yorkie confirme d'une part que le monde dans lequel elle vit désormais n'est qu'un simulacre et, d'autre part, que la distinction avec le monde dans lequel elle vivait jusqu'à présent semble floue. Ainsi, la technologie représentée est plus développée que celle de « The Entire History of You » ou de « Men Against Fire » par exemple, dans lesquels le toucher n'est pas pris en compte par l'implant. Cet élément témoigne alors du fait que les frontières entre réalité diégétique et réalité virtuelle deviennent particulièrement troubles, et qu'il devient complexe de distinguer le vrai du faux.

Le brouillage des frontières entre deux univers s'explique également par la disparition des écrans au profit d'interfaces ambiguës. La réalité augmentée, quant à elle, témoigne de la réduction de cette frontière, car elle définit la jonction entre la réalité de la diégèse ou du récepteur, et la réalité virtuelle. Ainsi, on assiste à l'intégration directe d'images simulacres à la réalité, ce qui ne permet plus nécessairement de distinguer proprement le vrai du faux. L'épisode « Men Against Fire » dénonce ce manque de différenciation explicite. En effet, on

186 *Ibid*, paragraphe 14.

187 La suspension consentie de l'incrédulité est un terme inventé par Samuel Taylor Coleridge et qui est définie comme suit : « The temporary acceptance as believable of events or characters that would ordinarily be seen as incredible. This is usually to allow an audience to appreciate works of literature or drama that are exploring unusual ideas » (« Suspension of Disbelief ». *Phrases.org*. Consulté le 13 juin 2019. <https://www.phrases.org.uk/meanings/suspension-of-disbelief.html>)

suit les missions d'un groupe de militaires, dont le devoir est d'exterminer ce qui apparaît à l'écran comme des mutants déshumanisés. Il faut attendre les deux tiers de l'épisode avant d'apprendre, grâce aux explications de Catarina, que l'aspect des « roaches » n'est dû qu'à la réalité augmentée créée par le Mass à des fins de propagande, et que les victimes du génocide sont des êtres humains comme les autres (41:22 – 42:07). Tout comme Stripe, le spectateur comprend que ce qu'il voyait à l'écran jusqu'à présent était, certes, bel et bien la réalité diégétique, mais à laquelle une image simulacre était apposée. A nouveau, la suspension consentie de l'incrédulité est impactée car le récepteur, qui a voulu croire au génocide de zombies pour le bien de la société, est finalement renvoyé à la véritable réalité diégétique, bien plus sombre et à une visée eugéniste plus grinçante que prévu.

III. B. 3. Anamorphoses et écrans

L'anamorphose est un procédé développé, dans un premier temps, en peinture. Définie dans l'*Encyclopédie* de Diderot et D'Alembert, l'anamorphose :

[...] *en Perspective & en Peinture*, se dit d'une projection monstrueuse, ou d'une représentation défigurée de quelque image, qui est faite sur un plan ou sur une surface courbe, et qui néanmoins à un certain point de vue, paraît régulière, et faite avec de justes proportions.¹⁸⁸

On peut notamment citer *Les Ambassadeurs*¹⁸⁹ de Hans Holbein, dans laquelle le peintre joue avec les perspectives et représente un crâne déformé, visible uniquement si l'on adopte un point de vue spécifique.

En fiction, l'anamorphose est un principe étudié notamment par Denis Mellier dans son article « D'une manière l'autre de faire des mondes : science-fiction et savoirs de la fiction »¹⁹⁰, dans lequel il définit le terme et le met en application dans plusieurs œuvres de science-fiction. Dans son article, Mellier explique que l'anamorphose peut désigner, d'une part, une représentation déformée de la période durant laquelle la fiction a été réalisée¹⁹¹ ou,

188 DIDEROT, Denis, et Jean LE ROND D'ALEMBERT. *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, Tome 1. 1751, p. 404.

189 HOLBEIN, Hans. *Les Ambassadeurs*. 1533, National Gallery, Londres.

190 MELLIER, Denis. « D'une manière l'autre de faire des mondes : science-fiction et savoirs de la fiction », *ReS Futurae*, 2, 2013.

191 « Premièrement, ce que nous avons cherché à dire : que les mondes composites de la science-fiction exposent l'opposition de deux versions du monde dont l'effet de commentaire de l'un sur l'autre soutient les dimensions axiologiques du discours de l'œuvre et allégoriques. Ce qui revient bien à dire un monde pour en signifier un autre selon la définition courante de l'allégorie, telle qu'Angus Fletcher la reprenait par exemple à l'ouverture de *Allegory, The Theory of a Symbolic Mode* (Fletcher, 1964) » (*Ibid*, paragraphe 27).

d'autre part, une représentation de deux mondes en conflit dans une seule et même fiction¹⁹². Aussi, dans cette partie, nous allons nous concentrer majoritairement sur la première description de l'anamorphose, tout en incluant la seconde et en l'analysant à travers le prisme des écrans. En effet, dans les deux épisodes qui seront étudiés ici, à savoir « San Junipero » et « USS Callister », un monde en réalité virtuelle, bien distinct de la réalité diégétique, est au centre de l'intrigue.

On remarque, dans ces deux épisodes, des anamorphoses, du fait que les réalités virtuelles existent dans la réalité diégétique représentée et qu'elles s'en distinguent en agissant à chaque fois comme un monde idéalisé, dans une certaine mesure, pour les personnages principaux. Pour Yorkie, la ville de San Junipero est un moyen de vivre pleinement sa jeunesse trop vite écourtée par son accident de voiture qui l'a alitée durant quarante ans. Pour Robert, sa version d'*Infinity* lui permet de s'émanciper dans un monde qu'il apprécie et qu'il connaît par cœur, loin de l'oppression de ses collègues de travail.

Cependant, ces anamorphoses provoquent des conflits dans la diégèse et, à travers les relations entre les personnages, posent plusieurs questions au récepteur. En effet, « San Junipero » questionne le principe même de la fin de vie qui, ici, ne constitue plus véritablement une fin en soi, mais plutôt un passage vers une nouvelle vie pour les utilisateurs qui le souhaitent. L'épisode remet également en question la dualité cartésienne car, une fois téléchargés, les personnages ne sont plus que des avatars numériques. Ainsi, on constate, via Kelly et Yorkie, des réactions qui diffèrent : Kelly est très dubitative à l'idée de vivre une éternité dans une ville virtuelle et refuse, dans un premier temps, de se faire télécharger de manière permanente à sa mort, tandis que Yorkie s'adonne pleinement à ce nouveau monde et à toutes les libertés qu'il lui offre. Par ailleurs, on peut souligner que les deux personnages représentent les deux avis notables des spectateurs quant à la fin de l'épisode, certains interprétant celle-ci comme positive et utopique, d'autres comme grinçante et perturbante.

De même, « USS Callister » soulève des interrogations à propos du rôle des clones dans une telle situation, ainsi que leur condition et leur traitement par Daly. Faut-il les considérer comme de vulgaires lignes de codes sans réels sentiments ou, au contraire, les juger comme des êtres humains à part entière ? Doit-on voir en Robert un véritable tyran sans pitié, ou un

192 « Deuxièmement, à partir des quelques exemples évoqués : qu'un sous-genre de la science-fiction, la fiction post-apocalyptique, nous a fourni une première approche d'un paradigme possible, qui pourrait être organisé selon un schéma narratif de type dialectique : dissociation conflictuelle des mondes, unité des mondes, déplacement qualitatif de la dissociation » (*Ibid*, paragraphe 28).

simple joueur qui, le soir venu, se sert d'*Infinity* comme d'un défouloir à la manière des adeptes de « FPS »¹⁹³, qui ne comptent plus leurs victimes virtuelles ?

Dans son article, Mellier évoque aussi la concordance des références d'un monde à un autre, qui font également allusion au contexte de publication de l'œuvre :

Quand il y a homothétie des références, celles de l'auteur et des lecteurs, alors leur fictionnalisation dans un monde représenté comme futur leur assure une valeur critique qui s'entend clairement au présent. Le savoir de l'auteur quant à telle donnée technologique, économique ou géopolitique qui fonde pourtant le socle de son allégorie (technologie des médias, paradoxe de la physique ou avancées des biotechnologies), peut bien être fort supérieur à celui du lecteur ; mais parce que l'*épistémè* de cette compétence leur est commune, alors le plus banal de ses objets induit logiquement les plus sophistiquées, et réciproquement. Et, retrouver l'un dans le désert du futur post-apocalyptique, c'est retrouver tous les autres.¹⁹⁴

Ainsi, il explique que l'anamorphose en science-fiction et en dystopie permet une critique implicite de l'époque durant laquelle l'œuvre est parue. Aussi, bien que Mellier évoque majoritairement des textes post-apocalyptiques, son analyse est valable pour les deux épisodes qui sont analysés ici. En effet, dans « San Junipero » tout comme dans « USS Callister », le contexte de parution est pris en compte et reflété dans l'intrigue.

