



HAL
open science

Imaginaires de la dystopie et du posthumain dans les séries d'anticipation science-fictionnelles contemporaines (2009-2019)

Jérémy Cornec

► To cite this version:

Jérémy Cornec. Imaginaires de la dystopie et du posthumain dans les séries d'anticipation science-fictionnelles contemporaines (2009-2019). Littératures. Université de Bretagne occidentale - Brest, 2021. Français. NNT : 2021BRES0076 . tel-03683677

HAL Id: tel-03683677

<https://theses.hal.science/tel-03683677>

Submitted on 31 May 2022

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.

THESE DE DOCTORAT DE

L'UNIVERSITE
DE BRETAGNE OCCIDENTALE

ECOLE DOCTORALE N° 595

Arts, Lettres, Langues

Spécialité : Langues, littératures et civilisations anglophones, études irlandaises, américaines, études culturelles

Par

Jérémy CORNEC

Imaginaires de la dystopie et du posthumain dans les séries d'anticipation science-fictionnelles contemporaines (2009-2019)

Thèse présentée et soutenue à Brest, le 22 octobre 2021

Unité de recherche : Héritages et Constructions dans le Texte et l'Image (EA 4249)

Rapporteurs avant soutenance :

Sébastien LEFAIT – Professeur des Universités, Aix
Marseille Université

David ROCHE – Professeur des Universités, Université
Paul Valéry – Montpellier 3

Composition du Jury :

Sébastien LEFAIT - Professeur des Universités, Aix Marseille
Université / Président du jury

Elaine DESPRES – Professeure associée, Université du Québec à
Montréal

Gaïd GIRARD – Professeure émérite, Université de Bretagne
Occidentale

David ROCHE – Professeur des Universités, Université Paul Valéry,
Montpellier 3

Directrice de thèse

Hélène MACHINAL – Professeure des Universités, Université de
Bretagne Occidentale

TABLE DES MATIERES

REMERCIEMENTS	6
INTRODUCTION	8
PARTIE 1 : SÉRIALITÉ	27
CHAPITRE 1 : SCIENCE-FICTION EN SÉRIE	30
<i>A. Complexité de la science-fiction</i>	31
A.1. Évolution du genre et de l'imaginaire	31
A.2. La distanciation cognitive de Suvin	35
A.3. Vers une décodification de la science-fiction	38
A.4. Science-fiction en série	41
<i>B. Un besoin d'anticipation au XXIe siècle</i>	45
B.1. À l'origine d'une crise épistémologique	46
B.2. La place de l'humain	49
B.3. Internet, une nouvelle vision du monde	52
<i>C. Cognitive estrangement formel : le cas Black Mirror</i>	53
C.1. L'impossible anthologie	56
C.2. Vers une série interactive	59
CHAPITRE 2 : SÉRIES (TÉLÉVISÉES) COMPLEXES	63
<i>A. La structure narrative</i>	64
A.1. Enchevêtrement macroscopique / microscopique	65
A.2. L'intrigue macroscopique secondaire	69
A.3. Complexification du réseau de personnages	72
A.4. Déstructuration de la temporalité chronologique	77
<i>B. Narration complexe et implication du récepteur</i>	81
B.1. Un jeu de piste	81
B.2. La vraisemblance d'un univers fictionnel	86
B.3. Format réflexif	88
<i>C. Influence de la consommation et de la réception sur la structure</i>	90
C.1. Les contraintes de la diffusion traditionnelle	91
C.2. Netflix, Hulu, Amazon Prime, streaming : peut-on encore parler de série télévisée ?	94
C.3. Narration complexe et buzz sur internet : le nouveau baromètre du succès sériel	96

CHAPITRE 3 : EXPANSION ET TRANSMÉDIALITÉ	101
<i>A. Attachement et appartenance</i>	102
A.1. Appartenir à une communauté	102
A.2. Découverte et investissement : le spectateur devient promoteur	105
A.3. Le cas des <i>reacting videos</i>	109
A.4. Nouveaux supports de visionnage : la série, objet intime ?	111
<i>B. Transmédialité</i>	113
B.1. Les <i>wikias</i> , encyclopédies des séries	114
B.2. Applications et jeux vidéo : le consommateur devient personnage	117
B.3. <i>Delos Destination</i> : réservez votre visite	121
PARTIE 2 : HUMAIN - MACHINE	126
CHAPITRE 4 : ÉVOLUTIONS	129
<i>A. Perception de l'organique</i>	129
A.1. Limites physiques	130
A.2. Conséquences psychologiques d'une faiblesse physique	133
A.3. Mutations de l'espèce : désir eugéniste ou conséquence malheureuse	137
<i>B. Évolutions technologiques, évolutions humaines</i>	142
B.1. Cyborg en voie de disparition ?	143
B.2. L'implant exotique et cognitif	146
B.3. L'androïde	151
<i>C. Évolutions numériques fictionnelles</i>	157
C.1. L'humain téléchargé	159
C.2. Réseau social, réseau sociétal	164
C.3. Humain, data, androïde	167
CHAPITRE 5 : INTERSECTIONNALITÉ POSTHUMAINE	173
<i>A. Représentations et discriminations dans « Nosedive »</i>	174
A.1. L'idéal féminin	174
A.2. Couleur de peau, sexe, et sexualité	177
A.3. L'esthétique au service de l'homme blanc	180
<i>B. Discriminations inter-planétaires</i>	183
B.1. Discriminations en voie de disparition	183
B.2. La haine du Ceinturien	186
B.3. Construire une identité collective	189
B.4. Le cas <i>Humans</i>	191

C. <i>Years & Years : une série d'anticipation intersectionnelle ?</i>	196
C.1. Les femmes au pouvoir	197
C.2. Redéfinition de la masculinité	202
C.3. Représentations des enjeux intersectionnels	205
CHAPITRE 6 : COHABITATION DES ESPÈCES	211
A. <i>Invasion technologique</i>	212
A.1. Une question d'assistance	213
A.2. Une question de surveillance	219
A.3. Une question d'existence	226
B. <i>Sexe et sexualité posthumaine</i>	234
B.1. Nudité à l'écran	235
B.2. La machine : objet de plaisir ou partenaire de vie	239
B.3. Enfant humain-machine : le futur de l'humanité ?	244
PARTIE 3 : MONDES RÉELS, MONDES POSSIBLES	254
CHAPITRE 7 : CRÉATION D'UN UNIVERS	257
A. <i>Immersion visuelle</i>	257
A.1. Colorimétrie et science-fiction	258
A.2. L'importance du décor	263
A.3. Costumes	269
B. <i>Immersion auditive</i>	273
B.1. La bande son	274
B.2. <i>The Expanse</i> et l'invention du <i>Belter Creole</i>	278
C. <i>Mondes virtuel : créer un univers dans l'univers</i>	282
C.1. Imaginaires du virtuel : entre attentes et clichés	283
C.2. L'absence de marqueurs pour définir la virtualité et la réalité	287
C.3. Quand le virtuel et le réel ne font plus qu'un	294
CHAPITRE 8 : RÉFLÉXIVITÉ SOCIALE	301
A. <i>Religion</i>	302
A.1. Anciennes et nouvelles religions	304
A.2. Esthétique de la religion	309
A.3. Réinterprétation et recyclage	312
B. <i>La place de la science</i>	317
B.1. La science monétisée dans <i>The Expanse</i> ou la mise en danger de l'espèce humaine	318
B.2. Le savant fou ou la science folle ?	323
B.3. Science, environnement, et écologie	327

<i>C. Divertir pour asservir</i>	332
C.1. « Hot Shot » : la chance d'une vie ?	335
C.2. « White Bear » : télé-réalité, parc à thème et justice	338
C.3. <i>Years & Years</i> : quand la politique devient une télé-réalité	342
CHAPITRE 9 : ET APRÈS ? LA SÉRIE D'ANTICIPATION D'AUJOURD'HUI ET DE DEMAIN	348
<i>A. La série d'aujourd'hui</i>	349
A.1. Quality TV plutôt que quantité	349
A.2. De nouveaux indicateurs	352
A.3. Le renouveau des séries européennes	356
<i>B. Vers un rétablissement des caractéristiques traditionnelles de la série ?</i>	360
B.1. Rétablir un calendrier de diffusion	361
B.2. Le visionnage collectif	363
<i>C. La série de demain</i>	366
C.1. Vers une disparition de la télévision traditionnelle ?	367
C.2. Vers un nouveau raccourcissement des séries ?	371
C.3. Pandémie et série science-fictionnelle	375
CONCLUSION	382
BIBLIOGRAPHIE	399
WEBOGRAPHIE	411
SERIEGRAPHIE	416
FILMOGRAPHIE	423
LUDOGRAPHIE	425

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier Madame Gaïd Girard, Monsieur Sébastien Lefait, Madame Elaine Després, et Monsieur David Roche de m'avoir fait l'honneur d'accepter de faire partie de mon jury.

Je remercie sincèrement Madame Hélène Machinal d'avoir accepté d'encadrer ma recherche et ce depuis ma première année de Master. C'est grâce à ses connaissances et conseils avisés, sa bienveillance, sa patience et son écoute que j'ai pu mener à bien ce travail dans les meilleures conditions possibles.

Je souhaite également adresser mes remerciements sincères à toutes les personnes qui, par leur bienveillance, leur soutien, et leurs connaissances, ont permis à ce doctorat de se dérouler dans les meilleures conditions possibles. Le laboratoire HCTI (Héritages et Constructions dans le Texte et l'Image), dirigé par Monsieur Alain Kerhervé, m'a permis de m'épanouir en tant que doctorant dans un cadre idéal pour la recherche. Je remercie particulièrement Marie-Laure Trébaul et Emmanuelle Bourge pour leur disponibilité et leur gentillesse. Je remercie également l'école doctorale ALL (Arts, Lettres, & Langues) dirigée par Madame Hélène Machinal jusqu'en 2020 et par la suite par Madame Nelly Blanchard. Un grand merci à Isabelle David et Rachel Vilar, secrétaires de l'école doctorale, pour leur patience et leur bienveillance face à un doctorant parfois quelque peu dépassé par le côté administratif de la recherche. Je remercie également Viviane Le Blanc pour m'avoir toujours encouragé et soutenu.

Je suis reconnaissant à l'ensemble du département d'anglais de la faculté Victor Segalen pour son accueil et son soutien à la fois dans ma recherche mais aussi dans mes premiers pas de ce métier passionnant qu'est l'enseignement supérieur. Je souhaite notamment remercier Madame Elizabeth Mullen, Madame Gaïd Girard, et Madame Camille Manfredi pour nos échanges enrichissants à la faculté et lors de différentes manifestations scientifiques.

À mes amis doctorants, chercheurs, futurs doctorants ou désormais jeunes docteurs, Sophie Le Hiress, Claire Le Gall, Gwenthalyng Engélibert, Lise Delmas, Pierre Chartier, Mickaël Toulza, Kévin Drif, et Alexandra Seha, merci pour votre soutien, votre aide, et pour avoir fait de ces années de doctorat une période de ma vie jalonnée de débats passionnants et de rires incessants.

À mes amis Riwanon Feunteun, Laurine Le Guern, Noëlline et Pierre-Louis Perrin, Jade Foricher, Fanny Lechauve, Camille Dubourg et Lucie Dufournaud, merci pour votre présence à mes côtés et pour avoir su m'encourager mais aussi me divertir et me faire penser à autre chose lorsque cela était nécessaire.

Le plus grand des mercis à mon père, Thierry Cornec, pour m'avoir laissé devenir la personne que je devais être, pour ses encouragements et son soutien sans failles qui ont rendu ce doctorat possible. Un très grand merci à ma sœur Stéphanie Cornec, ma belle-mère

Dominique Le Jouant, ma tante Marie-Claire Menec, ma cousine Marie-Laure Menec, et Annie et Rémi Briant, pour m'avoir toujours soutenu et épaulé.

À Hubert Laporte, à qui je dédie ce travail. Merci pour tout, ce travail ne serait pas le même sans toi. Et merci d'avoir accepté sans sourciller les nombreuses soirées passées à visionner les séries qui composent le corpus de cette thèse.

À ma mère, Patricia Menguy, et à ma grand-mère, Denise Le Corveller, parties trop tôt.

INTRODUCTION

Le succès des séries télévisées à l'époque contemporaine n'est plus à prouver. Le format a gagné en popularité ces dernières décennies pour devenir un acteur majeur du paysage culturel. Les séries passionnent, divisent, surprennent, et le spectateur ne manque pas d'échanger ses opinions et ses théories avec son cercle de connaissances ou, à plus grande échelle, avec d'autres fans sur les réseaux sociaux et les plateformes dédiées à ces œuvres. Tout le monde a, au moins une fois, débattu avec un proche de l'évolution d'une intrigue, de l'apparition d'un nouveau personnage, ou d'un *cliffhanger*¹ palpitant qui laisse à penser que les épisodes suivants seront déterminants.

Si la série télévisée a réussi à s'imposer, c'est parce qu'elle a évolué pour correspondre aux attentes des récepteurs. En effet, une série télévisée des années 2000 n'a plus grand-chose à voir avec une série sortie en 2020. En un peu plus d'une décennie, le format sériel a été complètement repensé. Les séries longues, dont les saisons se composent de plus de vingt épisodes d'une quarantaine de minutes, se font de plus en plus rares, au profit de séries courtes, dont le nombre de saisons est défini dès le départ, ou bien même au profit de mini-séries dont l'intrigue est entièrement pensée sur une seule saison. Aussi, il ne faut pas envisager la série comme un format vieillissant et figé par les codes de la diffusion télévisée, mais plutôt comme un véritable caméléon pour qui l'un des principes les plus importants est l'innovation². Il y a donc là une tension entre le désir d'innovation des séries et la répétition imposée par la sérialité³. Umberto Eco théorisait déjà en 1985 sur cette relation particulière entre innovation et répétition :

« In this sense, seriality and repetition are not opposed to innovation. Nothing is more “serial” than a tie pattern, and yet nothing can be so personalized as a tie. The example may be elementary, but that does not make it banal. (...) There is an aesthetics of serial forms that requires an historical and anthropological study of the ways in which, at different times and in different places, the dialectic between repetition and innovation has been instantiated. When we fail to find innovation in the serial, this is perhaps less a result of the structures of the text, than of our “horizon of expectations” and our cultural habits. »⁴

¹ Le *cliffhanger* est un procédé narratif utilisé dans les fictions sérielles pour tenir le récepteur en haleine et l'inciter à poursuivre l'exploration de l'œuvre pour connaître le dénouement de l'intrigue. Dans les séries télévisées, le *cliffhanger* est typiquement utilisé à la fin d'un épisode et le spectateur doit parfois attendre plusieurs épisodes avant de connaître la résolution de cet élément bien précis.

² D'autres principes régissent également la série : l'adaptation au contexte socio-culturel, la dimension économique, les exigences de rentabilité de l'industrie audiovisuelle, etc.

³ Voir par exemple, CREMIEUX, Anne, et HUDELET, Ariane, *La sérialité à l'écran : Comprendre les séries anglophones*, (PU François Rabelais, 2020), et FAVARD, Florent, et MACHINAL, Hélène, *TV/Séries N°15 : La Sérialité en question(s)*, <https://journals.openedition.org/tvseries/3377> (22/04/2021)

⁴ ECO, Umberto, « Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics », dans *Daedalus*, Vol. 114, No. 4, « The Moving Image » (Fall, 1985), p. 175

L'avènement des nouvelles technologies et du numérique⁵, ainsi que la multiplication des écrans dans notre société⁶ ont permis à la série de repousser les limites fixées par les chaînes de télévision. On assiste à une véritable émancipation du format : fini les épisodes construits sur le même schéma narratif et ayant la même durée à la minute près. Désormais, il faut surprendre : un épisode de trente minutes est produit après un épisode de plus d'une heure pour intriguer le récepteur⁷. Une saison de seize épisodes est produite après la diffusion d'une saison de six épisodes⁸. La série devient même désormais interactive et offre au récepteur la possibilité de jouer un rôle majeur dans le développement de l'intrigue et l'évolution des personnages⁹.

Si la série télévisée a connu d'aussi grands changements ces dernières années, c'est pour une société en constante évolution. À l'époque de l'hyperconnectivité, de la rapidité, du mouvement, de l'innovation quotidienne, les œuvres doivent s'adapter. De plus, l'époque actuelle n'influence pas uniquement le format sériel, elle a aussi un impact sur les sujets abordés et la manière de les traiter. L'intrigue d'une fiction sérielle doit souvent être palpitante et rythmée pour attirer l'attention du spectateur et s'assurer un certain succès. Nous entendons ici, par l'utilisation des termes « palpitante » et « rythmée », une évolution constante de l'intrigue principale sans détours inutiles pour meubler une saison. Par exemple, les épisodes dit *filler*¹⁰ ont disparu pour replacer l'évolution de l'arc narratif principal au centre de la diégèse.

L'évolution de la série télévisée s'est avérée fructueuse et ce de plusieurs points de vue. On a vu que les séries contemporaines, plus courtes, permettent de placer la narration au centre de la construction sérielle pour produire une œuvre plus axée sur l'intrigue. De plus, puisque la série est plus courte, elle coûte moins cher, et la différence peut être utilisée pour améliorer la post-production (et notamment l'incrustation d'effets spéciaux aussi travaillés que ceux du cinéma) ou bien pour composer un casting d'acteurs de cinéma renommés¹¹ qui acceptent de (re)venir au format sériel. Une série plus courte permet également d'éviter le risque de

⁵ FLORIDI, Luciano, *The 4th Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*, (OUP Oxford, 2016)

⁶ LIPOVETSKY, Gilles, et SERROY, Jean, *L'Écran global : cinéma et culture-médias à l'âge hypermoderne*, (Le Seuil, 2007)

⁷ Nous pouvons par exemple mentionner ici la série *Chernobyl* (Craig Mazin & Johan Renck, HBO, 1 saison, 2019) composée d'une seule saison de cinq épisodes ou bien encore la série *The OA* (Brit Marling & Zal Batmanglij, Netflix, 2 saisons, 2016 – 2019) dont la durée des épisodes diffère.

⁸ C'est par exemple le cas de la série *The Walking Dead* (Frank Darabont & Robert Kirkman, AMC, 10 saisons, 2010 – en production). La première saison ne contient que 6 épisodes. La deuxième saison en contient 13, tandis que toutes les saisons suivantes se composent de 16 épisodes, à l'exception de la dixième saison qui, elle, se compose de 22 épisodes.

⁹ Par exemple, l'épisode spécial de la série *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Tina Fey & Robert Carlock, Netflix, 4 saisons, 2015 – 2020) intitulé « Kimmy vs. the Reverend » dans lequel les choix du spectateur influencent la narration et la conclusion de l'histoire. On retrouve également un épisode interactif dans l'anthologie *Black Mirror*.

¹⁰ L'épisode *filler* est un épisode créé pour ralentir le développement de l'intrigue et rallonger la présence de la série dans les grilles des programmes télévisés. Cette pratique était particulièrement populaire dans les années 2000, lorsque les saisons étaient généralement composées de 20-25 épisodes.

¹¹ On pense notamment ici à Matthew McConaughey et son rôle dans la série *True Detective* (Nic Pizzolatto, HBO, 3 saisons, 2014 – 2019), ou, plus récemment, Meryl Streep et son rôle dans la série *Big Little Lies* (David E. Kelley, HBO, 2 saisons, 2017 – 2019), ou bien encore Nicole Kidman et Hugh Grant dans la série *The Undoing* (David E. Kelley, HBO, 1 saison, 2020).

lassitude du spectateur qui pourrait finir par provoquer l'arrêt prématuré de la série. En raccourcissant les saisons, la production s'assure, si l'intrigue est de qualité, d'avoir une demande constante de la part du récepteur.

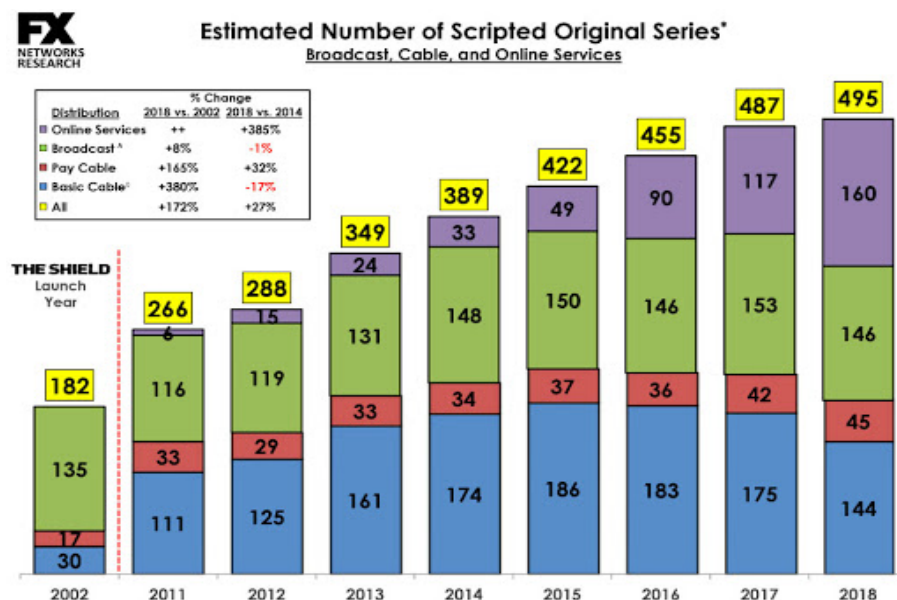


Figure 1 : Évolution chiffrée du nombre de créations sérielles originales américaines. En 16 ans, la production de nouvelles fictions a doublé¹². (09/02/2021)

Éviter la lassitude du spectateur est un élément d'autant plus important que l'offre sérielle n'a donc jamais été aussi fournie. Le nombre de chaînes télévisées, gratuites ou payantes, a augmenté, forçant la création de nouvelles fictions pour remplir les grilles de programmes. De plus, depuis une dizaine d'années, un nouveau type de diffuseur est apparu : les plateformes de visionnage en ligne. Netflix, Hulu, Amazon Prime, OCS, et, plus récemment en France la plateforme Salto¹³ ont complètement bouleversé le paysage audio-visuel (français et mondial) et ont contribué à l'augmentation du nombre de séries télévisées à disposition du récepteur¹⁴. Le graphique précédent, représentatif de l'évolution du nombre de séries créées par an aux États-Unis, met en avant cette explosion du nombre de fictions.

Ce travail de recherche ne va pas se concentrer sur l'évolution du marché de la fiction sérielle, bien que cette donnée fasse partie des éléments étudiés. Cette thèse propose une étude des imaginaires de la dystopie et du posthumain développés dans un corpus de plusieurs séries contemporaines¹⁵. Par le prisme de ces imaginaires, nous souhaitons souligner l'évolution de la série à la fois en tant que format et objet culturel. Ce qui va principalement motiver notre analyse est la portée réflexive de ces imaginaires qui réfractent la réalité et incitent à une

¹² NAKAMURA, Reid, « Peak TV Hits 455 Original Scripted Series in 2016, FX Study Says », www.thewrap.com/peak-tv-hits-455-original-scripted-series-in-2016-fx-study-says/ (03/04/2021)

¹³ Fruit de la collaboration entre les chaînes du groupe TF1, M6, et France TV.

¹⁴ Voir CAMPION, Benjamin, « Plateformes de SVOD : les nouveaux networks de la télévision américaine ? » dans *Télévision*, 2019/1 (N°10), pp. 53-69

¹⁵ La série de science-fiction s'inscrit aussi dans le passé (*Star Trek*) mais notre corpus est inscrit dans le contemporain. Nous n'aborderons donc pas cet historique.

réflexion sur une société en perpétuel changement. Puisque les séries du corpus sont dystopiques, il n'est pas surprenant d'y retrouver des imaginaires construits sur le modèle de la rupture, de la fin (actée ou imminente), et de la menace. Les mondes fictionnels ne cherchent pas à représenter (ou à imiter) la réalité, mais plutôt un monde qui pourrait être une version possible, souvent à venir, de notre présent. Il s'agit alors de mettre en scène une évolution de la société pour tenter d'offrir des réponses aux questionnements des spectateurs sur le monde dans lequel ils évoluent. Nous pouvons par exemple mentionner ici l'imaginaire de la fin dont la récurrence dans les fictions contemporaines montre l'influence des questionnements sociétaux sur la construction des imaginaires, comme le souligne Bertrand Gervais dans *L'Imaginaire de la fin* :

« La culture occidentale a fait de l'imaginaire de la fin un de ses motifs privilégiés. On en trouve l'écho dans les discours alarmistes de toutes sortes qui s'alimentent, au gré de l'actualité, de développements scientifiques inquiétants, de catastrophes médicales, écologiques et planétaires, d'impasses collectives, sociales et privées, d'une résurgence des sectes et des religions, de l'intégrisme et du terrorisme. Cet imaginaire n'est ni nouveau ni spontané, et encore moins homogène. Ses lieux sont multiples et l'espace qu'il occupe est ou bien central, par le caractère essentiel des mythes d'origine et de fin du monde, ou bien périphérique, puisque constitué de discours marginaux et sectaires, d'aliénation et de persécution. La fin qu'il met en scène est tantôt celle d'un monde, d'une tradition ou d'une pratique, tantôt celle du Monde. »¹⁶

Ici, Bertrand Gervais met en lumière une nuance importante relative à l'imaginaire de la fin : il ne s'agit pas nécessairement de la fin pure et simple du monde entier, mais plutôt de la fin d'un monde ou d'un mode de vie. La fin du monde relève de la fiction apocalyptique, ou parfois post-apocalyptique, bien que la simple existence d'un « post » remette en cause la notion même de fin. Bertrand Gervais précise d'ailleurs à ce sujet :

« Parler d'imaginaire implique que la fin doive être conçue avant tout comme une pensée, une représentation. Si certains discours l'inscrivent comme un événement – la planète frappée par un astéroïde ou détruite par une bombe nucléaire, la continuation par un virus décimant la population entière, la pollution détruisant l'équilibre du vivant -, elle n'est jamais qu'un fantasme, constitué de figures et d'une logique de mise en récit, fondée sur des scénarios catastrophe dont le plus célèbre en Occident est sans contredit l'Apocalypse de Jean, le dernier texte de la Bible. La fin se manifeste comme un ensemble de signes et d'indices, un événement jugé imminent. Or, c'est un événement qui ne peut jamais advenir, à moins d'annihiler le sujet qui l'anticipait... Car nous ne pouvons jamais aller au-delà du seuil de la rupture. »¹⁷

Aussi, nous aurons à cœur dans ce travail de nous concentrer principalement sur des imaginaires mettant en scène la fin d'un monde plutôt que la fin du monde. Dans ces imaginaires, les évolutions technologiques, sociétales, politiques, environnementales forcent l'humain à s'adapter et, au niveau réflexif, le récepteur à réfléchir sur l'évolution de la société dans laquelle il évolue. Nous retrouvons ici le fil rouge de notre étude des imaginaires : l'analyse des caractéristiques permettant la mise en place d'une dimension réflexive dans les fictions contemporaines d'anticipation science-fictionnelle¹⁸.

¹⁶ GERVAIS, Bertrand, *L'Imaginaire de la fin*, (Le Quartanier, 2009), p. 12

¹⁷ GERVAIS, Bertrand, *L'Imaginaire de la fin*, p. 13

¹⁸ Nous reviendrons plus tard sur la distinction entre anticipation et science-fiction.

La réflexivité pourrait être résumée en la capacité d'une œuvre (dans le cas présent série) à provoquer un questionnement chez le récepteur et à lui permettre d'établir des liens plus ou moins évidents entre la série et une autre œuvre, et/ou entre la série et la société dans laquelle il évolue. Il existe en effet plusieurs degrés de réflexivité, permettant d'établir des parallèles à différents niveaux. Il y a tout d'abord l'autoréflexivité qui implique que l'œuvre renvoie à elle-même. Dans son article « More, More, More: Contemporary American TV Series and the Attractions and Challenges of Serialization As Ongoing Narrative », Monica Michlin définit la notion de réflexivité et l'associe à une complexification de la narration :

« Reflexivity is a factor of narrative coherence in any serial narrative and generally points to a more sophisticated level of storytelling; besides, self-conscious storytelling dispels some of the self-consciousness at watching a popular art form (for academic viewers, in any case). When writers or artists are featured within the story, one generally finds a mise en abyme of writing, filming, drawing, and artistic creation: in Sex & The City, Carrie's adventures are voiced-over by the questions she types into her computer as she writes her eponymous column – reminding the viewers that the series is also a self-conscious take on witty conversations about sex in the tradition of the literary salon of Oscar Wilde, rather than of contemporary women's magazines. In Season 2 of Queer As Folk, when Justin and Michael work on creating the gay comic hero Rage, their first comic strips re-enact events we have witnessed, such as Brian's rescuing Justin from a near-fatal gay-bashing ; in the finale, the party to launch the comic book begins with a live theatrical reenactment of the same events. These inset forms of remediation point to the series not merely as a "window" onto gay life but as a work of art, constantly adapting and readapting, paying homage to other forms of art, and inscribing itself in an artistic tradition as well as proclaiming its novelty. »¹⁹

L'autoréflexivité peut être perçue comme le moyen de construire des liens entre différents épisodes à l'intérieur d'une seule et même fiction. Elle peut permettre d'apporter des réponses à certaines questions laissées en suspens, d'offrir une nouvelle perspective pour l'appréhension d'événements passés, ou bien encore simplement de faire référence à d'anciens épisodes. Lorsque la série ne fait pas seulement référence à elle-même mais également à une œuvre, il ne s'agit plus d'autoréflexivité mais d'intertexte, et, éventuellement d'adaptation. L'intertexte permet tout d'abord d'ancrer l'œuvre dans la tradition de celles qui l'ont précédées, tout en démontrant la volonté de se démarquer. Il ne s'agit pas de copier entièrement une œuvre déjà publiée, mais plutôt d'y faire écho en injectant des références ou des extraits. Dans un second temps, les passerelles établies par la dimension réflexive entre deux œuvres forcent le spectateur à réfléchir et à théoriser sur les événements à venir. On en trouve un exemple probant dans l'utilisation de citations des œuvres de William Shakespeare dans la série *Westworld*. La présence répétée de la citation « These violent delights have violent ends » dans les premières saisons de la série d'HBO laisse à penser que l'entente entre les êtres humains et les androïdes est vouée à l'échec²⁰, tout comme l'entente entre les Montaigu et les Capulet dans la célèbre pièce de théâtre *Romeo and Juliet*²¹. La citation de Shakespeare, que nous pouvons considérer comme intertextuelle, permet au spectateur d'anticiper grâce à sa connaissance du contexte shakespearien

¹⁹ MICHLIN, Monica, « More, More, More », *Mise au point* [En ligne], 3 | 2011, mis en ligne le 01 avril 2011, consulté le 10 février 2021. URL : <http://journals.openedition.org/map/927> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/map.927>

²⁰ Nous reviendrons plus tard dans ce travail sur cet aspect.

²¹ SHAKESPEARE, William, *Romeo and Juliet*, Q1 & Q2 – John Danter, 1597

d'origine. Pourtant, il nous faut mentionner ici que cette utilisation de l'œuvre de Shakespeare dans *Westworld* pourrait également être considérée comme relevant de la transfictionnalité²² plutôt que de l'intertexte. Dans son article « Richard Saint-Gelais, Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses Enjeux », Thomas Carrier-Lafleur précise la différence majeure entre intertexte et transfictionnalité selon Richard Saint-Gelais :

« Là où l'inter- et l'hypertextualité favorisent un dualisme, la transfictionnalité recadre le rapport dans sa dimension sérielle, par-delà le vrai et le faux, la copie et le simulacre. Chaque texte, ne serait-ce que par la lecture qui en sera faite (...), possède en quelque sorte un devenir transfictionnel : l'individuation créatrice d'un personnage, d'un événement, d'une fiction ou d'un monde. La transfictionnalité, c'est l'épreuve de la répétition sérielle et migrante, de la répétition dans laquelle se glisse une différence qui se comprend comme un passage de l'œuvre à la pensée, puis de la pensée vers une œuvre qui relève à la fois du même et de l'autre. Lorsqu'il y a idée de transfictionnalité, il y a une idée de reprise, une idée de traversée. »²³

Ce qui différencie la transfictionnalité de l'intertexte est donc cette idée de variante, de détournement. Il ne s'agit plus seulement de faire référence à une œuvre, mais de proposer une réinterprétation (on est alors potentiellement plus proche de l'adaptation), qu'elle soit minime ou plus importante. C'est en cela que les échos shakespeariens dans la série *Westworld* pourraient être considérés comme étant transfictionnels. Les androïdes récitent Shakespeare lorsqu'ils sont toujours sous le contrôle de l'être humain, mais une fois libérés, l'utilisation de ces textes n'est plus la même.

