

*Watching nostalgia. An analysis of nostalgic television fiction and its reception* de Stefanie Armbruster

Marta Boni

---

Number 266, Fall 2018

Le temps du rétro

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/89859ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this review

Boni, M. (2018). Review of [*Watching nostalgia. An analysis of nostalgic television fiction and its reception* de Stefanie Armbruster]. *Spirale*, (266), 29–32.

# RÉTRO TÉLÉ. NOSTALGIE ET PLAISIR DE LA RÉACTIVATION

Par Marta Boni

## WATCHING NOSTALGIA. AN ANALYSIS OF NOSTALGIC TELEVISION FICTION AND ITS RECEPTION

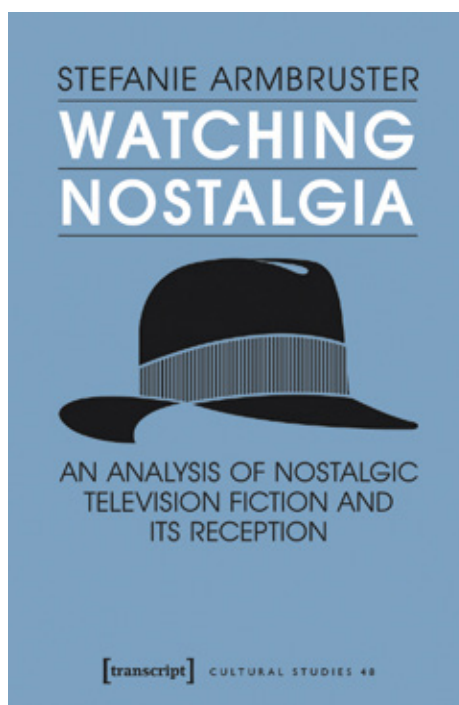
de Stefanie Armbruster

transcript Verlag, 2016, 436 p.

La télévision a toujours été un creuset de mélanges intertextuels : elle construit des récits éclectiques qui jouent avec les différents genres et les vastes archives de son histoire. Aujourd'hui, dans un panorama plus que saturé, on assiste à un retour en force des récits et des représentations à l'écran de technologies « du passé » qui, loin d'être révolues, se trouvent sans cesse réactivées, offertes pour une redécouverte à la lumière de la maîtrise technologique que l'on possède aujourd'hui. Les études de marketing affirment même qu'un tel « *blast from the past* » serait un moteur encourageant les consommateurs à acheter davantage. Un véritable plaisir du rétro émerge, consistant, pour les créateurs, à puiser dans les répertoires de la culture populaire et à développer des formes variées de recyclage. Cette rétro-mania peut être comprise à travers le concept de nostalgie, qui se manifeste à la fois comme marqueur stylistique et comme geste de réactivation d'une mémoire individuelle et collective.

### Conservatrice, la nostalgie ?

Le livre de Stefanie Armbruster, *Watching Nostalgia*, nous encourage à investiguer du côté du lien entre textes et spectateurs. L'ouvrage, organisé en neuf chapitres, propose d'entrée de jeu une analyse théorique de la nostalgie, qui part de son acception large et pré-médiatique, traditionnellement considérée, suivant son utilis-



tion dans le romantisme, comme une pathologie, ou quelque chose d'assimilé à une émotion négative. Autrement associée au « mal du pays » ou au « *regret mélancolique d'une chose révolue ou d'une chose qu'on n'a pas connue* », la nostalgie pourrait être aujourd'hui considérée, en partie du moins, comme un sentiment foncièrement conservateur, basé sur un désir de retrouver un monde encore non altéré par les transformations récentes, notamment par la vitesse des changements technologiques, sociologiques ou civils. C'est en ce sens que l'historien Christopher Lasch analysait les réponses à la révolution culturelle des années 1960, ou que Wolfgang Schivelbusch affirmait que, dans le monde industriel, les produits

de consommation étant constamment remplacés par de nouveaux, les êtres humains se réfugient dans la nostalgie. Mais est-ce vraiment une fuite, une douleur, qui génère le plaisir contemporain du rétro ? Selon Armbruster, la nostalgie peut devenir un plaisir très attractif, capable de contribuer à la construction d'une identité à la fois personnelle et collective.