Dans « USS Callister », ce sont le féminisme et le mouvement #MeToo que l'on retrouve en toile de fond. Nous l'avons étudié précédemment, Robert est l'allégorie du patriarcat, duquel le clone de Nanette parvient à s'émanciper peu à peu. On remarque d'ailleurs que la scène finale de l'épisode fait écho à son introduction : on assiste, à chaque fois, à l'accomplissement d'une mission par les membres du vaisseau. Les mouvements de caméra, le jeu des acteurs ainsi que le but final de la mission, à savoir la victoire contre l'antagoniste, sont des motifs que l'on retrouve dans les deux scènes. Si, dans la scène d'introduction, ces motifs sont utilisés pour parodier les *space operas* de la seconde moitié du XX^{ème} siècle, la séquence finale semble bien plus sérieuse du fait de l'importance de son aboutissement, qui est l'émancipation des clones.¹⁹⁵ De plus, on constate que les deux séquences se terminent par un gros plan sur l'actuel chef de la flotte. Le zoom avant vers le clone de Nanette, qui regarde directement la caméra, accentue l'idée qu'elle est la nouvelle figure dominante du vaisseau.

193 « First Person Shooting (jeu à la première personne). Un FPS est un jeu vidéo où le joueur incarne un personnage qu'il ne voit pas, comme s'il était lui-même dans le jeu, par opposition à un jeu à la troisième personne où le joueur incarne un personnage qu'il voit bouger. » (« FPS ». *Futura Sciences*, op. cit.)

194 *Ibid*, paragraphe 14.

195 Par ailleurs, Charlie Brooker évoque ce parallèle dans le livre *Black Mirror [inside]*, qui est une collection de commentaires sur chaque épisode de l'anthologie : « Nous avons placé cette petite parodie de *Star Trek* au début et nous sommes amusés à tourner quelques clichés en dérision... Puis nous y recourons de nouveau plus tard, sans la moindre ironie ! » (BROOKER, Charlie, et Annabel JONES. *Black Mirror [inside]*. Traduit de l'anglais par Eric MOREAU. Kero, 2019, p. 229).



Gros plan sur Daly dans l'introduction de l'épisode

Zoom avant sur Cole en conclusion de l'épisode

Dans « San Junipero », on remarque une forte dimension religieuse illustré par le principe de vie après la mort qui, de tout évidence, rappelle le paradis. On peut noter, par ailleurs, l'utilisation de la chanson « Heaven Is a Place on Earth » lors du générique de fin, dont le titre rappelle, d'une part, que Kelly et Yorkie sont désormais à San Junipero de manière permanente et, d'autre part, que le soi-disant paradis sur Terre n'est autre que la matrice infinie dans laquelle sont implantées les deux puces qui constituent ce qui reste de leur esprit. Ainsi, le doute dont Kelly et son mari faisaient preuve témoigne d'une forme d'athéisme, tandis que l'engouement de Yorkie peut représenter les croyants, chaque groupe cherchant à convaincre l'autre. De ce fait, on peut rattacher cet épisode à l'idée que la science est devenue une forme de religion à part entière, ce que Dominique Lecourt étudie notamment dans son ouvrage *Humain, posthumain*¹⁹⁶ :

Un aspect de tous ces textes scientifiques, technologiques ou littéraires ne peut manquer de retenir l'attention : leur vocabulaire religieux et la présence de thèmes théologiques qu'ils agitent avec insistance. On dira qu'il ne s'agit là que de rhétorique. Mais c'est faire injure à la rhétorique qui ne saurait être traitée en simple accessoire d'une supposée pure pensée ; c'est surtout négliger la réelle conviction que ces penseurs partagent presque tous et qui puise son inspiration dans une longue tradition. On a pu parler à leur propos d'une « religion de la technologie », dans un sens qui ne se veut nullement métaphorique.

La mise en scène répétitive de l'immortalité de la pensée, par exemple, ne peut manquer d'évoquer des schémas de la théologie chrétienne, lorsqu'on la voit associée, avec insistance, à l'idée d'apocalypse et du retour au Paradis terrestre.¹⁹⁷

Ainsi, l'épisode est ancré dans le post-humain, non seulement par sa représentation de la fabrique du vivant et de la culture de l'écran, mais aussi, dans son ensemble, par l'image de la science et de la technologie qui y est véhiculée.

Enfin, le principe d'anamorphose permet également un morcellement du temps, c'est-à-dire une distinction entre la représentation du passé, du présent et du futur potentiel de notre

¹⁹⁶ LECOURT, Dominique. *Humain, posthumain*. Puf, 2003.

¹⁹⁷ *Ibid*, pp. 78-79.

société. Le morcellement du temps est symptomatique du post-humain : le post-humain caractérise le futur de l'humain, ce qui implique nécessairement d'évoquer également son passé. Aussi, dans les deux épisodes analysés ici, on constate une monstration spécifique du passé, du présent et du futur.

Dans « USS Callister », Daly a créé un jeu en ligne aux allures futuristes, avec pour concept majeur le voyage dans l'espace et la conquête d'une multitude d'univers à découvrir. Ainsi, cette idée de base semble représenter le futur, cependant, sa version privée du jeu, hors-ligne, est inspirée de séries du XXème siècle, ce qui témoigne d'un ancrage important dans le passé, bien que marqué par des technologies avancées. La réalité diégétique, quant à elle, ne semble différer que très peu de la réalité du spectateur. Enfin, la version en ligne d'*Infinity*, que l'on voit à la fin de l'épisode, est marquée par une esthétique manifestement futuriste. On assiste donc à un morcellement du temps, avec le présent représenté dans la réalité diégétique, le passé à travers la version hors-ligne du jeu, et le futur dans la version en ligne. On peut alors interpréter cette distinction comme témoignant d'une évolution des mœurs puisque, à nouveau, c'est le clone de Nanette, l'allégorie du féminisme, qui devient cheffe à la place de Robert, figure patriarcale. De même, les costumes sexualisés des femmes, dans la version privée de Daly, sont remplacés par des uniformes unisexes une fois les clones émancipés. De ce fait, il est possible de comprendre la fin de l'épisode comme une volonté de la part des réalisateurs de critiquer la société actuelle qui, bien qu'en pleine évolution vers une égalité parfaite des sexes, a encore quelques efforts à fournir.

De même, on assiste à un morcellement du temps dans « San Junipero » : la ville virtuelle est majoritairement inspirée du passé afin de permettre à ses habitants de vivre une jeunesse éternelle similaire à celle qu'ils ont déjà vécue une première fois. Le conflit entre le passé et le futur survient à la fin de l'épisode, lorsque le générique apparaît et que le transfert définitif de Kelly est mis en parallèle avec l'intégration des puces au reste de la matrice. A nouveau, on peut voir une critique, voire un avertissement, de la part des scénaristes : l'inspiration du passé semble radieuse, cependant, c'est vers un potentiel futur dystopique et déshumanisant que l'on avance petit à petit.

III. C. La réception

Élément central dans la réflexivité, la réception désigne la manière dont les spectateurs

consomment et interprètent la série. Aussi, dans cette dernière partie, nous allons étudier trois sujets qui évoquent les liens qui se tissent entre l'anthologie et son audience. Dans un premier temps, il s'agira d'analyser le principe d'identification à la figure monstrueuse. Par la suite, nous aborderons la représentation du futur antérieur dans notre corpus. Enfin, nous mettrons en parallèle la vocation satirique de la série et notre rapport aux technologies.

III. C. 1. L'identification à la figure monstrueuse

S'identifier à un personnage est une étape cruciale à toute œuvre de fiction pour que cette dernière attire le récepteur et lui permette de s'attacher à l'ensemble. L'identification au personnage est définie par Jean-Pierre Esquenazi comme suit :

L'on sait depuis Kate Hamburger (1986), Felix Martinez-Bonati (1981) ou plus récemment Dorrit Cohn (2001) que le personnage constitue le « je-origine » fictif grâce auquel l'entrée dans la fiction est possible pour son destinataire, ce qui a certaines conséquences sur la relation entre les destinataires et les personnages : le personnage, quand il joue un rôle suffisamment important dans l'univers fictionnel, est pour le destinataire le véritable énonciateur de la fiction. C'est la source de ce qu'on appelle souvent « l'identification » au personnage, terme extrêmement mal choisi parce qu'il recouvre des formes très diverses de relation aux protagonistes, comme le montrent les enquêtes de réception.¹⁹⁸

Cependant, dans des œuvres de science-fiction et/ou dans un contexte posthumain, il n'est pas rare que le personnage auquel on s'identifie se révèle être une figure monstrueuse. *Never Let Me Go*¹⁹⁹ de Kazuo Ishiguro, par exemple, est un roman de science-fiction dans lequel la protagoniste et narratrice à la première personne, Kathy, est en fait un clone, ce que le lecteur découvre petit à petit. Comme l'indique Hélène Machinal dans son étude du roman, « Le malaise [...] résulte de la position dans laquelle se trouve placé le lecteur »²⁰⁰. Cette identification à une figure monstrueuse peut provoquer un effet de distanciation, du fait que le personnage que l'on suivait jusqu'ici n'est en vérité pas un être humain à part entière. Sa condition confère une certaine gêne au récepteur, troublé par cette identification. Il n'appartient pas à la même catégorie que le personnage principal, mais à celle des antagonistes, à savoir les êtres humains qui produisent un élevage de clones dans le but de leur prélever des organes vitaux.