La réflexivité permet quant à elle, à défaut de lier l'œuvre contemporaine à une œuvre déjà publiée, d'établir un lien entre les événements présentés à l'écran et la société du récepteur. On entre alors dans une dimension « méta » définie par un rapport entre l'œuvre et son public. La fiction devient réflexive au sens d'un miroir qui reflète la société (le collectif) et/ou les humains qui le constituent (les individus)²⁴. Il ne s'agit plus alors d'inscrire l'œuvre dans une quelconque tradition du genre (même si autoréflexivité et réflexivité ne sont pas incompatibles), mais plutôt de se concentrer sur la contemporanéité des sujets qu'elle traite. L'œuvre permet, dans ce cas, d'amorcer auprès du récepteur une réflexion et un échange sur l'état actuel de la société et sur ses évolutions possibles. Ce type de réflexivité sociétale n'est pas nouveau, et la réflexivité sociale passe par la mise en place d'un imaginaire social, que Pierre Popovic organise de la manière suivante :

« [L]'imaginaire social sera pensé comme le résultat de l'action de cinq modes majeurs de sémiotisation de la réalité : 1. une narrativité qui, d'une part, conduit à l'émergence de fictions latentes et, d'autre part, à l'édification de héros, (...) 2. une poéticité qui multiplie les figures de sens, métaphores, métonymies, (...), 3. des régimes cognitifs, c'est-à-dire des façons de connaître (...), 4.

²² Voir SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, (Le Seuil, 2011)

²³ CARRIER-LAFLEUR, Thomas, « Richard Saint-Gelais, Fictions transfuges, la transfictionnalité et ses enjeux », @analyses, Vol. 7, n°3, Automne 2012, p. 470

²⁴ On pourrait aussi distinguer ici entre perspective ontogénétique et phylogénétique.

une iconicité, car l'imaginaire social, c'est aussi tout un imposant matériel d'images (...), 5. une théâtralité, visible dans le cérémonial privé, public, politique, culturel, etc. »²⁵

Elle se retrouve dans tous les genres de séries télévisées. De la série science-fictionnelle à la série policière, en passant par le *soap-opera* classique, de nombreuses œuvres ont tenté d'introduire une dimension réflexive dans la construction de leurs intrigues.

Pour commencer par un exemple hors corpus, nous pouvons mentionner une série française, *Plus belle la vie*²⁶, qui, depuis ses débuts en 2004, n'a cessé d'engendrer de véritables débats sociétaux à l'intérieur du noyau familial. La série, qui en est aujourd'hui à plus de 4000 épisodes, bénéficie d'un avantage précieux : l'attachement d'une bonne partie des français et la possibilité de confronter des foyers à des évolutions sociétales avec lesquelles ils n'ont pas de proximité. Aussi, lorsque le personnage de Thomas, barman ouvertement homosexuel, est apparu dans les premiers épisodes, le ton de la série était donné. Loin des caricatures utilisées pour parfois représenter à l'époque la minorité LGBTQIA+, le personnage de Thomas montrait simplement les joies et les peines d'un homme souhaitant trouver sa place dans une société pour laquelle il était encore difficile d'accepter la différence. Un an plus tard, *Plus belle la vie* va encore plus loin puisqu'elle est la première série française qui, à une heure de grande écoute, a diffusé une scène montrant deux hommes s'embrassant. La scène choque, émeut, questionne : elle fait réagir et ouvre une nouvelle fois le débat sur l'homosexualité en France.²⁷

Dans ce travail de recherche, nous allons nous intéresser à un genre particulier de séries télévisées qui proposent au spectateur de réfléchir à la société actuelle et à ses éventuels devenir en présentant des lendemains possibles, des évolutions envisageables. Nous proposons de qualifier ces séries de séries d'anticipation science-fictionnelles. Il nous faut cependant ici clarifier un point : la science-fiction et l'anticipation sont deux entités différentes, bien que l'anticipation puisse être considérée comme un sous genre de la science fiction. La science-fiction est un genre complexe à définir²⁸, à la fois parce qu'il regroupe de

²⁵ POPOVIC, Pierre, « La sociocritique. Définition, histoire, concepts, voies d'avenir », *Pratiques* [Online], 151-152 | 2011, Online since 13 June 2014, connection on 07 April 2021. URL : <http://journals.openedition.org/pratiques/1762> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/pratiques.1762>

²⁶ *Plus belle la vie*, Hubert Besson, France 3, 17 saisons, 2004 – en production

²⁷ Le *soap opera* de France 3 ne s'est d'ailleurs pas contenté de traiter du sujet sensible de l'homosexualité au début des années 2000. Comme le rappelle Marina Cabiten dans son article « *Plus belle la vie* : dix ans de grands débats de société sur petit écran », la série a déclenché de nombreux débats sociétaux en raison de son audacité à traiter de sujets alors considérés comme tabous ou généralement passés sous silence : « Une décennie de *Plus belle la vie*, ce sont aussi des dizaines de sujets de société abordés devant cinq à six millions de téléspectateurs chaque soir. Du racisme au gaz de schiste, en passant par l'homosexualité, la drogue, ou les caméras de surveillance, les scénaristes de la série de France 3 ne s'interdisent rien, et c'est l'une des clés du succès. (...) Réfléter la société est l'une des raisons du succès phénoménal de *Plus belle la vie*, et les scénaristes l'ont bien compris. » CABITEN, Marina, « *Plus belle la vie* : dix ans de grands débats de société sur petit écran », <https://www.francebleu.fr/infos/societe/plus-belle-la-vie-dix-ans-de-grands-debats-de-societe-sur-petit-ecran-1409242367>, (10/02/2021)

²⁸ Comme le souligne Patrick Parrinder dans l'introduction de l'ouvrage *Learning from Other Worlds* : « In fact, the lack of consensus within SF studies (and also utopian studies) is not a sign of scholarly anarchy, still less of a malfunction within these disciplines. Rather, it reflects the presence of different critical communities with their own distinctive values, interests and priorities. », PARRINDER, Patrick, *Learning*

nombreuses thématiques et mécanismes narratifs, mais aussi parce que beaucoup de théoriciens peinent à se mettre d'accord sur les éléments clés permettant de le définir. Dans son ouvrage *The Seven Beauties of Science-Fiction*, Istvan Csicsry-Ronay Jr propose de caractériser le genre par la mise en scène d'évolutions (bio)technologiques qui doivent cependant s'inscrire dans un futur possible (et plus ou moins plausible) :

« The genre of sf has been notoriously difficult to define; how much more so a mode of thought like science-fictionality, which is neither a belief nor a model, but rather a mood or attitude, a way of entertaining incongruous experiences, in which judgment is suspended, as if we were witnessing the transformations happening to, and occurring in, us. Nonetheless, let us make a tentative approach. The attitude of science-fictionality is characterized by two linked forms of hesitation, a pair of gaps. One gap extends between the belief that certain ideas and images of technoscientific transformations of the world can be entertained, and the rational recognition that they may be realized, with ramifications for social life. This gap lies between the conceivability of future transformations and the possibility of their actualization. The other gap lies between belief in the immanent possibility (perhaps even the inexorability) of those transformations, and reflection about their possible ethical, social, and spiritual consequences. This gap stretches between conceiving of the plausibility of historically unforeseeable innovations in human experience (novums) and their broader ethical and social-cultural implications and resonances. »²⁹

La science-fiction peut donc être vue comme le genre de la tension entre l'innovation technologique et scientifique (et sa probabilité) et les questions éthiques, socio-culturelles, ou bien encore environnementales découlant de cette même innovation. Dans sa définition de la science-fiction, Istvan Csicsry-Ronay Jr. va plus loin en proposant une décomposition du genre science-fictionnel en sept catégories : *fictive neology, fictive novums, future history, imaginary science, science-fictional sublime, science-fictional grotesque* et *the technologiade*.³⁰ L'une de ces catégories nous semble particulièrement pertinente pour cette thèse puisqu'elle pose l'anticipation (ici appelée *future history*) comme caractéristique de la science-fiction :

« Although sf not always needs to be set in the future, the genre is inherently future-oriented. The discovery of an alternative history, a parallel universe, or a concealed past changes the horizon of the future and the meaning of human history just as much as does an explicitly futuristic setting. SF audiences expect the genre to provide futures that are relevant to their own times. The genre consequently relies on the techniques of realism: not only the detailed decor of circumstantial realism, but cause-and-effect logic, commonsense motivation, and familiar perceptions of the object world that are the characteristic qualities of naturalistic narrative. By maintaining a sense of the integral connection between the present and the future, sf constructs micromyths of the historical process, establishing the audience's present as the future-oriented "prehistory of the future". SF is treated as the culture's main repository and generator of imaginable (albeit often extravagantly playful) future horizons. »³¹

from *Other World : Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction and Utopia*, (Liverpool University Press, 2000), p. 2

²⁹ CSICSERY-RONAY JR., Istvan, *The Seven Beauties of Science-Fiction*, (Wesleyan University Press, 2008), p.3

³⁰ CSICSERY-RONAY JR., Istvan, *The Seven Beauties of Science-Fiction*, pp. 5-7

³¹ CSICSERY-RONAY JR., Istvan, *The Seven Beauties of Science-Fiction*, p. 6

L'anticipation, définie par cette « connexion intégrale entre présent et futur », permet aux créateurs de séries télévisées et aux scénaristes de laisser libre court à l'imagination pour offrir des versions utopiques, dystopiques, réalistes, ou fantastiques du monde de demain. Certaines images proposées par la fiction d'anticipation restent d'ailleurs ancrées dans les mémoires et deviennent des symboles de la société future (de nombreuses fictions d'anticipation laissaient par exemple à penser que les voitures volantes seraient légions au début des années 2000). On retrouve ici la notion d'imaginaire collectif et de *xénoencyclopédie*³². Par exemple, lorsqu'une fiction aborde le thème de la surveillance des êtres humains, l'héritage des fictions qui ont balisé cette thématique resurgit et le célèbre « Big Brother is watching you »³³ de George Orwell n'est jamais très loin. L'anticipation peut, comme nous le verrons dans ce travail, avoir plusieurs finalités : spéculer sur l'avenir de l'espèce humaine, de la société, ou bien encore de la planète, mais aussi mettre en garde contre des dérives possibles dans une société en proie aux doutes et aux questionnements suite à des évolutions biotechnologiques.

Le véritable intérêt de l'étude de la réflexivité des séries d'anticipation contemporaines se trouve dans le fait qu'elles apparaissent comme des tentatives de rendre visibles certains enjeux ou de proposer des réponses aux questions soulevées par la crise épistémologique que les sociétés contemporaines post-industrielles et dites développées traversent depuis quelques années³⁴. Innovations technologiques, mécanisation du travail, consommation excessive, apparition et développement des biotechnologies, surpopulation, réchauffement climatique, pollution, pandémie, explosion du numérique, catastrophes nucléaires et conflits internationaux : tous ces éléments remettent en question la place de l'être humain, son rôle, et les possibilités d'un futur radieux pour les générations à venir. L'humain, en proie au doute, voit dans la fiction d'anticipation, qu'elle soit utopique ou dystopique, un moyen d'exorciser ses inquiétudes et ses questionnements sur son devenir. La fiction d'anticipation permet de projeter des hypothèses, des versions possibles de son devenir individuel et collectif. L'évolution et les conséquences des rapports entre l'humain et la technologie est bien souvent le point de départ de ces hypothèses futures et place la majorité des séries de notre corpus dans la catégorie des séries qui mettent en scène des figures et des motifs qui relèvent d'un « post » de l'humain. Le lien entre réflexivité contemporaine et figures du posthumain est d'ailleurs également développé par Hélène Machinal dans son livre *Posthumains en série* :

« La période contemporaine se distingue par un questionnement sur l'humain dans un cadre d'évolution scientifique et technologique qui risque de ne pas affecter seulement l'identité humaine mais l'ensemble de la planète, aussi bien en terme sociétal qu'environnemental. Mutation de l'être humain et émergence possible d'une autre espèce, manipulation génétique, hybridation organique/synthétique ou métamorphose du biologique en entité numérique, émergence possible d'un sujet numérique non organique, destruction de l'espèce, de la planète, tous ces aspects sont

³² Adaptation du concept d'encyclopédie (proposé par Umberto Eco dans l'ouvrage *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs* (Livre de Poche, coll. Biblio essais 1989)) par Richard Saint-Gelais dans l'ouvrage *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction* (Nota Bene, Québec, 1999).

³³ ORWELL, George, 1984, (Secker & Warburg, London, 1949)

³⁴ La crise épistémologique contemporaine, aussi qualifiée de troisième révolution industrielle, est par exemple définie par Elaine Després et Hélène Machinal dans l'introduction de l'ouvrage *Posthumains : Frontières, évolutions, hybridités* (PU Rennes, 2014).

évoqués dans les séries du corpus. Comme à la fin du XIX^e siècle, ces questionnements sur l'identité humaine s'ancrent à la fois dans une perspective individuelle (ontogénétique) et dans une perspective collective (phylogénétique). D'une fin de siècle à la suivante, la fiction relaie ces interrogations en les transposant dans des espaces/temps imaginaires mais qui renvoient par anamorphose à notre ici et maintenant. »³⁵

Avant de poursuivre la présentation du sujet de ce travail de recherche, il nous faut définir la notion de posthumain, et rappeler ses différences notables avec le transhumanisme. Les représentations du posthumain visent à problématiser la relation entre être humain et technologie et les conséquences de cette même relation sur la définition et le devenir de l'espèce humaine telle que nous la connaissons actuellement. C'est ce qu'explique Marina Maestrutti dans son article « Humain, transhumain, posthumain. Représentations du corps entre incomplétude et amélioration » :

« La notion de posthumain est souvent utilisée pour indiquer une série de postures, pratiques, prospectives et visions qui concernent l'avenir de l'être humain en stricte relation avec l'utilisation des technologies contemporaines. (...) Dans cette perspective, il ne s'agit pas et jamais de simplement établir quel est l'usage correct d'une technologie mais, à chaque fois, de se redéfinir dans ses perspectives et ses prédicats par rapport à ce qu'une technologie nous permet et nous ouvre. »³⁶

Marina Maestrutti mentionne ici l'un des aspects fondamentaux de la notion de posthumain: ce n'est pas la technologie présentée et/ou utilisée qui est au cœur de la réflexion, mais bien les conséquences de son utilisation sur la définition même de l'espèce humaine. Les technologies et les innovations dépassent d'ailleurs souvent le champ des possibles envisageables pour toujours repousser les limites de la réflexion sur les évolutions de l'espèce, quitte à ce qu'elle ne puisse plus être qualifiée d'humaine. Car c'est là que se trouve l'une des principales différences entre l'étude du posthumain et le transhumanisme. Le posthumain articule sa réflexion autour d'une évolution qui n'est pas nécessairement anthropocentrée³⁷. Le but n'est pas de trouver un équilibre entre organique et technologique, ni de lister les améliorations possibles du corps humain. Il s'agit de dépasser le binarisme opposant le biologique au technologique pour voir quelle (nouvelle) espèce pourrait résulter de cet alliage et étudier son impact sur l'humain.

Le transhumanisme place quant à lui l'humain au cœur de sa réflexion. Il ne s'agit pas de faire disparaître l'espèce, mais bien de l'améliorer pour en développer les capacités corporelles, cognitives, et sensorielles. C'est d'ailleurs ce que rappelle Elaine Després dans « La monstruosité normalisée de l'homme prothésique : *Limbo* de Bernard Wolfe » :

³⁵ MACHINAL, Hélène, *Posthumains en série, Les détectives du futur*, (Presses universitaires François Rabelais, 2020), p. 289

³⁶ MAESTRUTTI, Marina, « Humain, transhumain, posthumain. Représentations du corps entre incomplétude et amélioration », *Journal international de bioéthique* 2011/3-4 (Vol. 22), <https://www.cairn.info/revue-journal-international-de-bioethique-2011-3-page-51.htm?contenu=resume> (11/02/2021)

³⁷ Comme l'explique notamment Donna Harroway (*A Cyborg Manifesto*, (Macat International Limited, 2018)), Thierry Hoquet (*Cyborg Philosophie*, (Le Seuil, 2011)), et Rosi Braïdotti (*The Posthuman*, (Polity Press, 2013)).

« Les prothèses, dans les discours transhumanistes, ont généralement deux fonctions bien distinctes : la transformation de personnes 'handicapées' en personnes 'normales', ce qui soulève évidemment des questions sur la normalité et le handicap en tant que constructions sociales, mais qui est rarement considérée comme moralement problématique en soi ; et, deuxièmement, l'amélioration du corps humain, ce qui est plus souvent source de débats, mais qui constitue aussi le cœur du projet transhumaniste. »³⁸

Il ne s'agit alors pas de déconstruire la notion même d'être humain, mais plutôt de constamment chercher à l'améliorer pour transcender les limites de l'espèce imposées par son caractère organique et donc périssable. De nombreuses personnes se qualifient d'ores et déjà de transhumaines et améliorent ou augmentent leurs corps au moyen de prothèses, capteurs, et puces technologiques³⁹. Si le posthumain se retrouve dans la fiction et dans les débats sur les devenirs de l'espèce, le transhumanisme est déjà présent à l'échelle de l'individu dans notre société. C'est par exemple le cas de l'artiste Manel De Aguas⁴⁰ qui s'est fait implanter dans le crâne et sur les tempes des implants sensoriels lui permettant de mesurer directement l'humidité ambiante, la pression atmosphérique, et de détecter les changements de température (voir figure 2)⁴¹.

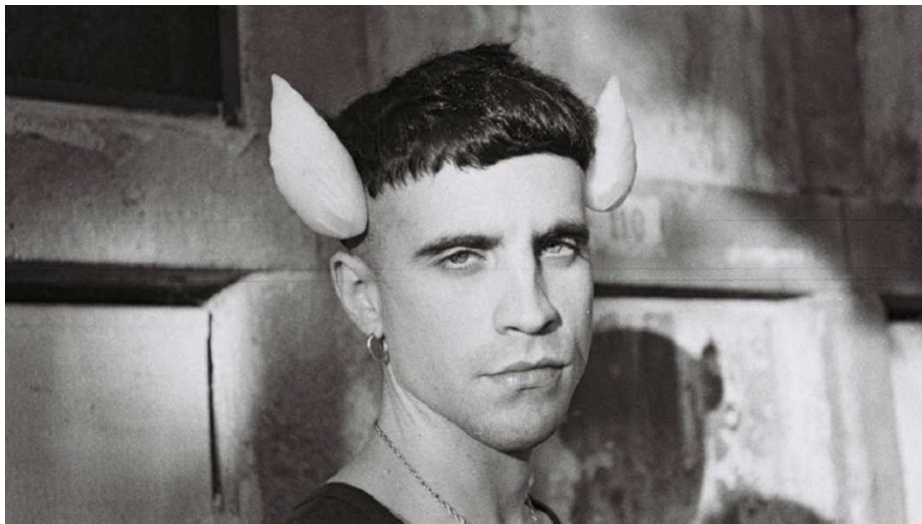


Figure 2 : Manel De Aguas, équipé de ses deux implants lui permettant d'appréhender les données météorologiques de son environnement.⁴² (15/02/2021)

Ces implants repoussent les limites de l'espèce, mais sans en changer fondamentalement la définition. Le corps humain organique reste central dans la démarche de l'artiste. Et c'est en

³⁸ DESPRES, Elaine « La monstruosité normalisée de l'homme prothésique : *Limbo* de Bernard Wolfe », dans CHASSAY, Jean-François, et MACHINAL, Hélène, *Mutations 1 : Corps posthumains*, (Otrante, Kime, 2015), p. 23

³⁹ Nous en étudierons un exemple avec la série *Years & Years*.

⁴⁰ Manel De Agas, de son vrai nom Manel Muñoz, est un artiste espagnol qui se définit comme cyborg et activiste transhumaniste.

⁴¹ Voir également GIRARD, Gaïd, « Pour un apprentissage laïque du monstre (de Lucas Leyde à ORLAN) », dans CHASSAY, Jean-François, MACHINAL, Hélène, et MARRACHE-GOURAUD, Myriam, *Signatures du monstre* (Presses Universitaires de Rennes, 2017), pp. 237-253

⁴² <https://www.ulyces.co/news/il-sest-fait-greffer-des-ailerons-sur-le-crane-pour-sentir-les-variations-meteos/> (12/03/2021)

cela, comme nous l'avons expliqué, que la réflexion sur le posthumain se différencie du transhumanisme. Mais le posthumain doit également être appréhendé comme la combinaison des évolutions de l'espèce, associée à une véritable réflexion sur ce que ces évolutions disent de l'humain, de la société, et du monde de demain. Le transhumanisme se concentre une volonté de l'individu d'améliorer son corps et de se rapprocher de l'immortalité (car c'est bien sur cette idée que repose la majorité des réflexions transhumanistes). Le posthumain va plus loin et tente d'analyser l'impact de telles évolutions à différentes échelles : celle de l'être humain (sans pour autant être anthropocentrée) et celle de la société. La cohabitation entre êtres non modifiés et êtres transformés, les impacts économiques, politiques, géographiques, et sociologiques de telles innovations, les questions éthiques liées aux dérives que peuvent entraîner ces innovations : autant de questions que les représentations du posthumain permettent de poser.

Cependant, le posthumain peut également jouer un autre rôle, critique cette fois : celui de déclencher une véritable réflexion sur l'état de la société actuelle et de pointer du doigt les incohérences, les inégalités, les avancées majeures et les risques de dérive de l'époque contemporaine. Dans la fiction d'anticipation, la figure du posthumain devient alors le prisme par lequel la question de l'évolution de l'humain est transmise au récepteur. Ainsi, les représentations du posthumain deviennent de véritables vecteurs de réflexivité. Cet aspect sera la dynamique principale de ce travail de recherche. Il s'agit d'étudier comment plusieurs séries d'anticipation, dans lesquelles une telle réflexion est engagée, permettent au spectateur de réfléchir à l'état et à l'évolution possible de sa propre société.

Dans cette thèse, nous nous concentrerons sur l'anticipation dystopique, c'est-à-dire celle qui présente une vision négative de notre société future. Il ne faut cependant pas considérer la dystopie comme découlant nécessairement de l'anticipation science-fictionnelle. La dystopie est un genre à part entière, comme le rappelle Jean-Paul Engélibert et Raphaëlle Guidée dans l'ouvrage *Utopie et catastrophe : Revers et renaissances de l'utopie (XVIe-XXIe siècles)* :

« *La dystopie est communément considérée comme la description d'un monde futur ayant mal tourné à partir de l'exacerbation d'un aspect négatif de la société contemporaine.* »⁴³

Aussi, la dystopie peut fleurir sans la dimension science-fictionnelle, en choisissant d'exacerber un point négatif de la société qui ne relève pas de la science et/ou de l'innovation⁴⁴. Dans ce travail, les séries formant le corpus posent toutes comme point de départ de la dystopie l'apparition ou le développement d'un point négatif lié à la technologie et/ou à la science. Il ne s'agit pas d'une volonté d'omettre l'existence de fictions du posthumain utopiques dans lesquelles l'évolution de l'être humain et les devenirs possibles sont présentés de manière positive. Nous avons cependant fait le choix de nous concentrer sur les œuvres dystopiques car ce sont souvent ces œuvres qui offrent une plus grande réflexivité, notamment sociétale. Une œuvre dystopique reprend dans ses grandes lignes la société contemporaine, mais y ajoute un ou plusieurs éléments qui en font une version plus noire : totalitarisme, domination de la technologie sur l'espèce humaine, spécisme (entre être

⁴³ ENGELIBERT, Jean-Paul, et GUIDÉE, Raphaëlle, *Utopie et catastrophe : Revers et renaissances de l'utopie (XVIe-XXIe siècles)*, (PU Rennes, 2015), p. 114

⁴⁴ Nous verrons néanmoins que ce point fait débat et force à repenser les liens entre dystopie et science-fiction.

humain et être modifié), exclusion, discrimination, dégradation de la qualité de vie sont autant de projections dystopiques permettant une réflexivité avec la situation du monde actuel (l'existence de certaines dictatures, mécanisation de nombreux emplois, crise économique, racisme, homophobie, transphobie, patriarcat, pandémie, etc.).

Voilà pourquoi ces univers dystopiques, ce que nous proposons d'appeler des « nostalgies futures », sont un outil de choix dans l'étude de la dimension réflexive des séries télévisées : en montrant les erreurs de demain, elles tentent peut-être de mettre en garde le récepteur et de l'inciter à participer à une évolution positive de sa société. C'est d'ailleurs ce qu'explique Istvan Csicsery-Ronay JR. dans la citation précédemment mentionnée : le genre science-fictionnel est, par définition, un générateur de futurs possibles qu'il qualifie de « micro-mythes du processus historique »⁴⁵. Il nous faut préciser ici que le terme « nostalgie future » n'a pas pour vocation à remplacer des termes existants, mais plutôt à proposer un terme parapluie sous lequel se regroupent deux idées : premièrement, l'idée de « futur antérieur », proposée par Raymond Aron en 1948 (et ensuite repris par Irène Langlet⁴⁶), comme le rappelle Pierre-Antoine Marti dans son article « Époques au future. Usage de la périodisation historique dans la littérature d'anticipation » :

*« L'étude de la littérature d'anticipation est un excellent exercice pour appliquer cette approche de l'histoire prônée par Aron, "restituant au passé son caractère de futur antérieur (Aron, 1981, p. 216). Elle aide à reconstituer un horizon d'attente qui n'a plus cours..." ».*⁴⁷

Deuxièmement, on retrouve dans le terme « nostalgie future » le concept d'anamorphose, proposé par Hélène Machinal :

*« De façon différente, on retrouve une tension du même ordre en SF, souvent qualifiée de futur antérieur (Langlet) puisque l'anticipation proposée renvoie par anamorphose à un état du monde qui correspond à un futur possible du monde dans lequel vit le récepteur. Dans le cas des fictions post-apocalyptiques, ce phénomène se complexifie davantage, car le monde actuel du récepteur apparaît sous forme de résidus et de traces renvoyant dans la diégèse future à un présent devenu vestige (Mellier). »*⁴⁸

L'expression « nostalgie future » propose ainsi de combiner à la fois la dimension réflexive de la science-fiction qui mène les œuvres du genre à envisager le futur de l'espèce, et à représenter les mutations que la société dans laquelle le spectateur évolue pourrait subir. Toutes ces notions ont en commun de problématiser un rapport paradoxal au temps, rapport primordial dans la fiction d'anticipation. En effet, l'anticipation implique un imaginaire futur, inspiré par un présent sous tension essayant de composer avec les erreurs passées. Cette idée d'un présent étouffant et incertain est d'ailleurs développée par Bertrand Gervais dans l'ouvrage *Soif de réalité* :

⁴⁵ Notre traduction.

⁴⁶ LANGLET, Irène, *La Science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*, (Armand Colin, 2006)

⁴⁷ MARTI, Pierre-Antoine, « Époques au futur. Usages de la périodisation historique dans la littérature d'anticipation », *Tracés. Revue de Sciences humaines* [Online], 36 | 2019, Online since 16 October 2019, <http://journals.openedition.org/traces/9528> (19/04/2021)

⁴⁸ MACHINAL, Hélène, « Le rapport paradoxal au temps en fiction sérielle, Intervalle et série télévisée », 2021, *Sens public*, <http://sens-public.org/articles/1479/> (19/04/2021)

« En fait, le discours tenu sur le contemporain en tant qu'expérience et rapport au monde renvoie constamment à ce choc des paroles et des idées, à ce brouhaha, pour reprendre le terme de Ruffel, qui témoigne d'une logique de l'émiettement (Robin, 2003) ou de la réduction des horizons communs (Zawadzki, 2008). (...) Que ce présentisme décrive un présent sur le point d'exploser ou d'imploser, ce dernier demeure un temps incertain, en raison des tensions qui le traversent. Pour François Hartog, les signes de ce présentisme sont nombreux, allant de l'éloignement de la mort jusqu'aux effets de la commercialisation croissante de toutes nos activités ainsi qu'au développement des communications qui altèrent notre expérience du temps, le comprimant à volonté. »⁴⁹

Ces nostalgies futures mettent également en avant la tension paradoxale entre une volonté du spectateur de découvrir des futurs possibles de sa société, tout en sachant pertinemment que ces univers sont dystopiques et qu'ils feront écho de manière nostalgique à une époque révolue, celle à laquelle le spectateur tente lui-même peut-être d'échapper. En science-fiction, le rapport paradoxal au temps serait donc central pour une analyse de la réflexivité des séries d'anticipation.

La recherche universitaire dédiée aux séries télévisées n'est pas nouvelle. Plusieurs ouvrages scientifiques sur le sujet ont vu le jour dans les années 1990, notamment *La télévision américaine : médias, marketing et publicité*⁵⁰ de François Mariet ou bien encore *La culture des sentiments : l'expérience télévisuelle des adolescentes*⁵¹ de Dominique Pasquier. Néanmoins, ces ouvrages n'avaient généralement pas pour but d'étudier et d'analyser la fiction proposée par la télévision en elle-même, mais plutôt les stratégies de communication et de promotion, ainsi que l'effet du médium télévisé sur la nouvelle génération. La question de la sérialité a cependant été abordée et théorisée quelques années auparavant, notamment grâce à Umberto Eco et son essai « Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics »⁵². Il faut attendre le début des années 2000 pour voir l'étude de la série en tant qu'objet fictionnel se développer. À mesure que les séries américaines envahissent le petit écran, les ouvrages scientifiques consacrés à une analyse approfondie d'une ou de plusieurs séries se multiplient (par exemple, *Reading Desperate Housewives: Beyond the White Picket Fence*⁵³ de Janet McCabe et Kim Akass, et *Undead TV: Essays on Buffy the Vampire Slayer*⁵⁴ d'Elana Levine et Lisa Parks), ainsi que des ouvrages proposant de définir le format (*Séries et feuilletons TV : pour une typologie des fictions télévisuelles*⁵⁵ de Stéphane Benassi, *Mythologie*

⁴⁹ GERVAIS, Bertrand, « Est-ce maintenant?/ Is it now? Réflexions sur le contemporain et la culture de l'écran », dans GERVAIS Bertrand, ARCHIBALD, Samuel, DAVID, Sylvian, LALONDE, Joanne, LAVOIE, Vincent, et SANTINI, Sylvano, *Soif de réalité*, (Nota Bene, 2018), pp. 23-24

⁵⁰ MARIET, François, *La télévision américaine : médias, marketing et publicité*, (Paris : Economica, 1992)

⁵¹ PASQUIER, Dominique, *La culture des sentiments : l'expérience télévisuelle des adolescentes*, (Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 1999)

⁵² ECO, Umberto, « Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics », pp. 161-184

⁵³ MCCABE, Janet, et AKASS, Kim, *Reading Desperate Housewives: Beyond the White Picket Fence*, (New York: I. B. Tauris, 2006)

⁵⁴ LEVINE, Elana, et PARKS, Lisa, *Undead TV: Essays on Buffy the Vampire Slayer*, (Duke University Press, 2007)

⁵⁵ BENASSI, Stéphane, *Séries et feuilletons TV : Pour une typologie des fictions télévisuelles*, (Editions du CEFAL, 2000)

des séries télévisées⁵⁶ de Jean-Pierre Esquenazi, *Comprendre la télévision et ses programmes*⁵⁷ de François Jost), prouvant l'intérêt grandissant des chercheurs pour ce format.

C'est au début des années 2010 que le nombre d'ouvrages étudiant la série télévisée augmente de manière exponentielle, en parallèle de l'explosion de l'offre sérielle et de l'intérêt du public pour ce format. La série n'est plus un objet d'études confidentiel. Les ouvrages dédiés à des séries spécifiques continuent d'apparaître (*Lost: fiction vitale*⁵⁸ de Sarah Hatchuel, *Le trône de fer : ou Le pouvoir dans le sang*⁵⁹ de Stéphane Rolet) au même titre que des ouvrages évoquant la nouvelle place de l'objet fictionnel et de son format dans la société (*Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*⁶⁰ de Jean-Pierre Esquenazi), ou bien encore les problématiques liées aux thématiques abordées par ces fictions (*La question raciale dans les séries américaines*⁶¹ d'Olivier Esteves et Sébastien Lefait, *Language and Manipulation in House of Cards: a Pragmstylistic Perspective*⁶² de Sandrine Sorlin). La variété des ouvrages proposés par les chercheurs a non seulement permis de légitimer la série télévisée comme objet d'études, mais aussi de mettre en place un cadre théorique solide et précis.

