

## Désordres établis

Sylvain David

Number 68, Spring 2017

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/85385ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

L'Inconvénient

ISSN

1492-1197 (print)

2369-2359 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

David, S. (2017). Review of [Désordres établis]. *L'Inconvénient*, (68), 56–58.

# DÉSORDRES ÉTABLIS

*Sylvain David*

« The Waldo Moment », un épisode de *Black Mirror* diffusé en 2013, s'est avéré étrangement prémonitoire. Un personnage d'animation, vedette d'une émission de télé-réalité, connaît un certain succès en se moquant des politiciens locaux. Pour pousser la farce encore plus loin, les producteurs décident de l'inscrire comme candidat indépendant à un scrutin partiel. Contre toute attente, cette figure grotesque, qui ne fait qu'insulter ses adversaires, éveille l'enthousiasme des électeurs déçus de la politique traditionnelle. La série *3 %*, produite en 2016, paraît tout aussi d'actualité. Dans le « processus » voué à former la future élite de la communauté, ceux qui réussissent le mieux sont ceux qui se distinguent moins par leur force ou leur intelligence que par leur capacité à ignorer les règles du jeu, à retourner chaque situation à leur avantage. Si la culture est, comme le veut le cliché, l'expression d'une époque, la nôtre paraît particulièrement mal en point.

•

*Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-) est un équivalent contemporain de *Twilight Zone*. Cette production britannique repose sur des vignettes indépendantes qui, à l'instar du genre de la nouvelle, brillent par leur efficacité narrative et un sens aigu de la chute. L'épisode initial met en scène une situation impossible : les ravisseurs d'un membre de la famille royale, une jeune princesse particulièrement appréciée du public,

exigent, en contrepartie de sa libération, que le premier ministre s'accouple en direct, à la télé, avec un cochon. La gestion de crise qui s'ensuit tient compte davantage des cotes de popularité que des questions d'éthique. La séquence suivante, située dans un avenir peu inspirant, suit les affres d'une jeune chanteuse qui cherche à s'emanciper de sa condition laborieuse en s'inscrivant à un concours télévisé : le cynisme du jury et les encouragements intéressés du public la poussent à développer une autre facette de son talent que ce qui était initialement prévu. Le troisième épisode dépeint le calvaire que peut devenir une dispute conjugale dans un univers où, la technologie aidant, chacun se voit doté d'une mémoire – et donc d'une rancœur – absolue.

La série a pour fil conducteur les technologies numériques, ou plutôt les effets pervers qui découlent de leur usage au quotidien. Le titre *Black Mirror* revêt ainsi une double signification : il évoque, d'une part, le reflet ténébreux qu'offre la fiction de certains comportements actuels ; il renvoie, de l'autre, aux écrans (sombres et luisants lorsque éteints) des dispositifs électroniques régissant l'existence des protagonistes. Bien que l'émission tire sa prémisse des codes de la science-fiction, sa grande qualité réside dans le fait qu'elle met l'accent non pas sur la machine mais sur son usager, qu'elle souligne l'aspect humain des situations : (re)construction de l'identité, quête de popularité, peur de l'exclusion, voyeurisme, sentiment

d'impunité, manipulation, mesquinerie, dépendance. L'effet de parabole ou de conte philosophique est parfois souligné un peu lourdement, mais l'ensemble demeure suffisamment rythmé pour accrocher chaque fois le téléspectateur, tout en le poussant à la réflexion.

L'aspect le plus original (et le plus efficace) de *Black Mirror* se trouve dans l'incarnation, c'est-à-dire la transposition dans la réalité, de phénomènes jusque-là cantonnés dans l'univers virtuel. Des personnages se *likent* ou non en direct, à la suite d'interactions concrètes, bénéficiant ainsi d'un aperçu immédiat de leur valeur sociale et de la qualité de leur prestation. D'autres ont le malheur d'être « bloqués » par leurs semblables : ils sont alors condamnés à évoluer au sein d'une foule de silhouettes floues aux marmonnements incompréhensibles. Le *timeline* mental qui régit la consultation d'une mémoire augmentée ne va pas sans rappeler l'interface d'une plateforme comme Facebook. Le clonage d'un individu récemment décédé à partir des traces de sa personnalité laissées sur les réseaux sociaux illustre, dans la reprise de contact malaisée qui s'ensuit avec son ancien entourage, l'image de soi imparfaite projetée sur la Toile. Si le propre d'une œuvre engagée est de dévoiler une situation problématique dans le but de favoriser une prise de conscience chez le lecteur/spectateur, cette série remplit pleinement son mandat.