L'identification à la figure monstrueuse est particulièrement prégnante dans « USS Callister ». En effet, l'épisode a pour personnage principal un clone numérique, celui de

198 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Éléments pour l'analyse des séries*, op. cit., p. 43.

199 ISHIGURO, Kazuo. *Never Let Me Go*, op. cit.

200 MACHINAL, Hélène. « Résistance de l'humain dans *Cloud Atlas* de David Mitchell et *Never Let Me Go* de Kazuo Ishiguro », op. cit., paragraphe 11.

Nanette Cole. Contrairement à « San Junipero », qui propose une technologie similaire, à savoir le téléchargement de copies de soi-même dans un univers virtuel, les clones numériques ne sont pas de simples avatars contrôlés par leurs utilisateurs. Au contraire, ce sont des formes d'intelligences artificielles qui, grâce à un prélèvement de l'ADN des individus originaux permettant également le téléchargement de leurs souvenirs, de leurs pensées et de leur caractère, sont capables d'agir et de réfléchir par elles-mêmes. Ainsi, dans « San Junipero », l'effet de distanciation n'est pas provoqué par une identification à des figures monstrueuses, puisqu'on apprend que de véritables êtres humains contrôlent ces avatars à distance, mais plutôt, comme on l'a vu, par le rapport à la mort et par la relation entre le monde diégétique et le monde virtuel. C'est pourquoi, dans cette partie de l'étude, nous allons principalement nous focaliser sur « USS Callister ».

D'une part, la complexité de la position du récepteur se fait par l'identification à la figure monstrueuse, à savoir le clone de Nanette. Le spectateur découvre sa condition en même temps qu'elle, c'est-à-dire lors de la révélation par le clone de Kabir (24:59). Cette dernière est d'autant plus troublante que Nanette est introduite dans l'épisode, dans un premier temps, en tant qu'être humain. Ainsi, le spectateur s'attache d'abord à la véritable jeune femme, avant de découvrir sa copie qui n'est, elle, pas un être humain à part entière.

Dans son article, Hélène Machinal évoque les différents chocs éprouvés par le récepteur à la lecture de *Never Let Me Go* :

En résumé, dans ce roman d'Ishiguro, le lecteur subit en quelque sorte trois chocs successifs : il est amené à s'identifier à la construction d'une personne qui se révèle totalement autre. Il se rend compte qu'il appartient à une entité collective dominante qui assujettit des êtres conçus pour servir de prothèses et de pièces détachées. Enfin, il constate que la société qui l'entoure se fonde sur des simulacres de réalité qui empêchent tout accès au réel.²⁰¹

On remarque des chocs similaires dans « USS Callister » : le spectateur s'identifie à un personnage qui est une figure d'altérité à ses yeux, et comprend qu'il appartient à la même entité que l'antagoniste, à savoir Captain Daly, le seul membre de *Space Fleet* qui n'est pas une intelligence artificielle, mais bien un être humain qui contrôle son avatar. Par ailleurs, le principe de réflexivité est également à prendre en compte, puisque l'épisode se fonde sur l'importance de la culture de l'écran et sa diégèse est située dans un univers très similaire au nôtre.

Par la suite, plusieurs éléments de l'intrigue nous rappellent la condition des clones. On peut, par exemple, noter la scène durant laquelle le clone de Shania, qui tente de défendre celui de

201 *Ibid*, paragraphe 14.

Nanette, se fait transformer en monstre à tentacules par Captain Daly (42:50). Ce passage, en plus d'insister sur la toute-puissance du créateur du jeu, rappelle que les clones sont perçus comme des monstres plutôt que des êtres humains. Cependant, malgré ces récurrences, on assiste avec plaisir à l'évolution des clones et à leur quête d'émancipation, jusqu'à ne plus réellement les considérer comme des figures de l'altérité. On en vient même à oublier que ces clones sont des copies, et que les originaux font aussi partie de la diégèse. Ainsi, ces personnages ne deviennent pas des êtres humains, mais plutôt des « personnes », d'après la définition de John Locke qu'Hélène Machinal résume en quelques mots : « Pour Locke, une personne ne se conçoit qu'en association avec trois autres termes : identité, conscience et mémoire »²⁰².

D'autre part, on peut aussi considérer Robert Daly comme une figure monstrueuse toute autre, à laquelle on s'identifie également dans un premier temps. En effet, si l'on reprend les propos d'Esquenazi cités ci-dessus : « le personnage, quand il joue un rôle suffisamment important dans l'univers fictionnel, est pour le destinataire le véritable énonciateur de la fiction »²⁰³. Aussi, durant les premières minutes, Robert est présenté comme le principal protagoniste. Bien qu'embarrassant, il apparaît comme attachant par sa timidité et son introversion. L'effet de distanciation opère alors lorsque l'on assiste à ses actions violentes envers l'équipage de *Space Fleet*.

A ce propos, une scène particulièrement perturbante se démarque tant elle démontre la cruauté de Robert. Il s'agit de la scène durant laquelle le clone de James Walton raconte que Robert a créé une copie numérique de Tommy, son fils, dans l'unique but de la laisser agoniser dans l'infinité de l'espace, virtuel, bien que très réaliste²⁰⁴, sous les yeux de son père (48:20 – 50:09). Ce passage est primordial dans le processus d'analyse des personnages. En effet, d'une part, on constate le sadisme extrême de Daly, qui le rapproche encore plus de la figure du monstre dénué d'empathie. D'autre part, on remarque aussi que le clone de James raconte cette expérience, les larmes aux yeux, visiblement terriblement bouleversé, ce qui implique qu'il ressent de véritables émotions et, ainsi, le rattache à la définition de la « personne » selon John Locke. Par ailleurs, c'est sa soif de vengeance qui va motiver le clone de James à s'émanciper de la tyrannie de Robert.

202 *Ibid*, paragraphe 12.

203 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Éléments pour l'analyse des séries*, op. cit., p. 43.

204 « I take my hat off to Daly. The detail in this place is exceptional » (50:00 – 50:09).

Ainsi, dans « USS Callister », la position du récepteur est mise à rude épreuve, car chaque identification à un personnage a pour conséquence un effet de distanciation plus ou moins considérable. La brève identification à Robert dans la première partie de l'épisode est un échec : son caractère, qui le rend monstrueux, détache le spectateur du personnage. Par la suite, l'identification au clone de Nanette est bien plus important car plus solide sur la durée. Cependant, il instaure un certain malaise puisque le spectateur, dont l'identité diffère de celle des clones, devient une figure de l'altérité face à ces deniers, ce qui le place finalement au même niveau que leur tortionnaire, Robert, le véritable être humain qui dirige son avatar. Le spectateur se retrouve alors dans un entre-deux instable, qui rend l'épisode particulièrement intéressant et singulier.

III. C. 2. La représentation du futur et/ou du présent, science-fiction et futur antérieur

Pour bon nombre de formes de fiction, la représentation du futur implique nécessairement un ancrage dans le présent. En effet, le futur qui est dépeint reflète souvent, mais pas obligatoirement, le contexte exact de parution de l'œuvre, mais tout au moins l'époque durant laquelle elle a été produite, ainsi que l'évolution des mœurs durant cette période. Aussi, une fiction à l'intrigue post-humaine met en scène un devenir potentiel des êtres humains et de leur société, ce qui, à nouveau, implique généralement d'utiliser le présent comme inspiration majeure. On retrouve donc des similarités entre les principes d'anamorphose et de futur antérieur en science-fiction.

Le but principal de *Black Mirror* est de dépeindre des futurs possibles, de telle sorte que le spectateur n'ait que peu de mal à croire en ce qu'il voit dans les épisodes, et qu'il puisse imaginer que la réalité de la diégèse est potentiellement le futur de sa propre réalité à lui. Pour ce faire, c'est notre présent qui est fréquemment mis en scène, plutôt que des diégèses futuristes à l'esthétique cyberpunk poussée.

L'anthologie est, certes, célèbre pour sa profusion de représentations d'interfaces écraniques, et son titre est particulièrement évocateur. Cependant, cette représentation ne semble jamais excessive, puisque la société écranique dans laquelle nous vivons est déjà développée à l'excès, comme l'évoquent Gilles Lipovetsky et Jean Serroy :

L'époque hypermoderne est contemporaine d'une véritable inflation écranique. Jamais l'homme n'a disposé d'autant d'écrans non seulement pour regarder le monde mais pour vivre sa propre vie. Et tout

montre que le phénomène, porté par les prouesses des technologies high-tech, va s'étendre et s'accélérer encore.²⁰⁵

Ainsi, les *showrunners* de la série proposent une satire de notre société, en représentant à la fois les dérives de cette dernière, dues à un usage démesuré d'interfaces écraniques, et un avenir potentiel si l'« inflation écranique » dont parlent Lipovetsky et Serroy continue de progresser.