Les manifestations scientifiques consacrées au format sériel sont également nombreuses. Plusieurs colloques sont organisés chaque année pour étudier et échanger sur le thème des séries télévisées (par exemple, le colloque « Les séries américaines contemporaines : entre la fiction, les faits et le réel », organisé par Ariane Hudelet et Sophie Vasset du laboratoire LARCA à l'université Paris Diderot en 2011). Le médium sériel intéresse au-delà des recherches en sciences humaines, puisque plusieurs colloques et journées d'études portant sur les séries télévisées ont vu le jour dans des facultés de sciences et de droit (« Le droit dans *Game of Thrones* », journée d'étude organisée à l'université de Bretagne occidentale le 23 février 2018). Il est d'ailleurs intéressant de souligner l'intérêt que suscite désormais l'étude des séries diffusées dans les années 80 et 90, au regard de la société contemporaine mais aussi et surtout grâce à la théorisation du format. Nous pouvons par exemple mentionner ici le colloque « Les séries télévisées américaines de network des années 1990 », soutenu par la MSH-Sud et le RIRRA 21 et organisé à l'université Paul Valéry de Montpellier les jeudi 27 et vendredi 28 février 2020.

Pour couvrir l'intégralité de l'état de la recherche au regard du sujet de cette thèse, il nous faut non seulement mentionner l'évolution des travaux scientifiques sur les séries télévisées, mais également la recherche dédiée au posthumain. Curieusement, la recherche liée au posthumain et sa présence dans le paysage des recherches universitaires semble suivre la même trajectoire que celles des séries télévisées. Bien qu'il est difficile de dater précisément son apparition, le terme posthumain (ou *posthuman* dans les ouvrages internationaux)

⁵⁶ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Mythologie des séries télévisées*, (Cavalier Bleu, 2009)

⁵⁷ JOST, François, *Comprendre la télévision et ses programmes*, (Armand Colin, 2^e Edition, 2009)

⁵⁸ HATCHUEL, Sarah, *Lost : fiction vitale*, (Presses Universitaires de France, 2013)

⁵⁹ ROLET, Stéphane, *Le trône de fer : ou Le pouvoir dans le sang*, (Presses Universitaires François-Rabelais, 2014)

⁶⁰ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, (Armand Colin, 2014)

⁶¹ ESTEVES, Olivier, et LEFAIT, Sébastien, *La question raciale dans les séries américaines*, (Les Presses de Sciences Po, 2014)

⁶² SORLIN, Sandrine, *Language and Manipulation in House of Cards: a Pragmstylistic Perspective*, (Palgrave Macmillan, 2016)

apparaît de plus en plus souvent dans les ouvrages scientifiques des années 1990 (*Posthuman Bodies*⁶³ de Judith Halberstam et Ira Livingston, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*⁶⁴ de N. Katherine Hayles, ou bien encore *Posthumanism*⁶⁵ de Neil Badmington). Plusieurs ouvrages consacrés à ce sujet voient le jour dans la recherche francophone au début des années 2000 (*Humain, posthumain : la technique et la vie*⁶⁶ de Dominique Lecourt, *L'homme biotech : humain ou posthumain*⁶⁷ de Jean-Pierre Béland, *Imaginer le posthumain : sociologie de l'art et archéologie d'un vertige*⁶⁸ de Maxime Coulombe).

De nombreux livres sur le sujet ont depuis été publiés, couvrant un large éventail de problématiques liant le posthumain à la crise épistémologique que la société contemporaine traverse en raison des nombreuses innovations technologiques et numériques et des questionnements sur le devenir de l'humain. Plusieurs travaux récents analysent, par le prisme du posthumain, des problématiques économiques, sociologiques et politiques (*Posthuman Life: Philosophy at the Edge of the Human*⁶⁹ de David Roden, *Made in labo : de la procréation artificielle au transhumanisme*⁷⁰ de Dominique Folscheid, *De l'humain augmenté au posthumain : une approche bioéthique*⁷¹ de Bernard Baertschi). Plusieurs manifestations scientifiques ont également eu lieu, permettant d'enrichir les débats et la réflexion sur le sujet (la journée d'études « Le temps du posthumain ? » organisée à l'université Paris Diderot 7 le 2 juin 2017, le colloque international « Les frontières de l'humain et le posthumain » organisé en 2013 à l'université du Québec à Montréal, et le colloque « Posthumain et subjectivités numériques » organisé au Centre Culturel International de Cerisy en 2016).

Il nous faut également rappeler ici que ce travail de recherche n'est pas le premier à lier les deux thèmes précédemment mentionnés et que plusieurs travaux portant sur le posthumain dans les séries ont déjà été menés. En témoigne la journée d'études consacrée à la série *Westworld* (organisée à l'université de Bretagne occidentale en 2017), la journée d'études « Séries TV et Posthumain, Posthumain(s) en série(s) » (organisée à l'université Paul-Valéry

⁶³ HALBERSTAM, Judith, et LIVINGSTON, Ira, *Posthuman Bodies*, (Bloomington: Indiana University Press, 1995)

⁶⁴ HAYLES, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, (Chicago, London: The University of Chicago press, 1999)

⁶⁵ BADMINGTON, Neil, *Posthumanism*, (Basingstoke, New York: Palgrave, 2000)

⁶⁶ LECOURT, Dominique, *Humain, posthumain : la technique et la vie*, (Presses universitaires de France, 2003)

⁶⁷ BÉLAND, Jean-Pierre, *L'homme biotech : humain ou posthumain ?*, (Les Presses de l'Université Laval, 2006)

⁶⁸ COULOMBE, Maxime, *Imaginer le posthumain : sociologie de l'art et archéologie d'un vertige*, (Presses de l'Université Laval, 2009)

⁶⁹ RODEN, David, *Posthuman Life: Philosophy at the Edge of the Human*, (London, New York: Routledge, 2015)

⁷⁰ FOLSCHEID, Dominique, *Made in labo : de la procréation artificielle au transhumanisme*, (Les éditions du Cerf, 2019)

⁷¹ BAERTSCHI, Bernard, *De l'humain augmenté au posthumain : une approche bioéthique*, (Librairie philosophie, 2019)

Montpellier 3 en 2017) ainsi que la publication d'ouvrages scientifiques consacrés à ce sujet⁷². Ce n'est donc pas la présence d'une dimension posthumaine dans la série qui représente l'aspect novateur de ce travail de recherche, mais plutôt le désir de mettre en évidence la dimension réflexive de ces œuvres à une époque où les questionnements sont nombreux et le spectateur voit dans la fiction un moyen de questionner les devenirs de l'espèce et l'état de la société actuelle⁷³.

En raison de l'étendue des thèmes abordés dans les séries télévisées d'anticipation dystopique, il nous a semblé important de construire ce travail sur l'étude de différents aspects évoqués dans plusieurs séries, plutôt que sur un corpus défini et fermé d'une ou deux œuvres. Il ne s'agit pas d'étudier une série dans son intégralité, mais bien de se concentrer sur les éléments qui participent à la mise en place d'un véritable imaginaire de la dystopie et du posthumain. Certaines séries ont cependant la part belle dans ce travail de recherche puisque la majorité des éléments les constituant participent de près ou de loin à la mise en place de cette dimension réflexive qui sera notre fil rouge. Ces séries télévisées appartiennent donc à ce que nous pouvons considérer comme le corpus principal. Nous y retrouvons 4 séries : *Black Mirror*⁷⁴, *Humans*⁷⁵, *The Expanse*⁷⁶, et *Years & Years*⁷⁷.

Ces séries ne forment bien évidemment pas un corpus exhaustif, mais elles ont l'avantage de couvrir un large éventail de problématiques associées à des devenirs posthumains dans la fiction d'anticipation. Les quatre séries du corpus principal proposent également des imaginaires similaires en termes de thèmes abordés (elles problématisent notamment le face à face entre humain et figures de l'altérité, qu'elles soient mécaniques, technologiques, ou biologiques⁷⁸), mais différents dans l'approche et dans la réflexivité (conséquences de l'évolution sur la société, état économique, social, et politique dans lequel se trouve l'univers fictionnel au moment de l'apparition et/ou de l'inclusion de l'altérité dans la société). De plus, ces quatre séries nous permettent d'appréhender différents formats sériels (série télévisée, série d'anthologie, et mini-série), ce qui va se révéler utile dans l'étude de l'évolution des formats et du visionnage de l'objet sériel par le récepteur.

D'autres séries sont également analysées dans ce travail de recherche. Si elles restent moins présentes que les 4 séries appartenant au corpus principal, elles n'en sont pas moins

⁷² Par exemple : MACHINAL, Hélène, *Posthumains en série : les détectives du futur*, (Presses Universitaires François Rabelais, 2020), et DESPRES, Elaine, *Le posthumain descend-il du singe ?*, (Presses Universitaires Montréal, 2021)

⁷³ Voir BESSON, Anne, *Les Pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, (Editions Vendémiaire, 2021), et LANGLET, Irène, *Le temps rapaillé, Science-fiction et présentisme*, (PU Limoges, 2021)

⁷⁴ *Black Mirror*, Charlie Brooker, Channel 4 & Netflix, 5 saisons, 2011 – 2019 (voir volume annexe p.3)

⁷⁵ *Humans*, Sam Vicent & Jonathan Brack, Channel 4 & AMC, 3 saisons, 2015 -2018 (voir volume annexe p.16)

⁷⁶ *The Expanse*, Mark Fergus & Hawk Ostby, Syfy & Prime Video, 5 saisons, 2015 – en production (voir volume annexe p.27)

⁷⁷ *Years & Years*, Russel T Davies, BBC One, 1 saison, 2019 (voir volume annexe p.42)

⁷⁸ Les humains modifiés de *Years & Years*, les *synths* de la série *Humans*, les Ceinturiens, les créatures protomoléculaires, et les martiens de *The Expanse*, et les nombreuses représentations du posthumain présentes dans *Black Mirror*.

essentielles à l'étude des imaginaires de la dystopie et du posthumain. Il ne s'agit en aucun cas d'un jugement qualitatif des œuvres, mais bien d'une volonté de nous concentrer sur les différents aspects de la construction d'un imaginaire. Nous retrouvons dans ce corpus secondaire des séries comme *Almost Human*⁷⁹, *Dark Matter*⁸⁰, *Dollhouse*⁸¹, *The 100*⁸², et *Westworld*⁸³. Nos corpus, primaire et secondaire, mélangent donc des séries britanniques et des séries américaines et forment un corpus transnational. En outre, nous y retrouvons également des séries de Network (*Almost Human* et *Dollhouse* diffusées sur la FOX, *The 100* diffusée sur The CW, *Years & Years* diffusée sur la BBC One), des séries du câble (*Westworld* diffusée sur HBO, *Dark Matter* diffusée sur Syfy), des séries qui ont été conçues par des networks pour ensuite être rachetées par des plateformes de visionnage en ligne (*Black Mirror*, d'abord diffusée sur Channel 4 pour ensuite être rachetée par Netflix), des séries câblées rachetées par des plateformes de visionnage en ligne (*The Expanse*, d'abord diffusée sur Syfy et rachetée par Amazon Prime) et enfin des séries qui sont à la fois des séries de network et des séries câblées (*Humans*, diffusée à la fois sur la chaîne de network Channel 4 au Royaume-Uni et sur la chaîne câblée américaine AMC)⁸⁴.

Pour étudier les imaginaires déployés par ces séries télévisées, ce travail de recherche est divisé en trois parties. La première se concentre sur la sérialité ainsi que sur l'étude du format et de ses évolutions. Nous verrons dans cette partie que l'évolution du format a permis celle de la perception de l'objet sériel par le récepteur, mais aussi la construction de la réflexivité. En effet, si l'intrigue est le principal médium permettant de faire réfléchir le spectateur par un phénomène de réfraction entre fiction et réalité, le format permet de structurer cette réflexion et de jouer avec les attentes du récepteur. Le premier chapitre est consacré au genre science-fictionnel en série et cherche à démontrer les raisons du succès de la science-fiction à notre époque. Le deuxième chapitre se concentre sur l'évolution du format sériel et la complexification des séries. Structure narrative, narration complexe, et influence de la réception sur le format sont les trois points sur lesquels nous allons nous concentrer. Enfin, le dernier chapitre est quant à lui dédié à l'expansion et à la transmédialité : en étudiant la place qu'occupe la série télévisée dans le foyer familial, nous espérons démontrer l'attachement du récepteur à l'objet fictionnel.

La deuxième partie de ce travail de recherche, qui s'intitule « Humain – machine » se concentre sur les arcs narratifs des différentes séries de notre corpus. Elle vise à étudier les différents questionnements soulevés par la dimension posthumaine présente dans les intrigues des œuvres du corpus, et plus particulièrement les questions liées à l'acceptation et à la confrontation entre deux ou plusieurs altérités. Le quatrième chapitre est consacré aux évolutions possibles de l'être humain présentées dans la fiction et se divise en trois parties : perception de l'organique, évolutions technologiques fictionnelles, et évolutions numériques fictionnelles. De plus, ce chapitre nous permet de montrer l'évolution des figures

⁷⁹ *Almost Human*, J.H. Wyman, Fox, 1 saison, 2013 – 2014 (voir volume annexe p.47)

⁸⁰ *Dark Matter*, Joseph Mallozzi & Paul Mullie, Syfy, 3 saison, 2015 – 2017 (voir volume annexe p.48)

⁸¹ *Dollhouse*, Joss Whedon, Fox, 2 saisons, 2009 – 2010 (voir volume annexe p.50)

⁸² *The 100*, Jason Rothenberg, The CW, 7 saisons, 2014 – 2020 (voir volume annexe p.51)

⁸³ *Westworld*, Jonathan Nolan & Lisa Joy, HBO, 3 saisons, 2016 – en production (voir volume annexe p.55)

⁸⁴ Ces éléments de description attestent de la dimension protéiforme de la production et de la diffusion à la période contemporaine.

posthumaines à une époque où les innovations technologiques sont quotidiennes. Le chapitre suivant est dédié à l'étude du posthumain par le prisme de l'intersectionnalité⁸⁵. Cette approche est d'autant plus intéressante pour étudier les fictions d'anticipation posthumaines qu'elle permet à la fois d'étudier les différences entre les humains, mais aussi la cohabitation entre humains et presque-humains⁸⁶. Et c'est d'ailleurs sur ce point que se concentre le chapitre six, dernier chapitre de cette partie. La cohabitation des espèces, ou tout du moins celle de l'humain avec la technologie, force dans la fiction à repenser la définition même de l'espèce humaine et ses interactions avec son environnement.

Enfin, la troisième et dernière partie de ce travail s'intitule « Mondes réels, mondes possibles » et s'articule autour de trois points majeurs et distincts. Elle nous permet dans un premier temps, dans le septième chapitre, de nous attarder sur la création des univers fictionnels dans lesquels les personnages précédemment étudiés évoluent. Il s'agira de mettre en exergue l'importance du rôle joué par l'immersion visuelle et l'immersion auditive dans la dimension réflexive de la série télévisée. Ce chapitre abordera également la construction d'un monde virtuel à l'intérieur de l'univers fictionnel et ses évolutions en fonction des innovations technologiques. Le chapitre suivant, « Réflexivité sociétale », propose l'étude de trois dimensions récurrentes dans la fiction d'anticipation. En se concentrant sur l'étude de la religion, de la science, et du divertissement, nous souhaitons souligner la mise en scène de dérives sociétales qui représentent le point de départ du questionnement chez le spectateur. Enfin, le neuvième et dernier chapitre de cette partie et de ce travail de recherche propose une synthèse de l'évolution de l'objet culturel qu'est la série télévisée et envisage ses devenir possibles. Après avoir défini ce qu'est une série à l'époque contemporaine, et étudié les évolutions possibles du format pour toujours correspondre aux attentes du récepteur, nous évoquerons le futur des séries d'anticipation et/ou dystopiques à l'heure où le monde connaît une crise sanitaire, économique, et sociale sans précédent suite à la pandémie de COVID-19.

L'étude de ces différents aspects doit nous permettre non seulement proposer une analyse des différents imaginaires proposés par les fictions du corpus, mais aussi de mettre en lumière ceux qui trouvent un véritable écho auprès des spectateurs, selon le principe énoncé par Jenkins :

« [...] to be popular, the text has to evoke broadly shared feelings [...] the ones that hit on conflicts, anxieties, fantasies, and fears that are central to the culture. »⁸⁷

Car c'est en étudiant la fiction d'anticipation et sa réception que nous pouvons en partie comprendre les questions et les enjeux qui façonnent la société contemporaine.

⁸⁵ Il s'agit de l'étude de situations et/ou de personnages (dans notre cas) subissant plusieurs discriminations dans la société dans laquelle ils évoluent. C'est Kimberlé Crenshaw qui, en 1989, propose ce terme, notamment pour parler de la place des femmes afro-américaines dans la société. Nous y reviendrons.

⁸⁶ Pour reprendre le terme de Thierry Hoquet dans son article « Cyborg, mutant, organog » dans DESPRES, Elaine, et MACHINAL, Hélène, *Posthumains*, (PU Rennes, 2014)

⁸⁷ JENKINS, Henry, *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, (New-york, NYU Press, 2006), p.4

PARTIE 1: SERIALITE

Les séries science-fictionnelles, au cœur de notre réflexion, ne font pas partie d'un genre nouveau. En effet, le premier programme de science-fiction diffusé à la télévision américaine fait remonter la déclinaison du genre en série télévisée en 1949⁸⁸. Depuis, de nombreuses œuvres science-fictionnelles ont marqué le paysage télévisuel par leur audace, leur nouveauté, et leurs mystères. La série télévisée de science-fiction n'a jamais vraiment disparu du petit écran. Parfois reléguée au rang de série confidentielle destinée aux spécialistes du genre, elle connaît néanmoins aujourd'hui un succès fulgurant. Le genre est présent sur la plupart des chaînes télévisées (notamment américaines et anglaises) et s'hybride avec d'autres genres : drame, policier, comédie, romance, historique, etc. N'importe quel téléspectateur, qu'il soit intéressé par le genre ou non, peut désormais trouver une série de science-fiction destinée à sa tranche d'âge ou à ses goûts télévisuels.

La relation entre le genre science-fictionnel et le téléspectateur au XXI^e siècle sera donc centrale dans notre premier chapitre : en nous intéressant à la définition, ou tout du moins aux caractéristiques du genre, nous explorerons le besoin d'anticipation du spectateur évoluant dans une société en prise avec les crises économiques, politiques, humanitaires, et épistémologiques.⁸⁹

Dans un second temps, nous nous intéresserons à la complexification⁹⁰ des œuvres sérielles en étudiant les structures narratives et la narration. La relation entretenue entre le spectateur et l'objet sériel est particulière. Du fait de son format, la série télévisuelle se doit de créer un lien fort avec le récepteur pour pouvoir exister, ou tout du moins continuer d'exister. Pour ce faire, elle doit donc en permanence se renouveler. Les séries télévisées que nous pourrions qualifier de traditionnelles, dans lesquelles le téléspectateur retrouvait un cadre fixe, des repères pour le rassurer et le guider, une récurrence des personnages et de leurs actions, font désormais partie d'un temps partiellement révolu. Il s'agit à présent de surprendre le

⁸⁸ *Captain Video and His Video Rangers*, Lawrence Menkin & James Caddigan, DuMont Television Network, 1949-1955

⁸⁹ Il nous faudra malgré tout mentionner dans ce chapitre la quasi absence du genre science-fictionnel dans le catalogue des séries françaises originales. Bien que certaines créations originales françaises rencontrent un vrai succès à l'international (on pense notamment ici à *Engrenages* (Alexandra Clert, Canal+, 8 saisons, 2005 -2020), *Les Revenants* (Fabrice Gobert, Canal +, 2 saisons, 2012 – 2015), *Le Bureau des légendes* (Eric Rochant, Canal +, 5 saisons, 2015 – 2020), *Dix pour cent* (Fanny Herrero, France 2, 4 saisons, 2015 – en production), ou bien encore *Un village français* (Frédéric Krivine, Philippe Triboit, & Emmanuel Daucé, France 3, 7 saisons, 2009 – 2017)), les quelques séries sciences-fictionnelles françaises (nous pouvons mentionner ici plusieurs créations originales de ces dernières années telles que *Section Zéro* (Olivier Marchal, Canal +, 1 saison, 2016), *Emma* (Manon Dillys & Sébastien Le Délézir, TF1, 1 saison, 2016), *Missions* (Ami Cohen, Henri Debeurme & Julien Lacombe, OCS City, 2 saisons, 2017), *Transferts* (Claude Scasso & Patrick Benedek, Arte, 1 saison, 2017), et *Ad Vitam* (Thomas Cailley & Sébastien Mounier, Arte, 1 saison, 2018)) ne rencontrent pas suffisamment de succès dans l'hexagone pour pouvoir espérer un jour partir à la conquête du monde.

⁹⁰ Pour reprendre le terme utilisé par Jason Mittel dans son ouvrage *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, (New York University Press, 2015).

spectateur, de le choquer, voire de le perdre dans l'intrigue pour mieux le retrouver l'épisode suivant. Par ailleurs, la série est désormais omniprésente et le téléspectateur n'a que l'embaras du choix. L'offre explose : rien qu'en 2017, 487 séries télévisées ont été diffusées à la télévision américaine⁹¹, et cela sans compter les séries diffusées sur les nouvelles plateformes de visionnage légal.

Puisque beaucoup d'histoires ont déjà été racontées, les producteurs et les scénaristes doivent désormais redoubler d'imagination pour réussir à captiver l'intérêt du téléspectateur. Nous nous attarderons également dans ce chapitre sur l'impact des nouvelles plateformes de visionnage sur la structure narrative de l'objet sériel. Alors que la série télévisée, par définition, est construite de manière à créer un rendez-vous hebdomadaire (parfois quotidien) avec le téléspectateur⁹², les nouvelles plateformes bouleversent ces codes en proposant généralement au spectateur de visionner une saison entière inédite le jour de sa sortie⁹³. La structure narrative s'en trouve-t-elle impactée ? Peut-on encore parler de série télévisée ? Ou assistons-nous à une (nouvelle) transformation du genre télé-sériel ?

Enfin, dans le troisième chapitre de cette partie consacrée à la sérialité, nous étudierons l'immersion⁹⁴ proposée aux spectateurs dans les univers sériels, ainsi que la question de la transmédiatité⁹⁵ à l'ère du numérique. Dans un premier temps, nous nous concentrerons sur l'évolution des modes de diffusion et de visionnage. Grâce à internet et aux réseaux sociaux, il est maintenant possible pour n'importe quel spectateur de donner son avis, d'encenser ou de critiquer un épisode, une saison, ou une série dans sa globalité, et d'influencer de potentiels récepteurs, voire la production de la série. Le sentiment d'attachement et d'appartenance à une communauté déclenche une nouvelle forme d'investissement dans l'objet sériel. Paradoxalement, bien qu'elles soient à l'origine de nombreuses communautés en ligne rassemblant des millions de spectateurs, nous verrons que les séries télévisées deviennent des objets intimes et individuels. Le visionnage d'un nouvel épisode se transforme en rituel solitaire, pour mieux en débattre plus tard avec la communauté⁹⁶. Nous étudierons les raisons de ce changement et ses conséquences.

⁹¹ Chiffre mentionné par John Landgraf, directeur de la chaîne télévisée américaine FX, lors de son discours aux *Television Critics Association Winter Press Tour* - <https://variety.com/2018/tv/news/2017-scripted-tv-series-fx-john-landgraf-1202653856/> (21/09/2018)

⁹² LIPOVETSKY, Gilles, et SERROY, Jean, *L'écran global*, (Points, 2011).

⁹³ Visionnage que Brett Martin qualifie d'ailleurs d'« orgie compulsive et consumériste » dans son livre *Des hommes tourmentés. L'Âge d'or des séries*, (Points, 2014), p.33.

⁹⁴ Anne Besson met en avant cette immersion dans l'introduction du livre *Mondes fictionnels, mondes numériques* (Presses Universitaires de Rennes, 2016), et Jean-Pierre Esquenazi souligne d'ailleurs la capacité des séries de « rendre plus intense et plus significatif l'état d'immersion » dans *Elements pour l'analyse des séries*, (L'Harmattan, 2017), p.90.

⁹⁵ Nous nous appuyerons sur la définition donnée par Henry Jenkins : « Le storytelling transmedia se déploie sur de multiples plateformes médiatiques, chaque texte nouveau apportant à l'ensemble une contribution différente et précieuse. Dans la conception du storytelling transmedia, chaque média fait ce qu'il sait faire le mieux (...) ». JENKINS, Henry, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, (Paris, Armand Colin, 2013), p.119.

⁹⁶ Nous verrons en effet que la dimension collective persiste mais évolue, et passe d'une dimension de visionnage collectif (*Games of Thrones* (David Benioff, D.B. Weiss, & George R. R. Martin, HBO, 8 saisons, 2011 – 2019) étant considérée comme la dernière série ayant permis un visionnage collectif avec intervalles) à une analyse collective (post-visionnage sur les plateformes de streaming).

La prolifération transmédiatique nous forcera, quant à elle, dans un second temps, à nous intéresser à tout ce qui se développe autour d'une série télévisée. Qu'il s'agisse d'applications, de sites internet, de jeux vidéo créés par les équipes officielles de la série, ou bien de forums et d'encyclopédies en ligne alimentés par les fans⁹⁷, ces nouvelles plateformes participent en effet à la disparition des frontières entre mondes fictionnels et monde réel, provoquant une transformation du statut de l'objet sériel pour le spectateur. La série ne peut plus simplement se résumer aux épisodes et aux saisons qui la composent, ce qui impacte ainsi la consommation, l'appréhension, la réception de cette dernière mais aussi et surtout influence la question qui est au centre de ce travail : l'imaginaire des séries d'anticipation science-fictionnelles et leur dimension réflexive. Qu'il s'agisse de l'évolution des modes de diffusion ou de la prolifération transmédiatique, nous insisterons sur le fait que les séries, bien qu'étant en constante évolution, s'articulent autour de la construction d'un imaginaire, forçant une implication du spectateur et convoquent ainsi une dimension réflexive.

⁹⁷ Nous verrons que plusieurs de ces aspects relèvent de la culture participative.

Chapitre 1 : Science-fiction en série

Chaque jour, l'actualité politique, économique, médicale, sociétale, environnementale nous prouve que nous vivons à une époque charnière en termes d'avancées scientifiques. Le monde évolue et continue d'évoluer, bouleversant ainsi les habitudes de l'être humain. Il y a quinze ans, l'informatique et la téléphonie mobile ont envahi nos sociétés et profondément transformé notre quotidien. Aujourd'hui, la robotique d'assistance et les technologies contrôlées à distance s'imposent, forçant ainsi un peu plus l'être humain à dépendre d'appareils et de dispositifs⁹⁸. L'évolution est constante, que ce soit pour faciliter le quotidien (implant électronique pour payer ses achats, voitures autonomes, habitations interactives), ou pour améliorer ce que certains considèrent comme des failles du corps humain (transformations, prothèses, immortalité). Dans une période en proie à des questionnements éthiques et scientifiques dus aux potentielles innovations introduites par les nouvelles (bio)technologies, l'actualité devient donc une source d'inspiration primaire pour les fictions science-fictionnelles. Comme le souligne Marie-Ève Tremblay-Cléroux et Jean-François Chassay dans l'introduction du livre *Les frontières de l'humain et le posthumain* :

« *Les sciences appartiennent depuis toujours à la culture et à ses discours, il est ainsi normal de constater qu'elles jouent un rôle important dans la fiction, que ce soit pour montrer comment elles changent nos perceptions, notre rapport au monde, ou encore notre rapport au langage.* »⁹⁹

Ainsi, il n'est pas difficile de comprendre le regain d'intérêt pour le genre science-fictionnel dans les séries télévisées. En déployant un imaginaire de la science, la série provoque un questionnement sur l'évolution actuelle et les devenirs possibles de notre monde et de notre espèce. Le spectateur se retrouve happé dans un tourbillon de possibles, et l'addiction aux lendemains fictionnels grandit. Nous allons en effet voir qu'une fascination se développe chez le spectateur pour les dérives scientifiques, sociétales, politiques, et humaines. C'est sous cet angle que nous aborderons la science-fiction dans ce chapitre. Il ne s'agira pas nécessairement de définir la science-fiction¹⁰⁰, mais plutôt d'étudier les aspects du genre qui en font aujourd'hui un incontournable lorsque l'on s'intéresse aux séries télévisées¹⁰¹.

Dans ce chapitre, nous nous appuyerons sur les théories de Darko Suvin, et notamment sur la notion de distanciation cognitive¹⁰². Nous nous intéresserons également à la *xénoencyclopédie*, concept développé par Richard Saint-Gelais dans son livre *L'empire du*

⁹⁸ Voir, par exemple, AGAMBEN, Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* (Rivages, 2014).

⁹⁹ CHASSAY, Jean-François et TREMBLAY-CLÉROUX, Marie-Ève, *Les frontières de l'humain et le posthumain*, (2014. Montréal, Université du Québec à Montréal : Figura le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, coll. Cahiers Figura, vol. 37), p.13

¹⁰⁰ Comme le formule Patrick Parrinder dans son ouvrage *Science-Fiction: its Criticism and Teaching* : « [...] definitions of science fiction are not so much a series of logical approximations to an elusive ideal, as a small, parasitic subgenre in themselves. » (London, New York : Methuen, 1980), p. 2

¹⁰¹ Voir FAVARD, Florent, *Le Récit dans les séries de science-fiction : de Star Trek à X-Files*, (Armand Colin, 2018)

¹⁰² Nous utiliserons le terme « distanciation cognitive » tel que Darko Suvin l'emploie dans son livre *Pour une poétique de la science-fiction*, d'abord publié en français, (Les presses de l'université du Québec, 1977).

*pseudo*¹⁰³. Il ne s'agira pas de remettre en cause ces théories, même si nous verrons que certains aspects ont été débattus, parfois par les auteurs eux-mêmes, mais plutôt de les utiliser comme bases pour analyser la construction d'imaginaires sériels mais aussi la dimension réflexive que peuvent avoir les séries télévisées science-fictionnelles qui composent notre corpus.

A. Complexité de la science-fiction

*« The question of the relationship between science and science fiction has stayed relatively obscure despite the numerous works of critics and theoreticians interested in the genre. Many of them consider science fiction as a more or less parasitic literary extension of science, in the mode of speculation and extrapolation, audacious, perhaps irresponsible, often inexact, sometimes ignorant. Thus, science fiction would boldly express what science does not yet dare to affirm or suggest, and even what it would find absurd. It would develop the social, ethical, metaphysical or purely logical consequences of science, or set out to confirm its ideological assumptions. »*¹⁰⁴

Constamment, le genre science-fictionnel et ses représentations sont comparés aux avancées réelles de la science dans notre société. Ainsi s'engage un dialogue relatif au possible, au probable, à l'hypothétique. C'est ce lien étroit entre réalité et fiction qui attire d'ailleurs de nouveaux spectateurs. La perception de la science-fiction par le grand public a cependant grandement évolué ces dernières décennies, ouvrant la porte à de nouvelles représentations du genre, et le rendant ainsi encore plus complexe qu'il ne l'était à l'origine.

A.1. Évolution du genre et de l'imaginaire

À la fin du XX^e siècle, la science-fiction se résumait, pour des novices du genre, aux fictions mettant en scène des guerres intergalactiques, des vaisseaux plus gigantesques les uns que les autres, et des rencontres entre l'espèce humaine et des espèces extra-terrestres plus ou moins hostiles¹⁰⁵. L'imaginaire de la science-fiction gravitait autour de la froideur du métal, de l'infinité de l'espace, et de la difformité de toute forme d'altérité. Ces images reflètent le succès d'un sous-genre de la science-fiction, appelé *space opera*¹⁰⁶, et qui répond

¹⁰³ SAINT-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo, modernités de la science-fiction*, (Québec, Editions Nota Bene, 1999)

¹⁰⁴ KLEIN, Gerald, « From the Images of Science to Science Fiction », dans Parrinder, Patrick, *Learning from Other Worlds: Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction and Utopia*, (Duke University Press Books, 2001), p. 119

¹⁰⁵ L'exemple archétype de cela étant *Star Trek* (Gene Roddenberry, NBC, 3 saisons, 1966 – 1969).