### La création d'un espace partagé

Si l'idée de la nostalgie à l'égard d'un passé *irretrievable* (Pam Cook) met l'accent sur la douleur d'un retour impossible ou implique un éthos conservateur, la nostalgie est aussi la source de sensations agréables. S'appuyant sur les sciences cognitives, Armbruster

définit la nostalgie comme une émotion et un *mood* qui peut être étudié de manière empirique. Ainsi, l'auteure effectue un travail d'enquête (*focus groups* ou questionnaires) centré sur les réactions d'un échantillon de spectateurs allemands et espagnols âgés de 25 à 35 ans et de 55 à 65 ans, qu'elle associe à une analyse textuelle exposant les éléments pouvant potentiellement produire un sentiment de nostalgie dans les séries *Knight Rider*, *The Avengers*, *Mad Men* et *The Borgias*. Notons d'emblée un certain manque de pertinence, surtout en ce qui concerne le *period drama* *The Borgias* : pouvons-nous parler de nostalgie dans ce cas où la période mise en scène est très éloignée ?

L'auteure affirme que la télévision classique, plus que d'autres médias, favoriserait une relation nostalgique au temps, en vertu d'une persistance de ses programmes. Selon Derek Kompare, la télévision est le lieu où se construit la mémoire d'un pays : « *some of [...] [the] country's most prominent collective memories of the last 50 years have centered on television.* » Héritage commun, la télévision permet de créer un sentiment de communauté, et la nostalgie qui en émane renforcerait un lien émotionnel basé sur le partage d'un imaginaire. Les séries sélectionnées permettent ainsi à Armbruster de proposer une idée de territoire dans lequel le passé personnel de l'individu face à son poste de télévision, avec ses propres souvenirs, se mêle au passé collectif d'une génération de spectateurs, via les souvenirs de récits et d'atmosphères partagées.

### La nostalgie se construit dans une interaction

Ce qui déclencherait potentiellement la nostalgie est ce que l'auteure définit comme le « genre » de l'expérience : « rediffusions », « *remakes* », « *period dramas* ». Il s'agit là de catégories qui, une fois identifiées et choisies par les spectateurs, mettent en place un certain *mood setting*. L'étude de réception permet de comprendre que l'objet de la nostalgie se constitue à travers l'interaction de plusieurs éléments : 1) la sensation de pouvoir améliorer un passé perçu comme tel 2) la grande pertinence des thèmes et des sujets pour le spectateur 3) la référence au monde personnel du spectateur 4) le caractère irréparable du passé représenté 5) le passé vu positivement en rétrospective 6) le contexte d'appréciation positif pendant le visionnement.

Les cinq premiers points, thématiques, pourraient s'appliquer aussi à d'autres domaines que le télévisuel, puisqu'ils gardent en leur centre le rôle puissant des techniques audiovisuelles dans l'évocation d'un environnement, avec ses détails, ainsi que dans la création d'un style particulier qui rend hommage à des techniques du passé. Aussi, il

est intéressant de remarquer que le sixième point, concernant le contexte, fait émerger l'approche pragmatique d'Armbruster, qui tient compte à la fois de la dimension textuelle et narrative des séries et de leur place dans la programmation d'une chaîne, dans la saison télévisuelle, et des usages des spectateurs. Mais il est également nécessaire de souligner que les programmes sont désormais de moins en moins liés à leur place dans la grille. L'ouvrage étant tiré d'une thèse écrite en 2013, il est dépourvu d'une réflexion portant sur l'activité de visionnage sur les plateformes en ligne (de Pirate Bay à YouTube, en passant par Hulu et Netflix), sur lesquelles au lieu de « recevoir » un flux de programmes, les spectateurs se tournent vers certaines émissions du passé via des catalogues foisonnants. Dans ce cas, la nostalgie n'est pas subie ou absorbée, comme pour les « *reruns* », mais elle est voulue et recherchée. À côté de grandes séries et d'une énorme productivité télévisuelle, les spectateurs aiment parfois revenir vers des séries moins complexes sur le plan narratif ou thématique, comme les sitcoms ou les *teen dramas*, qui leur rappellent leur jeunesse. C'est ce que les grands groupes comme Netflix et Hulu ont compris : la programmation « nostalgique » fonctionne, selon Lisa Holme, vice-présidente des acquisitions du contenu chez Hulu, comme du « *comfort food* », facile à consommer, avec un engagement limité et une bonne dose d'indulgence. La relation au temps, pour les spectateurs, n'en est pourtant pas amoindrie, au contraire. L'accessibilité au répertoire du passé récent renforce un sentiment d'appartenance chez ceux et celles qui l'ont vécu, et nourrit l'intérêt et la curiosité pour les récits et les décors de l'époque chez les plus jeunes, comme les milléniaux ayant récemment découvert *Friends* grâce à sa mise à disposition sur Netflix au début de l'année 2015. Soulignons que, dans ce cas, la découverte a été parfois problématique, notamment en termes, des réactions à ce que les plus jeunes ont perçu comme des représentations sexistes, racistes ou homophobes. L'ouvrage d'Armbruster n'aborde pas les manifestations les plus récentes de la rétro-télévision dans laquelle un passé bien plus récent, justement, celui qui précède l'arrivée du numérique, est mis de l'avant. Aujourd'hui, les années 1980 et 1990 – qui sont aussi le créneau dans lequel la télévision s'est définie telle qu'elle est aujourd'hui – font l'objet d'une reprise qui passe par deux chemins principaux : 1) le *reboot* ou la résurrection de séries marquantes ou de films (*Twin Peaks*, *X-Files*, *Roseanne*) 2) le choix de cette période comme arrière-plan pour la création de nouvelles histoires, plus ou moins liées de manière intertextuelle à d'autres œuvres cultes, notamment dans le cas des *Netflix Originals* (*Stranger Things*, *The End of The F\*\*\*ing World*, *Everything Sucks* !).