À ce jour, la seule exception notable est l'épisode « Fifteen Million Merits » (S01E02), dans lequel les personnages semblent vivre dans un univers sous-terrain ou, du moins, à l'écart du monde tel qu'on le connaît, et sont forcés de pédaler sur des vélos statiques et de constamment regarder la télévision située en face d'eux. Par ailleurs, même si cet épisode a une esthétique futuriste poussée et semble être une dystopie post-cataclysmique (notamment par l'absence de lumière du jour jusqu'à la scène finale, qui témoignerait d'une incapacité à vivre à l'extérieur, par exemple), il met en scène des éléments qui renvoient directement à la société de consommation des spectateurs. On relève, en effet, une multiplicité d'écrans, des publicités à foison, une satire d'émissions de type télé-crochets, etc, afin de rattacher la diégèse à notre propre présent.

De plus, on l'a déjà vu dans la partie consacrée à la question de la fin et de l'éternel recommencement, les scénaristes jouent aussi sur la représentation d'éléments de notre propre passé qui rendent les personnages nostalgiques, notamment l'inspiration assumée des années 1950 dans « The Entire History of You », les musiques ainsi que l'évolution des écrans qui permettent de rattacher la réalité virtuelle à une décennie en particulier dans « San Junipero », ou encore, la collection de VHS de Robert dans « USS Callister ». Le but est d'ancrer chaque diégèse, non pas uniquement dans un futur plus ou moins proche, mais aussi dans le présent. Ainsi, on retrouve, dans notre corpus, une dimension post-humaine d'une part, mais également humaine d'autre part. En effet, en plus de représenter un avenir potentiel par l'usage de technologies avancées, l'anthologie évoque aussi des sujets de société qui déclenchent une véritable réflexion sur le quotidien du récepteur.

On peut, par exemple, citer « Men Against Fire ». Cet épisode, qui évoque des sujets tels que la guerre et le génocide, reflète notre société à plusieurs reprises. En effet, ces sujets, fréquemment dépeints en fiction, font également régulièrement l'actualité. Aussi, il est possible de voir cet épisode comme une critique de la part des scénaristes, qui mettent en

205 LIPOVETSKY, Gilles, et Jean SERROY. *L'Ecran global. Du cinéma au smartphone*, op. cit., p. 281.

lumière une certaine subjectivité des médias et la tendance de ces derniers à créer une distinction quasi manichéenne entre deux groupes qui s'affrontent. En effet, dans cet épisode, les « roaches » sont, dans un premier temps, vus comme les responsables du conflit, car considérés comme nuisibles. Cependant, on comprend, à mesure que l'épisode progresse, que la distinction entre le bien et le mal n'est pas si claire, que les « roaches » sont avant tout les victimes d'un meurtre de masse, et que c'est leur représentation par les figures du pouvoir qui les marginalise.

Il est essentiel d'évoquer aussi le titre de l'épisode. « Men Against Fire » renvoie au livre éponyme de S. L. A. Marshall²⁰⁶, un vétéran de la première Guerre Mondiale, devenu historien lors de la seconde. Dans ce livre, Marshall explique que, durant la seconde Guerre Mondiale, une majorité de soldats n'utilisaient pas leurs armes ou tiraient volontairement au-dessus des têtes de leurs ennemis afin de ne pas les tuer. Par la suite, un entraînement a été spécialement conçu pour s'assurer que les soldats ouvrent le feu plus souvent et de manière plus efficace. Ce livre est cité par Arquette dans l'épisode, durant son entretien avec Stripe, lorsqu'il tente de faire comprendre à ce dernier que le Mass est un outil conçu pour le bien des militaires²⁰⁷. Ainsi, on constate, d'une part, une intertextualité par l'évocation de l'ouvrage et, d'autre part, l'idée d'un passé commun entre la diégèse et la réalité. De ce fait, le spectateur est conforté dans l'idée que l'univers représenté dans cet épisode peut s'apparenter à son propre futur ; l'entraînement des militaires ne permettant pas, à ce jour, d'éviter le syndrome post-traumatique, on peut interpréter le Mass comme une potentielle évolution dans le développement de l'armée.

III. C. 3. La réflexion sur notre propre rapport aux technologies

Black Mirror est une série dont le ton dominant est satirique et qui, par le biais du divertissement, cherche à critiquer les défauts liés à une consommation excessive de nouvelles

206 MARSHALL, S. L. A.. *Men Against Fire: the Problem of Battle Command*. Infantry Journal, 1947.

207 « Many years ago, I'm talking early 20th century, most soldiers didn't even fire their weapons. Or, if they did, they would just aim over the heads of the enemies. They did it on purpose. British Army. World War 1. The brigadier, he would walk the line with a stick, and he would whack his men in order to get them to shoot. Even in World War 2, in a firefight, only 15%, 20% of the men would pull the trigger. The fate of the world at stake and only 15% of them fired. Now what does that tell you? It tells me that that war would have been over a whole lot quicker, had the military got its shit together. So we adapted. Better training. Better conditioning. Then comes the Vietnam War, and the shooting percentage goes up to 85%. Lots of bullets flying. The kills were still low. Plus the guys who did get a kill, well, most of them came back all messed up in the head. And that's pretty much how things stayed until Mass came along. You see, Mass... Well, that's the ultimate military weapon. It helps you with your intel. Your targeting. Your comms. Your conditioning. It's a lot easier to pull the trigger when you're aiming at the bogeyman, hm? » (49:00 – 50:34)

technologies. La satire se définit ainsi : « une technique employée par les écrivains pour dénoncer et critiquer la folie et la corruption d'un individu ou d'une société, en utilisant l'humour, l'ironie, l'exagération ou le ridicule », et qui « entend améliorer l'humanité en critiquant ses folies et ses faiblesses »²⁰⁸. Ici, l'humour n'est pas explicitement mis en avant ; ce sont l'exagération et le ridicule qui dominent. On peut noter, par exemple, la représentation de Liam dans « The Entire History of You », ivre face à l'ancien amant de sa femme (31:40), Lacie dans « Nosedive », couverte de boue à son arrivée au mariage de Naomi (51:42), ou encore, Robert dans « USS Callister » qui, pris de colère et de panique lorsqu'il se retrouve bloqué dans son jeu, ressemble à un enfant auquel on refuse un caprice (1:12:29). Ces personnages sont tournés en ridicule²⁰⁹ à cause de l'utilisation excessive de leur dispositif. Ils deviennent des synecdoques qui représentent un ensemble d'utilisateurs dépendant de leurs écrans. C'est cet ensemble d'utilisateurs que les auteurs critiquent à travers des situations qui prêtent à sourire, si tant est que l'on accepte de se détacher de la dimension tragique qui les accompagne.

La série permet donc au spectateur de s'interroger sur son propre rapport aux nouvelles technologies. Ainsi, la dimension méta-réflexive doit être prise en compte. Le spectateur est invité à analyser chaque épisode afin d'interpréter le(s) message(s) transmis par les scénaristes. Le but de chaque diégèse est de pousser le récepteur vers une réflexion quant à sa consommation d'images et son utilisation d'interfaces écraniques. Ainsi, la série critique l'usage massif des écrans et des nouvelles technologies mais, pourtant, c'est bien à travers (au moins) l'un d'eux que nous la visionnons. Par ailleurs, c'est un élément qui accentue la réflexion, comme l'évoque Sébastien Lefait dans son article « Chapter Nineteen: Hyperperceptive Characters and Hyperactive Viewers: the Paradox of Screen Addiction »²¹⁰ :

The show's dimension of social criticism, particularly about media overconsumption, challenges its addictive quality. *Black Mirror* purports to make us ponder over the screen on which we watch it, and question our attachment to both the object and the program it broadcasts. Starting from situations we are likely to encounter in our immediate surroundings, which involve various types of screens but mostly

208 « Satire is a technique employed by writers to expose and criticize foolishness and corruption of an individual or a society, by using humor, irony, exaggeration, or ridicule. It intends to improve humanity by criticizing its follies and foibles » (notre traduction) (« Satire ». *LiteraryDevices.net*. Consulté le 2 juillet 2019. <https://literarydevices.net/satire/>).

209 Cependant, il faut préciser que le ridicule en lui-même n'est pas de la satire, sauf en cas de critique. C'est bien le cas ici, puisque la raillerie est un moyen de critiquer le comportement des utilisateurs.