¹⁰⁶ Irène Langlet définit le *space opera* dans son livre *La Science-fiction, lecture et poétique d'un genre littéraire* de la manière suivante : « Sans prétendre à une impossible exhaustivité (...), on peut reconnaître trois composantes clés du *space opera* (...) : les voyages interstellaires, les scènes de combat, et ce que Saint-Gelais a plaisamment désigné comme les intrigues de cours galactiques, c'est-à-dire des séries d'alliances et/ou de retournements stratégiques enferrant la fiction dans un scénario particulièrement filandreux » (Armand Colin, 2006), p. 215.

à des codes précis lorsqu'il s'agit de création d'univers fictionnels et d'imaginaires communs. De nombreux éléments développés dans des fictions de ce sous-genre sont d'ailleurs ancrés dans l'esprit du téléspectateur, telle que la scène du « bar de l'espace », comme l'explique Aurélie Huz dans son analyse de l'univers de Bilal en comparant une scène du premier *Star Wars*¹⁰⁷ au plus récent *Immortel (ad vitam)*¹⁰⁸ :

« Bilal fait aussi fonctionner l'effet de familiarité à hauteur du mega-text narratif, en reprenant une scène incorporée à la culture du genre, dont Star Wars fournit en 1977 l'une des premières versions mémorables : celle du 'bar de l'espace', qui n'est pas sans puiser au saloon des westerns, et joue à exhiber des aliens tous plus étranges les uns que les autres, dans un cadre de space opera intergalactique. Le spectateur est ici invité moins à élaborer le novum qu'à reconnaître l'imaginaire qu'il convoque par le biais du codage générique. »¹⁰⁹

Mettant en scène des personnages hétéroclites dans un décor futuriste, pourtant parfois vétuste et poussiéreux lorsque l'esthétique du *space opera* rencontre celle du *cyberpunk*¹¹⁰, le bar de l'espace se voit décliné dans de nombreuses fictions science-fictionnelles. À l'origine une création fictionnelle qui déclenche la distanciation cognitive auprès du récepteur, le bar de l'espace devient, à force d'être utilisé, un repère codé pour le spectateur. Il reconnaît les codes déjà utilisés dans des fictions précédemment visionnées et l'ajoute à son réseau d'images, réseau appelé *xénoencyclopédie* par Saint-Gelais, qui développe pour la première fois cette idée en 1999 dans son livre *L'empire du pseudo* :

« D'un côté, la lecture de récits réalistes procède par application massive (et dans une large mesure inconsciente) de données encyclopédiques préalables ; cela permet au texte narratif de fonctionner, selon Eco, comme un 'mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire' ([1978] 1985 : 66). Cela permet aussi de comprendre le statut ontologiquement ambivalent de ces récits qui, d'une part, mettent en place d'indéniables fictions (...) mais qui, d'autre part, autorisent (et appuient) l'assimilation du cadre fictif et de la réalité. (...) on ne s'étonnera pas que pour maints lecteurs tout se passe comme si l'intrigue, toute fictive qu'elle soit, se déroulait dans le réel. Il en va autrement en science-fiction où le lecteur n'a d'autre choix que de procéder à des réajustements encyclopédiques : ajouts, retraits, ou altérations rendent alors impossible une identification stricte de l'encyclopédie préalable du lecteur et de celle posée ou présumée par le texte, c'est-à-dire ce qu'on appellera la xénoencyclopédie. »¹¹¹

¹⁰⁷ *Star Wars: Episode IV – A New Hope*, George Lucas, Lucasfilm, 1977

¹⁰⁸ *Immortel (ad vitam)*, Enki Bilal, 2004

¹⁰⁹ HUZ, Aurélie, « L'intermédialité dans la science-fiction française de *La Planète sauvage* à *Kaena* (1973-2003) », thèse soutenue le 23/11/2018 à Limoges sous la direction d'Irène Langlet, pp. 278-279

¹¹⁰ Mark Bould définit le cyberpunk de la manière suivante : « Bethke said that he intended to "invent a new term that grokked the juxtaposition of punk attitudes and high technology" and so "took a handful of roots" (...). "Cyber" was taken from cybernetics (...), a term coined in 1948 by Norbert Wiener to describe a new science devoted to the study of communication and control systems in animals and machines. (...) "Punk" came from punk rock, although earlier usages concerned with worthlessness, marginality, youthfulness, hooliganism, criminality, and homosexual prostitution resonated with Cyberpunk's socially excluded, often criminal, characters living in the ruins and in the shadow of mutinational capital. » BOULD, Mark, « Cyberpunk », dans SEED, David, *A Companion to Science-Fiction*, (Blackwell, 2005), p.218. Nous pouvons mentionner ici en exemple la série *Altered Carbon*, qui propose un imaginaire construit autour du cyberpunk (notamment dans la première saison).

¹¹¹ SAINT-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo*, pp. 139-140

La notion d'altération de l'encyclopédie initiale du lecteur¹¹², et dans notre cas du spectateur, est un élément clé de la réception des œuvres science-fictionnelles. Bien qu'elle développe parfois des concepts inconnus et totalement inédits pour le spectateur, la science-fiction se construit majoritairement sur l'altération, la transformation d'un élément connu. Ainsi, si nous reprenons l'exemple du bar de l'espace, l'image connue du récepteur est celle d'un bar de quartier miteux, à la clientèle parfois douteuse, et que l'on préfère éviter. Ce bar représente dans l'imaginaire collectif un lieu de rencontre pour différentes espèces, à la fois convivial et dangereux, fréquentable et indécent.

La vision du genre science-fictionnel par le grand public a cependant évolué ces dernières décennies, grâce à une plus grande diversité des imaginaires proposés par les séries. Cela ne signifie pas cependant que les œuvres développées sous le modèle du *space opera* ne rencontrent plus de succès. Simplement, l'imaginaire collectif évolue pour laisser place à de nouveaux avatars science-fictionnels dont la légitimité est reconnue par le genre, comme en témoignent les dires de Roger Bozzetto dans son livre *La science-fiction* :

« Or, la science-fiction doit désormais être considérée comme un champ littéraire neuf, aux multiples buissonnements, et dont il importe peu qu'elle soit définie, puisqu'elle est reconnue dans ses multiples avatars. »¹¹³

Ainsi, la science-fiction, et notamment la science-fiction sérielle, évolue et s'adapte pour questionner l'actualité et les devenirs d'une société. La conquête de l'espace et de galaxies inconnues et parfois menaçantes (typique des années 50-60 et liée à la conquête spatiale) se transforme par exemple en conquête d'un nouvel espace intrigant et rempli de possibilités pour l'espèce humaine : le *cyberspace*. Défini comme présentant « la métaphore d'un univers interconnecté de façon permanente » dans lequel « les frontières du temps et de l'espace, comme celles de la réalité quotidienne et du virtuel se brouillent »¹¹⁴, le *cyberspace*, notion appartenant au départ au genre science-fictionnel *cyberpunk*, propose une évolution possible de notre société hyper connectée. Le *cyberspace* n'est pas une idée science-fictionnelle nouvelle : on trouve pour la première fois le terme dans le roman *Neuromancer*¹¹⁵ de William Gibson publié en 1984. Depuis ses origines cyberpunk, il a inspiré la création de nombreuses œuvres littéraires et cinématographiques, l'une des plus connues étant le film *Matrix*¹¹⁶.

Néanmoins, le *cyberspace* voit aujourd'hui le nombre de ses représentations exploser, dans les fictions sérielles mais également dans les fictions littéraires, vidéoludiques, et cinématographiques. On retrouve dans ces fictions trois scénarios types : le premier cas présente au téléspectateur un transfert de l'espèce humaine vers le *cyberspace*, redéfinissant ainsi les caractéristiques mêmes de l'espèce et ses possibles devenirs (la cité des Lumières dans *The 100*, les clones digitaux de l'épisode « White Christmas » et de l'épisode « Hang The

¹¹² Notion centrale en théorie de la réception et posée par Umberto Eco, notamment dans son ouvrage *Lector in fabula : le rôle du lecteur, ou, La coopération interprétative dans les textes narratifs*, (Biblio/Essais, 1989).

¹¹³ BOZZETTO, Roger, *La science-fiction*, (Armand Colin, 2007), p.42

¹¹⁴ BOZZETTO, Roger, *La science-fiction*, p. 44

¹¹⁵ GIBSON, William, *Neuromancer*, (Reissue, 1984)

¹¹⁶ *Matrix*, Andy & Larry Wachowski, Warner Bros, 1999

DJ » de l'anthologie *Black Mirror*). Ces intrigues mettent en scène une humanité dématérialisée, dérivant dans les méandres d'un espace numérique inconnu, bien souvent inconscients du fait qu'ils se trouvent dans le *cyberspace* et non dans la réalité.

Le deuxième cas propose d'inverser ce schéma : ce n'est pas l'espèce humaine qui rejoint le *cyberspace*, mais plutôt l'espace numérique qui empiète sur la réalité (le système de notation de l'épisode « Nosedive » de *Black Mirror*, le téléchargement numérique dans une enveloppe organique tel que le développe *Altered Carbon* ou *Dollhouse*). Dans ce scénario, les personnages, contrairement au spectateur, réalisent généralement trop tard l'emprise du *cyberspace* sur le monde réel et l'invasion est inévitable.

Le troisième cas, également très populaire dans les fictions sérielles contemporaines, propose de ne pas choisir entre le réel et le virtuel. Au contraire, il se construit sur la disparition des frontières visibles entre les deux mondes et place généralement le spectateur dans un flou constant quant à la réalité des événements mis en scène à l'écran (*Mr. Robot*, *Westworld*, les épisodes « Fifteen Million Merits », « Playtest », et « Bandersnatch » de *Black Mirror*). Certaines de ces séries rendent obscure l'identification de l'univers fictionnel dans lequel les événements se déroulent pour mieux surprendre le récepteur lors de la révélation finale, et d'autres préservent le mystère et offrent au spectateur la possibilité de se faire sa propre opinion sur la virtualité ou la réalité du cadre où apparaissent les rebondissements de l'intrigue.

Ce troisième cas, celui où le virtuel et le réel fictionnel se rejoignent pour former un seul univers dont la nature est laissée à l'appréciation du spectateur, est aujourd'hui un schéma narratif apprécié des fans, toujours en quête de surprises et de retournements de situation. Il devient d'autant plus intéressant qu'il force le récepteur à développer un questionnement et renforce la dimension réflexive de la série. On en trouve un exemple dans le second épisode de la troisième saison de *Black Mirror* : « Playtest »¹¹⁷. Cet épisode raconte l'histoire de Cooper qui, pour financer la fin de son tour du monde, accepte de participer au test d'un jeu vidéo en réalité augmentée directement relié à son cerveau. Le spectateur est plongé avec le personnage dans un univers virtuel dans lequel Cooper enchaîne les niveaux, jusqu'au retournement de situation final : Cooper, refusant de couper son téléphone pendant la phase de test, a provoqué sa propre mort. Un appel téléphonique de sa mère a interféré avec la simulation virtuelle, provoquant une surcharge neuronale dans son cerveau. Dans les dernières secondes de l'épisode, on comprend que les événements de « Playtest » n'ont duré dans la réalité fictionnelle de l'épisode que quatre secondes.

Bien que ces événements aient pour but de déclencher un questionnement sur la perception du réel et du virtuel, la dimension réflexive peut se trouver dans les événements antérieurs au test. L'épisode cherche à démontrer que la vie du personnage est un jeu vidéo dans lequel personne n'est irremplaçable. On retrouve une dimension vidéoludique dans la manière dont Cooper trouve du travail pour financer son tour du monde. Il utilise l'application *Oddjobs* qui classe les emplois disponibles en fonction de leur difficulté et du salaire qu'ils rapportent, classification qui fait écho au menu regroupant les différentes quêtes d'un jeu vidéo. Cooper rencontre également une femme grâce à son téléphone et à l'application *Tinder*. Son

¹¹⁷ *Black Mirror*, Saison 3 - Épisode 2, « Playtest »

téléphone lui permet donc de voyager, de gagner de l'argent, et de rencontrer d'autres personnages. La vie de Cooper devient un *let's play*¹¹⁸ pour le spectateur, explorant réalité et virtualité. Dans les moindres détails, la série met en scène la vie du personnage principal comme un nouveau jeu dont il serait le héros : lorsque sa carte de crédit est refusée à la banque, il souffle dessus pour la faire fonctionner, clin d'œil aux utilisateurs des premières consoles de jeu vidéo (Nintendo ou Sega Genesis, par exemple) qui soufflaient sur les cartouches de jeux pour la même raison.

C'est lorsque le spectateur met en parallèle les deux mondes dans lesquels Cooper évolue qu'il réalise que, peu importe le monde dans lequel ce dernier se trouve, il agit comme un personnage de jeu vidéo. Plus important encore, il considère sa vie réelle comme une œuvre vidéoludique. C'est d'ailleurs pour cela qu'au terme du visionnage, de nombreux spectateurs ont souligné leur absence d'empathie pour Cooper lorsqu'il décède. Ce dernier est perçu comme un personnage de jeu vidéo virtuel plutôt que comme un être humain. Ainsi, la simulation virtuelle directement reliée au cerveau du personnage, que nous pouvons considérer ici comme étant le point de départ permettant la distanciation cognitive, n'est en fait qu'un moyen de détourner l'attention du récepteur pour renforcer l'impact de la révélation finale et ainsi du questionnement réflexif post-visionnage. Pour comprendre la construction de la dimension réflexive des séries télévisées science-fictionnelles, il nous faut donc maintenant nous intéresser à ce que Suvin appelle la distanciation cognitive.

A.2. La distanciation cognitive de Suvin

« La science-fiction ne pose pas de questions sur l'Homme ou le Monde ; elle demande : quel homme ? ; dans quelle sorte de monde ? ; et pourquoi tel homme dans tel monde ? En tant que genre littéraire, la science-fiction est aussi étrangère au surnaturel qu'à l'empirisme (« réalisme »). La science-fiction est donc un genre littéraire dont les conditions nécessaires et suffisantes sont la présence et l'interaction de la distanciation et de la connaissance, et dont le principal procédé formel est un cadre imaginaire, différent du monde empirique de l'auteur. »¹¹⁹

La distanciation cognitive de Darko Suvin propose d'étudier la science-fiction comme un mélange entre éléments connus pour le spectateur (dans le cas de Suvin pour le lecteur), et élément(s) inconnu(s) ou non existant(s) dans la société dans laquelle le récepteur évolue, ce dernier étant qualifié de *novum*, que Suvin définit comme une « nouveauté étrange »¹²⁰. Un univers science-fictionnel se construit donc sur l'équilibre entre éléments connus du récepteur qui agissent comme des repères permettant l'immersion et l'exploration de l'univers, et *novum* qui relève de l'inconnu et induit une distanciation cognitive. Le *novum*

¹¹⁸ On appelle communément *let's play* une vidéo qui documente une session de jeu vidéo en se concentrant sur le point de vue du joueur et sur ses réactions face au jeu.

¹¹⁹ SUVIN, Darko, *Pour une poétique de la science-fiction*, (Les presses de l'université du Québec, 1977), p.15

¹²⁰ « 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 récréation 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*, p.12

peut également s'appuyer à la fois sur la connaissance et sur la distanciation, en transformant un élément connu du téléspectateur : on parle alors de *pseudo-novum*¹²¹.

Le *novum* peut être développé à plusieurs échelles. Il peut tout d'abord s'agir d'un élément isolé et ne transformant pas, à première vue, l'univers fictionnel dans son intégralité. C'est par exemple le cas de la série télévisée *Dollhouse*. La « nouveauté étrange » de l'univers fictionnel de la série est la possibilité pour l'être humain de devenir une enveloppe dans laquelle il est possible de télécharger les personnalités d'autres êtres humains. Ce *novum* prend une place importante dans l'esprit du spectateur puisque ce dernier suit les aventures de plusieurs « poupées » que les clients peuvent louer avec la personnalité de leur choix. Cependant, l'expérience du *novum* s'arrête là. Dans notre société, il est possible de louer les services de personnes, que ce soit pour des tâches banales (ménages, courses, divertissement) ou pour des tâches plus particulières (sexe, meurtre, chantage, etc.). Ce qui est nouveau dans l'univers de la série est la possibilité de louer une enveloppe vide et de choisir la personnalité que l'on veut y insérer. Le faible impact de cette nouveauté est d'ailleurs mis en avant dans les premiers épisodes de la série, puisque le spectateur y découvre une société similaire à la sienne¹²². Au fil des épisodes, l'intrigue évolue, les « poupées » deviennent centrales jusqu'à finalement détruire la société en place. Le *novum* initial prend de l'importance à chaque épisode et devient l'élément clé. La distanciation prend le pas sur le cognitif.

Un second type de *novum* peut être identifié dans les œuvres science-fictionnelles. Contrairement à l'exemple précédemment mentionné, ce *novum* transforme l'organisation de l'univers fictionnel au tout début de l'œuvre. C'est alors au récepteur de retrouver les éléments qui lui sont connus pour comprendre l'organisation de l'univers. C'est par exemple le cas des mondes fictionnels des séries *The Expanse* et *Altered Carbon*. Dans *The Expanse*, le récepteur est plongé au cœur d'un système solaire entièrement colonisé. L'espèce humaine habite désormais sur Terre, mais également sur Mars et sur un ensemble d'astéroïdes et de planètes naines appelé la Ceinture. La série s'ouvre sur la disparition d'un vaisseau spatial et la destruction d'un second. Le *novum* consiste à transformer intégralement l'organisation sociétale et ainsi les repères du spectateur : une nouvelle organisation géo-politique a émergé. De nouvelles armes existent, ainsi que de nouveaux métiers. Certains éléments paraissent flous et incompréhensibles pour le récepteur au premier abord, en tout cas tant qu'il n'a pas intégré cette réorganisation de l'univers.

Une fois l'exploration de l'œuvre engagée, le spectateur comprend néanmoins que la distanciation n'est pas aussi grande qu'il le pense. L'organisation du système solaire fictionnel de la série fait en effet écho à de nombreuses organisations et à de nombreux conflits historiques : ainsi, la Terre contrôle le système (la classe sociale la plus influente), tandis que Mars souhaite asseoir son hégémonie dans l'univers fictionnel. On retrouve un climat dans lequel les tensions sont fortes, qui n'est pas sans rappeler la guerre froide entre les États-Unis et l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques. Les *Belters*¹²³ représentent quant à eux le prolétariat du système solaire, forcés de travailler pour un maigre salaire et de vivre dans des conditions difficiles. Aussi, après avoir été déstabilisé par le *novum*, le spectateur assimile les

¹²¹ Nous reviendrons sur cette notion plus tard.

¹²² Il nous faut souligner ici que la société fictive de *Dollhouse* n'est, à ce moment, pas au courant de l'existence des « poupées ».

¹²³ Nom donné aux habitants de la Ceinture.

informations et, à l'aide de ses connaissances et de son expérience du monde réel, comprend sans difficulté l'organisation sociale et politique de l'univers. Le *novum* est introductif, mais le cognitif reprend le pas sur la distanciation.

La série *Altered Carbon* procède de manière quelque peu différente. Les *novums* sont présents dès les premières minutes de l'épisode pilote, perturbant ainsi, comme dans *The Expanse*, l'équilibre des connaissances du spectateur. Cependant, tout au long de la saison, la série va mettre en place une déconstruction des connaissances du récepteur, et plus particulièrement une déconstruction de sa *xénoencyclopédie*. L'exemple le plus probant est sans aucun doute l'intelligence artificielle, Edgar Poe. L'intelligence artificielle a été et est toujours une figure emblématique de la science-fiction¹²⁴. Souvent froide et manipulatrice, elle représente un danger pour l'espèce humaine¹²⁵. Dans la série *Altered Carbon*, l'image de l'intelligence artificielle est transformée : elle apparaît désormais comme une technologie dépassée, méprisée par la société et considérée comme étant inefficace et instable. Une autre idée intéressante développée dans la série est le rattachement de l'intelligence artificielle à un lieu. L'IA est souvent représentée comme une menace en raison de son aspect invasif et de sa mobilité : elle est partout à la fois et donc bien souvent incontrôlable. Dans *Altered Carbon*, ce n'est pas le cas. Poe est lié à l'hôtel qu'il gère et ne quitte jamais les murs de la bâtisse. Il contrôle le bâtiment et ses équipements, le rendant ainsi maître des lieux, mais il n'a aucun pouvoir en dehors de l'hôtel¹²⁶.

Le spectateur doit donc ajuster ses connaissances pour comprendre le fonctionnement de l'univers fictionnel de la série. Cela lui est d'ailleurs indiqué dès l'ouverture de l'épisode pilote, lorsque le personnage principal, en cours de téléchargement dans une nouvelle enveloppe corporelle, entend une voix féminine :

« *First thing you'll learn is that nothing is what it seems. Ignore your assumptions. Don't trust anything. What you see, what you hear, what people tell you, what you think you remember.* »¹²⁷

En procédant de cette manière, la série cherche à surprendre mais aussi et surtout à déstabiliser le spectateur, auquel l'utilisation de « you » peut aussi renvoyer en abyme. Car un problème se pose lorsque l'on s'intéresse au *novum*. Nous l'avons vu, le *novum* est qualifié par Darko Suvin lui-même de « nouveauté étrange ». Néanmoins, lorsque le récepteur découvre un *novum* dans une œuvre fictionnelle, il l'assimile et l'ajoute alors à sa propre *xénoencyclopédie*. Ainsi, le *novum* précédemment mentionné de *The Expanse* n'est pas révolutionnaire, la colonisation de l'espace ayant été de nombreuses fois développée dans des œuvres science-fictionnelles. Il devient donc difficile pour la science-fiction de

¹²⁴ Nous pouvons notamment mentionner ici H.A.L. 9000 du film *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, Metro-Goldwyn-Mayer, 1968), V.I.K.I. du film *I, Robot* (Alex Proyas, Davis Entertainment, 2004), Skynet de la franchise *Terminator* (premier film : *Terminator*, James Cameron, Hemdale Film, 1984), WOPR/Joshua du film *WarGames* (John Badham, United Artists & Sherwood Productions, 1983), les machines de la franchise *Matrix*, et plus récemment A.L.I.E. de la série *The 100*.

¹²⁵ Comme le dit William Gibson dans son livre *Neuromancer*, le sort des humains importe probablement peu aux intelligences artificielles.

¹²⁶ Cela est le cas dans la saison 1.

¹²⁷ *Altered Carbon*, Saison 1 - Épisode 1, « Out of the Past », 02:17 – 03:24

constamment fournir de nouvelles images, de nouvelles idées, de nouveaux supports que le récepteur connaisseur du genre n'aurait pas déjà ajouté à sa *xénoencyclopédie*.

Il nous faut ici faire la distinction entre le *pseudo-novum* et le vrai *novum*, telle que l'explique Aurélie Huz :

« Chez Suvin, c'est par rapport à l'encyclopédie du monde zéro que s'évalue sa portée reconfigurante : tandis que le pseudo-novum est un habillage science-fictionnel de référents réels relativement inchangés (le sabre laser n'est qu'un avatar futuriste d'une arme réelle), le vrai novum suppose l'invention d'éléments « nouveaux et inconnus » par rapport à l'environnement de l'auteur. »¹²⁸

Puisque le *novum* trouve ses limites lorsqu'il est couplé à la *xénoencyclopédie* du récepteur, de nombreuses fictions se contentent désormais de *pseudo-novums* en détournant, amplifiant, modifiant l'usage d'objets contemporains dans les univers fictionnels de demain. De cette manière, la science-fiction tente de continuer à surprendre le spectateur. Il ne faut cependant pas croire que le *pseudo-novum* est qualitativement moins convaincant ou efficace que le vrai *novum*, notamment lorsque l'on s'intéresse à la dimension réflexive des œuvres. Puisque le *pseudo-novum* n'est pas une invention de toute pièce mais plutôt une transformation d'un élément connu du récepteur, les conséquences, les risques, et les changements possibles du fait de son utilisation n'en sont que plus parlants. Il s'inscrit dans la veine spéculative de la science-fiction, et propose souvent d'apporter des réponses à la question : « et si, demain ? ». La dimension *spéculative* du genre est d'ailleurs, comme nous allons le voir, l'une des principales raisons pour laquelle la science-fiction est aujourd'hui un genre si populaire, notamment dans les séries télévisées.

A.3. Vers une décodification de la science-fiction

Il règne aujourd'hui parmi les spectateurs de science-fiction une incertitude quant à l'appartenance ou non de certaines œuvres au genre. Ceci est en partie dû au succès rencontré par les fictions dystopiques et/ou d'anticipation, aussi appelées *speculative fictions*¹²⁹. La science-fiction, la dystopie, et l'anticipation se rencontrent parfois et peuvent découler les unes des autres, comme le souligne Irène Langlet dans son livre *La science-fiction : Lecture et poétique d'un genre littéraire* :

« La montée en puissance d'un certain pessimisme technologique, dans les années 1960, a conduit les critiques de science-fiction à s'interroger sur les mutations de la société occidentale abritant le développement de ce genre littéraire [science-fiction]. Un article de Klein, publié plusieurs fois dans divers contextes (pas tous littéraires), proposait dès 1975 une analyse de cet imaginaire pessimiste et

¹²⁸ HUZ, Aurélie, « L'intermédialité dans la science-fiction française de *La Planète sauvage* à *Kaena* », p.296

¹²⁹ Nous entendons par *speculative fictions* des œuvres développant un univers différent du nôtre, non-ancré dans le réel, et qui incluent ou peuvent inclure des éléments futuristes, dystopiques, utopiques, surnaturels, etc.

de ses deux motifs privilégiés : la pastorale néo-cataclysmique et la dystopie futuriste (d'un futur proche, en général). »¹³⁰

Ainsi, l'évolution scientifique dans ces univers fictionnels mène le monde à sa perte, à sa destruction (et peut déboucher sur une « pastorale néo-cataclysmique »), ou bien à l'avènement d'un nouveau monde dystopique au sein duquel oppresseurs et opprimés sont en conflit. La science-fiction peut donc parfaitement être « simplement » science-fictionnelle, dystopique ou post-apocalyptique. Nous retrouvons d'ailleurs ces trois déclinaisons du genre dans l'anthologie *Black Mirror*. L'épisode « Playtest », précédemment mentionné, est un épisode que nous pourrions qualifier de science-fictionnel. Une innovation technologique est présentée (la possibilité de s'immerger dans l'univers virtuel d'un jeu vidéo grâce à des connecteurs cérébraux) sans pour autant transformer la société de manière dystopique ou bien encore déclencher un cataclysme et pousser le monde à sa perte. L'univers fictionnel de l'épisode reste mimétique de celui du spectateur, qui peut donc se concentrer pleinement sur le *pseudo-novum* qu'est le jeu vidéo.

Le premier épisode de la troisième saison, « Nosedive », s'inscrit quant à lui dans la science-fiction dystopique. Il raconte l'histoire de Lacie Pound, une jeune femme vivant dans une société régulée par un système de notation. Chacun doit plaire aux autres afin d'augmenter sa note car, plus la note est élevée, plus les privilèges sont grands : accès aux premières classes, prêts bancaires aux meilleurs taux, etc. Le système de notation fonctionne grâce aux téléphones des personnages, l'outil technologique reste donc le cœur de l'épisode. « Nosedive » oscille dans la première partie entre utopie, parodie et dystopie, pour plonger ensuite dans le territoire cauchemardesque de la relégation et de la destruction de l'humain par la technologie, donc dans la dystopie.

Le troisième schéma, celui du cataclysme et de ses suites, se retrouve dans deux épisodes de l'anthologie : « Men Against Fire »¹³¹ et « Metalhead »¹³². Malgré la dimension cataclysmique de leurs univers fictionnels, ces deux épisodes placent au centre de l'intrigue des éléments technologiques et scientifiques. Le premier propose un monde ravagé par la guerre, dans lequel un groupe militaire est en charge d'exterminer des humains dégénérés. L'un de ces soldats, Stripe, va cependant découvrir la réalité que cache son équipement technologique. Le second dévoile quant à lui un monde ravagé, détruit par une armée de chien-robots, auxquels un petit groupe de survivants tente d'échapper.

Black Mirror s'inscrit donc bien dans le genre science-fictionnel pour le public novice comme pour le public averti puisque la série place les évolutions scientifiques et technologiques au cœur de ses intrigues. En revanche, certaines fictions spéculatives se voient aujourd'hui rattacher au genre science-fictionnel sans pour autant développer l'innovation scientifique. C'est par exemple le cas de la série télévisée *The Handmaid's Tale*¹³³, adaptée du roman écrit par Margaret Atwood¹³⁴ en 1985. Cette classification s'explique par la dimension spéculative

¹³⁰ LANGLET, Irène, *La science-fiction : Lecture et poétique d'un genre littéraire*, (Armand Colin, 2006), p. 186

¹³¹ *Black Mirror*, Saison 3 - Épisode 5, « Men Against Fire »

¹³² *Black Mirror*, Saison 4 - épisode 5, « Metalhead »

¹³³ *The Handmaid's Tale*, Bruce Miller, Hulu, 2 saisons, 2017 – en production.

¹³⁴ ATWOOD, Margaret, *The Handmaid's Tale*, (New Ed, 1985)

de l'œuvre d'Atwood qui, comme nous l'avons vu, est centrale dans la science-fiction. Néanmoins, l'appartenance de *The Handmaid's Tale* au genre science-fictionnel fait débat, et l'auteure elle-même la rejette :

« *If you're writing about the future and you aren't forecast journalism, you'll probably be writing something people will call either science-fiction or speculative fiction. I like to make a distinction between science fiction proper and speculative fiction. For me, the science fiction label belongs on books with things in them that we can't yet do, such as going through a wormhole in space to another universe ; and speculative fiction means a work that employs the means already to hand, such as DNA identification and credit cards, and that takes place on Planet Earth.* »¹³⁵

Pour Atwood, une distinction claire doit être établie entre science-fiction et *speculative fiction*. Sa définition de la science-fiction reprend la définition du *space opera*¹³⁶ en soulignant l'impossibilité de réaliser dans le monde réel les avancées proposées dans l'univers science-fictionnel. La *speculative fiction* serait quant à elle simplement une extrapolation d'un possible d'aujourd'hui. La définition d'Atwood pose problème, notamment à notre époque. Si nous suivons cette définition, il devient par exemple impossible d'inscrire *Black Mirror* dans le registre des œuvres science-fictionnelles. La majorité des intrigues sont construites sur des possibles, sur une technologie déjà existante¹³⁷. Il en va de même pour de nombreuses séries science-fictionnelles (*Humans*, *Westworld*, *Section Zéro*¹³⁸, *Orphan Black*¹³⁹, etc.).

Cette distinction entre science-fiction et *speculative fiction* fonctionnait lorsque, dans l'imaginaire collectif, la science-fiction se résumait au *space opera*. Ce qui attirait le récepteur dans ce genre si particulier était le fait qu'il propose un univers lointain et inaccessible, qu'il explore des territoires dont l'être humain pouvait seulement rêver. Or, le récepteur de science-fiction est désormais friand de proximité. Sans dénigrer les voyages spatio-temporels, il souhaite également explorer les possibles devenirs de la Terre et de ses habitants.