Les deux premières saisons, produites par Channel 4, se distinguent en

outre par leur minimalisme inventif. La plupart des épisodes se situent dans un univers à peu près semblable au nôtre, où la rupture induite par l'étrangeté se fait d'autant plus sentir. À cet égard, une scène de « White Bear » s'avère particulièrement troublante. On y voit une jeune femme, égarée dans une banlieue pavillonnaire, qui se fait traquer par un chasseur à l'allure aristocratique (Rolls Royce, tenue de *gentleman farmer*), affublé cependant d'un masque de *luchador* mexicain, alors qu'une foule impassible filme l'éventuelle mise à mort à l'aide de téléphones portables. Le surréalisme ordinaire de telles images évoque certains tableaux de Magritte (les inquiétants hommes à chapeau melon) ou une bande dessinée comme *Philémon*. La troisième saison, commanditée par Netflix, bénéficie de moyens techniques plus importants, mais ne réussit pas toujours à reproduire cette atmosphère singulière. La série, non sans paradoxe, en vient à succomber au spectaculaire que pourtant elle dénonce.

•

La série *3 %* (Pedro Aguilera, 2016-) marque une autre incursion de Netflix dans la production internationale. Cette série brésilienne, aux dialogues en portugais, a pour cadre une société hautement inégalitaire. Les images initiales montrent une cité défavorisée, quelque part en Amazonie subéquatoriale, où règne une certaine agitation : tous ceux qui ont atteint la vingtaine dans l'année convergent vers un sentier abrupt, creusé à même le flanc d'une montagne, en direction d'un imposant bâtiment moderne juché au sommet. Ils s'y soumettront, comme le veut une tradition séculaire, à une série d'épreuves éliminatoires visant à évaluer leurs capacités intellectuelles ainsi que leur personnalité. La crème de la cohorte – qui connaîtra, comme le suggère le titre de la série, un taux d'élimination de 97 % – aura droit à une existence privilégiée loin du continent, en un lieu mystérieux nommé Maralto (ou « *offshore* », selon les sous-titres anglophones, ce qui renvoie de manière pertinente aux sites délocalisés dont fait usage la finance



internationale pour la fuite de capitaux et la constitution de paradis fiscaux).

Une telle intrigue, malgré ses bonnes intentions, n'est pas particulièrement neuve. On y trouve notamment des échos de la suite romanesque et cinématographique *The Hunger Games*, qui a connu un succès planétaire. Sans grande surprise, l'intrigue mise d'emblée sur un personnage féminin fort, doté à la fois de la ténacité requise pour surmonter le rite initiatique des 3 % et du sens de la justice nécessaire au possible renversement du système qui en tire sa légitimité. D'autres éléments de l'histoire s'avèrent par contre plus captivants. Plusieurs concurrents ont des motivations cachées (personnelles ou politiques). Certains paraissent inscrits sous une identité d'emprunt. Une organisation résistante, la « Cause », n'agit pas toujours en accord avec la noblesse de son idéal. Même le maître de cérémonie, au prénom biblique d'Ezequiel, comporte une part d'ambiguïté : sa propension à privilégier les roublards au sein du « processus » éveille la méfiance de ses collègues ainsi que celle des membres du conseil de Maralto, qui suivent la situation à distance.

En dépit du caractère parfois convenu de son intrigue, *3 %* a le mérite de proposer une parabole dystopique du point de vue d'une société – l'Amérique latine d'aujourd'hui – elle-même

victime d'une fracture sociale profonde. Dans la série, la pauvreté n'est pas uniquement économique, mais également intellectuelle : un prêcheur illuminé entretient des croyances syncrétiques qui assurent la docilité de la populace. Les images de la misère ne sont pourtant pas tristes : elles s'avèrent au contraire bigarrées d'une multitude de textures et de couleurs (vêtements et coiffures des protagonistes, ruines savamment mises en valeur) en un « postextotisme » qui peut rappeler l'univers d'Antoine Volodine. Les candidats ne paraissent pas tous inquiets de leur destinée : la suffisance de certains, issus de lignées ayant systématiquement triomphé du « processus », confirme la réalité des privilèges héréditaires et des structures oligarchiques. Le complexe où a lieu la sélection n'a rien de la caserne ou du gymnase, mais évoque plutôt l'architecture aux lignes fluides de la capitale, Brasília, le siège du pouvoir. De manière plus générale, la falaise qui isole le bâtiment du reste de la ville, coincee au fond d'une vallée, illustre l'ampleur des inégalités en jeu. Alors que *Black Mirror* dénonce l'abrutissement de la classe moyenne, *3 %* déplore tout simplement son inexistence.

Un soupçon survient toutefois après la découverte d'une web-série du même nom (et du même auteur) conçue en 2011, qui a servi de canevas



à la production de Netflix. Si la base de l'intrigue demeure la même, la facture visuelle est radicalement différente. Dans l'original, les images sont chargées de grisaille, le décor relève d'une esthétique postindustrielle, l'ambiance se fait paramilitaire. On se trouve, en quelque sorte, dans un imaginaire à la Orwell ou, pour le dire plus clairement, face aux clichés usuels de la représentation négative d'un futur proche. Le téléspectateur ne peut dès lors s'empêcher de penser que l'apparente couleur locale a été ajoutée *par après*, lors du *remake* ou de la réinvention de la série, en vue de la réception par un public international. L'authenticité, dans une telle perspective, fait figure de pacotille : c'est bien involontairement que *3 %* indique, par cette apparente soumission aux diktats de la mondialisation, où se situe aujourd'hui le vrai pouvoir.