210 LEFAIT, Sébastien. « Chapter Nineteen: Hyperperceptive Characters and Hyperactive Viewers: the Paradox of Screen Addiction ». CAMART, Nathalie, *et al.* (éd.). *Combining Aesthetic and Psychological Approaches to TV Series Addiction*. Cambridge Scholars Publishing, 2018.

mobile phones, the series forces us to gape at their extreme consequences.²¹¹

Aussi, il est intéressant de noter l'évolution de la consommation de l'anthologie elle-même, depuis sa création en 2011 jusqu'à aujourd'hui. En effet, les deux premières saisons furent diffusées sur Channel 4 à raison d'un épisode par semaine en moyenne, et ne comptaient que trois épisodes chacune. Cependant, la troisième saison a, quant à elle, été produite et diffusée par Netflix. Ainsi, le 21 octobre 2016, les abonnés de la plate-forme américaine ont eu accès à six nouveaux épisodes, soit le double de ce qu'offrait chaque saison précédente, et ce, en un seul jour, contrairement à la diffusion hebdomadaire sur Channel 4. A partir de cette troisième saison, la série semble alors prendre un nouveau tournant et s'américaniser²¹² : les acteurs ainsi que les décors ne sont plus majoritairement britanniques, la série est plus conséquente en nombre d'épisodes et les fans s'inquiètent quant à une potentielle perte de son charme anglo-saxon. De plus, son nouveau mode de diffusion invite les spectateurs à un *binge-watching*²¹³ qui, de ce fait, apparaît comme une réponse à la demande toujours plus forte d'images de la part des consommateurs. Ainsi, l'évolution de *Black Mirror* est elle-même quelque peu ironique et témoigne de cette addiction aux écrans, que Gilles Lipovetsky et Jean Serroy évoquent déjà en 2007 dans *L'Ecran Global* et que la série cherche pourtant à dénoncer :

D'où la nécessité de s'interroger sur ce qui, tout en faisant de plus en plus partie de l'espace vital des hommes d'aujourd'hui, ne manque pourtant pas de susciter des débats, d'engendrer des interrogations, de semer le doute, voire la peur. Prenant le relais de la méfiance que suscitait la seule télévision, les jeux vidéo, la navigation sur le Web, l'utilisation élargie du téléphone mobile sont ressentis comme problématiques, dangereux pour l'esprit, susceptibles de créer, notamment chez les jeunes qui en sont des consommateurs effrénés, de véritables addictions.²¹⁴

L'addiction aux images ainsi qu'aux réseaux sociaux est explicitement mise en scène dans « Nosedive ». L'épisode est centré sur Lacie et sur sa quête perpétuelle de la note maximale.

211 *Ibid*, p. 288.

212 Le terme d'américanisation est étudié dans *American Remakes of British Television: Transformations and Mistranslations* (LAVIGNE, Carlen, et Heather MARCOVITCH. *American Remakes of British Television: Transformations and Mistranslations*. Lexington Books, 2011), et désigne le principe de soumettre un modèle américain à un objet, en l'occurrence une série télévisée, dans le but de plaire à un public plus large que la cible originelle.

213 « Dans sa manifestation-limite, la consommation donne lieu à des séances dites "marathon" au cours desquelles les épisodes sont enchaînés durant des heures, les saisons englouties en un week-end et les intégrales dévorées en deux ou trois semaines. Ces longues séances devant le petit écran connaissent ces dernières années un développement tel qu'une expression leur est aujourd'hui consacrée : le *binge watching*, soit "s'empiffrer" de séries. » (COMBES, Clément. « "Du rendez-vous télé" au *binge watching* : typologie des pratiques de visionnage de séries télé à l'ère numérique », *Études de communication*, 44, 2015, paragraphe 17).

214 LIPOVETSKY, Gilles, et Jean SERROY. *L'Ecran global. Du cinéma au smartphone*, op. cit., p. 288.

Des personnages tels que son frère Ryan, ou Susan, qu'elle rencontre lors de son périple, sont présents pour indiquer au spectateur que, même si la société de la diégèse s'est développée autour du réseau social, c'est bien Lacie qui en est dépendante, et non l'intégralité des personnages. Susan et Ryan, qui n'ont cure de leur note, sont donc essentiels à l'intrigue. La réflexivité, dans cet épisode, est conséquente car, après l'avoir visionné, on peut avoir pour réflexe de partager son ressenti sur un réseau social, voire de noter l'épisode sur des applications ou des sites internet tels que *TV Time* ou *Rotten Tomatoes*. Ce réflexe crée encore plus de malaise, car le spectateur prend alors conscience que, bien que l'intrigue soit largement romancée, elle n'en est pas moins très proche de la réalité. Aussi, représenter des personnages tels que Susan ou Ryan fonctionne comme un avertissement : ces personnages sont probablement plus heureux car ils ne vivent pas uniquement pour leur réputation en ligne, aussi, le message transmis à travers cet épisode est qu'il serait judicieux de les prendre pour exemple.²¹⁵

Une œuvre de fiction doit provoquer des émotions ou avoir du sens aux yeux du spectateur pour que ce dernier s'y attache. En représentant des figures monstrueuses comme personnages principaux, l'anthologie suscite un malaise qui peut plonger le spectateur dans une véritable réflexion quant à sa propre condition. De même, les différentes intrigues du corpus étudié, qui dépeignent un futur potentiel inspiré de notre présent, poussent à une réflexion sur l'évolution de notre société en rapport avec celle des nouvelles technologies qui nous entourent. Ainsi, la série agit comme une critique satirique du monde actuel, que les *showrunners* de la série semblent déplorer mais auxquels ils n'échappent pas pour autant.

Au cours de cette dernière partie, nous avons vu que la série a pour vocation de dépeindre des intrigues dystopiques et cauchemardesques, mais qui reflètent la réalité du spectateur par des effets de miroirs qui créent un lien entre les mondes fictionnels et le monde réel. Dans notre corpus, le rapport entre fiction et réalité, ou entre réalité virtuelle et réalité diégétique, varie d'une distinction claire entre les deux univers, à une opposition floue et ambiguë qui permet, à nouveau, une réflexion de la part du récepteur sur la disparition

215 Le principe est le même avec le personnage de Hallam dans « The Entire History of You ».

graduelle des écrans tels que nous les connaissons aujourd'hui, au profit d'interfaces ultra immersives qui peuvent déclencher une indistinction entre réel et virtuel. Ainsi, le but de *Black Mirror* est de déranger le spectateur grâce à des sujets d'actualité représentés dans des contextes posthumains, et de fournir une critique cinglante de notre société.

Black Mirror propose des diégèses qui inquiètent autant qu'elles attirent. La série dérange notamment par le paradoxe qu'elle impose : elle cherche à dénoncer les défauts développés ces dernières décennies dans notre société à cause de l'évolution massive des usages des écrans et des biotechnologies, et pourtant, elle est suivie par de très nombreux fans, qui doivent la visionner par le biais du même écran que celui qui est mis en lumière dans la série. Ainsi, la réflexivité est au centre de l'anthologie, tant par le sujet principal de cette dernière, que par l'interface qui la relie au spectateur.

Conclusion

Au cours de cette étude, nous avons analysé de quelle manière Charlie Brooker et Annabel Jones parviennent à proposer une satire de notre société avec *Black Mirror*. En effet, après avoir étudié le concept de post-humain et sa représentation dans notre corpus, analysé les fonctions de la dystopie et le lien entre cette dernière et l'anthologie, puis abordé les procédés employés dans le but de créer une réflexivité entre les différentes histoires et le quotidien des récepteurs, on peut affirmer que la série a un impact sur les spectateurs qui la visionnent et qu'elle devient le miroir de son contexte de parution de plusieurs manières.

D'une part, on a vu que les questionnements relatifs à des devenirs biotechnologiques de l'humain et à l'impact des technologies du numérique, qui se développent depuis la fin de la seconde Guerre Mondiale, n'ont cessé de s'étendre et d'interagir avec notre quotidien. L'augmentation de l'humain, représenté en majorité dans les épisodes de notre corpus par les implants et les puces magnétiques qui apportent de nouvelles capacités aux personnages équipés, ainsi que les biotechnologies, introduites par la représentation de techniques de clonage, ne sont plus, à ce jour, associés ni au mouvement cyberpunk, ni à des représentations de futurs très lointains. De même, les interfaces écraniques sont également parmi les motifs primordiaux de la mythologie de la série. On les retrouve dans une très large majorité d'épisodes où ils sont des outils exploités de manière néfaste et consommés à outrance. Ces interfaces écraniques, tout comme les biotechnologies, sont déjà monnaie courante pour les spectateurs. En effet, ces technologies semblent n'être plus qu'une potentielle prochaine version de celles que nous utilisons déjà. Ainsi, les partis pris narratifs et esthétiques des scénaristes, qui ne misent pas sur des effets spéciaux spectaculaires qui dénatureraient la vraisemblance des diégèses²¹⁶, facilitent la suspension de l'incrédulité des spectateurs et permettent à ces derniers de s'identifier plus rapidement aux personnages. De ce fait, grâce à

216 A l'exception de la réalité virtuelle montrée dans « USS Callister ». Cependant, on l'a vu dans la troisième partie de cette étude, la distinction entre réalité diégétique et réalité virtuelle est explicite grâce aux nombreuses différences notables entre les deux. Les effets spéciaux dans la réalité virtuelle, notamment, sont utilisés afin que le spectateur remarque que la scène à laquelle il assiste ne fait pas partie de la réalité diégétique. On peut noter, par exemple, le passage durant lequel Robert transforme le clone de Shania en monstre (42:52) ou encore ceux dans lesquels les personnages sont téléportés (29:58 – 30:07, par exemple). Ces effets spéciaux représentent la surpuissance de Daly dans son jeu ainsi que des technologies qui ne semblent pas envisageables. Ainsi, ces effets spéciaux explicites servent également d'indices qui renforcent la distinction entre les deux types de réalités.

cette identification, il est possible pour les *showrunners* de transmettre, à chaque nouvel épisode, une vision pessimiste qui illustre les risques inhérents à l'usage de nouvelles technologies.