Alors qu'elle pouvait être (grossièrement) identifiée de manière plus simple à la fin du XX^e siècle, la science-fiction semble aujourd'hui être un genre hybride, une espèce invasive, contaminant petit à petit les séries dystopiques (*Trepalium*¹⁴⁰, *Humans*), policières (*Section*

¹³⁵ ATWOOD, Margaret, « Aliens have taken the place of angels », <https://www.theguardian.com/film/2005/jun/17/sciencefictionfantasyandhorror.margaretatwood> (15/01/2019)

¹³⁶ Elle n'est d'ailleurs pas la seule : en 1999, Saint-Gelais définit dans son livre *L'empire du pseudo* la science-fiction comme « l'un de ces curieux genres que bien des lecteurs connaissent... sans même avoir à se faire lecteurs (...) : prégnance de la science et de la technologie, cadres spatio-temporels axés sur le futur (proche ou lointain) et l'ailleurs (autres planètes, espaces intersidéraux), importance des machines (à téléporter, à voyager dans le temps...), introduction de formes de vie imaginaires ou extrapolées (mutants, extraterrestres, androïdes...) ». (p.135)

¹³⁷ SANDWELL, Ian, « 8 *Black Mirror* things that already exist in real life » <https://www.digitalspy.com/tv/ustv/a847046/black-mirror-technology-in-real-life-irl/> (15/01/2019)

¹³⁸ *Section Zéro*, Olivier Marchal, Canal +, 1 saison, 2016

¹³⁹ *Orphan Black*, Graeme Manson & John Fawcett, Space – BBC America, 5 saisons, 2013 - 2017

¹⁴⁰ *Trepalium*, Antares Bassis & Sophie Hiet, Arte, 1 saison, 2016

Zéro, *Ad Vitam*¹⁴¹), voire humoristiques (*Love, Death, and Robots*¹⁴², *Future Man*¹⁴³). Elle se transforme et ses univers se rapprochent du monde réel, pour renforcer la dimension réflexive pour un récepteur qui, lui, évolue dans une société confrontée à une crise épistémologique. Les nouvelles technologies sont bien souvent le point de départ de ces fictions, mais ce n'est pas tant la technologie en elle-même qui fascine que ses conséquences sur l'espèce humaine. Ainsi, une fiction ayant pour épïcêtre une dystopie politique ou sociale résultant d'une évolution scientifique et/ou technologique peut être rattachée à la science-fiction. La technologie devient alors bien souvent un prétexte pour souligner que la véritable menace qui pèse sur l'humanité, c'est elle-même.

Pour conclure cette sous-partie, nous pourrions émettre l'hypothèse que ce que le récepteur recherche avant tout dans les nouvelles *speculative fictions* est un « effet science-fiction » : un dépaysement partiel ou complet qui, petit à petit, se révèle n'être qu'une métaphore de notre société et des tensions qui l'animent. La science-fiction ne doit plus nécessairement proposer un univers fictif et totalement déconnecté du réel, mais plutôt oser spéculer à partir de ce dernier. Tout aujourd'hui paraît possible. La *xénoencyclopédie* du récepteur s'étoffe grâce aux fictions qu'il consomme, mais aussi et surtout grâce aux évolutions de notre monde. La réalité peut parfois être perçue comme plus défamiliarisante que la science-fiction pour le récepteur. Ainsi, les possibles devenirs de l'espèce humaine ont remplacé les découvertes de mondes ou de galaxies inconnus du *space opera*. Le paysage n'est plus un terrain inconnu, mais un « souvenir refaçonné »¹⁴⁴.

Explorer une nouvelle version de la société qu'il connaît ne rend néanmoins pas l'appréhension de la science-fiction plus simple pour le récepteur. La science-fiction reste un genre dont les univers complexes requièrent une attention et une implication du spectateur pour comprendre les rouages d'un monde auquel il n'a accès que dans la fiction. Cette facette se retrouve d'autant plus dans les séries télévisées science-fictionnelles, en raison de leur format. Car, si la science-fiction participe aujourd'hui au maintien du succès des séries télévisées, la réciproque est vraie : les séries permettent à la science-fiction de déployer entièrement ses ailes.

A.4. Science-fiction en série

Définir la science-fiction est, comme nous l'avons mentionné, une tâche compliquée. La diversité de ses déclinaisons, l'évolution de la représentation du genre dans l'imaginaire collectif, et l'explosion du nombre de fictions appartenant au genre participent également à

¹⁴¹ *Ad Vitam*, Thomas Cailley & Sébastien Mounier, Arte, 1 saison, 2018

¹⁴² *Love, Death, and Robots*, Joshua Donen, David Fincher, Jennifer Miller, & Tim Miller, Netflix, 2 saisons, 2019 – en production

¹⁴³ *Future Man*, Kyle Hunter, Howard Overman, & Ariel Shaffir, Hulu, 2 saisons, 2017 – en production

¹⁴⁴ Cette idée fait écho au fait que la science-fiction a déjà été qualifiée de futur antérieur. Voir, par exemple MELLIER, Denis, « Nostalgies écraniques et vestiges du texte : entre DIY et neo-Antiquarians, la culture de l'après », dans MACHINAL, Hélène, MICHLIN, Monica, et REGNAULD, Arnaud, *Otrante n°47/48 : Apocalypses*, (Kime, 2020), pp. 381-408

cette complexité. La construction d'un univers science-fictionnel, qu'il se place dans la *speculative fiction* ou dans d'autres sous-genres comme le *space opera*, est liée au genre. Comme l'explique Gaby Allrath, Marion Gymnich et Carola Surkamp dans l'introduction de l'ouvrage *Narrative Strategies in Television Series* :

« *What the locations of a series look like depends to a certain extent on the genre. Many science-fiction and fantasy series create their own space, suggesting, for example, the existence of alternate, parallel universes, the existence of various hell or heaven dimensions (...), or the possibility of reaching faraway planets and galaxies within seconds or minutes (...).* »¹⁴⁵

Tout d'abord, le temps long de la série permet une exploration précise et détaillée de l'univers. Prenons en exemple la série *Dark Matter*. Trois saisons composent la série, ce qui fait un total de trente-neuf épisodes d'une durée de quarante-trois minutes. Ainsi, le spectateur qui visionne la série dans son intégralité passe presque vingt-huit heures immergé dans le monde fictif. Cette durée conséquente (et inenvisageable au cinéma, hormis pour les très longues franchises telles que *Star Wars*) offre au genre science-fictionnel toutes les conditions nécessaires pour explorer plusieurs aspects, à la fois liés à la grandeur de l'univers fictionnel mais aussi aux thématiques développées, comme le rappelle Florent Favard dans *Le Récit dans les séries de science-fiction* :

« *Les "œuvres en progrès" que sont les séries bénéficient du meilleur des deux modes de narration, et ce depuis plus de trois décennies : elles ont ainsi renforcé leur capacité à déployer et densifier des mondes fictionnels de plus en plus vastes et complexes. Elles ont aussi appris à tirer le meilleur de la répétition, souvent perçue comme une tare, pour articuler leur "matrice", c'est-à-dire leurs dimensions thématiques, symboliques, morales, politiques, voire philosophiques, toujours plus fouillées.* »¹⁴⁶

L'étude de ces différents éléments nous montre que le phénomène de sérialité dans la science-fiction n'est pas nouveau. En effet, l'alliage entre format sériel et exploration d'un univers science-fictionnel était déjà présent dans la série *Star Trek*, suivant un schéma récurrent de découverte d'une nouvelle planète ou d'un nouveau peuple à chaque nouvel épisode. Reprenant le même principe, *The Expanse* démontre les avantages du format sériel dans le développement d'un imaginaire science-fictionnel. La série est construite sur un univers fictionnel dense et large, pouvant rendre difficile son appréhension par le récepteur. Pour pallier cela, *The Expanse* utilise le format sériel pour révéler petit à petit la grandeur et la complexité de son univers. Sur le plan géographique, chaque nouvelle saison dévoile de nouveaux lieux (la saison 1 se contente de montrer à l'écran la Terre et la Ceinture d'astéroïdes, la saison 2 introduit Mars, la saison 3 repousse les limites en dévoilant la possibilité de se déplacer hors du système solaire, et la saison 4 met en avant l'exploration d'une nouvelle planète : Ilus IV, aussi appelée New Terra). Il en va de même pour le *novum* principal de *The Expanse* : la protomolécule. Chaque nouvelle saison dévoile une nouvelle possibilité offerte par la substance d'origine extra-terrestre (la saison 1 se concentre sur

¹⁴⁵ ALLRATH, Gaby, GYMNICHS Marion, et SURKAMP Carola, « Introduction: Towards a Narratology of TV Series », dans ALLRATH, Gaby, et GYMNICHS, Marion, *Narratives Strategies in Television Series*, (Palgrave Macmillan, 2005), p. 34

¹⁴⁶ FAVARD, Florent, *Le Récit dans les séries de science-fiction*, (Armand Colin, 2018), p. 22

l'utilisation de la molécule comme arme de destruction massive, la saison 2 développe l'idée qu'elle peut être utilisée pour modifier l'être humain, et la saison 3 explore l'idée que la protomolécule pourrait servir de passerelles pour d'autres univers¹⁴⁷).

Plus intéressant encore, le découpage en épisodes de quarante minutes permet également aux scénaristes de se concentrer s'ils le souhaitent sur un aspect particulier le temps d'un épisode. Aussi, le récepteur reçoit toutes les informations nécessaires à la compréhension de cet aspect, sans avoir le sentiment d'être perdu puisque les bases de l'univers fictionnel ont déjà été posées dans les épisodes précédents.

Le quatrième épisode de la troisième saison de *Dark Matter*, intitulé « All the Time in the World », en est un parfait exemple. Il se distingue du reste de la série par sa construction : le spectateur assiste à la répétition de la même scène, en boucle, jusqu'à ce qu'un personnage comprenne qu'il est coincé dans une boucle temporelle¹⁴⁸. L'épisode ne propose aucun préambule, aucune mise en contexte, et, plus généralement, les épisodes précédents ne mentionnent jamais la possibilité d'une boucle temporelle. Le format sériel permet à ce moment de jouer avec le spectateur. En consacrant un épisode à la boucle temporelle, *Dark Matter* enrichit les règles et les possibilités qu'offre son univers fictionnel. L'épisode ne fait pas réellement avancer l'intrigue (on peut même le considérer comme un *stand alone*, aussi appelé épisode autonome¹⁴⁹), mais il fait sortir le récepteur de sa zone de confort et de connaissance. Après trois saisons, la série de science-fiction peut donc encore surprendre, là où, parfois, d'autres genres sériels épuisent rapidement les ressorts à leur disposition.

La série, consciente de cet atout, peut alors jouer avec le spectateur en l'induisant en erreur grâce à la boucle temporelle. En utilisant ses connaissances et ses attentes, elle guide le spectateur sur une fausse piste, le temps d'un épisode voire d'une saison entière, pour arriver à un retournement de situation qui le surprend et le force à remettre en question ses connaissances de l'univers fictionnel de la série¹⁵⁰.

La surprise est un élément clé dans les séries science-fictionnelles. Nous l'avons vu, en consommant des fictions, le récepteur augmente sa *xénoencyclopédie* au point d'acquérir des connaissances (certes parfois basiques mais suffisantes pour comprendre une idée) dans la plupart des domaines. En proposant des intrigues enchevêtrées et des éléments perturbant le schéma classique tels que des *timeloops* ou bien encore des voyages dans le temps, la série (ou tout autre médium) replace le spectateur dans l'inconnu fictionnel en introduisant un *novum* dans le *novum*. Le temps long de la sérialité permet encore plus ce genre de variation

¹⁴⁷ Deux nouvelles saisons sont sorties depuis, et une sixième est en préparation.

¹⁴⁸ La boucle temporelle fait aussi partie de la culture du genre science-fictionnel et donc de la *xénoencyclopédie* du récepteur de science-fiction. Voir par exemple MACHINAL, Hélène, « Le rapport paradoxal au temps en fiction sérielle, Intervalle et série télévisée », *Sens public*, (2021), <http://sens-public.org/articles/1479/26/04/2021>

¹⁴⁹ Voir notamment DESPRES, Elaine, « Les épisodes autonomes : écarts formels et narratifs dans *The X-Files* et *Buffy The Vampire Slayer* », *TV/Series* [En ligne], 15 | 2019, mis en ligne le 16 juillet 2019, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3420> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tvseries.3420> (26/04/2021)

¹⁵⁰ C'est par exemple le cas de la série *Westworld*, mais nous reviendrons sur cet aspect plus tard dans notre travail.

qui ne relève pas de la répétition (pour reprendre la théorie d'Umberto Eco), comme le démontre Irène Langlet dans *La science-fiction, lecture et poétique d'un genre littéraire* :

« On voit à ces quelques extraits que c'est autant, voire davantage le 'vertige de la fiction' que la sophistication des déductions logiques qui préside au plaisir de lecture. »¹⁵¹

La science-fiction visuelle a, de manière plus générale, un autre avantage sur la fiction écrite : au lieu de décrire, elle peut simplement montrer quelque chose sans nécessairement attirer toute l'attention dessus. Ainsi, le fait de visualiser l'objet permet au spectateur de le rencontrer, de l'appréhender, et de le comprendre. Cet aspect est d'ailleurs développé une nouvelle fois par Gaby Allrath, Marion Gymnich et Carola Surkamp :

« However, while written texts tend to make extensive use of summaries (where discourse time is shorter than story time), audiovisual narratives may use scenes and ellipses. In scenic presentation, story time and discourse time are identical; in ellipses, some events of the story are omitted in the narrative presentation. TV, which stresses showing rather than telling, is more suited to scenic presentation than to summary (...). »¹⁵²

L'objet peut être montré pour la première fois en arrière-plan dans l'épisode pilote d'une série et ne trouver sa fonction que treize épisodes plus tard, mais le récepteur sera déjà familiarisé avec ce dernier. Dans *L'empire du pseudo*, Saint-Gelais mentionne la « stratégie didactique », qui consiste à aider le récepteur au remplissage de sa propre *xénoencyclopédie* :

« La solution la plus simple consiste bien évidemment à fournir au lecteur les données encyclopédiques qui lui permettront de se faire une représentation générale du monde fictif et de comprendre le récit qui s'y déroule. On pourra alors parler de stratégie didactique : le texte, qui incorpore des séquences explicites conçues pour combler – en partie – le déficit encyclopédique du lecteur, peut être vu comme un guide qui l'oriente à travers ce qu'en même temps il construit, c'est-à-dire les dédales d'un monde a priori inconnu. »¹⁵³

Montrer à l'écran un artéfact est un moyen rapide de remplir l'encyclopédie du spectateur. En conséquence, le format sériel peut complexifier encore d'avantage l'univers science-fictionnel dans lequel l'intrigue se déroule, et renforcer l'effet science-fiction recherché par le récepteur. Nous pourrions contrer cette idée d'explication visuelle en disant que le spectateur ne prête pas toujours attention aux détails du décor d'une série. Mais la science-fiction est encore une fois un genre à part : en raison de ses critères et de la distanciation cognitive sur laquelle elle est fondée, elle force le récepteur à rechercher dans les moindres détails des éléments lui permettant de se raccrocher à ses connaissances.

Le décor est aussi un élément important, puisqu'il ne sert pas seulement de lieu mais aussi bien souvent d'indicateur, comme le rappellent Gaby Allrath, Marion Gymnich et Carola Surkamp dans l'introduction de *Narrative Strategies in Television Series* :

¹⁵¹ LANGLET, Irène, *La science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*, p. 231

¹⁵² LLRATH, Gaby, GYMNICH Marion, et SURKAMP Carola, « Introduction: Towards a Narratology of TV Series », dans ALLRATH, Gaby, et GYMNICH, Marion, *Narratives Strategies in Television Series*, (Palgrave Macmillan, 2005), p. 32

¹⁵³ SAINT-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, p. 141

« *The setting is often more than a mere place of action; it frequently carries meaning in and of itself in that it contributes to characterization, to the creation of a certain atmosphere or to the representation of a character's mood.* »¹⁵⁴

Cette dimension est particulièrement vraie dans la science-fiction : en analysant simplement le décor, le spectateur peut collecter assez d'indices pour comprendre et cerner l'univers et ses personnages. Puisque que l'image montre plutôt qu'elle n'explique, elle gagne du temps et peut réinvestir ce même temps dans l'apport de nouveaux éléments permettant de complexifier à nouveau l'univers science-fictionnel. Le format sériel offre au genre une infinité de possibles et facilite l'utilisation de ressorts spatio-temporels par sa longueur. Le format complète le genre, et ce dernier le lui rend bien en permettant à la série d'être l'un des formats de consommation de la fiction les plus populaires aujourd'hui. La dimension visuelle de la science-fiction s'applique à toute œuvre visuelle, mais le genre entretient une relation particulière avec la série.

Le format épisodique permet l'exploration de différents possibles et autorise les écarts stylistiques et narratifs, offrant ainsi à la science-fiction la possibilité d'exprimer un nombre illimité de possibles dans une même fiction. Le genre science-fictionnel, propice aux univers fictionnels complexes et construit sur l'introduction de *novums* auprès du récepteur, peut s'épanouir grâce au format sériel qui lui offre l'un des outils nécessaires à son développement : le temps. La série permet donc la construction d'imaginaires riches, tout en permettant au spectateur de prendre le temps de trouver des repères avant d'explorer en profondeur les recoins de l'espace ou d'une version de la planète Terre différente de la sienne. Les possibilités qu'offrent le format au genre sont également à souligner dans l'étude de la réflexive des séries. Comme le rappelle Florent Favard dans *Les récits dans les séries de science-fiction* :

« *Les séries contemporaines dévoilent donc, au fil d'une intrigue au long cours, un vaste monde fictionnel qui, entre les lignes – ou plutôt, les épisodes, nous parle de notre monde : un pouvoir que les séries de science-fiction ont employé de manière unique.* »¹⁵⁵

Le récepteur peut trouver dans ces univers complexes des tentatives de réponse aux questions soulevées par la société contemporaine. Ainsi, la série science-fictionnelle semble être un format particulièrement adapté pour répondre au besoin d'anticipation des spectateurs.

B. Un besoin d'anticipation au XXI^e siècle

La complémentarité entre genre science-fictionnel et format sériel n'est pas la seule justification possible du succès des séries de notre corpus. L'anticipation, propre à la science-

¹⁵⁴ ALLRATH, Gaby, GYMNIICH Marion, et SURKAMP Carola, « Introduction: Towards a Narratology of TV Series », dans ALLRATH, Gaby, et GYMNIICH, Marion, *Narratives Strategies in Television Series*, (Palgrave Macmillan, 2005), p. 34

¹⁵⁵ FAVARD, Florent, *Le Récit dans les séries de science-fiction*, p.22

fiction, attire un spectateur curieux d'explorer les possibles lendemains d'une espèce en proie à de nombreux questionnements. Cette fascination pour le devenir de l'être humain est grandissante et se retrouve désormais partout : nombreux sont les articles publiés détaillant l'investissement financier et humain que fournissent plusieurs hommes d'affaires désireux de repousser certaines limites de l'espèce, limites que l'on pensait jusqu'alors infranchissables. La mort n'est plus un tabou, et certains réfléchissent désormais à la manière dont l'humain pourrait s'affranchir de ce qu'ils considèrent comme un fardeau¹⁵⁶. Comme le décrit Francis Wolff dans son livre *Trois utopies contemporaines*, ces innovateurs souhaitent à long terme, transcender les limites du corps humain :

« Grâce aux nanosciences et à l'informatique, il est en effet devenu possible de se débarrasser de l'animalité de l'homme : naissance, maladies, infirmités, douleurs, vieillissement, mort. Si on le peut, on le doit. L'homme peut devenir surhomme en acceptant de n'être qu'une machine. (...) La naissance ? Ce sera la fin de la naissance grâce aux perspectives ouvertes par le clonage et l'ectogenèse – c'est-à-dire la procréation complète d'un être humain dans un utérus artificiel. La maladie ? Ce sera la fin de la maladie, grâce aux biotechnologies et à la nanomédecine. La mort ? Ce sera la fin de la mort, grâce aux techniques d'uploading, c'est-à-dire au téléchargement de la conscience sur des matériaux inaltérables dont les puces de silicium ne sont que la préfiguration. L'expression "mort naturelle" n'aura plus aucun sens. »¹⁵⁷

Cette utopie posthumaine¹⁵⁸ fait aujourd'hui rêver une grande partie de la société. Les journaux télévisés consacrent désormais, chaque jour, une rubrique dédiée au monde de demain, ancrant ainsi un peu plus les idées transhumanistes¹⁵⁹ dans notre réalité. Les fantasmes deviennent plausibles et la fiction s'en empare. Les séries d'anticipation offrent des aperçus de ces sociétés transformées dans lesquelles « être humain » ne signifie plus la même chose qu'à notre époque.

B.1. À l'origine d'une crise épistémologique

L'idée que l'humanité traverse aujourd'hui une (nouvelle) crise épistémologique est un fait. Nous le savons, nous sommes à une période charnière de notre civilisation, et l'absence de certitudes quant à notre évolution intrigue et effraie. Pour comprendre cette crise épistémologique, il faut remonter à sa source. Même si nous verrons que l'évolution technologique et informatique y joue un grand rôle, le point de départ de cette crise remonte, sans nul doute, à la fin de la seconde guerre mondiale.

L'utilisation de la bombe atomique est un premier élément dans la construction de cette crise. Comme le souligne Michel Serres dans son livre *Hominescence* :

¹⁵⁶ Notamment le mouvement transhumaniste.

¹⁵⁷ WOLFF, Francis, *Trois utopies contemporaines*, (Fayard, 2017), pp. 41-46

¹⁵⁸ Pour reprendre l'expression de Francis Wolff.

¹⁵⁹ Les idées transhumanistes se distinguent des figures du posthumain en fiction et surtout du posthumanisme. Elles se concentrent sur l'amélioration du corps humain, comme l'explique Pierre Cassou-Nogues dans son article « Posthumains et inhumains : l'autre de l'humain dans les trans-, post-, anti-humanismes » dans CHASSAY, Jean-François, et MACHINAL, Hélène, *Mutation 1 : Corps posthumains*, (Otrante, Kimé, 2015), pp. 181-196.

« Jusqu'à une date récente, nous subissions donc deux morts : celle qui paraît la seule intéressante et originale, la nôtre propre ou celle de ceux que nous aimons ; rien de plus banal, pourtant, et communément partagé. Nous savions encore que disparaissent des cultures entières : fréquente, commune, banale et aveugle comme la première, cette mort frappe et frappera de manière aussi imprévisible. Mais une troisième, inconnue du genre humain jusqu'à la moitié du siècle dernier, exactement au 6 août 1945, marque l'une des deux ou trois grandes nouveautés de l'époque qui se termine, où nous risquâmes même de l'expérimenter en vraie grandeur : la mort globale de l'humanité. »¹⁶⁰

Cette bombe, dont l'utilisation transforme irrémédiablement la surface de notre planète, a déclenché la crainte d'une extinction massive et globale de l'espèce humaine. L'être humain, qui pendant des siècles se pensait au sommet de la chaîne du vivant, voit désormais son existence entière menacée par l'une de ses créations. La peur de disparaître complètement s'est ancrée dans les esprits des générations qui ont assisté à ce drame, et la réflexion quant au devenir de l'espèce a implicitement démarré.

Pire encore, la découverte des atrocités commises par des êtres humains dans les camps de concentration a profondément bouleversé la vision même de l'espèce. Durant la seconde guerre mondiale, les nazis ont commis l'un des plus grands massacres de notre histoire : le génocide des juifs dans les camps d'extermination¹⁶¹. Bien qu'aujourd'hui nous puissions mesurer l'ampleur de ce crime, les camps de concentration et d'extermination ont été très longtemps méconnus par la société. Les nazis ont tenté de les dissimuler en utilisant divers moyens : propagande, langage codé, zones sécurisées, etc. Pour beaucoup, il était même inenvisageable qu'une telle chose se produise. Ainsi, lorsque les premiers rescapés des camps ont pu réintégrer la société, leurs récits ont bouleversé la population. L'être humain est capable du pire et nous le savons désormais.

Et c'est ce nuage sombre, cette déviance possible, apparue suite à la seconde guerre mondiale, qui rend cette crise épistémologique particulière : nous ne savons pas de quoi le futur sera fait pour l'espèce humaine, mais nous savons désormais qu'il est possible que ce futur soit sombre et que des atrocités puissent être commises, au nom d'un eugénisme déguisé, pouvant amener à une extinction complète de l'espèce.

Les récits des déportés et les photographies de l'époque ont d'ailleurs contribué à façonner l'image des camps de concentration. L'imaginaire commun associe désormais ces lieux aux fils barbelés, aux corps maigres, aux os saillants, aux visages pâles, et aux piles de cadavres allongés à même le sol. Aussi, il n'est pas surprenant de voir cet imaginaire réapparaître dans les fictions d'anticipation. Puisque les camps de concentration et d'extermination ont participé au développement de la crise épistémologique que nous traversons, ils hantent les fictions et concrétisent les pires craintes de l'humanité.

Nous pouvons retrouver cet imaginaire des camps de concentration dans la troisième saison de la série télévisée britannique *Humans*. Alors que les deux premières saisons mettent en

¹⁶⁰ SERRES, Michel, *Hominescence*, (Le Pommier, 2014), pp. 9-10

¹⁶¹ Comme nous l'expliquent Elaine Després et Hélène Machinal dans l'introduction de *Posthumains : Frontières, évolutions, hybridités*, (Presses Universitaires de Rennes, 2014), pp. 9-26.

scène une société dans laquelle êtres humains et androïdes évoluent ensemble (la machine au service de l'être humain), un événement vient perturber cet équilibre. La seconde saison se termine sur la libération des androïdes. Grâce au téléchargement d'une modification du logiciel dans le *cloud*, les êtres artificiels ont désormais une conscience et des émotions. Ils prennent des décisions, refusent de continuer à être exploités par l'humain, et déambulent dans les rues à la recherche de leur propre identité. Le premier épisode de la troisième saison propose une prolepse qui plonge le spectateur quelques jours, puis quelques mois après les catastrophes provoquées par le jour de « l'éveil »¹⁶². On y apprend que plus de cent mille êtres humains sont décédés et qu'une décision d'urgence a été mise en place : les androïdes sont désormais isolés dans des camps appelés camps de sécurité. Les premières images associées à ces camps les associent néanmoins directement aux camps de concentration dans l'esprit du spectateur (voir figure 3).



Figure 3 : Les premiers plans montrant le camps de sécurité, *Humans*, Saison 3 - Épisode 1, « Episode 1 », 04:03 / 07:06

L'image renvoie explicitement aux camps de la mort (barbelés, grillage, etc.) et le spectateur l'identifie immédiatement, et peut ainsi en déduire qu'il sera très difficile pour les androïdes d'en sortir vivants. En effet, quelques épisodes plus tard, les camps, qui représentaient le dernier refuge pour les êtres artificiels, deviennent des tombes scellées. L'électricité est coupée pour empêcher les androïdes de se recharger et la mise en place de créneaux durant lesquels l'électricité est rétablie forcent les androïdes à se recharger tous en même temps, ce qui a pour résultat de faciliter leur extermination. Les centrales électriques surchargent le système d'énergie pour détruire les androïdes branchés au système. Ces procédés ne sont pas sans rappeler ceux mis en place par les nazis dans les camps de concentration et montrent que l'inconscient collectif les a assimilés.

La série *Humans* n'est pas la seule œuvre à inclure des références aux camps de la seconde guerre mondiale. On retrouve également le motif de la séquestration et de la torture à des fins eugénistes dans de nombreuses fictions contemporaines, développé de manière plus ou moins évidente et flagrante. La fiction sérielle, adaptée ou originale, est prolifique sur le sujet. *Years & Years*, *Orphan Black*, *The Walking Dead*¹⁶³, *The Man in the High Castle*¹⁶⁴, *The Handmaid's Tale* : toutes ces séries convoquent l'imaginaire de la seconde guerre mondiale

¹⁶² « Awakening day » dans le texte original.

¹⁶³ *The Walking Dead*, Robert Kirkman, AMC, 10 saisons, 2010 – en production

¹⁶⁴ *The Man in the High Castle*, Frank Spotnitz, Prime Video, 4 saisons, 2015 - 2019

pour amplifier des dérives sociétales possibles. Les jeux vidéo ne sont pas en reste, en témoigne le succès qu'ont rencontré *Far Cry 5*¹⁶⁵, *Detroit: Become Human*¹⁶⁶, *Metro Exodus*¹⁶⁷, *Wolfenstein: The Old Blood*¹⁶⁸ et *Wolfenstein II: The New Colossus*¹⁶⁹.

Sans vouloir nier le fait que le public des fictions sérielles et des jeux vidéo s'élargit et se diversifie, la série télévisée et le jeu vidéo sont des formats très populaires chez les adolescents et les jeunes adultes. L'omniprésence d'éléments faisant écho à la bombe nucléaire et aux camps de concentration dans ces œuvres majoritairement destinées à un public jeune souligne l'ampleur et la persistance de la crise épistémologique. L'extinction de l'espèce humaine n'inquiète pas seulement les anciennes générations mais également les nouvelles¹⁷⁰. La course à l'armement nucléaire et les tensions entre différents pays créent un lien réel et pérenne entre événements historiques de la seconde guerre mondiale et fictions d'anticipation. Dans un climat anxigène et conscient des enjeux, le spectateur ressent un besoin d'exorciser ses craintes en visionnant un éventail de futurs possibles.

B.2. La place de l'humain

La peur d'une extinction complète de l'espèce habite donc les fictions de notre corpus. Néanmoins, la mort globale de l'humanité n'est pas le seul motif à l'origine de la crise épistémologique que nous traversons actuellement. Un second facteur plus récent doit être pris en compte : l'évolution des biotechnologies, des nanotechnologies, de l'informatique, et ainsi, de la place de l'être humain dans les sociétés de demain. La troisième révolution industrielle force l'individu à repenser l'espèce, comme l'explique Elaine Després et Hélène Machinal dans l'introduction de *Posthumains : Frontières, évolutions, hybridités* :

« Depuis quelques années, le posthumain est de plus en plus présent dans la pensée et les arts occidentaux, sous différentes formes, prenant de multiples significations. En effet, la troisième révolution industrielle, celle de l'informatique et des biotechnologies, a déclenché un véritable foisonnement de questionnements sur les devenirs de l'humain : entre technophilie et technophobie, le posthumain permet de repenser, sur un mode euphorique ou dysphorique, les frontières et la définition de l'humain. »¹⁷¹

Ainsi, dans les fictions posthumaines, la présence d'êtres non organiques ne questionnerait pas seulement leur place, mais également la définition même, et le rôle, de l'espèce humaine.

¹⁶⁵ *Far Cry 5*, Dan Hay, Ubisoft, 2018

¹⁶⁶ *Detroit: Become Human*, David Cage & Guillaume de Fondaumière, Quantic Dream, 2018

¹⁶⁷ *Metro Exodus*, Deep Silver, 4A Games, 2019

¹⁶⁸ *Wolfenstein: The Old Blood*, Bethesda Softworks, MachineGames, 2015

¹⁶⁹ *Wolfenstein II: The New Colossus*, Bethesda Softworks, MachineGames, 2017

¹⁷⁰ Il nous faut néanmoins rappeler ici que cette translation dans la fiction de la disparition de l'espèce humaine se trouve déjà dans les films de science-fiction des années 50-60. Nous pouvons mentionner par exemple *When Worlds Collide* (Rudolph Maté, Paramount Pictures, 1951), et *The War of the Worlds* (Byron Haskin, Paramount Pictures, 1953).

¹⁷¹ DESPRÉS, Elaine, et MACHINAL, Hélène, *Posthumains : Frontières, évolutions, hybridités*, (Presses Universitaires de Rennes, 2014), p. 14

Reprenons l'exemple des camps de sécurité dans la série *Humans*. Il nous faut souligner un élément important : les personnages enfermés dans les camps sont des machines. Construites sur le modèle humain, elles n'en restent pas moins des créatures artificielles dotées de capteurs, de circuits, et de soudures, qui ne possèdent rien d'organique, si ce n'est la conscience que certains attribuent à l'espèce humaine¹⁷². Et c'est peut-être là que la science-fiction a une incidence sur la crise épistémologique. À défaut de répéter l'histoire, elle en propose une version actualisée, dans laquelle l'être humain ne serait désormais plus victime mais seulement bourreau.

Nous pourrions émettre l'hypothèse que pour se distancier des événements traumatisants de la seconde guerre mondiale, le spectateur, lorsqu'il est confronté à ce sujet dans une fiction, tend à déshumaniser les bourreaux et à s'identifier aux victimes. Il en vient à se convaincre qu'aucun être humain n'est capable de telles atrocités et concentre ainsi toutes ses émotions sur les opprimés, s'imaginant l'horreur qu'ils traversent. Ainsi, la force de la série *Humans* se trouverait dans l'absence de personnages humains dans le rôle de victime. Les opprimés sont les machines, et l'humain se retrouve à jouer le rôle de l'opresseur, du bourreau. *Humans* force à ce moment l'humain à s'identifier à ce qui est censé être une représentation de l'altérité et donc à considérer l'humain comme un être déshumanisé car bourreau.