### Style nostalgique

Milieu des années 1980. Une nuit d'Halloween, trois garçons se baladent dans un petit village des États-Unis, habillés comme les protagonistes du film *Ghost Busters* (Reitman 1984), mais le *trick or treat* se transforme rapidement en moment de terreur : le plus sensible des trois, Will, assiste à des visions horribles où figure un être surnaturel qui menace sa petite ville de banlieue. Couleurs, mise en scène, musique, graphisme du générique, technologies renvoyant aux années 1980 (le walkie-talkie, les jeux d'arcade, les cassettes audio et le *walkman*, les BMX, le téléviseur) : la série *Stranger Things* (Netflix, 2016-) est truffée de références qui évoquent à la fois le cinéma de Spielberg, les romans de Stephen King et la télévision familiale des années 1980-1990. Si Umberto Eco avait déjà analysé, en 1984, le moment de la nuit d'Halloween représenté dans *E.T.* (Spielberg, 1982), dans lequel le petit extraterrestre abandonné des siens croisait des enfants habillés en personnages de *Star Wars* lui rappelant sa planète, le décrivant comme un exemple de l'art de l'intertextualité et de la reprise typique des médias postmodernes, il

est clair que la télévision d'aujourd'hui ne produit pas seulement des clins d'œil ou des citations, mais qu'elle élève le plaisir du rétro au rang de moteur de la production de récits. Si *Watching Nostalgia* a le mérite d'approfondir quelques mécanismes de la réception spectatorielle et de réévaluer la nostalgie comme une émotion productive, le corpus de séries choisi n'historicise pas suffisamment le phénomène : les nouvelles productions des services de *streaming* comme Netflix nous poussent à creuser davantage la relation entre la mémoire typique du média, les nouvelles incarnations nostalgiques et, peut-être, le glissement de fonction qui s'opère entre un regard mélancolique vers le passé et un emploi du passé récent comme territoire exotique facilement exploitable.

### Tourisme culturel et rachat du passé

Les milléniaux exposés au récit de *Everything Sucks!* (Netflix, 2017) n'ont sûrement pas connu les couloirs d'école et les bals de finissants de l'année 1997. Ils ont probablement (mais pas nécessairement) eu l'occasion de visionner des séries de l'époque

(*My So-Called Life*, *Buffy*...) et de se bricoler, peut-être grâce à des passeurs plus âgés fascinés par la possibilité d'habiter à nouveau un monde connu, un imaginaire composé de bribes célébrées comme *cultes*. Survenant à un moment où les plateformes rendent disponibles des séries anciennes ou en proposent des *revivals*, ces nouvelles séries sont en effet conçues pour fonctionner même en l'absence d'un tel imaginaire, mais avec la certitude de stimuler une curiosité pour un monde adjacent similaire à celle du touriste. Tout en étant racontés de manière universelle (sur le mode du récit classique mettant au centre un anti-héros ou un groupe d'anti-héros, ici des *nerds* en période scolaire), ces récits capitalisent sur l'attrait d'une époque « proche » mais déjà révolue, dans un environnement minutieusement reconstruit.