•

La question du destinataire implique d'une télésérie peut paraître anodine. Elle est pourtant le symptôme d'un paradoxe plus vaste. Une scène révélatrice de *Black Mirror* montre un opposant à la société médiatique qui réussit à détourner un canal de diffusion privilégié pour communiquer son message militant. Plutôt que de le réprimer, comme le personnage s'y attendait, les responsables de la programmation, prenant acte de l'enthousiasme du public pour ce moment de vérité, lui offrent au contraire sa propre émission, où il pourra continuer de vitupérer à sa guise. Le propos, ironique, est certes pertinent, mais n'est-ce pas précisément ce que fait une plateforme de grande diffusion comme Netflix avec cette série britannique, qui constitue une critique

de la culture de l'écran ? Dans un même ordre d'idées, *3 %* dénonce un processus, souvent injuste, de sélection des *happy few* invités à rayonner dans un ailleur idyllique. Or, ne peut-on pas y voir un rappel implicite de la dynamique de sélection sévère qui détermine les rares réalisations culturelles non américaines à avoir droit à une distribution internationale ?

L'idée d'un médium qui s'en prend à lui-même, qui s'interroge sur l'influence qu'il peut exercer, n'est évidemment pas nouvelle. Le roman, de *Don Quichotte* à *Madame Bovary*, met en garde contre les mauvaises lectures et les illusions qui en découlent. La culture de masse, du pop art au punk rock, se montre à son tour capable de saper ses propres codes tout en se dotant d'une dimension critique, d'un contenu non consensuel. L'interrogation revient avec une certaine acuité dans le paysage télévisuel contemporain, dans la mesure où plusieurs séries récentes adoptent une perspective qui se veut contre-culturelle, prétendant dénoncer ce à quoi elles participent. C'est le cas, manifestement, de *Black Mirror* et de *3 %*, qui s'en prennent respectivement à des hégémonies médiatiques et sociales. C'est le cas également, à bien y penser, de *Mr. Robot* et de *Sense8* (dont il a déjà été question dans cette chronique<sup>1</sup>), qui dénoncent elles aussi des entités occultes, aussi omnipotentes que floues. S'agit-il de l'infiltration progressive d'une certaine différence (intellectuelle, sociale, sexuelle, existentielle) au sein de la culture *mainstream* ? Ou tout simplement – et plus banalement – d'une forme de récupération ?

Si l'hypothèse d'une réappropriation systématique, concertée, de voix oppositionnelles par un supposé « système » relève des théories du complot et d'une forme de pensée populiste, il convient de ne pas perdre de vue que l'économie de marché dans son ensemble repose sur le principe d'une réponse à des besoins. D'où la mise en garde fort pertinente formulée par Luc Boltanski et Ève Chiapello dans *Le nouvel esprit du capitalisme* : « La marchandisation est le processus le plus simple par lequel le capitalisme peut reconnaître la validité d'une critique et la faire sienne en l'intégrant aux dispositifs qui

lui sont propres : les hommes d'entreprise, entendant la demande exprimée par la critique, cherchent à créer des produits et des services qui la satisferont et qu'ils pourront vendre. » L'exemple le plus patent de cette réification de la sédition réside dans le commerce des masques de Guy Fawkes, popularisés par le groupe Anonymous et arborés depuis par nombre de manifestants occidentaux. On peut trouver ces accessoires dans toutes les grandes chaînes, dont Walmart et Amazon. Leur vente génère des droits pour le conglomerat Warner Bros / Time Warner, producteur du film *V for Vendetta* (lui-même inspiré d'un roman graphique d'Alan Moore), à l'origine du concept.

Il ne s'agit pas ici de vanter une impossible pureté ou indépendance culturelle et artistique, mais bien de se demander en quoi des conditions de production « commerciales » influencent la portée de séries potentiellement subversives comme *Black Mirror* ou *3 %*. Jean-Paul Sartre a distingué fameusement la figure du « révolutionnaire », qui souhaite renverser l'ordre établi, de celle du simple « révolté », qui se convainc, pensée critique à l'appui, « qu'on peut dépouiller le bourgeois en soi-même par une simple discipline intérieure » tout en menant l'existence la plus normée qui soit. Pareille dichotomie, transposée aux pratiques télévisuelles contemporaines, met en garde contre l'illusoire « noblesse de sentiments » que peut conférer l'anarchie à la sauce Netflix. Si la *tabula rasa* du système demeure chimérique et improbable, le mélange paradoxal d'apathie cynique et d'indignation isolée induit par un marathon de visionnement n'est guère mieux. En ce sens, une production comme *Black Mirror*, qui réussit à susciter un réel malaise par rapport au médium où elle s'énonce, demeure une réussite. La série *3 %*, par contre, qui reconduit des idées reçues de la rébellion sous une forme faussement exotique, ne fait qu'alimenter un créneau culturel spécialisé : celui de l'agitation convenue, de la contestation intégrée. ■

1. « Altermédiatisations », *L'Inconvénient*, n° 66, automne 2016, p. 59-61.