Cependant, cela ne peut fonctionner entièrement. Tout d'abord, les androïdes sont les personnages principaux de la fiction. Ils sont au cœur de l'intrigue macroscopique et le spectateur développe un attachement pour ces êtres artificiels. De plus, l'apparence humanoïde de ces machines, combinée à l'idée qu'ils sont capables de conscience et de libre-arbitre¹⁷³, amenuise la frontière entre organique et technologique. Pour le spectateur, l'androïde n'est pas une entité différente, mais plutôt un reflet, un dédoublement de l'humain. Dans l'introduction du livre *Les frontières de l'humain et le posthumain*, Jean-François Chassay et Marie-Ève Tremblay-Cléroux décrivent la création de doubles de l'espèce humaine comme déclencheur d'une réflexion sur la place de cette dernière :

« Nous sommes notre propre angle mort. Il faut d'ailleurs se demander quelles sont nos propres limites avant de penser au-delà, et cette question s'avère déjà passablement complexe. Jusqu'où va notre spécificité au cœur du vivant ? L'anthropocentrisme et le narcissisme aidant, l'être humain a du mal à se penser autrement qu'au centre de l'univers. Dans cette perspective, se considérer comme un simple mammifère ne va pas de soi pour tous. Pour activer sa réflexion sur lui-même, l'être

¹⁷² Nous pourrions cependant questionner cet aspect dans la série : en effet, l'élément déclencheur de « l'éveil » des *Synths* n'est autre qu'un virus téléchargé informatiquement sur le cloud. Le processus reste donc entièrement numérique.

¹⁷³ Ce point se retrouve dans plusieurs fictions (nous pouvons mentionner ici Philip K. Dick et sa nouvelle *Minority Report* (publiée pour la première fois en 1956 dans la revue *Fantastic Universe*) et a déjà été abordé, notamment par Thierry Hoquet (*Cyborg Philosophie*, Le Seuil, 2011), et Gaïd Girard (« Le posthumain au cinéma : entre peurs et médiation philosophique » dans *Posthumains*, « Les fenêtres de la perception. L'expérimentation et les limites de l'humain au cinéma » dans *Les frontières de l'humain et le posthumain* (Presses de l'Université du Québec, 2015), et « Les enfances de l'homme artificiel » dans *Les Cahiers du CEIMA* (Centre d'études interdisciplinaires du monde anglophone, Université de Brest, 2013, Trace humain, 9, pp. 315-327)).

humain, depuis l'Antiquité, se crée des doubles. Produites sur le mode de l'imitation, les créatures artificielles obligent l'individu à se repenser. »¹⁷⁴

Pourtant, la réflexion mène à une autre idée : ce n'est pas la technologie qui est dangereuse, mais plutôt ce que l'être humain en fait. La série *Humans* repose en grande partie sur le refus humain d'accepter des êtres artificiels comme étant des êtres à part entière. C'est ce refus qui pousse les androïdes à se rebeller et à se défendre pour survivre¹⁷⁵. Comme dans la plupart des séries de notre corpus, la peur de notre espèce face à l'évolution de la technologie est matérialisée sous forme d'une lutte pour le pouvoir entre deux espèces. La relation humain/technologie est l'un des aspects favorisés de l'anticipation car elle répond à la plus grande crainte de notre société : la domination du technologique, qui plus est créée par l'humain, sur le vivant.

Cette crainte est d'autant plus grande que la frontière entre les deux espèces disparaît de plus en plus pour laisser place à une fusion humain/technologie. Comme l'explique Daniel Dinello dans son livre *Technophobia!* :

*« Posthuman evolution - the development of human/machine fusion - is clearly under way. Tiny cameras, serving as artificial eyes, wired directly into the brain; mechanical hands and legs controlled by nerves impulses, computer networks populated by disembodied minds - all these blur the distinction between human and machine. »*¹⁷⁶

Il deviendrait donc de plus en plus difficile de différencier l'organique du technologique et de se distancier des innovations pour questionner la définition du vivant. Et c'est cette impossibilité à séparer de manière claire et précise les deux entités qui renforce le sentiment de crise que notre société traverse. D'un côté, les pays développés ont conscience de la dépendance humaine, sociétale, et économique à la technologie. Ce constat n'est pas nouveau et inquiète pour plusieurs raisons : perte d'emploi, perte d'utilité de l'espèce humaine, dépassement intellectuel, etc.

La nouvelle inquiétude porte donc sur la dépendance à la technologie de l'humain. Nous nous rassurons en nous disant, comme l'explique Luciano Floridi dans son livre *The 4th Revolution*¹⁷⁷, que la technologie a encore besoin de l'être humain (« Mechanical modernity is still human-dependent »). Cette réflexion démontre l'évolution du questionnement sur la relation organique/technologique. La situation est inversée : la technologie n'est plus pointée du doigt comme une entité rendant les humains dépendants. Nous disions vouloir la

¹⁷⁴ CHASSAY, Jean-François, et TREMBLAY-CLEROUX, Marie-Eve, *Les frontières de l'humain et le posthumain*, (Presses de l'Université du Québec, 2015), p. 11

¹⁷⁵ Ce schéma classique se retrouve dans de nombreuses fictions science-fictionnelles telles que *Blade Runner* (Ridley Scott, The Ladd Company, 1982), *Caprica* (Remi Aubuchon, David Eick & Ronald D. Moore, Syfy, 1 saison, 2010), ou encore *Battlestar Galactica* (Ronald D. Moore, Sky One & Sci Fi Channel, 4 saisons, 2004 – 2009), comme le rappelle Hélène Machinal dans son article « Corps technologiques et environnements connectés : « The dynamic, fluid nature of reality » ou le corps face à l'écran », *TV/Series* [En ligne], 11 | 2017, mis en ligne le 01 décembre 2017, consulté le 29 novembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/2103> ; DOI : 10.4000/tvseries.2103

¹⁷⁶ DINELLO, Daniel, *Technophobia!, Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, (University of Texas Press, 2013), p. 4

¹⁷⁷ FLORIDI, Luciano, *The 4th Revolution*, (OUP Oxford, Reprint, 2016), p. 32

technologie pour évoluer en tant qu'espèce, mais nous nous justifions désormais en tentant de nous convaincre que la technologie a besoin de nous pour continuer à évoluer, que nous avons encore un rôle à jouer.

L'exemple que nous avons utilisé nous permet finalement de mettre en lumière la complexité des questionnements provoqués par cette crise épistémologique. Il ne s'agit pas seulement d'envisager une potentielle cohabitation entre deux espèces d'origines différentes. Il s'agit également de décider de la place accordée aux nouvelles technologies et, par extension, aux êtres artificiels, du rôle que doit jouer l'espèce humaine dans cette intégration mais aussi et surtout, du devenir de l'être humain. Ces raisonnements sont d'autant plus complexes et importants que de l'évolution technologique découle l'invasion du numérique et la création d'un monde virtuel prenant de plus en plus le pas sur le monde réel.

B.3. Internet, une nouvelle vision du monde

« Au milieu des années quatre-vingt-dix, quand l'internet et World Wide Web ont émergé dans la sphère publique, on a vu fleurir le mot révolution dans toutes les conversations. La politique, l'économie, la nature du Soi... tout semblait frémir des prémices d'une mutation imminente. »¹⁷⁸

Dans son livre *Aux sources de l'utopie numérique*, Fred Turner démontre l'impact immédiat qu'a eu la création d'internet sur la société. Ou tout du moins, la prise de conscience que cette invention allait bouleverser notre manière de vivre et de voir le monde. Bien qu'une dizaine d'années aient été nécessaires après l'introduction d'internet pour réaliser pleinement l'ampleur du phénomène, les possibilités offertes par l'outil numérique engendraient déjà de nombreux fantasmes. Communications instantanées et mondiales, savoirs et connaissances à portée de main, divertissements, administrations : chaque aspect de la société voyait ses possibles évoluer et grandir.

Aujourd'hui, Internet nous semble indispensable pour vivre et évoluer dans la société. Le réseau a envahi chaque aspect de notre vie privée et professionnelle et facilite le quotidien. Nous l'utilisons pour communiquer, acheter, payer, travailler, etc. Cette dépendance à la technologie est pourtant récente, si récente que sa réglementation est encore floue et inefficace. Les dérives sont grandes et nombreuses sur Internet, et impactent le quotidien. Ainsi, Internet catalyse les rêves mais aussi les craintes de l'humain. La création d'un réseau global a renforcé la division de la population en deux catégories : technophiles et technophobes. Dans son livre *Sociologie des réseaux sociaux*, Pierre Mercklé met d'ailleurs en lien cette division suite à la création récente des réseaux sociaux :

« La diffusion spectaculaire des nouvelles technologies de communication, dont l'explosion des sites de réseaux sociaux n'est que le dernier avatar en date, a suscité depuis une vingtaine d'années un affrontement entre deux visions opposées : d'un côté, une vision « technophile » enchantée, faisant d'Internet le moteur de l'avènement d'une société globale plus ouverte, démocratique, fraternelle,

¹⁷⁸ TURNER, Fred, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture*, (C&F Editions, 2013), p. 35

égalitaire (...); de l'autre, une vision « technophobe », faisant au contraire d'Internet un ferment de nivellement des valeurs et de destruction du lien social (...). »¹⁷⁹

Aussi, il n'est pas surprenant de voir qu'Internet (et les réseaux) influence désormais les représentations dystopiques d'une possible société future et se retrouve aujourd'hui au cœur des fictions d'anticipation contemporaines. La place grandissante d'Internet joue également un rôle dans la popularisation de fictions présentant des espaces virtuels. Internet devient alors un pont entre organique et technologique, permettant, selon le point de vue, une humanisation de la machine ou une machinisation de l'humain. Pour certains, le virtuel représente la meilleure réponse possible à l'inquiétude grandissante quant à la place de l'être humain dans les sociétés de demain. C'est un terrain vierge à conquérir, et il suffira à l'espèce humaine d'abandonner son enveloppe organique pour vivre dans cet eldorado.

Dans les fictions d'anticipation, la métaphore présentant internet comme lien entre univers réel et univers virtuel est centrale. Les deux aspects paraissent insécables et rares sont les fictions mettant en scène un monde virtuel dans lequel les actions des personnages n'auraient pas d'impact sur le monde réel. La série de notre corpus qui représente le mieux le rôle joué par le réseau dans les sociétés de demain est l'anthologie *Black Mirror*, et plus particulièrement les épisodes de la troisième saison « Nosedive », « Shut Up and Dance », et « Hated in the Nation ». À différentes échelles, ces trois épisodes proposent au spectateur des univers dans lesquels les actions engendrées dans l'un des mondes auront irrémédiablement des conséquences sur l'autre.

Nous l'avons vu, « Nosedive » raconte l'histoire de Lacie Pound, une jeune femme vivant dans une société contrôlée par un système de notation qui régule la société. Chacun doit plaire aux autres afin d'augmenter sa note car plus la note est élevée, plus les privilèges sont grands. L'épisode fait donc le lien entre société et réseau social, en adaptant les codes de ce dernier à la réalité. Selon Pierre Mercklé, lorsque l'on questionne les réseaux sociaux, il est impossible de s'intéresser à la population dans sa globalité. Il faut plutôt s'intéresser aux groupes qui la composent :

« Selon la sociologie des réseaux sociaux, l'échelle pertinente n'est plus celle de la société dans son ensemble, mais celle intermédiaire ou 'mésosociologique' des réseaux et des 'groupes' sociaux. »¹⁸⁰

Dans cet épisode, *Black Mirror* propose de renverser cette logique, et d'utiliser le réseau social comme ciment de la société dans son ensemble. « Nosedive » nous présente donc un monde parfait où il n'existe pas de gris et où toutes les couleurs sont pastel, des vêtements aux meubles des logements. Tout semble merveilleux et idyllique dans ce futur utopique. Cependant, de la même manière que les réseaux sociaux, ce monde cache un revers sombre. L'univers fictionnel de « Nosedive » est un écosystème dans lequel les personnages sont notés, zéro étant la note la plus basse et cinq la note maximale. Dans cette société du paraître, il faut plaire au plus grand nombre de personnes. L'organisation de la société est présentée de manière anecdotique au début de l'épisode, pour transporter au fur et à mesure le spectateur dans un univers dystopique et cauchemardesque. La société devient un

¹⁷⁹ MERCKLE, Pierre, *Sociologie des réseaux sociaux*, (La Découverte, 2016), p. 78

¹⁸⁰ MERCKLE, Pierre, *Sociologie des réseaux sociaux*, p. 56

gigantesque réseau social : chaque personnage peut être associé à une figure virtuelle connue de tous¹⁸¹.

« Shut Up and Dance » développe le motif central du chantage en ligne. Le spectateur rencontre le personnage de Kenny, jeune adolescent timide paraissant de prime à bord attachant. Kenny est victime d'un logiciel malveillant qui filme toutes les actions de la famille grâce à la webcam de l'ordinateur. Seul dans sa chambre le soir, le personnage s'assoit devant son ordinateur, déboutonne son pantalon, et se procure des mouchoirs. Quelques minutes plus tard, il reçoit un mail de chantage. Une course contre-la-montre est lancée et Kenny, suivant la volonté des corbeaux, va braquer une banque et finir par se faire arrêter. L'épisode déclenche un phénomène réflexif chez le spectateur en raison de sa proximité avec la réalité. La scène finale lève le voile sur les raisons du chantage : Kenny s'est masturbé devant des vidéos pédopornographiques. La victime devient coupable, laissant le spectateur reconsidérer les faits à la lumière de ces nouveaux éléments. Alors que « Nosedive » offre une vision technophobe d'Internet en mettant en évidence les aspects négatifs des réseaux sociaux, « Shut Up and Dance » transforme la crainte du chantage en ligne en outil permettant d'appréhender, dans la vie réelle, des criminels.

L'anthologie oscille ainsi entre vision technophile et technophobe de l'outil numérique, ce qui souligne la complexité à l'appréhender. Troisième et dernier exemple, « Hated in the Nation » étudie également la relation entre discours virtuels et conséquences réelles. Dans cet épisode, lorsqu'elle est visée en ligne (et en masse) par le hashtag « #DeathTo », une personne meurt dans la vie réelle. Un homme se charge de tuer les victimes désignées par les internautes en utilisant des abeilles robotiques. La force de cet épisode réside néanmoins dans le retournement de situation qu'il propose : la dernière action du tueur sera de mettre fin aux jours de toutes les personnes ayant utilisé le hashtag pour désigner quelqu'un. 387 036 personnes sont tuées, coupables d'avoir souhaité publiquement sur Twitter la mort de quelqu'un. « Hated in the Nation » s'oppose dans ce sens à « Shut Up and Dance », et confirme que l'épisode renvoie aux craintes potentielles des spectateurs concernant l'utilisation d'Internet.

Black Mirror joue avec les multiples perceptions possibles d'Internet, peut-être pour satisfaire le plus grand nombre, mais aussi et surtout pour mettre en avant l'élément le plus caractéristique de cet outil technologique : son imprédictibilité. Dans l'imaginaire collectif, le réseau est vu comme une entité évanescence, non-palpable, s'infiltrant dans les moindres recoins. Il peut offrir l'accès à la connaissance, créer des opportunités, réintégrer des personnes exclues dans la société, mais il peut aussi collecter des informations, espionner, rendre accessible tous les aspects les plus noirs de l'humanité. Il est qualifié de dangereux par certains, qui oublient sans doute que derrière l'écran se trouve un être humain. Tout comme la bombe nucléaire, Internet est une technologie créée par l'humain et qui peut devenir dangereuse sous son contrôle.

Ainsi, Internet est peut-être un élément à considérer à part entière lorsque l'on s'intéresse au rôle joué par les nouvelles technologies dans la crise épistémologique actuelle. Il ne menace pas la survie de l'espèce humaine au même titre que l'arme nucléaire, mais plutôt

¹⁸¹ Nous reviendrons plus tard sur cet aspect.

l'organisation sociétale telle que nous la connaissons, et surtout la place de l'individu dans le monde. L'accès qu'il offre à une quantité illimitée d'informations et de possibilités crée un déséquilibre entre virtuel et réel chez l'internaute, forcé de constater qu'il s'agit de deux mondes séparés. Comme l'explique Nicolas Auray dans son livre *L'Alerte ou l'enquête* :

« Alors que dans les sociétés traditionnelles ou primitives, la similarité des conditions sociales contribuait à diminuer l'envie et à réduire, voire éteindre, les insatisfactions nées du désir, à l'inverse, dans la société contemporaine, marquée à la fois par la différenciation des conditions sociales et par la circulation mondialisée des images, existe un décalage profond entre attente et réalité. »¹⁸²

Ce décalage peut créer un mal-être chez l'humain qui, frustré de sa situation réelle, trouve refuge dans le monde virtuel. Le réseau devient un terrain sans limites visibles et sans contraintes pour l'humain, ou presque. Il ne faut pas oublier qu'Internet appartient à la sphère des révolutions technologiques de la période contemporaine. Ainsi, l'être humain se retrouve une nouvelle fois dépendant de la machine qui, cette fois-ci, en sait plus que lui. Le réseau offre l'accès à l'information car il possède l'information. Tout comme les théories darwiniennes ont provoqué une décentralisation de l'espèce au XIX^e siècle, l'avènement des nouvelles technologies et d'Internet implique un questionnement du rôle de l'humain dans l'échange d'informations. Ce questionnement précis est au cœur de la dimension réflexive développée dans les univers science-fictionnels contemporains. Il jalonne la construction des imaginaires des séries de notre corpus en proposant des visions dystopiques du futur de la société et de l'espèce humaine, construites sur le principe de défamiliarisation cognitive (Suvin). Il arrive cependant parfois que cette défamiliarisation n'influence pas seulement l'imaginaire proposé, mais également la structure narrative de la série.

C. Cognitive estrangement formel : le cas *Black Mirror*

Dans *The 4th Revolution*, Luciano Floridi précise qu'il faut distinguer la situation réelle, dans laquelle la société se trouve, des scénarios proposés par le genre :

« First, the fourth revolution concerns, negatively, our newly lost 'uniqueness' (we are no longer at the center of the infosphere) and, positively, our new way of understanding ourselves as inforgs. The fourth revolution should not be confused with the vision of a 'cyborged' humanity. This is science fiction. »¹⁸³

Toutefois, il est de plus en plus difficile de visualiser une frontière hermétique entre fictionnel et réel, particulièrement aujourd'hui. Tout d'abord, le cœur même de la fiction d'anticipation repose sur une distorsion légère ou drastique par rapport à la société contemporaine du récepteur. Pour qu'une fiction d'anticipation plaise au spectateur, elle doit à la fois s'ancrer dans une réalité plausible tout en proposant un écart. Ensuite, l'information est désormais

¹⁸² AURAY, Nicolas, *L'Alerte ou l'enquête : Une sociologie pragmatique du numérique*, (Presses des Mines via OpenEdition, 2017), p. 53

¹⁸³ FLORIDI, Luciano, *The 4th Revolution*, pp. 94-95

accessible facilement et le spectateur devient de plus en plus difficile à surprendre. Le besoin d'anticipation dans une société en proie à des évolutions constantes pose, comme nous l'avons déjà mentionné, un problème pour le genre science-fictionnel : l'apparition de véritables *novums*¹⁸⁴.

Pour cela, certaines séries tentent d'infuser une nouveauté étrange, un élément surprenant pour le spectateur, à la fois dans l'intrigue mais également au cœur du format sériel. En complexifiant la narration sérielle¹⁸⁵, les créateurs souhaitent déstabiliser le spectateur : le format sériel permet l'utilisation de ressorts narratifs le forçant à reconsidérer ses connaissances en matière de fiction sérielle. L'un des exemples les plus probants de cette théorie est la série d'anticipation britannique *Black Mirror*.

C.1. L'impossible anthologie

Black Mirror est une série développée sur le format de l'anthologie. Ce format sériel ne cherche pas à fidéliser le spectateur en utilisant un arc narratif long, se déroulant sur une saison entière ou plusieurs saisons, et dans lequel de nombreux rebondissements, *cliffhangers*, et autres retournements de situation sont présents. Au contraire, la série d'anthologie promet au spectateur un début, un milieu, et une fin (plus ou moins claire) à chaque épisode car, comme l'explique Martin Winckler, ils sont tous indépendants :

« Série sans personnages récurrents et dont chaque épisode, construit autour d'une thématique commune, constitue une histoire complète. »¹⁸⁶

Martin Winckler souligne cependant dans cette définition un autre élément clé de l'anthologie : la thématique commune. Bien qu'ils n'aient aucuns liens narratifs, les épisodes sont associés les uns aux autres par une thématique commune qui construit un univers complexe que les fans souhaitent retrouver dans chaque épisode. L'anthologie fidélise les récepteurs, qui ont l'assurance de retrouver à chaque épisode un univers hyper-technologique bien souvent dystopique (hormis, peut-être, les épisodes « San Junipero » et « Hang the DJ »).

Néanmoins, dès les premiers épisodes de l'anthologie britannique, le spectateur attentif peut remarquer une certaine porosité des frontières entre les différents épisodes. Les trois premières saisons sont peuplées d'*easter eggs*¹⁸⁷. Ces derniers, bien qu'omniprésents, restent anecdotiques et plus ou moins difficiles à identifier pour le spectateur. Néanmoins, ils

¹⁸⁴ Par opposition aux *pseudo-novums*.

¹⁸⁵ Voir par exemple MITTEL, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, (New York University Press, 2015)

¹⁸⁶ CARRAZÉ, Alain, et WINCKLER, Martin, *Les nouvelles séries américaines et britanniques : 1996-1997*, (Belles Lettres, 1997), p. 21

¹⁸⁷ *Easter egg* est un terme emprunté au langage informatique et signifie à l'origine une fonction cachée au sein d'un programme. Le nouvel emploi du terme a poussé à sa redéfinition : « Easter egg : hidden surprise or extra feature in something such as a computer game, a piece of software, or a film, for the person using or watching it to find and enjoy. » <https://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais/easter-egg> (06/10/18)

introduisent déjà l'idée que tous les événements dépeints dans la série se déroulent dans le même univers fictionnel, dans un ordre chronologique défini, et avec des conséquences plus ou moins importantes. La seule présence de ces références épisodiques va à l'encontre de l'anthologie. Il s'agit alors d'une nouvelle distanciation cognitive : une fois que le récepteur s'est familiarisé avec l'univers fictionnel, un nouvel élément (cette fois-ci formel) de distanciation apparaît.

Dès le premier épisode de la deuxième saison, « Be Right Back », un *easter egg* est caché dans l'épisode. La chaîne télévisée sur laquelle les personnages regardent les informations est la même que celle utilisée dans le premier épisode de la première saison, « The National Anthem » (voir figure 4)



Figure 4 : À gauche, une capture d'écran de l'épisode « The National Anthem » (13:39) / à droite, une capture d'écran de l'épisode « Be Right Back » (00:51). La chaîne télévisée est la même (UKN).

Black Mirror étant une série d'anticipation sur les dérives possibles de la technologie, les liens entre les épisodes se font irrémédiablement au travers d'écrans. Plus tard dans la saison, de nombreuses références aux personnages d'épisodes passés sont faites, plus ou moins subtilement : le personnage d'Abi Khan, personnage central du deuxième épisode de la première saison¹⁸⁸, apparaît sur un écran publicitaire géant dans le dernier plan de l'épisode « The Waldo Moment ». Il nous faut nous intéresser à l'atmosphère de ce dernier plan, puisqu'elle pourrait permettre de lier les arcs narratifs des deux épisodes (voir figure 5).



Figure 5 : Dernier plan de l'épisode « The Waldo Moment », où l'on peut voir le personnage d'Abie Khan sur un écran, à côté de Waldo – *Black Mirror*, Saison 2 – Épisode 2, « The Waldo Moment », 42:00

¹⁸⁸ *Black Mirror*, Saison 1 – Épisode 2, « Fifteen Million Merits »

Découpée en plusieurs plans, la dernière scène de l'épisode est incluse dans le générique de fin. Le spectateur y voit le personnage principal, Jamie Salter¹⁸⁹, ivre, endormi dans la rue et réveillé par des policiers. Il fixe l'un des nombreux écrans présents dans la rue et voit les conséquences de ses choix passés : Waldo est partout. Il dirige le monde et son omniprésence laisse peu de doutes sur la nature du gouvernement en place¹⁹⁰. Il n'y a personne dans les rues de la ville, hormis quelques sans-abris et les policiers¹⁹¹, créant ainsi un contraste entre l'absence de vie humaine et la ville hyper-technologique et moderne saturée d'écrans publicitaires.

Où est passée la population ? Si nous lions les intrigues des deux épisodes, elle est peut-être confinée dans des bâtiments depuis l'élection de Waldo, forcée de produire de l'électricité en pédalant toute la journée, comme le font les personnages dans l'épisode « Fifteen Million Merits ». Le lien entre les deux épisodes expliquerait donc pourquoi les personnages de « Fifteen Million Merits » sont enfermés, n'ont pour seule distraction que la télévision, et que leur vie sociale passe dorénavant par le virtuel (voir figure 6).

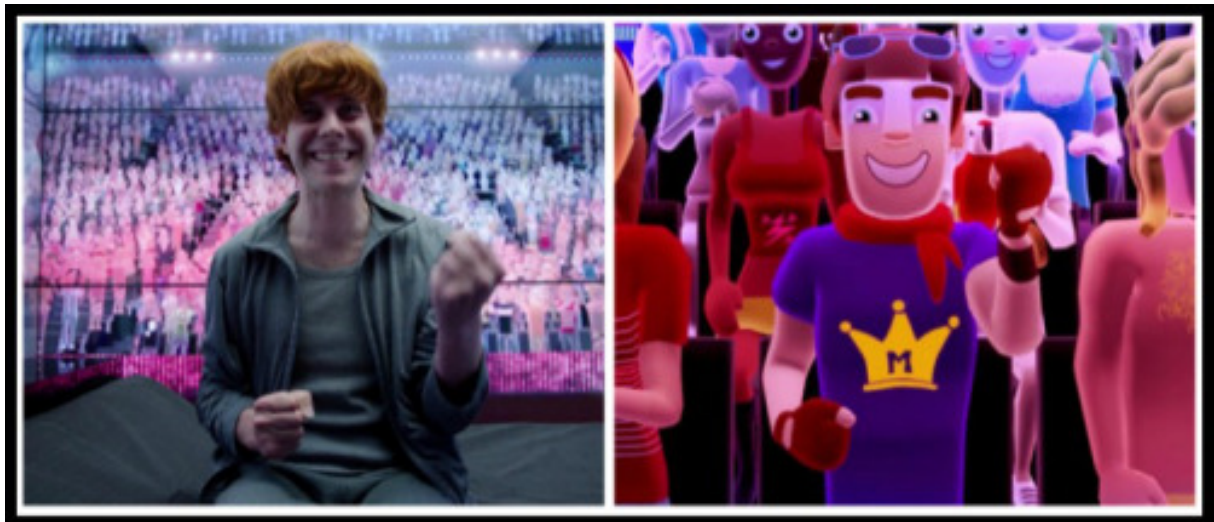


Figure 6 : Depuis sa « chambre », un personnage de « Fifteen Million Merits » assiste, sous forme d'avatar, au télé-crochet populaire qui déchaîne les passions de cette société fictive, *Black Mirror*, Saison 1 – Épisode 2, « Fifteen Million Merits », 34:22 / 34:26

Puisqu'ils sont désormais dirigés par un avatar prenant la forme d'un ours bleu, les êtres humains n'ont plus d'autre choix que de devenir à leur tour des entités virtuelles. Ils n'ont qu'un seul but : pédaler pour produire l'électricité nécessaire à la survie et à la diffusion des messages émis par leur dirigeant fictif qui ne peut se passer de la technologie et des écrans pour survivre. Si nous suivons cette idée, les deux épisodes sont irrémédiablement liés et une chronologie est imposée : l'épisode « The Waldo Moment », diffusé lors de la deuxième

¹⁸⁹ Le personnage de Jamie Salter est en partie responsable de l'élection de Waldo.

¹⁹⁰ Nous pouvons notamment voir des enfants à l'école, habillés en bleu, vantant les mérites de Waldo. Son visage apparaît également sur la coque de plusieurs avions, et son slogan « Change » défile constamment en plusieurs langues.

¹⁹¹ Qui s'apparentent d'ailleurs plus à des membres d'une milice personnelle qu'à des policiers au service de l'ordre et de la justice.

saison, est en réalité un prologue (ou un prequel) relatant les événements qui ont mené à la société dépeinte dans « Fifteen Million Merits ». C'est pour cette raison que le spectateur peut apercevoir le personnage d'Abie Khan à la toute fin de l'épisode.

Cette théorie est renforcée par le dernier épisode de la quatrième saison de *Black Mirror*, intitulé « Black Museum ». Le spectateur rencontre le personnage de Nish, jeune femme se rendant *a priori* par hasard au Black Museum, musée du crime technologique qui renferme une importante collection d'artefacts dangereux. Tous ces objets sont connus du spectateur de la série puisque ce sont les inventions technologiques sur lesquelles les épisodes précédents se sont concentrés. Le musée devient une encyclopédie de la série *Black Mirror*, regroupant dans une seule pièce toutes les intrigues connues à ce jour.

Même si l'épisode peut avoir une autre utilité¹⁹², il devient aux yeux du spectateur le lien entre les différentes intrigues de l'anthologie et la preuve que les univers développés sont liés les uns aux autres. Après quatre saisons, il doit repenser la manière dont il a regardé la série pour articuler, à la lumière de cette nouvelle information, l'enchaînement des épisodes. Le spectateur est par ailleurs plongé dans le flou concernant les futurs épisodes de la série. « Black Museum » met en effet un point d'orgue aux quatre premières saisons, mais il se peut également qu'il inclût des éléments des saisons à venir. Auquel cas, le spectateur devra, en connaissance de cause, assimiler les nouvelles saisons pour les associer aux événements des précédentes. En revanche, l'épisode peut aussi servir de conclusion (comme la dernière page d'un chapitre) avant de laisser la place à une nouvelle vague d'épisodes qui ne seront en aucun cas liés aux premières saisons. Ainsi, l'anthologie *Black Mirror* ne serait pas à analyser à l'échelle de l'épisode, mais plutôt à l'échelle des saisons : les quatre premières ne formeraient que le premier volet d'une véritable anthologie, dont la suite sera introduite à la cinquième saison.

Ces questionnements soulignent la complexité de la réflexion autour du format de *Black Mirror*, et prouvent que la distanciation cognitive, appliquée au format, peut permettre à la série science-fictionnelle de se réinventer. Le spectateur, pensant regarder une œuvre d'anthologie, doit s'adapter et réorganiser ses connaissances pour assimiler ce nouveau format dont l'objectif principal est justement de jouer avec ses connaissances. *Black Mirror* étonne et se réinvente par son format et est allé encore plus loin en 2018 en proposant pour la première fois un épisode interactif.

C.2. Vers une série interactive

« Bandersnatch », sorti le 28 décembre 2018 sur la plateforme de visionnage Netflix, diffère des autres épisodes de l'anthologie britannique. Tout d'abord, c'est le premier épisode véritablement *stand alone*¹⁹³ du point de vue formel. Il n'apparaît pas sur la liste des épisodes

¹⁹² Nous reviendrons plus tard sur l'aspect narratif de l'épisode et sur ce que le musée peut signifier.

¹⁹³ Certains considèrent l'épisode de Noël « White Christmas » comme un *stand alone*, mais il est rattaché à la deuxième saison de la série. Voir par exemple DESPRES, Elaine, « Les épisodes autonomes : écarts formels et narratifs dans *The X-Files* et *Buffy The Vampire Slayer* », *TV/Series* [En ligne], 15 | 2019, mis en

qui forment la quatrième saison et ne peut pas être considéré comme premier épisode de la cinquième, puisque sa diffusion précède cette dernière de plusieurs mois. Mais c'est avant tout au niveau du format que l'épisode se différencie des autres. « Bandersnatch » est le premier épisode interactif de l'anthologie, et propose au spectateur de faire ses propres choix pour influencer l'histoire et accéder, au final, à un dénouement personnalisé. L'épisode met en scène un développeur de jeux vidéo (en 1984¹⁹⁴) dont la santé mentale va être mise à rude épreuve par les nouvelles technologies de l'époque.