D'autre part, le but de la série est de dépeindre des scénarios cauchemardesques liés au développement de nouvelles technologies et à un mésusage de ces dernières. Aussi, chaque épisode se concentre sur un microcosme plutôt que sur l'ensemble d'une société afin, à nouveau, que le processus d'identification soit simplifié. On assiste alors généralement à l'évolution des personnages principaux, de l'usage de leur dispositif, qui implique généralement leur déclin²¹⁷, jusqu'à la chute finale qui représente ces personnages dans une situation de chaos et qui laisse au spectateur un profond sentiment de malaise. Ce dernier se manifeste, d'une part, par la violence de la chute de chaque épisode et, d'autre part, par l'effet de miroir que renvoie la série et qui est renforcé par l'écran noir qui accompagne les génériques de début et de fin. La série est rattachée au genre de la dystopie par ces représentations cauchemardesques de sociétés qui, pour autant, se rapprochent suffisamment de la réalité du spectateur pour que ce dernier se sente impliqué dans la diégèse. Ainsi, l'oppression véhiculée par les diverses représentations de la société de surveillance est palpable, et la déshumanisation due à la fois au déclin des personnages et à leur robotisation par leurs implants, renforce le malaise éprouvé par le spectateur ainsi que, de ce fait, la dimension dystopique de la série.

Ce malaise s'accroît lorsque le spectateur comprend que la série qu'il visionne se veut être une représentation satirique de sa société. En effet, les épisodes abordent, de près ou de loin, des thèmes qui font écho à notre propre société et à l'évolution de cette dernière. De plus, il est important de noter qu'un parallèle est établi avec notre propre monde, dans lequel la consommation constante d'images et de fictions est entrée dans les mœurs et est désormais monnaie courante. Les frontières entre réalité et fiction au sein d'un même épisode qui sont parfois distinctes, parfois troubles, permettent à nouveau de transmettre un message : si la distinction n'est pas toujours claire entre la réalité diégétique et la réalité virtuelle, c'est qu'il est nécessaire de se questionner également sur notre propre univers et de se demander si la distinction entre la réalité diégétique et notre réalité est, quant à elle, vraiment nette. Cette

217 Selon les interprétations, « San Junipero » peut faire exception car, pour Yorkie, la ville virtuelle est un moyen de vivre pleinement une jeunesse dont elle n'a jamais profité. Quant à Kelly, cet univers fictif est une occasion de retomber amoureuse après la mort de son mari.

réflexion s'impose d'autant plus par l'introduction, à l'intérieur de la fiction, d'éléments qui nous sont familiers et qui, de ce fait, rapprochent toujours plus la fiction de la réalité. Aussi, les épisodes de notre corpus représentent des personnages qui subissent l'influence de leurs écrans ; métaphoriquement, d'une part, dans « The Entire History of You », « Nosedive » et « Men Against Fire », dans lesquels Liam, Lacie et Stripe sont opprimés par leur dispositif, et littéralement, d'autre part, dans « San Junipero » et « USS Callister », dans lesquels Kelly, Yorkie et Robert sont véritablement bloqués à jamais dans une réalité virtuelle.

Cette représentation de l'oppression des personnages a pour impact de pousser le spectateur à une réflexion sur son propre usage des nouvelles technologies, notamment des écrans. Pourtant, comme nous l'avons remarqué, c'est à travers l'un d'eux que l'on regarde la série, ce que constate Sébastien Lefait :

Cette remise en question générique remplit un but précis : si *Black Mirror* n'est qu'à peine de la science-fiction, c'est que le futur cauchemardesque qu'elle décrit est (quasiment) là. La série nous le renvoie en temps réel : l'écran même par lequel nous la visionnons, et que nous avons du mal à lâcher tant elle nous captive, est ce qui nous rapproche de la dystopie. *Black Mirror* nous rappelle que les écrans sont si bien intégrés à notre quotidien qu'ils parviennent à se faire oublier. Or, c'est ce constat même qui motive le renouvellement du genre dystopique.²¹⁸

On est alors confrontés à un paradoxe perturbant car, malgré cette représentation satirique, voire technophobe, de notre rapport aux écrans, *Black Mirror* parvient à développer une forme d'addiction chez le spectateur. Cette addiction peut s'expliquer par le fait que la série est réalisée de manière à provoquer un écho important chez son audience. Jean-Pierre Esquenazi évoque cette idée en la rapprochant de la réflexion de Danto sur notre intérêt pour la littérature :

Dans les deux textes où il examine les caractéristiques communes à la littérature et à la philosophie, Danto²¹⁹ pose avec acuité la question pour lui essentielle de notre intérêt pour la littérature. Et il aboutit à une thèse provocatrice. Ce que nous aimons dans la fiction, c'est d'être touché par le texte fictionnel, au point de nous sentir directement concernés ou visés par lui. Comme si le texte fictionnel était « à propos de », « au sujet de » son lecteur (ou de son spectateur), comme si encore, selon une formulation de Pavel, le destinataire laissait « résonner en soi les soucis et les dilemmes des personnages » (Danto A., *op. cit.*, p. 223)²²⁰

En d'autres termes, le récepteur est inévitablement attiré par les scénarios cauchemardesques que propose l'anthologie car, même s'ils inquiètent, ils sont avant tout anthropocentrés, c'est-à-dire focalisés sur l'humain pré-technologique et donc, par conséquent, sur le récepteur lui-

218 LEFAIT, Sébastien. « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée », *op. cit.*, p. 130.

219 DANTO, A. 1986/1993a : « La philosophie comme / et la / de la littérature » et « La littérature comme philosophie » in *L'assujettissement philosophique de l'art*, traduit de l'américain par Claude-Harry Schaeffer, Paris, Seuil, p. 172-204 et p. 205-232

220 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Éléments pour l'analyse des séries*, *op. cit.*, p. 81.

même. L'ensemble de la série fonctionne alors comme un miroir de la condition de ce dernier qui, lui-même, est en quelque sorte enfermé dans une relation complexe avec les interfaces écraniques qui l'entourent au quotidien.

L'addiction à la série s'explique aussi par la fascination de certains quant à ses scénarios qui sont parfois qualifiés de prophétiques. Nous avons évoqué le Crédit Social à l'essai en Chine, qui n'est pas sans rappeler le principe de « Nosedive », mais nous pouvons également mentionner, par exemple, les lentilles de contact en cours de développement par l'entreprise Samsung, qui promettent une technologie similaire à celle dépeinte dans « The Entire History of You »²²¹. Ainsi, la réalité semble s'approcher de plus en plus de la fiction, à tel point qu'il n'est pas exclu de se demander où s'arrête la fiction et où commence la réalité. De toute évidence, *Black Mirror* est une anthologie uniquement constituée de fictions. Cela dit, on peut la mettre en parallèle avec la série documentaire de Mati Kochavi, *Dark Net*²²², également diffusée sur Netflix. Notons la différence entre les deux genres télévisuels, le premier étant de la fiction, le second regroupant des informations et des reportages sur des faits concrets.

La série explore la face sombre d'Internet et, plus généralement, des technologies associées au post-humain, à savoir les interfaces écraniques et les biotechnologies. Tout comme *Black Mirror*, chaque épisode de *Dark Net* propose un nouveau thème en rapport avec notre usage des nouvelles technologies, notre évolution graduelle vers un avenir potentiellement transhumaniste²²³, ainsi que les conséquences de cette évolution sur notre société. La série met en relation plusieurs témoignages de personnes exprimant leur véritable lien avec un sujet donné, qu'il s'agisse, par exemple, de l'importance des écrans dans leurs relations amoureuses dans « Crush » (S01E01), ou de leur intérêt pour des dispositifs visant à les augmenter dans « Upgrade » (S01E02).

Ainsi, alors que *Black Mirror* est ancrée dans la fiction et l'anticipation, *Dark Net* s'intéresse à ce qui existe déjà bel et bien. Au lieu de proposer une vision pessimiste de notre futur par la

221 BROWN, Mike. « Samsung Invents "Black Mirror" Contact Lenses That Live-Stream Your Life ». *Inverse*, publié le 7 avril 2016, consulté le 13 juillet 2019. <https://www.inverse.com/article/13950-samsung-invents-black-mirror-contact-lenses-that-live-stream-your-life>

222 KOCHAVI, Mati. *Dark Net*. Showtime (2016 – 2017).

223 Le transhumanisme est un courant de pensées en faveur d'une évolution positive de la société via les progrès technologiques. Le site web *Futura Sciences* définit ce mouvement comme « un ensemble de techniques et de réflexions visant à améliorer les capacités humaines, qu'elles soient physiques ou mentales, via un usage avancé de nanotechnologies et de biotechnologies » (« Transhumanisme ». *Futura Sciences*. Consulté le 18 juillet 2019. <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/technologie-transhumanisme-16985/>).

fiction comme le fait *Black Mirror*, *Dark Net* nous informe sur la réalité de notre usage actuel de nouvelles technologies et nous fait constater un amincissement de la frontière entre fiction et réalité. Aussi, la réception de ce documentaire est assez semblable à celle de l'anthologie : le spectateur peut éprouver un malaise en remarquant l'évolution de la société écranique et des biotechnologies, qu'il ne soupçonnait pas. La série dystopique à visée satirique semble alors presque se confondre avec le documentaire qui, lui, dépeint un futur déjà présent.