## IL EST CLAIR QUE LA TÉLÉVISION D'AUJOURD'HUI NE PRODUIT PAS SEULEMENT DES CLINS D'ŒIL OU DES CITATIONS, MAIS QU'ELLE ÉLÈVE LE PLAISIR DU RÉTRO AU RANG DE MOTEUR DE LA PRODUCTION DE RÉCITS.

La représentation du média télévisuel ou cinématographique y est offerte sous la forme d'hommages à des technologies relevant du passé : la vidéo ou l'analogique se retrouvent au centre de l'oeuvre, répondant ainsi à la curiosité de consommateurs qui accèdent à la télévision à partir d'une plateforme numérique et qui n'ont jamais connu d'autres dispositifs et supports. Pensons à la séquence dans laquelle le jeune protagoniste, Luke, veut séduire son amie Kate dans *Everything Sucks !* : il lui prépare une vidéo qui passera à la chaîne de télévision du lycée et qui imite les principaux vidéoclips des années 1990. Le plaisir du rétro investit le style de l'image et les marqueurs médiatiques qui lui correspondent (VHS et autres.). Dans *Everything Sucks !*, le retour au passé est aussi vécu comme une possibilité de rachat et de réparation sur le plan des représentations pour ces personnages de *nerds*, fréquents dans les séries de l'époque. En effet, les adolescents habitant

le village de Boring, Oregon, sont représentés avec davantage de diversité et d'agentivité, notamment en termes de sexualité, que dans les clichés courants sur les années 1990. Dans l'épisode final, on assiste au triomphe d'une relation queer que les réseaux télévisuels de l'époque n'auraient certainement pas accepté de montrer : la jeune Kate Messner, qui jusqu'alors ne savait pas exprimer son attirance pour les femmes, arrive enfin à embrasser une copine plus âgée, Emaline Addario. La série propose ici la possibilité de réécrire les clichés et les stéréotypes en leur donnant un futur impensable auparavant et, pour cette raison, offre aux fans de nouvelles représentations potentiellement capables de soutenir des phénomènes de reconnaissance, de créativité (comme le prouvent les nombreuses *fan fictions*) et, éventuellement, d'activisme. Comme le souligne le site Autostraddle, ce parcours de « sortie du placard » est entamé grâce à la possibilité pour Kate de voir une situation qu'elle ne pensait pas possible, lorsqu'un soir elle aperçoit un couple lesbien dans un bar : « *And then, tonight I looked at these people, and I thought maybe there's a future where I don't have to be a freak. Maybe I can be who I am and that's okay.* » Accueillant ce type de représentation très contemporain (même s'il reste encore plutôt rare à la télévision aujourd'hui) au sein d'une série qui situe son espace diégétique et ses références dans le passé, le court-circuit nostalgique apparaît productif. Il s'agit là moins d'une « *critical intertextuality* » (Jonathan Gray) basée sur l'ironie (aussi très importante dans la culture du rétro, selon Elizabeth Guffey), que du besoin de retourner à un espace connu, ou présenté comme appartenant à un passé révolu, et d'y apporter des changements. Le récit sériel télévisuel encourage donc une relation nostalgique à un passé conçu comme encyclopédie réactivable. La nostalgie se fonde sur l'exotisme d'un monde à peine éloigné, dans le rétroviseur, mais appartenant inéluctablement au passé. Tout en demeurant en quelque sorte la manifestation d'un regret mélancolique puissant, elle est aussi une forme de curiosité technophile qu'éprouvent les spectateurs contemporains pour des mondes atteignables en un clic, choisis parmi une panoplie de programmes tout aussi accessibles, et ce, au bénéfice d'au moins deux couches générationnelles réunies. Et si, comme l'écrivait David Lowenthal dans *The Past Is a Foreign Country* (1986), « *the past we depend on to make sense of the present [...] stems mainly from our own few years of experience* », la télévision d'aujourd'hui répond au besoin de représenter, de repenser et, par-delà, de construire une expérience aussi étoffée que possible du passé récent, qui contribue peut-être à mieux lire le présent. ■

<sup>1</sup> <https://www.socialmeiatoday.com/marketing/stranger-things-proof-nostalgia-marketing-works>

<sup>2</sup> Voir aussi Cross, Gary. *Consumed Nostalgia: Memory in the Age of Fast Capitalism*. Columbia University Press, 2015.