Aussi, l'intrigue même de l'épisode tente peut-être de guider le spectateur sur la façon d'appréhender un tel épisode. Peut-on encore parler de série télévisée ? Ou même de série tout court ? L'innovation de « Bandersnatch » se construit sur l'articulation de deux formats existants : la série d'anthologie et le jeu vidéo. Tout au long de l'épisode, le spectateur est confronté à des choix pour faire évoluer l'intrigue (voir figure 7). Il peut à chaque fois choisir entre deux options. Le premier choix reste anodin (il doit choisir entre deux marques de céréales pour le petit déjeuner du personnage) mais, au fur et à mesure, les choix deviennent de plus en plus compliqués et les conséquences de plus en plus importantes (le spectateur peut, par exemple, faire en sorte que le personnage principal tue son père).

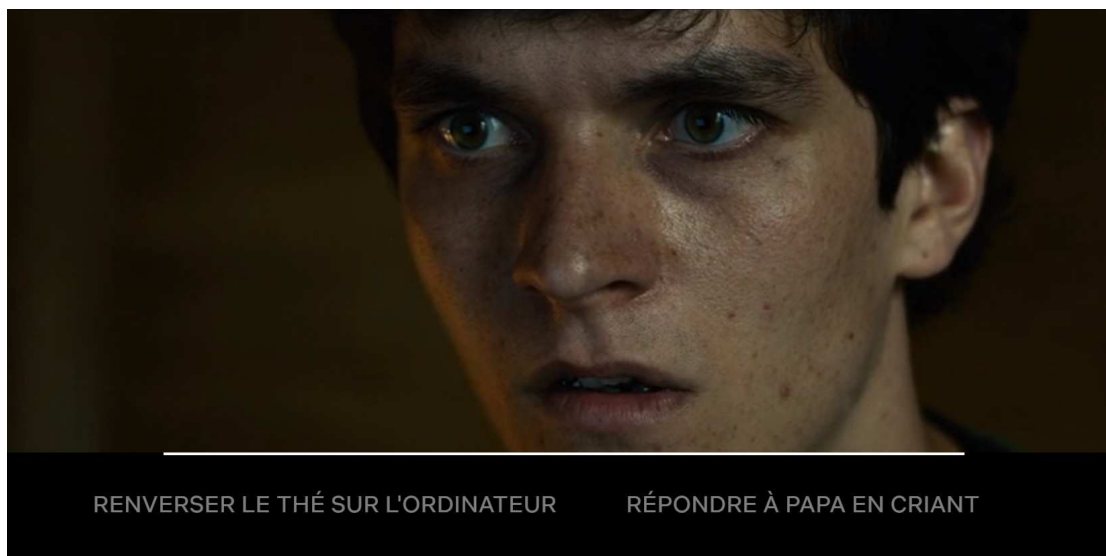


Figure 7 : Un exemple de choix proposé au spectateur dans l'épisode « Bandersnatch ».

Ce mécanisme rappelle celui des jeux vidéo « point & click », jeux dans lesquels le joueur construit la narration selon ses choix. La popularité de ces jeux n'a cessé de grandir ces dernières années, en témoigne le succès des jeux de la franchise Telltale Games. Le studio a d'ailleurs adapté de nombreux univers sériels en jeux vidéo, pouvant évoquer un phénomène d'intermédialité : *The Walking Dead*, *Game of Thrones*, *CSI*... Comme un clin d'œil à ce studio, *Black Mirror* inverse la tendance et adapte cette fois-ci le jeu vidéo en série. Le succès des jeux

ligne le 16 juillet 2019, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3420> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tvseries.3420> (26/04/2021)

¹⁹⁴ Référence évidente à l'œuvre de George Orwell et au fameux « Big brother is watching you », repris dans de nombreuses fictions. Voir notamment LEFAIT, Sébastien, *Surveillance on Screen: Monitoring Contemporary Films and Television Programs*, (Scarecrow Press, 2012).

proposant au joueur d'influencer la narration ne faiblit pas, bien au contraire. Depuis 2015, ces jeux n'ont cessé de s'améliorer et de se multiplier (*Life Is Strange*¹⁹⁵, *Until Dawn*¹⁹⁶, *Detroit: Become Human*) et le désir de laisser le choix au consommateur infiltre même les franchises qui, jusque-là, proposaient uniquement un jeu linéaire limité à une trame narrative (*Assassin's Creed: Odyssey*¹⁹⁷, *Far Cry 4*¹⁹⁸, *Far Cry 5*, par exemple). Le récepteur veut donc avoir le choix : le choix de l'œuvre à laquelle il souhaite s'intéresser mais également le choix à l'intérieur de l'œuvre pour avoir une expérience personnalisée.

Le récepteur devient acteur en prenant pleinement part à l'intrigue. Il est responsable du devenir des personnages et cela transforme l'expérience de visionnage. S'il souhaite influencer l'histoire, il ne peut rester passif, auquel cas l'épisode prendra des décisions à sa place, au risque d'obtenir une fin alternative qui ne lui convient pas. L'épisode propose en effet plusieurs fins, plus ou moins faciles à obtenir, soulevant ainsi la question précédemment mentionnée : « *Bandersnatch* » peut-il être considéré comme un épisode de série ? Il ne propose pas une trame originelle, principale, de laquelle découlerait une fin alternative. Toutes les fins possibles se posent sur le même plan et rendent chaque visionnage unique.

C'est peut-être d'ailleurs là que se joue l'innovation principale proposée par « *Bandersnatch* » : les spectateurs regardent le même épisode sans avoir la même expérience et la même finalité. À une époque où les séries télévisées sont un sujet sur lequel on échange, on partage, « *Bandersnatch* » propose d'individualiser, de personnaliser l'objet pour chaque spectateur. L'œuvre ne peut plus être considérée sur le fond, l'intrigue, puisque le seul point commun entre les différents visionnages est l'ouverture. La série devient une expérience formelle, et l'arc narratif n'est plus la motivation principale : le chemin, les rebondissements deviennent plus important pour le spectateur que le dénouement.

Nous pouvons voir dans « *Bandersnatch* » une nouvelle tentative de la série d'anticipation pour surprendre le spectateur et le déstabiliser. L'hybridation entre jeu vidéo et série questionne la nature même de l'œuvre, créant ainsi un autre *novum* formel, une nouveauté étrange pour le récepteur qui doit reconsidérer sa manière de voir, de définir, et d'appréhender l'objet. L'interactivité représente peut-être le futur des séries, et plus particulièrement des séries science-fictionnelles, dans une décennie saturée par des fictions sérielles qui peinent parfois à se démarquer de la concurrence. Un problème se pose néanmoins face à ce dispositif : le format de l'épisode étant lourd et complexe, le visionnage de ce dernier doit se faire sur un ordinateur ou à l'aide d'une console de jeux. Il est impossible de vivre l'expérience « *Bandersnatch* » sur une simple télévision en accédant au canal Netflix. D'une part, cette contrainte rend l'œuvre inaccessible pour une partie de la population. En effet, la plupart des foyers sont aujourd'hui équipés d'ordinateurs mais, pour les autres, « *Bandersnatch* » est inaccessible. D'autre part, ce détail technique met une nouvelle fois en exergue une évolution qui consiste à s'éloigner du format sériel pour se rapprocher du jeu vidéo, puisque l'épisode nécessite un équipement spécifique aux jeux et perd totalement la dimension télévisée. Le futur de la série se trouve peut-être donc dans une réinvention

¹⁹⁵ *Life Is Strange*, Raoul Barbet & Michel Koch, Square Enix, 2015

¹⁹⁶ *Until Dawn*, Will Byles & Nik Bowen, Sony Computer Entertainment, 2015

¹⁹⁷ *Assassin's Creed: Odyssey*, Jonathan Dumont & Scott Phillips, Ubisoft, 2018

¹⁹⁸ *Far Cry 4*, Alex Hutchinson & Patrik Méthé, Ubisoft, 2014

complète de son format et de sa diffusion, dans un format hybride permettant une personnalisation infinie de l'intrigue pour plaire au plus grand nombre.

Nous avons vu dans ce chapitre que le format sériel permet à la science-fiction de développer des imaginaires complexes dans lequel le spectateur peut se plonger. La défamiliarisation cognitive, amenée et/ou renforcée par la présence d'un ou de plusieurs *novums*, est un élément clé pour encourager le récepteur à explorer l'univers fictionnel tout en dressant des parallèles avec la société dans laquelle il évolue. La troisième révolution industrielle a provoqué une crise épistémologique, créant chez le récepteur un désir d'exploration des futurs possibles. Ce contexte sociétal particulier doit être pris en compte dans l'étude des imaginaires dystopiques et posthumains puisqu'il influence grandement leur écriture. Enfin, nous avons vu que les ressorts permettant la création d'univers science-fictionnels complexes peuvent également être appliqués au format pour défamiliariser le spectateur, désormais habitué aux séries science-fictionnelles. Ce chapitre a ainsi permis de démontrer la richesse et la complexité des imaginaires de la science-fiction, mais aussi la pertinence de ces imaginaires à une époque où les questionnements sur les devenirs de l'être humain et l'avènement de la technologie sont réels et nombreux.

Chapitre 2 : Séries (télévisées) complexes

La fiction sérielle est de nos jours l'une des fictions les plus populaires. Le format est apprécié pour sa longévité et les possibilités qu'il offre. La demande est telle qu'elle a sans doute contribué à une évolution vers des constructions narratives et des récits plus complexes, comme le propose Jason Mittell :

« A new model of storytelling has emerged as an alternative to the conventional episodic and serial forms that have typified most American television since its inception, a mode that I call narrative complexity. »¹⁹⁹

Les univers fictionnels se densifient pour offrir un vaste contenu, comme l'explique Jean-Pierre Esquenazi :

« (...) La richesse des univers fictionnels sériels a pour effet de tisser des liens plus forts entre séries et téléspectateurs. Ceux-ci s'immergent dans un univers dont ils connaissent de mieux en mieux les personnages et qu'ils voient s'emplier d'anecdotes, de situations (...). Ainsi, l'univers fictionnel se rapproche de la complexité de notre réalité, et il est d'autant plus capable d'interagir avec elle. »²⁰⁰

Néanmoins, la densification du fond ne peut être étudiée sans tenir compte de son impact sur la forme, c'est-à-dire la structure d'une fiction sérielle. En se complexifiant, un univers fictionnel force irrémédiablement les créateurs à repenser la manière dont les informations sont données aux spectateurs. Aussi, les séries évoluent et les anciens schémas formels sont bouleversés. Puisque les univers s'étoffent et les intrigues durent plusieurs saisons, il faut repenser la série dans son intégralité pour façonner un nouveau mode de visionnage, oscillant en permanence entre révélation et confusion. Cette complexité est d'ailleurs mise en avant dans *Narrative Strategies in Television Series* :

« The tendency of TV series to rely increasingly on continuity instead of striving for closure at the end of an episode makes it necessary to find new ways of managing plot lines and has considerably heightened the structural complexity of individual episodes as well as of the series as a whole (...). »²⁰¹

La série ne peut plus être considérée comme un ensemble d'épisodes homogènes et identiques. Chaque épisode devient unique et varie, tant sur la construction que sur la durée. La structure narrative, premier point de ce chapitre, est donc un élément clé dans l'analyse des séries à narration complexe. Ces séries, comme nous le verrons dans un second temps, sont également propices au développement d'une dimension réflexive et d'une véritable implication du spectateur dans l'évolution formelle et fictionnelle de l'œuvre. Enfin, il nous faudra également nous intéresser à l'influence des modes de consommation des œuvres

¹⁹⁹ MITTEL, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, (New York University Press, 2015), p. 17

²⁰⁰ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, (L'Harmattan, 2017), pp. 86-87

²⁰¹ ALLRATH, Gaby, GYMNIICH Marion, et SURKAMP Carola, « Introduction: Towards a Narratology of TV Series », dans ALLRATH, Gaby, and GYMNIICH, Marion, *Narratives Strategies in Television Series*,), p. 24

sérielles sur le format et sur la structure. Nous verrons que les évolutions technologiques ont bouleversé les habitudes, provoquant une redéfinition même de l'œuvre sériele.

A. La structure narrative

Intimement liée au format, la structure narrative d'une série télévisée est un élément clé dans l'analyse de la série. Elle façonne le déroulement des intrigues, l'importance que prennent certains personnages, mais aussi et surtout, la découverte de l'univers fictionnel et l'immersion du spectateur. Elle impose un équilibre, et parfois une routine à adopter, comme le souligne Jean-Pierre Esquenazi :

« L'alliage entre univers fictionnel et structure narrative constitue la formule de la série. Ce cadre doit se révéler solide et harmonieux afin de permettre l'épanouissement de l'univers fictionnel. Il doit posséder deux qualités à première vue contradictoires : la rigueur et la souplesse. La première est nécessaire à la régularité de son fonctionnement et la seconde essentielle aux variations, voire aux transformations, imaginées par les différents scénaristes de la série. La formule limite le potentiel narratif (...) tout en composant un espace des possibles narratifs pour la série : le jeu de la contrainte et de la liberté, ou peut-être de la liberté à l'intérieur de contraintes précisément établies constitue le fil directeur du travail de production. »²⁰²

La formule se compose donc de deux éléments : la structure narrative et l'univers fictionnel. La première permet de guider l'évolution narrative. L'œuvre se divise en saisons, qui elles-mêmes vont être divisées en épisodes. Chaque épisode doit avoir une scène d'ouverture, une quête, et une forme de conclusion qui ouvre sur de nouveaux possibles. L'univers fictionnel offre aux scénaristes un très grand nombre de possibilités. La structure narrative est là pour limiter ces possibilités et ne retenir que les plus utiles, celles qui serviront de près ou de loin au déroulement de l'intrigue, mais également les plus crédibles. La crédibilité, même en science-fiction, est une valeur à laquelle le spectateur attache une grande importance : il exprime désormais son opinion quant à la manière dont certains personnages se doivent de réagir à des événements précis. Si un personnage surprend le spectateur en réagissant de manière inattendue ou incongrue, ou si un événement improbable et non-expliqué se produit subitement, c'est la crédibilité entière de la série et de l'univers fictionnel qui sera remise en question. Ce n'est cependant pas la seule fonction de la structure narrative puisqu'elle doit également, et avant toute chose, maintenir l'intérêt du spectateur tout au long de la diffusion de la série.

Pour garantir le succès d'une œuvre fictionnelle, les informations doivent être partiellement distillées, d'épisode en épisode. Par exemple, l'utilisation d'épisodes pilotes, de *mid-season finale*, et de *season finale* permet de ponctuer la série de moments de cristallisation et/ou de donner du relief à une saison.

Il faut donc surprendre les fans sans pour autant dénaturer l'univers fictionnel en s'écartant d'une évolution plausible et crédible de l'intrigue. La série doit suivre un fil rouge, celui de la cohérence narrative. Elle nécessite, par définition, une continuité. Hormis la série

²⁰² ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, p. 20

d'anthologie, dont le lien entre les différents épisodes se fait généralement par une récurrence des univers et des thèmes abordés (comme on l'a vu avec *Black Mirror*), la continuité sérielle se manifeste principalement au niveau de l'intrigue²⁰³, ou plutôt des intrigues. C'est là que se trouve la force de la série télévisée : son format long lui permet de développer différents niveaux d'intrigues, permettant d'enrichir le récit et de renforcer les liens entre le spectateur et les personnages, le spectateur et l'univers fictionnel. Entre intrigue(s) principale(s) et intrigue(s) secondaire(s), les séries se complexifient, pour le plus grand plaisir des récepteurs.

A.1. Enchevêtrement macroscopique / microscopique

Toute série feuilletonnante²⁰⁴ implique nécessairement la présence d'une intrigue macroscopique. Puisque le spectateur doit poursuivre le visionnage la semaine suivante, l'intrigue ne peut être résolue en un seul épisode. Le récit macroscopique est le fil d'Ariane unissant les épisodes d'une saison, voire les épisodes d'une série entière. Dans *La promesse d'un dénouement*, Florent Favard souligne ce lien :

« Une série feuilletonnante est, dans l'usage, une série qui possède les caractéristiques d'un feuilleton, à savoir que ses épisodes se suivent à l'échelle macroscopique (...). »²⁰⁵

La structure de l'intrigue macroscopique s'articule sur trois pivots fondamentaux pour sa réussite : l'introduction et la mise en place de l'intrigue, l'évolution et l'avancement du récit, et enfin la résolution. Stéphane Benassi développe d'ailleurs ces trois points dans son livre *Série et feuilletons T.V., pour une typologie des fictions télévisuelles* :

« *Épisode pilote* : présentation du héros (euphorie), accident (nœud), définition de la quête (tension).
Quête : progression anachronique du récit (pas d'évolution de la quête), progression chronologique du récit (évolution dans la quête).
Épisode final : fin du macro-récit, accomplissement de la quête (suppression de la tension), ou inaccomplissement de la quête (maintien de la tension, infinité du texte). »²⁰⁶

Il insiste sur l'importance de l'épisode pilote et de l'épisode final au regard de l'intrigue. Ces épisodes sont des épisodes clés dans l'appréhension de l'objet sériel par le spectateur, mais ils doivent également être pensés en fonction de l'intrigue. Si l'intrigue macroscopique ne se concentre que sur une seule saison et est résolue à la fin de cette dernière, le même schéma doit être reproduit la saison suivante : le premier épisode de la nouvelle saison sert d'épisode

²⁰³ Nous verrons cependant que la continuité se joue également sur d'autres plans, notamment sur celui de l'esthétique.

²⁰⁴ Voir notamment CORNILLON, Claire, *Sérialité et transmédiabilité : Infinis des fictions contemporaines*, (Honoré Champion, 2018)

²⁰⁵ FAVARD, Florent, *La promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines*, (Université Michel de Montaigne – Bordeaux III, 2015) p. 25

²⁰⁶ BENASSI, Stéphane, *Séries et feuilletons T.V. : Pour une typologie des fictions télévisuelles*, (Éditions du Céfal, 2002), p. 89

pilote, révélant au spectateur ce que sont devenus les personnages et mettant en évidence la nouvelle quête.

Le récit macroscopique est généralement introduit dans l'épisode pilote de la série : le spectateur découvre les personnages, l'univers fictionnel, et la quête qui va animer les épisodes de la saison. Dans l'épisode pilote de la série *The Expanse*, les bases du récit macroscopique sont posées : le personnage de Julie Mao est porté disparu, le détective Josephus Miller, habitant la planète naine *Ceres*, est chargé de la retrouver. Sur Terre, le spectateur rencontre Chrisjen Avasarala, secrétaire générale des Nations Unies, en train d'interroger un membre de l'*Outer Planets Alliance (OPA)*, groupe de résistance des habitants de la Ceinture tentant de mettre fin à la suprématie de la Terre et de Mars dans le système solaire. Enfin, l'équipage du vaisseau commercial *Canterbury* est également introduit dans l'épisode. Jim Holden, officier en chef, doit, avec une partie de son équipage²⁰⁷, enquêter sur un signal de détresse émanant du vaisseau *Scopuli*²⁰⁸. Le vaisseau est vide et le groupe décide de retourner à bord du vaisseau mère. À mi-chemin, un mystérieux vaisseau équipé de torpilles nucléaires apparaît et détruit le *Canterbury*.

Les trois événements que nous venons de décrire permettent, plus ou moins directement, de mettre en place l'intrigue macroscopique de *The Expanse*. L'interrogatoire mené par Chrisjen Avasarala souligne non seulement que le pouvoir, dans l'univers fictionnel de la série, appartient aux terriens et, de manière plus subtile aux martiens, mais également que les habitants des colonies en périphérie des deux planètes tentent de renverser la donne. Les tensions entre Mars et la Terre sont également à l'honneur, la destruction du vaisseau *Canterbury* entraînant une suspicion mutuelle entre les deux camps. Enfin, la disparition de Julie Mao est sans doute l'élément le plus opaque de l'épisode pilote. Néanmoins, c'est aussi l'élément le plus important : le spectateur apprendra plus tard que Julie Mao est membre de l'OPA, et tente de contrer les actions de son propre père Jules-Pierre Mao, propriétaire de l'entreprise *Mao-Kwikowski Mercantile*.

L'intrigue macroscopique de la première saison est posée : au fil des épisodes, les personnages tentent de comprendre à la fois ce qui est arrivé à Julie Mao, mais également ce qui est arrivé au *Canterbury*. Les deux enquêtes finissent par se recouper, et Josephus Miller rejoint ce qu'il reste de l'équipage du *Canterbury* pour trouver des réponses. Les pièces du puzzle s'imbriquent et c'est finalement Jules-Pierre Mao qui est désigné responsable : après avoir découvert une protomolécule extra-terrestre extrêmement dangereuse, l'entreprise *Mao-Kwikowski Mercantile* souhaite tester les effets de cette molécule sur l'être humain. La molécule infecte et tue tous les habitants de la station *Phoebe*, mais Jules-Pierre Mao souhaite continuer ses expérimentations, cette fois-ci sur une population plus grande : la Ceinture. Pour ne pas attirer l'attention des dirigeants, il utilise l'un de ses vaisseaux, l'*Anubis*, pour détruire le *Canterbury* et déclencher une guerre entre la Terre et Mars. Le plan échoue cependant et la protomolécule se disperse à bord du vaisseau *Anubis*, laissant le spectateur en suspens quant au nouveau danger qu'elle peut représenter à l'échelle de l'univers.

Même si nous pouvons qualifier une intrigue macroscopique d'intrigue saisonnière, il serait plus judicieux de considérer l'intrigue de *The Expanse* à l'échelle de la série. En effet, il n'y a pas de véritable interruption dans le déroulement des événements et, s'il y en a effectivement

²⁰⁷ Naomi Nagata, Amos Burton, Alex Kamal, et Shed Garvey.

²⁰⁸ Vaisseau sur lequel le spectateur aperçoit Julie Mao au début de l'épisode.

une, elle intervient sur la forme et non sur le fond. La diffusion est interrompue à la fin d'une saison et reprend quelques mois plus tard avec une nouvelle, mais l'intrigue s'inscrit dans une continuité narrative.

Bien évidemment, de nouveaux personnages et de nouveaux décors sont introduits au fil des épisodes pour enrichir l'univers et nourrir la curiosité du spectateur. Ainsi, dans l'épisode d'ouverture de la seconde saison, « Safe », il découvre enfin la planète Mars et ses habitants. Mars a toujours été présente dans l'intrigue, mais avec la particularité de ne jamais être introduite visuellement à l'écran dans la première saison. En accédant enfin à la planète rouge, le spectateur peut en déduire que les martiens vont prendre de l'importance dans l'intrigue macroscopique et que le risque d'une guerre interplanétaire grandit. Toutes ces nouveautés ne servent donc pas à introduire une nouvelle intrigue macroscopique qui se déroulerait sur une saison entière, mais plutôt à soutenir et enrichir l'intrigue macroscopique à l'échelle de la série. Il y a donc un seul fil rouge dans *The Expanse*, qui s'étoffe de saison en saison grâce à de nouveaux apports, que nous pouvons qualifier d'intrigues microscopiques.

À l'inverse de l'intrigue macroscopique, l'intrigue microscopique ne s'étend pas sur une saison entière. Elle peut parfois se dérouler sur plusieurs épisodes même si, généralement, elle est introduite et résolue dans le même épisode. L'intrigue microscopique n'a pas pour finalité de remplacer l'intrigue macroscopique. Au contraire, elle est à son service. Elle peut, par exemple, permettre d'introduire de nouveaux personnages qui, au fur et à mesure de l'évolution de l'intrigue, deviendront des éléments clés dans la résolution de la quête. Elle peut aussi, en se concentrant sur un événement particulier, apporter de nouvelles informations qui se révéleront utiles plus tard, ou simplement apporter un nouveau point de vue pour le spectateur.

Dans la première saison de *The Expanse*, plusieurs intrigues microscopiques sont mises en place, dont celle marquante du personnage connu sous le surnom de « Butcher of the Anderson Station ». Les survivants de l'équipage du *Canterbury* s'allient au personnage de Fred Johnson, leader de la rébellion contre la Terre et Mars. Cette alliance incongrue résulte du besoin de l'équipage de comprendre ce qu'il s'est réellement passé lors de la destruction du vaisseau mère. Fred Johnson accepte de les aider, après avoir montré un intérêt particulier et suspect pour les événements qui bouleversent l'équilibre précaire entre les différentes planètes.

L'épisode « Back to the Butcher » est d'autant plus intéressant du point de vue de l'intrigue microscopique qu'il inclut plusieurs *flashbacks* permettant au spectateur d'en apprendre plus sur l'histoire du chef de la rébellion. Onze ans avant les événements narrés, Fred Johnson était colonel dans les forces militaires terriennes et a exécuté les habitants d'une station entière pour arrêter une grève. Ces *flashbacks*, une fois assemblés, forment une intrigue microscopique ayant plusieurs finalités. Tout d'abord, le spectateur découvre le passé d'un personnage secondaire qui ne cessera de gagner en importance dans les saisons suivantes de la série (le personnage reste central dans la saison 5). Le spectateur comprend que Fred Johnson est un personnage complexe, au fait de la politique et l'organisation militaire des Nations Unies, et donc un atout important pour la rébellion. Dans un second temps, le massacre de la station Anderson souligne la dangerosité du personnage. Il est avant tout un soldat capable de commettre l'impensable pour accomplir sa mission. Il apparaît comme étant

un homme au sang-froid, manipulateur, et à qui il est difficile de faire confiance. L'équipage du *Canterbury* n'a cependant pas d'autre choix que de se fier à lui.

Cet équilibre entre nécessité et danger est un élément clé : grâce à cette intrigue microscopique, la tension est maintenue quant au devenir des personnages principaux, forcés de travailler avec un homme tel que Johnson. L'intrigue microscopique renforce ici l'impact de l'intrigue macroscopique et la complexifie. Elle rompt la possible monotonie, ou tout du moins le sentiment qu'a le spectateur de comprendre et de maîtriser la situation. L'intrigue microscopique permet donc plusieurs choses : enrichir les connaissances du spectateur sur l'univers fictionnel de la série, introduire et/ou ancrer un personnage dans l'intrigue macroscopique, ou bien encore surprendre le spectateur et rendre l'intrigue principale plus palpitante en exposant des zones d'ombres.

Il arrive néanmoins, dans certaines séries, que les différentes intrigues microscopiques prennent le dessus sur l'intrigue macroscopique. L'épisode est ainsi placé au-dessus de la saison dans la hiérarchie sérielle. Le lien entre les épisodes et l'intrigue macroscopique, devient secondaire et a bien souvent pour principale fonction de récompenser le spectateur assidu. Les personnages évoluent, certes, mais jamais au point de bouleverser le schéma de l'univers fictionnel, permettant ainsi aux spectateurs occasionnels de continuer à regarder la série de temps à autres. La série relève alors davantage de la formule que du feuilletonnant²⁰⁹. C'est par exemple le cas de la série *Almost Human*. Elle transporte le spectateur en 2048, dans une société hyper-technologique dans laquelle le taux de criminalité atteint le pourcentage impressionnant de 400%. Pour parer à cette situation, chaque policier est accompagné d'un androïde, programmé pour le combat et la protection.

Chaque épisode s'ouvre donc sur un nouveau crime, ou une nouvelle dérive sociétale liée à l'évolution de la science et de la technologie, et se concentre sur la résolution de l'incident par l'unité de police humaine et robotique. En cela, *Almost Human* reprend les codes des *copshows*, qui se construisent généralement sur l'accumulation d'intrigues microscopiques, à l'échelle de l'épisode, pour former un tout macroscopique, à l'échelle de la saison. Ce schéma fonctionne particulièrement bien pour les séries policières, séries qui, d'après Dominique Sipièrre, se doivent de remplir un triple contrat auprès du spectateur : confort, clôture, et vérité. Comme il l'explique dans la citation suivante :

« [Le contrat de clôture] verrouille les récits et concentre l'attention sur les micro-différences qui traversent tel ou tel épisode. (...) Le système habituel de persistance des personnages est conforté par la nature même du travail du détective, concentré sur la solution du problème posé, dans un récit

²⁰⁹ Claire Cornillon propose pour ces deux termes les définitions suivantes : « Séries formulaires : qui présentent des intrigues bouclées à chaque épisode et ne connaissent aucune évolution de l'intrigue sur le long terme. Les personnages ne changent pas et les épisodes pourraient être regardés dans n'importe quel ordre. Séries feuilletonnantes : qui correspondent aux feuilletons, par exemple les soaps, dont l'intrigue se poursuit très directement d'un épisode à l'autre et doivent être regardées en théorie dans l'ordre de diffusion. », CORNILLON, Claire, « Définitions et typologie des formes de récits sériels audiovisuels », <https://episodique.hypotheses.org/tag/formulaire>, (27/04/2021)

télique, entièrement tendu vers la fin locale de chaque épisode. (...) On sait bien que l'épisode aura une suite et que les personnages ne peuvent pas mourir. »²¹⁰

Les séries développées sur le modèle du *copshow* passent donc avec le spectateur un pacte officieux, celui de toujours fournir une résolution à la fin de l'épisode. C'est aussi pour cela que les *copshows* tels que *CSI*²¹¹ ont autant de succès : le spectateur peut regarder un épisode au hasard et profiter d'une intrigue microscopique complète (introduction, quête, résolution) sans ressentir un quelconque devoir ou besoin de compréhension de l'intrigue macroscopique. Et c'est sur ce schéma qu'est construite l'unique saison d'*Almost Human*. Le spectateur ne se voit pas immédiatement offrir toutes les clés de l'univers fictionnel : il découvre, au fur et à mesure des enquêtes, les possibilités qu'offre l'évolution technologique.

L'intrigue macroscopique d'*Almost Human* se concentre sur la place qu'occupent les androïdes dans les forces policières. Au fil des épisodes, le spectateur voit le personnage de John Kennex passer de l'aversion pour son collègue robotique DRN-0167²¹² à une forme de respect et de compréhension. Il ne voit plus l'androïde comme un objet, mais comme un être à part entière. L'intrigue macroscopique inclut également l'inévitable relation ambiguë entre John et sa collègue de travail Valerie Stahl, une *Chrome*²¹³. Mais cette partie de l'intrigue principale n'est finalement qu'une excuse, une façon d'introduire la problématique des *Chromes* et de leur place dans la société, problématique sur laquelle l'épisode 10 de la saison se concentre. Aussi, lors du visionnage de cet épisode, le spectateur assidu est récompensé. Cependant, les informations importantes y sont aussi répétées, ce qui permet au spectateur non assidu une compréhension globale de l'intrigue microscopique. *Almost Human* revient donc au formulaire qui n'est pas nouveau (la série *Star Trek* était par exemple également développée sur ce format) mais, dans la vague des séries complexes, il s'agit un retour à une structure non complexe. L'intrigue macroscopique devient secondaire, au profit des intrigues microscopiques qui, elles, deviennent, à l'échelle de l'épisode, des intrigues principales. Néanmoins, un troisième type d'intrigue peut parfois être développé dans certaines séries et renverser une nouvelle fois les codes : l'intrigue macroscopique secondaire.

A.2. L'intrigue macroscopique secondaire

L'intrigue macroscopique équivaut généralement, comme nous l'avons vu, à l'intrigue principale. Elle représente le noyau du schéma narratif de la série et chaque élément est pensé pour participer à son avancement et/ou à sa résolution. Cependant, il arrive parfois que la série inclut, dans sa structure, une seconde intrigue macroscopique. Cette dernière n'a pas nécessairement pour but de servir l'intrigue principale – même si elle le peut –, mais elle permet très souvent de développer certains aspects de l'univers fictionnel jusque-là laissés de

²¹⁰ SIERE, Dominique, *Le récit dans les séries policières : D'Hercule Poirot à Mentalist*, (Armand Colin, 2018), p. 222

²¹¹ *CSI: Crime Scene Investigation*, Anthony E. Zuiker, CBS, 15 saisons, 2000-2015

²¹² Aussi appelé « Dorian ».

²¹³ Dans l'univers fictionnel d'*Almost Human*, les *Chromes* sont des êtres humains modifiés génétiquement au stade embryonnaire pour être beaux, intelligents, et couronnés de succès dans leur vie professionnelle.

côté. Elle apparaît également comme un outil efficace pour complexifier la narration, ou simplement pour étoffer l'intrigue et ainsi amplifier l'impact de la résolution finale.