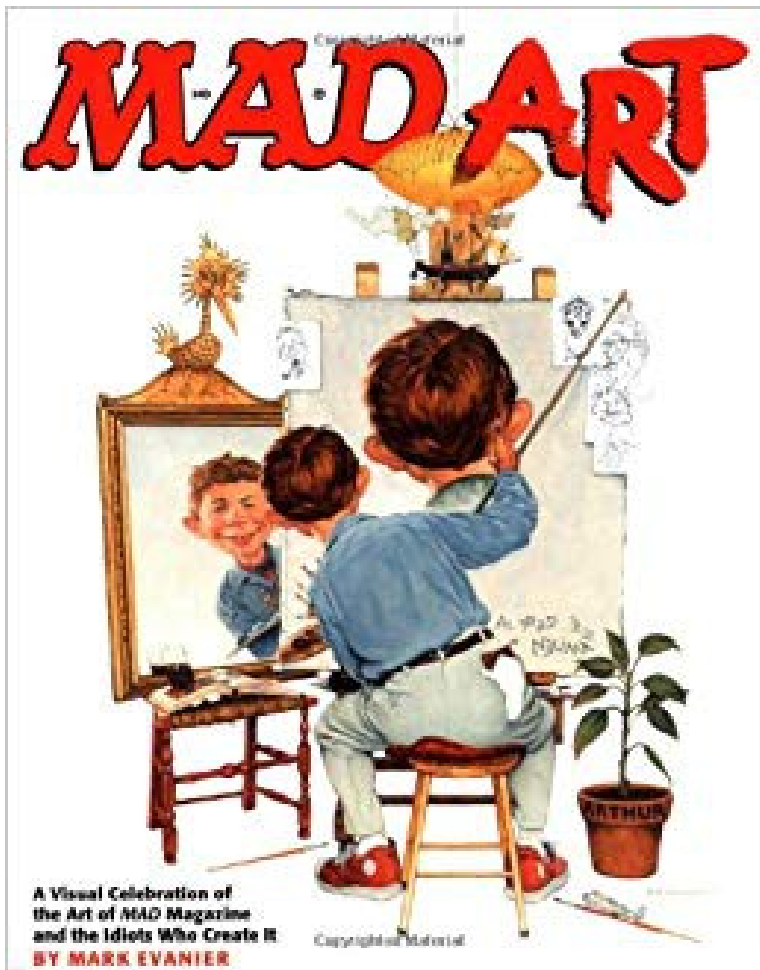
Annexes

Annexe 1



ROCKWELL, Norman, « Triple Self-Portrait ». *The Saturday Evening Post*, 13 février 1960.

Annexe 2



WILLIAMS, Richard A., « Untitled (Alfred E. Neuman SelfPortrait) ». *Mad Art*, 2002.

Bibliographie

Sources primaires

- « The Entire History of You ». *Black Mirror*, saison 1, épisode 3. Zeppotron, 2011. *Netflix*, <https://www.netflix.com/watch/70264856?trackId=200257859>
- « Nosedive ». *Black Mirror*, saison 3, épisode 1. House of Tomorrow, 2016. *Netflix*, <https://www.netflix.com/watch/80104627?trackId=200257859>
- « San Junipero ». *Black Mirror*, saison 3, épisode 4. House of Tomorrow, 2016. *Netflix*, <https://www.netflix.com/watch/80104625?trackId=200257859>
- « Men Against Fire ». *Black Mirror*, saison 3, épisode 5. House of Tomorrow, 2016. *Netflix*, <https://www.netflix.com/watch/80104628?trackId=200257858>
- « USS Callister ». *Black Mirror*, saison 4, épisode 1. House of Tomorrow, 2017. *Netflix*, <https://www.netflix.com/watch/80131567?trackId=200257859>

Sources secondaires

Ouvrages théoriques

- BACCOLINI, Raffaella, et Tom MOYLAN (éd.). *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Routledge, 2003.
- BOZZETTO, Roger. *La Science-fiction*. Armand Colin, 2007.
- BROOKER, Charlie, et Annabel JONES. *Black Mirror [inside]*. Traduit de l'anglais par Eric MOREAU. Kero, 2019.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Duke University Press, 1993.
- CAMART, Nathalie, et al. (éd.). *Combining Aesthetic and Psychological Approaches to TV Series Addiction*. Cambridge Scholars Publishing, 2018.
- CHASSAY, Jean-François. *Au Cœur du sujet : imaginaire du gène*. Le Quartanier, 2013.

- CLAEYS, Gregory. *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Cambridge University Press, 2010.
- DEBORD, Guy. *La Société du spectacle*. Buchet/Chastel, 1967.
- DESPRES, Elaine, et Hélène MACHINAL, *PostHumains, frontières, évolutions, hybridités*. Presses Universitaires de Rennes, 2014.
- DIDEROT, Denis, et Jean LE ROND D'ALEMBERT. *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, Tome 1. 1751.
- DUGUAY, Benoit. *Consommation et nouvelles technologies, Au monde de l'hyper*. Editions Liber, 2010.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Éléments pour l'analyse des séries*. L'Harmattan, 2017.
- GALLOWAY, Alexander. *The Interface Effect*. Polity Press, 2012.
- GOTTLIEB, Erika. *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*. Queen's University Press, 2001.
- GROS, François. *L'Ingénierie du vivant*. Odile Jacob, 1990.
- HALBERSTAM, Judith (Jack). *Skin Shows, Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Duke University Press, 1995.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*. New York University Press, 2006.
- LAVIGNE, Carlen, et Heather MARCOVITCH. *American Remakes of British Television: Transformations and Mistranslations*. Lexington Books, 2011.
- LECOURT, Dominique. *Humain, posthumain*. Puf, 2003.
- LIPOVETSKY, Gilles, et Jean SERROY. *L'Écran global. Du cinéma au smartphone*. Seuil, 2007.
- MACHINAL, Hélène (éd.). *Le Savant fou*. Presses universitaires de Rennes, 2013.
- MARSHALL, S. L. A.. *Men Against Fire: the Problem of Battle Command*. Infantry Journal, 1947.
- SCHAEFFER, Jean-Marie. *Pourquoi la Fiction ?*. Seuil, 1999.
- SUVIN, Darko. *Pour une Poétique de la science-fiction*. Les presses de l'université du Québec, 1977.

Articles

- ALLOING, Camille. « La sousveillance. Vers un renseignement ordinaire », *Hermès, La Revue*, 76, n°3, 2016.
- CACCAMO, Emmanuelle. « La "mémoire totale" dans les séries télévisées occidentales de science-fiction ». DESPRES, Elaine, et Hélène MACHINAL, *Otrante : L'imaginaire en séries I*. 42. Editions Kimé, 2017.
- COMBES, Clément. « "Du rendez-vous télé" au *binge watching* : typologie des pratiques de visionnage de séries télé à l'ère numérique », *Études de communication*, 44, 2015.
- CRANNY-FRANCIS, Anne. « *Sexuality and Sex-Role Stereotyping in 'Star Trek'* », *Science-fiction Studies*, 1985, XII, n°3, p. 275.
- DARRIEUSSECQ, Marie. « L'Autofiction, un genre pas sérieux », *Poétique*, 107, 1996.
- FELMAN, Shoshana. « De Sophocle à Japrisot (via Freud), ou pourquoi le policier ? », *Littérature : Le roman policier*, 49, 1983.
- GIRARD, Gaïd. « Dans « la vallée de l'étrange » : des robots et des hommes, dans trois films de SF américains des années 1970 (*THX1138, Westworld, Futureworld*) ». CHASSAY, Jean-François, et Isabelle BOOF-VERMESSE. *Otrante n° 438 : Mutations 2 : Homme/machine*. Editions Kimé, 2018.
- LAVAL, Christian. « Surveiller et prévenir. La nouvelle société panoptique », *Revue du MAUSS*, 40, n°2, 2012.
- LAXENAIRE, Michel. « Croyance et psychologie des foules ». *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, 39, n°2, 2007.
- LEFAIT, Sébastien. « "It's not a technological problem we have, it's a human one" : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée ». DESPRES, Elaine, et Hélène MACHINAL, *Otrante : L'imaginaire en séries I*. 42. Editions Kimé, 2017.
- MACHINAL, Hélène. « Résistance de l'humain dans *Cloud Atlas* de David Mitchell et *Never Let Me Go* de Kazuo Ishiguro ». *L'Atelier : Le Personnage en jeu*, 2, n°1, 2010.
- MANN, Steve, *et. al.* « Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments », *Surveillance & Society*, 1, n°3, 2002.
- MELLIER, Denis. « D'une manière l'autre de faire des mondes : science-fiction et

savoirs de la fiction », *ReS Futurae*, 2, 2013.

- MITTELL, Jason. « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *The Velvet Light Trap*, 58, 2006.

Articles et chapitres d'ouvrages en ligne

- GILLOT, Pascale. « Chapitre premier. La conception cartésienne de l'esprit. Du dualisme à la "neuropsychologie" ». *L'Esprit, figures classiques et contemporaines*. CNRS Éditions, 2007, pp. 25-58. Consulté le 31 mars 2019. <http://books.openedition.org/editions-cnrs/7358>
- HOQUET, Thierry. « Pour un service d'augmentation de l'humain », *VillaGillet*. Consulté le 20 mars 2019. http://archives.villagillet.net/fileadmin/Contenus_site/Tickets/Evenement/TEXTES/HOQUET.pdf
- MACHINAL, Hélène. « L'épisode "San Junipero" de *Black Mirror* : les miroitements du post-humain », *TV/Series*, 14, 2018, mis en ligne le 31 décembre 2018, consulté le 1er février 2019. <http://journals.openedition.org/tvseries/3169>
- MACHINAL, Hélène. « Résurgence des figures mythiques et réflexion sur l'évolution individuelle et sociétale dans l'imaginaire contemporain, l'exemple de quelques séries (*Fringe, Dark Angel, Dollhouse, Continuum, Orphan Black*) ». Consulté le 1er avril 2019. https://www.academia.edu/9811828/R%C3%A9surgence_des_figures_mythiques_dans_les_s%C3%A9ries_TV_contemporaines_les_cas_du_d%C3%A9tective_et_du_savant_fou
- ROCHE, David. « "You know, when you suspect something, it's always better when it turns out to be true" : Mémoire et média dans l'épisode "The Entire History of You" (S01E03) de *Black Mirror* (2011-) », *TV/Series*, 14, 2018, mis en ligne le 31 décembre 2018, consulté le 3 février 2019. <http://journals.openedition.org/tvseries/3094>
- SAINT-AMAND, Denis. « Réflexivité ». GLINOER Anthony et Denis SAINT-AMAND, *Le Lexique socius*. Consulté le 15 juin 2019. <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/163-reflexivite>

Conférences

- GERVAIS, Bertrand. 2014. *Sommes-nous maintenant?/Is it now? Réflexions sur le contemporain et la culture de l'écran*. Conférence organisée par Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. Montréal, Université du Québec à Montréal, 23 avril 2014. Document audio. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <http://oic.uqam.ca/fr/conferences/sommes-nous-maintenant-is-it-now-reflexions-sur-le-contemporain-et-la-culture-de-lecran>. Consulté le 25 mai 2019.

Œuvres de fiction (littérature)

- BRADBURY, Ray. *Fahrenheit 451*. Ballantine Books, 1953.
- CONAN-DOYLE, Arthur. Canon holmésien, 1891-1927.
- HUXLEY, Aldous. *Brave New World*. Chatto & Windus, 1932.
- ISHIGURO, Kazuo. *Never Let Me Go*. Faber and Faber, 2005.
- MITCHELL, David. *Cloud Atlas*. Sceptre, 2004.
- ORWELL, George. *Nineteen Eighty-Four*. Secker & Warburg, 1949.
- SHELLEY, Mary. *Frankenstein; or, the Modern Prometheus*. Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 1818.
- STEVENSON, R. L.. *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*. Longmans, Green & Co., 1886.
- WELLS, H. G.. *The Island of Doctor Moreau*. Heinemann, 1896.
- WELLS, H. G.. *War of the Worlds*. Heinemann, 1898.

Films et séries télévisées

- BROOKER, Charlie, Annabel JONES, créateurs. *Black Mirror*. Channel 4 (2011-2014) et Netflix (2014 – en cours).
- HITCHCOCK, Alfred. *Rear Window*. Paramount Pictures, 1954.
- KOCHAVI, Mati. *Dark Net*. Showtime (2016 – 2017).
- LUCAS, George. *THX 1138*. American Zoetrope, 1971.
- NOLAN, Jonathan, et Lisa JOY, créateurs. *Westworld*. HBO (2016 – en cours).
- RODDENBERRY, Gene. *Star Trek: The Original Series*. Paramount Televisions (1966

- 1969).
- SLADE, David, réalisateur, et BROOKER, Charlie, scénariste. *Black Mirror: Bandersnatch*. Netflix, 2018.
- THE WACHOWSKIS, *The Matrix*. Warner Bros., 1999.
- WHEDON, Joss. *Buffy the Vampire Slayer*. 20th Television (1997 – 2003).

Peintures et dessins

- HOLBEIN, Hans. *Les Ambassadeurs*. 1533, National Gallery, Londres.
- ROCKWELL, Norman, « Triple Self-Portrait ». *The Saturday Evening Post*, 13 février 1960.
- WILLIAMS, Richard A., « Untitled (Alfred E. Neuman SelfPortrait) ». *Mad Art*, 2002.

Jeux vidéo

- *Call of Duty*. Infinity Ward *et. al.*, 2003 – en cours.
- *Star Citizen*. Cloud Imperium Games, 2012.

Articles de magazines et journaux

- BROWN, Mike. « Samsung Invents "Black Mirror" Contact Lenses That Live-Stream Your Life ». *Inverse*, publié le 7 avril 2016, consulté le 13 juillet 2019. <https://www.inverse.com/article/13950-samsung-invents-black-mirror-contact-lenses-that-live-stream-your-life>
- CROQUET, Pauline. « En Chine, un système de notation des citoyens encore flou mais aux ébauches effrayantes ». *Le Monde*, publié le 28 décembre 2018, consulté le 5 juin 2019. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/12/28/en-chine-un-systeme-de-notation-des-citoyens-encore-flou-mais-aux-ebauches-effrayantes_5403357_4408996.html
- La Rédaction. « Uber se décide enfin à virer les clients les plus mal notés ». *Détours*, publié le 4 juin 2019, consulté le 5 juin 2019. <https://detours.canal.fr/uber-se-decide-enfin-a-virer-clients-plus-mal-notes>

- NDAHIRO, Kennedy. « Dehumanisation: How Tutsis were reduced to cockroaches, snakes to be killed ». *NewTimes*, publié le 13 mars 2014, consulté le 31 mars 2019. <https://www.newtimes.co.rw/section/read/73836>

Dictionnaires et encyclopédies en ligne

- QUENTIN-MAURER, Nicole. « MORALITÉ, genre littéraire », *Encyclopædia Universalis*. Consulté le 16 mai 2019. <http://www.universalis.fr/encyclopedie/moralite-genre-litteraire/>
- « Définition de clone », *Larousse.fr*, consulté le 31 mars 2019. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/clone/16637>
- « Définition statistique de la biotechnologie (mise à jour en 2005) », *OECD.org/fr*. Consulté le 31 mars 2019. <http://www.oecd.org/fr/sti/tech-emergentes/definitionstatistiquedelabiotechnologiemiseajouren2005.htm>
- « FPS ». *Futura Sciences*. Consulté le 10 mai 2019. <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/jeux-video-fps-4555/>
- « La réalité augmentée ». *Futura Sciences*. Consulté le 10 mai 2019. <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/realite-augmentee-realite-augmentee-3963/>
- « Lexique du jeu vidéo : PNJ ». *GameArt*. Consulté le 13 mai 2019. <http://www.gameart.eu/publi/dossiers/lexique/pnj.html>
- « Mise en abyme ». *Etudes Littéraires.com*. Consulté le 6 juin 2019. <https://www.etudes-litteraires.com/figures-de-style/mise-en-abyme.php>
- « MMORPG ». *Wiktionary.org*. Modifié le 19 février 2019, consulté le 6 avril 2019. <https://fr.wiktionary.org/wiki/MMORPG>
- « Mythologie ». *Encyclopaedia Universalis*. Consulté le 23 mai 2019. <https://www.universalis.fr/dictionnaire/mythologie/>
- « Satire ». *LiteraryDevices.net*. Consulté le 2 juillet 2019. <https://literarydevices.net/satire/>
- « Subreddit ». *Technopedia.com*. Consulté le 7 juin 2019. <https://www.techopedia.com/definition/31607/subreddit>
- « Suspension of Disbelief ». *Phrases.org*. Consulté le 13 juin 2019.

<https://www.phrases.org.uk/meanings/suspension-of-disbelief.html>

- « Technocratie ». *Encyclopædia Universalis*. Consulté le 13 mai 2019. <http://www.universalis.fr/encyclopedie/technocratie/>
- « Transhumanisme ». *Futura Sciences*. Consulté le 18 juillet 2019. <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/technologie-transhumanisme-16985/>

Sites et pages web

- « r/blackmirror ». *Reddit*. Consulté le 7 juin 2019. <https://www.reddit.com/r/blackmirror/>

Interviews

- « Creator Charlie Brooker Explains... | Black Mirror: White Christmas ». *Channel 4*. Publiée le 16 décembre 2014, consultée le 9 avril 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=U2YPxSDIoPE>