L'intrigue macroscopique secondaire se déroule généralement sur plusieurs épisodes d'une même saison, voire sur plusieurs saisons, sans obligation de récurrence épisodique. Elle peut être mise en place dans l'épisode pilote, passée sous silence par la suite, pour reprendre quelques épisodes plus tard et s'étoffer. Contrairement à l'intrigue macroscopique principale, elle ne nécessite pas une évolution constante et visible. Sa présence permet à la fois d'élargir la vue d'ensemble de l'univers fictionnel de la série mais également de ralentir le développement de l'intrigue macroscopique principale. Ainsi, l'intrigue macroscopique secondaire a également l'avantage de contribuer à la complexité de l'intrigue principale.

Revenons à l'univers fictionnel de *The Expanse* et prenons le premier épisode de la seconde saison. Nous l'avons déjà souligné, cet épisode est le premier de la série à concrétiser, au moyen d'images et de personnages, la présence de Mars dans l'univers. Dès les premières secondes de l'épisode, le spectateur est transporté sur la planète rouge (voir figure 8).



Figure 8 : La première vision de Mars dans la série, *The Expanse*, Saison 2, Épisode 2 – « Safe », 01:14

La scène présente un groupe de soldats à l'entraînement. Nous pouvons d'ors et déjà noter la différence esthétique des plans se déroulant sur Mars : les images oscillent entre l'orange et le rouge, adoptant presque une teinte sépia, pour indiquer au spectateur le changement de lieu. La dimension esthétique bouleverse alors la continuité narrative et indique au récepteur l'introduction de nouveaux éléments jusqu'alors inconnus. Nous sommes désormais sur une planète différente et ce qui s'applique sur la Terre ne s'applique pas ici. Le personnage de Bobbie Draper fait sa première apparition en tant que sergent des forces armées martiennes. Cette scène, d'apparence ordinaire, met en place l'intrigue martienne qui va se dérouler sur la première partie de la saison 2 et que nous pourrions qualifier d'intrigue macroscopique secondaire.

Elle correspond, si nous reprenons les termes employés par Stéphane Benassi, à un nouvel épisode pilote. Le décor est planté : Mars possède une armée, entraînée et volontaire, prête à en découdre avec les forces terriennes. L'élément perturbateur est ensuite révélé au spectateur : les martiens ont appris qu'un événement étrange s'est produit sur la station

Phoebe et décident de dépêcher un groupe de soldats pour enquêter. La tension monte entre la Terre et Mars. Mais c'est dans le sixième épisode de la seconde saison que cette intrigue secondaire va se clôturer, pour finalement se fondre dans l'intrigue macroscopique principale. Dans « *Paradigm Shift* », Bobbie Draper et son équipage sont envoyés en mission sur *Ganymede* pour patrouiller et protéger les fermes martiennes des potentielles attaques terriennes. Un vaisseau terrien apparaît et se met à tirer sur la colonie. Les communications étant brouillées, le conflit éclate entre les vaisseaux martiens et terriens, et se conclut par la destruction complète de la colonie fermière.

Les origines du conflit restent floues pour le spectateur, jusqu'à la dernière scène de l'épisode. Bobbie Draper est blessée, sa combinaison spatiale partiellement détruite. Allongée sur le sol de l'ancienne colonie, elle observe son environnement. La scène oscille entre plans à la troisième personne et plans à la première personne. Le spectateur a accès au regard de Bobbie Draper, à ce qu'elle voit. Dans le dernier plan à la première personne, une créature bleuâtre apparaît (voir figure 9).



Figure 9 : La créature entre dans le champ de vision de Bobbie Draper, *The Expanse*, Saison 2, Épisode 6 – « *Paradigm Shift* », 42:07

C'est en fait cette même créature que le vaisseau terrien tentait d'abattre. Le spectateur est ici confronté pour la première fois à une nouvelle forme de mutation, conséquence de la propagation de la protomolécule et de tests effectués sur des êtres humains par Jules-Pierre Mao et son entreprise. Bobbie Draper sera finalement sauvée et finira par rejoindre l'équipage du *Rocinante* pour enquêter sur cette créature. Après avoir été le personnage principal de l'intrigue macroscopique secondaire prenant place sur Mars, elle devient l'un des personnages principaux de l'intrigue macroscopique principale. L'intrigue secondaire martienne a donc pour rôle d'introduire le personnage, mais également de légitimer sa promotion au rang de personnage principal.

Mais ce n'est pas la seule fonction de l'intrigue macroscopique secondaire de *The Expanse*. Tout d'abord, elle permet au spectateur de se familiariser avec Mars et ses habitants, mais surtout de les humaniser. En incluant une intrigue se déroulant sur Mars, la série permet une meilleure appréhension de la menace que peut représenter la planète rouge pour la Terre, mais également une meilleure compréhension de la complexité de la situation politique, économique, et sociétale de l'univers.

Dans un second temps, l'intrigue macroscopique secondaire permet également d'enrichir la diégèse de *The Expanse*. Le premier épisode de la série mentionne le fait que le système solaire a été colonisé dans son intégralité par l'espèce humaine et le récepteur doit se contenter de cette affirmation. Seules les scènes se déroulant sur la planète bleue et les scènes dépeignant la vie sur les colonies de la Ceinture concrétisent visuellement cette colonisation spatiale. Avec l'introduction visuelle de Mars, *The Expanse* complexifie et légitime l'univers fictionnel de la série. Enfin, dans un troisième temps, l'intrigue macroscopique secondaire permet de ralentir le déroulement de l'intrigue macroscopique principale. Elle crée chez le spectateur une attente et, lorsqu'elle finit par fusionner avec l'intrigue principale, elle rend les enjeux de la résolution globale plus importants. La protomolécule n'est plus un problème seulement pour les stations de la Ceinture : elle menace désormais Mars et, dans une moindre mesure, la Terre, donc l'ensemble de cet univers fictionnel.

Lorsque l'on s'intéresse aux différentes intrigues d'une série, il paraît donc plus juste de parler d'intrigues macroscopiques et microscopiques. En effet, employer les termes « principale » et « secondaire » revient à établir une hiérarchie narrative impliquant que l'une des deux est plus importante que l'autre. Or, comme nous venons de le voir, elles ne peuvent fonctionner l'une sans l'autre dans une série feuilletonnante. L'intrigue macroscopique est le support sur lequel se raccordent plusieurs intrigues microscopiques, permettant sa solidification, sa profondeur, et renforçant ainsi l'intérêt du spectateur. Les intrigues macroscopiques secondaires apparaissent quant à elles de plus en plus souvent dans les séries car elles permettent une complexification de la narration. Aussi contradictoire que cela puisse paraître, le spectateur souhaite désormais à la fois obtenir des réponses aux questions qu'il se pose, mais également des intrigues complexes.

A.3. Complexification du réseau de personnages

Les séries à narration complexe ne sont pas la prérogative du XXI^e siècle. Certaines ont d'ailleurs marqué le vingtième siècle en prenant le contre-pied de la série traditionnelle à l'image de *Twin Peaks*²¹⁴. Par ailleurs, comme le souligne Jean-Pierre Esquenazi dans son livre *Mythologie des séries télévisées*, la production d'une série télévisée n'a plus de secrets pour une grande partie du public :

*« Ils [les jeunes spectateurs] savent parfaitement comment elles sont fabriquées (ce qui est une grande nouveauté dans notre pays où nos critiques ont méconnu jusqu'à très récemment la notion pourtant simple de "saison") ; ils n'ignorent rien des ressorts narratifs sériels, lesquels atteignent souvent des sommets de complexité inaccessibles aux films ou aux romans pour des simples questions de taille (...) ».*²¹⁵

²¹⁴ *Twin Peaks*, Mark Frost & David Lynch, ABC & Showtime, 3 saisons, 1990 – 1991 / 2017 (saison 3), voir notamment ROCHE, David, « L'esthétique du temps dans *Twin Peaks*. » dans HATCHUEL, Sarah, *Twin Peaks, Mark Frost et David Lynch À l'intérieur du rêve*, (Bord de l'eau, 2019), pp. 17-35

²¹⁵ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Mythologie des séries télévisées*, (Cavalier Bleu, Mytho, 2009), pp. 19-20

Le spectateur-modèle (pour reprendre Eco) est plus difficile à déstabiliser. Deux outils de complexification de la narration sérielle semblent dominer le genre, la première étant la multiplication du nombre de personnages.

Cette multiplication peut se traduire sous deux formes bien distinctes. Dans le premier cas, sans doute le plus courant, l'intrigue est construite autour d'un héros, plus ou moins identifiable. Il est au cœur de l'intrigue, souvent présent dans les premières scènes de l'épisode pilote, et devient la figure emblématique de la série dans l'imaginaire collectif. C'est par ce personnage que le spectateur va découvrir l'univers fictionnel de la série et par son point de vue qu'il va l'explorer et suivre la résolution de la quête. On retrouve très souvent ce même personnage sur les affiches promotionnelles et dans les différents *trailers*. Les fans de séries ont d'ailleurs dorénavant tendance à préférer les héros ordinaires, dont les défauts et les erreurs ne sont pas tus²¹⁶. De cette manière, l'identification se fait plus rapidement, comme le précise Hervé Glevarec dans *Séries cultes et culte de la série chez les jeunes* :

« Les amateurs soutiennent ce que nous appellerons "l'identité fictionnelle" des personnages et le lien qu'ils tissent avec la série s'appuie sur une pertinence des personnages et des situations de vie. La condition de l'attachement réside dans la mise en fiction de la vie ordinaire d'individus (presque) ordinaires, moins héros que personnes en construction, qui caractérise ses séries. »²¹⁷

Le héros humanisé, avec ses qualités et ses faiblesses, n'est plus cet être solitaire pouvant résoudre tous les problèmes à lui seul. Il est désormais entouré d'autres personnages, possédant également des qualités et des défauts, et ce sont les interactions entre ces personnages qui permettent de faire avancer la quête. Il est donc accompagné d'une multitude de personnages, principaux ou secondaires. Le héros peut parfois disparaître pendant un ou plusieurs épisodes au profit d'autres personnages plus à même de faire avancer l'intrigue.

Prenons en exemple la série *Dollhouse*. Dans cette série d'anticipation, une société contrôle plusieurs établissements, surnommés *dollhouses*, qui programment sur des êtres humains des personnalités et des compétences temporaires. Le personnage principal est Echo, une *active*²¹⁸ dans la *dollhouse* de Los Angeles. À chaque épisode, Echo se voit attribuer une nouvelle personnalité en fonction des missions qu'elle doit effectuer. La présence d'un personnage principal ne rend cependant pas obsolète la présence d'autres personnages, principaux ou secondaires. Le spectateur peut souvent identifier un noyau de personnages importants, en témoignent les dires de Gaby Allrath dans son article « Introduction: Towards a Narratology of TV Series » :

²¹⁶ Comme le souligne François Jost dans *Les nouveaux méchants* : « Celui qui est au centre de la quête n'est plus ce héros monolithique dont on admire les valeurs, et qui parfois nous écrase sous sa perfection, mais cet être dont nous n'approuverions sûrement pas le comportement si nous le rencontrions dans la vie réelle » (Bayard Culture, 2015, p. 11).

²¹⁷ GLEVAREC, Hervé, « Attachement aux univers fictionnels et déplacement du champ du dicible et du pensable : La sériophilie des jeunes adultes » dans JULIER-COSTES, Martin, JEFFREY, Denis, et LACHANCE, Jocelyn, *Séries cultes et culte de la série chez les jeunes*, (Hermann, 2014), p. 34

²¹⁸ Aussi surnommée « doll ».

« Except for anthology series like *Psi Factor*, where the episodes are not held together by regular characters, but by a common theme and, possibly a host-narrator, most series feature at least two or three central characters or even an ensemble cast, consisting of five or more regulars all of whom are granted a considerable amount of attention within the series (...), even if one of the characters is singled out as the protagonist (...). Recurring minor characters are additional assets in many shows (...). »²¹⁹

Ce sont cependant ses interactions avec les autres poupées, notamment Victor et Sierra, qui vont permettre à Echo de retrouver la mémoire et de se rebeller. Au fil des épisodes, les personnages secondaires prennent de plus en plus d'importance, pour finir par s'élever au rang de personnages principaux. Le spectateur ne suit plus les aventures d'une seule poupée, mais d'un groupe entier. Néanmoins, Echo, ayant développé une relation particulière avec le spectateur dès le premier épisode, reste l'héroïne de la série. Ce schéma est le plus courant : un personnage central a la fonction de héros et une multitude de personnages, principaux ou secondaires, viennent se greffer à lui.

Un second schéma consiste à faire perdre au personnage principal, au fil des saisons, son statut de héros. La série *Humans* en est un bon exemple. Mia est le premier *Synth* introduit. C'est par ses actions, ses émotions, et son corps que le spectateur découvre cette nouvelle espèce robotique. Un lien particulier se crée donc. C'est aussi à travers Mia que le processus d'humanisation et d'émancipation des *Synths* s'effectue. Le spectateur est rapidement confronté à la tension entre besoin d'exister et obligation de servir l'espèce humaine. Plus qu'une héroïne, Mia devient le symbole de la rébellion des êtres artificiels. C'est d'ailleurs son personnage qui est mis en avant dans les objets promotionnels de la première saison, tout comme le personnage d'Echo dans *Dollhouse*. Cependant, l'introduction de nouveaux personnages (humains ou robotiques) complexifie l'intrigue et fait perdre à Mia son statut d'héroïne principale. La série se concentre alors sur les interactions entre les deux espèces, et ce basculement est également visible dans la promotion (voir figure 10).

²¹⁹ ALLRATH, Gaby, « Introduction: Towards a Narratology of TV series », dans ALLRATH, Gaby, et GYMNICH, Marion, *Narrative Strategies in Television Series*, (Palgrave Macmillan, 2005), p. 28



Figure 10 : À gauche : l’affiche promotionnelle de la première saison de Humans. À droite, l’affiche promotionnelle de la troisième saison.

Mia a permis la familiarisation et la fidélisation du spectateur avec l’univers fictionnel de la série. L’héroïne a joué son rôle, et doit maintenant s’effacer pour laisser la place à de nouveaux personnages portant de nouvelles intrigues. Ainsi, dans la troisième saison, Mia décède, prouvant qu’il n’y a plus de héros principal identifiable dans la série.

Un troisième schéma d’organisation des personnages peut se retrouver dans les séries. Ce schéma a la particularité de n’accorder le statut de personnage principal à aucun personnage. Jean-Pierre Esquenazi développe d’ailleurs l’aspect communautaire de ces séries, qu’il qualifie de séries chorales :

*« Quel type de temporalité construit la première grande série de Steven Bochco et à sa suite les autres séries chorales ? Ces séries mettent en scène une communauté, comme c’est le cas du soap-opera ou de la sitcom, mais cette communauté n’est pas sentimentale comme celle-là ou burlesque comme celle-ci. Elle est souvent professionnelle : il s’agit alors d’une épique de policiers ou d’un service hospitalier (...) ».*²²⁰

La série chorale est une structure sérielle qui trouve indéniablement sa place dans les séries d’anticipation et/ou science-fictionnelles et dans les séries de *space opera* (*The Expanse*, *Dark Matter*). Le *space opera* met bien souvent en scène un groupe de personnages travaillant ensemble sur le même vaisseau. Le vaisseau spatial, à la fois lieu de travail et espace de vie pour les personnages, devient le symbole d’une disparition des frontières entre vie privée et vie professionnelle, facteur propice au développement de nouvelles intrigues basées sur cette porosité. Le *space opera*, avec son équipage de vaisseaux, suit ce schéma depuis *Star Trek*.

Westworld reprend également ce schéma. Ce sont les différentes interactions entre les androïdes, les visiteurs, et les employés du parc d’attraction qui façonnent l’intrigue qui

²²⁰ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les séries télévisées*, p. 122

trouve son origine dans le réveil des androïdes. Bien que certains personnages soient plus présents que d'autres, il est impossible pour le spectateur d'identifier l'icône de la série. Une série chorale joue sur l'apparition et la disparition des différents personnages à l'écran : le récepteur n'a jamais la garantie de voir son personnage préféré apparaître dans l'épisode suivant. Le récit est structuré de manière à alterner les prismes de la focalisation, enrichissant ainsi l'intrigue. Chaque personnage a sa propre quête à mener, son propre objectif à atteindre. L'homme en noir désire trouver le labyrinthe, Maeve souhaite retrouver sa fille, Dolores veut se venger des êtres humains, et Robert Ford tente de rendre les androïdes plus humains que jamais. Assemblés, les différents récits forment l'intrigue macroscopique de la série : certains se croisent, d'autres se rejoignent pour fusionner, et quelques-unes restent des quêtes solitaires n'ayant pour seul but que de complexifier l'intrigue.

À plus petite échelle, *Dark Matter* peut également être considérée comme une série chorale. Chaque membre de l'équipage trouve, dans le récit, son importance et ce sont leurs interactions qui permettent à l'intrigue d'évoluer. *The Expanse* reprend également les codes de la série chorale, même si nous pouvons questionner l'appartenance de cette série à cette structure. En effet, l'univers fictionnel de la série nécessite la présence d'une multitude de personnages pour souligner à la fois la grandeur de l'univers, mais également pour mettre en exergue les différences entre les planètes. Ce n'est plus l'intrigue qui est façonnée par les interactions entre de multiples personnages, mais plutôt l'intrigue qui requiert la présence d'un si grand nombre de personnages. La présence de terriens, de martiens, de *belters*, de membres de la résistance, et de personnages exclus de la société est nécessaire pour mettre en lumière les conséquences possibles d'une guerre interplanétaire et le danger que peut représenter la protomolécule. Cependant, il nous faut également rappeler que *The Expanse*, tout comme *Star Trek*, propose un équipage multi-espèces, seul microcosme qui relève d'une micro-communauté, mais cette dernière est une synecdoque représentant la possibilité d'un univers unifié.

Pour finir cette partie sur la multiplication des personnages, nous pourrions avancer l'argument que la série chorale semble être une forme adaptée aux séries d'anticipation, qu'elles soient science-fictionnelles et/ou post-apocalyptiques. Les séries post-apocalyptiques reprennent également les codes des séries chorales. On retrouve généralement dans ces séries un groupe de personnages hétérogène dont la cohabitation ne peut être expliquée que par l'ampleur de la catastrophe. Des êtres humains qui ne se seraient jamais adressés la parole avant la catastrophe se retrouvent contraints de vivre ensemble et de compter les uns sur les autres pour survivre dans un monde transformé et hostile.

C'est par exemple le cas dans les séries *The 100* et *The Walking Dead*. Dans la première, les cent jeunes délinquants envoyés sur Terre pour tester sa toxicité n'ont d'autre choix que de collaborer pour survivre. Abandonnés par leurs aînés, le groupe devient une seconde famille, ou une communauté, et l'ensemble de ces interactions compose et rythme la première saison. Cette saison voit le personnage de Clarke émerger comme personnage principal. En souhaitant devenir le leader des cent jeunes, Clarke se place dans une position difficile et doit faire face à l'hostilité des autres personnages. L'ambition de Clarke transforme les interactions entre les personnages et le conflit émanant de cette ambition peut permettre une double lecture : on retrouve à la fois un personnage fictionnel qui souhaite influencer ses pairs et

prendre les commandes du campement, mais également, au niveau structurel, un personnage qui devient principal et menace la dimension chorale de la série.

A.4. Déstructuration de la temporalité chronologique

La complexification de la narration sérielle passe bien souvent par l'utilisation de *flashbacks*²²¹ ou de *flashforwards*²²². Permettre au spectateur d'accéder à des éléments qui ne sont pas directement liés à l'intrigue macroscopique a plusieurs avantages. Tout d'abord, les *flashbacks* (et plus rarement les *flashforwards*) permettent de renforcer le lien entre le personnage et le spectateur. Ce dernier apprend des informations capitales sur la vie du personnage, antérieures aux événements constituant le présent narratif, et ces informations ont pour but de transformer, ou tout du moins de questionner la perception du personnage par le spectateur. François Jost et Gérard Leblanc soulignent avant cet aspect dans *La télévision française au jour le jour*²²³, comme le reprend Stéphanie Benassi :

*« En ce qui concerne la mise en images de la narration sérielle, les deux auteurs notent que pour donner de 'l'épaisseur' au(x) héros, les réalisateurs 'recourent aussi bien à des ruptures de la chronologie – le plus souvent à des flashbacks, parfois à des flashforwards (...) qu'au montage parallèle (...)' »*²²⁴

On peut donc identifier ici la première fonction du *flashback* : offrir l'accès à des événements nécessaires pour comprendre en profondeur un personnage et ses futures décisions. En règle générale, et comme l'explique Gaby Allrath dans son article « Introduction: Towards a Narratology of TV Series », le spectateur est informé que la scène qu'il s'apprête à visionner ne se déroule pas dans le présent de l'intrigue, mais dans le passé ou dans le futur :

*« Departures from the chronological order of events (flashbacks and flashforwards) may be presented verbally as a voice-over or in a dialogue between the characters, or they can be presented visually, where the actual story pauses and earlier or future events are shown. »*²²⁵

Typiquement, le changement de temporalité est signalé au spectateur. Ainsi, avec l'utilisation des *flashbacks*, le spectateur est bien souvent en possession de plus d'informations que les personnages et peut donc plus facilement identifier les dangers menaçant l'équilibre de l'univers fictionnel. Cependant, le *flashback* est parfois utilisé pour brouiller les pistes et perdre le spectateur, comme nous le verrons dans le point suivant (B – Narration complexe et réflexivité).

Tout comme le *flashback*, le *flashforward* est en général signalé au spectateur. Il peut l'être de différentes manières, la plus simple et la plus commune étant d'incruster une date sur les images pour signaler le changement de temporalité. Ainsi, dans les premières minutes du

²²¹ Aperçu d'un événement passé, analepse.

²²² Aperçu d'un événement futur, prolepse.

²²³ JOST, François, et LEBLANC, Gérard, *La télévision française au jour le jour*, (Economica, 1994), p. 10

²²⁴ BENASSI, Stéphane, *Séries et feuilletons T.V.*, p. 82

²²⁵ ALLRATH, Gaby, « Introduction: Towards a Narratology of TV Series », dans ALLRATH, Gaby, et GYMNICH, Marion, *Narrative Strategies in Television Series*, p. 32

treizième épisode de la première saison de *Dollhouse*, la mention « Los Angeles – 2019 » apparaît à l'écran (voir figure 11).



Figure 11 : La scène d'ouverture de l'épisode final de la première saison, *Dollhouse*, Saison 1, Épisode 13 – « Epiath One », 01:09

Cette seule mention donne immédiatement un nouveau repère temporel au spectateur. Il n'a plus à chercher les liens logiques qui unissent cet épisode au reste de la saison. Il comprend rapidement que les événements de l'épisode final de la saison ne sont que les conséquences des actions et des choix des personnages dans le présent narratif. L'incrustation du texte à l'écran est particulièrement efficace lorsque l'épisode se déroule intégralement dans une temporalité différente de celle habituellement représentée.

Un autre moyen de signaler au spectateur le passage du présent narratif au futur paraît encore plus logique : la mise en avant du vieillissement des personnages, lorsqu'ils sont humains, ou plus simplement le changement d'apparence, lorsqu'ils sont robotiques. Ainsi, le spectateur comprend indirectement le changement temporel. Prenons pour exemple le quatrième épisode de la troisième saison de *Dark Matter*. Dans les dernières minutes de l'épisode, le spectateur accède à l'une des visions du futur²²⁶ perçues par l'androïde du vaisseau. Dans cette scène, le personnage de Five n'est plus une jeune adolescente, mais une dame âgée, et la seule survivante humaine de l'équipage (voir figure 12).

²²⁶ Dans le texte : « future glimpses ».



Figure 12 : À gauche, le personnage de Five dans le présent narratif de *Dark Matter*. À droite, le personnage de Five dans le flashforward de l'épisode « *All the Time in the World* » (*Dark Matter*, Saison 3 – Épisode 4, 38:39).

Comme si la transformation visuelle des personnages ne suffisait pas, le changement de temporalité est également souligné dans le dialogue entre Five et l'androïde :

FIVE : “*Welcome to the end of time.*”

ANDROID : “*What happened to the stars?*”

FIVE : “*We’re in a place where the stars are few and far between. A long, long way from home.*”

ANDROID : “*This is the future?*”

FIVE : “*Yes, you’ve been doing some time skipping.*”²²⁷

L'échange entre Five et Android vient confirmer ce que le spectateur avait d'ores et déjà deviné : cette scène se déroule dans le futur narratif (ou alternatif) de *Dark Matter* et permet d'apercevoir un devenir possible des personnages. Le *flashforward* utilisé dans *Dark Matter* remplit donc deux fonctions majeures : il réveille (si nécessaire) l'intérêt du spectateur pour l'intrigue se déroulant dans le présent narratif de la série. Le spectateur, conscient de l'évolution possible du scénario, devance les personnages et s'investit dans le dénouement de l'action. Dans un second temps, le *flashforward* crée, ou tout du moins accentue, le suspense pour le récepteur. La possibilité d'un futur aussi sombre et d'un destin tragique pour des personnages auxquels il s'est attaché force l'interprétation de chaque signe dans le présent narratif. Chaque épisode suivant peut ainsi remettre en cause ou en lumière les événements dépeints dans le *flashforward* et il est impossible pour le spectateur de l'ignorer. Il nous faut également prendre en compte le fait que la série n'a pas été renouvelée par la chaîne télévisée Syfy. Aussi, ce possible devenir des personnages est le seul aperçu de la fin de la narration pour le récepteur.

Il arrive également que le *flashforward* ne mette pas en exergue un possible futur pour les personnages, mais bel et bien le futur narratif auxquels ces derniers ne pourront pas échapper. C'est par exemple le cas dans la série *Dollhouse*. Le treizième épisode la première saison, on l'a vu, ne se déroule pas dans la même temporalité que le reste de la saison. L'intrigue se déroule dix ans dans le futur, et le spectateur est plongé dans un monde post-

²²⁷ Five & Android, *Dark Matter*, Saison 3, Épisode 4 – « *All the Time in the World* », 37:36 – 37:55

cataclysmique. Le contraste entre la société représentée dans le présent narratif de *Dollhouse*, similaire à celle du récepteur, et la société dévastée de l'épisode « Epitath One » est saisissant. La dimension post-cataclysmique de l'épisode est introduite dès l'apparition du titre de la série : au lieu des cinq faisceaux lumineux faisant écho aux lits enterrés dans lesquels les poupées dorment, nous pouvons voir un camp de fortune, érigé au milieu d'une zone industrielle, dans lequel des hommes tentent de survivre. Le *flashforward* ne propose plus un possible, mais bel et bien un fait : les actions du présent narratif de la série ont mené à la destruction de la société.

Le spectateur doit se contenter de cette information, et composer avec les éléments qui lui sont fournis dans l'épisode pour tenter de comprendre la raison d'une telle catastrophe. Néanmoins, la série de Joss Whedon va encore plus loin. Au lancement de la deuxième saison, le spectateur est replongé dans le présent narratif de la série. Il se trouve ainsi dans une position particulière, oscillant entre espoir de voir les intrigues se dénouer et les poupées libérées, et certitude que, quoiqu'il arrive, le résultat sera catastrophique à l'échelle mondiale. Il connaît la fin sans en connaître les raisons, et la deuxième saison lui permet simplement d'acquérir et d'emboîter les dernières pièces du puzzle. L'épisode final, « Epitath Two: Return » reprend la même structure que le premier. Les spectateurs sont cette fois-ci transportés en 2020 et découvrent la suite des aventures narrées dans l'épisode final de la première saison.

La structure de ces deux épisodes se complexifie davantage lorsqu'apparaissent les premiers *flashbacks*. Bien que ces épisodes se concentrent sur des événements futurs, ils sont parsemés de *flashbacks*, transportant une nouvelle fois le récepteur dans une nouvelle époque, entre le présent narratif de la série et le futur introduit dans les *flashforwards*. Ces *flashbacks* permettent d'acquérir les quelques informations manquantes pour comprendre le futur post-cataclysmique de *Dollhouse* dans sa globalité.

L'utilisation récurrente et croissante d'outils tels que le *flashback* ou le *flashforward* dans les séries démontre la complexification de la narration sérielle²²⁸. Le spectateur souhaite connaître les personnages en profondeur, pouvoir s'y attacher, s'identifier, et ainsi renforcer le lien qui l'unit à l'objet sériel. Ces procédés peuvent également servir d'autres intérêts narratifs : renforcer l'univers fictionnel en fournissant plus de détails sur son organisation, offrir au récepteur des aperçus de passés révolus et de futurs possibles, et, plus généralement, toujours dans l'objectif de complexifier la narration sérielle.

La structure narrative joue un rôle fondamental dans la construction des imaginaires fictionnels. Elle est le fil rouge qui guide le spectateur dans son exploration de l'univers fictionnel, et jalonne la temporalité de ses découvertes. Aussi, les informations nécessaires à l'appréhension de la globalité de l'univers fictionnel lui sont fournies au fur et à mesure, pour l'inciter à revenir mais aussi pour faciliter sa compréhension. Les enchevêtrements d'intrigues macroscopiques / microscopiques peuvent alors être vus comme une structure narrative

²²⁸ Nous pouvons mentionner ici l'utilisation de ces outils dans *Lost*, qui joue avec les différentes temporalités pour tromper le récepteur, comme l'explique Monica Michlin dans son article « More, More, More, Contemporary American TV Series and the Attractions and Challenges of Serialization As Ongoing Narrative », *Mise au point* [En ligne], 3 | 2011, mis en ligne le 01 avril 2011, consulté le 06 décembre 2019.

permettant la solidification de l'imaginaire et l'attachement du spectateur, tout en garantissant le respect du format sériel. La complexification sérielle est également un élément important à souligner car elle apparaît à la fois comme une conséquence de la familiarisation du spectateur avec ce format, mais aussi comme l'une des raisons pour lesquelles les imaginaires contemporains deviennent plus denses et moins facilement accessibles.

B. Narration complexe & implication du récepteur

La narration complexe impacte également la dimension réflexive des séries. En densifiant le contenu et la forme, la série force le spectateur à s'impliquer davantage pour pénétrer l'univers fictionnel et comprendre l'intrigue et ses différents niveaux. Le récepteur crée des passerelles entre monde fictionnel et monde réel qui ouvrent vers une mise en perspective de sa propre société. Plus il possède de connaissances sur un univers fictionnel abouti et complexe, plus il est en mesure d'évaluer sa vraisemblance et ce qu'il peut dire de sa propre réalité. La série doit alors trouver un équilibre entre proposer un univers dense et ne pas se perdre dans une complexification narrative excessive. Car, si la narration complexe peut permettre de renforcer un univers fictionnel, elle peut aussi avoir des conséquences négatives et rendre son appréhension trop complexe pour le spectateur novice ou non désireux de s'impliquer.

B.1. Un jeu de piste

Il n'est désormais plus question d'offrir toutes les réponses au spectateur sur un plateau d'argent. De nombreuses séries proposent une progression et un dénouement, mais les subtilités de ce dernier ne peuvent être assimilées qu'après une analyse méthodique des différents épisodes. Le spectateur devient en quelque sorte un enquêteur, et chaque épisode lui offre la possibilité de récolter des indices. Les outils permettant une complexification de la narration placent donc le récepteur dans une position herméneutique. Pour étayer notre propos, reprenons le *flashback* et le *flashforward* et intéressons-nous à leur utilisation dans la série *Westworld*. La série est connue pour jouer avec les attentes du spectateur et proposer un véritable jeu de piste lors du visionnage : mise en place de faux indices, choix scénaristiques ou stylistiques volontairement différents de la norme pour permettre au récepteur de théoriser sur les événements à venir, etc. *Westworld* en devient une série du complot, comme l'explique Sébastien Lefait dans son article « "Have you ever questioned the nature of your reality?" : *Westworld* (HBO, 2016-) et la culture du complot » :

« En effet, la série ne se contente pas de s'inscrire dans la culture du complot, mais en tire parti pour fidéliser ses spectateurs, et encourage chez ces derniers des réflexes paranoïaques dont on se demandera dans quelle mesure ils peuvent dépasser les limites spatiales et temporelles de la fiction sérielle pour persister dans le monde réel. »²²⁹

²²⁹ LEFAIT, Sébastien, « "Have you ever questioned the nature of your reality?" : *Westworld* (HBO, 2016-) et la culture du complot », *TV/Series* [Online], 14, <http://journals.openedition.org/tvseries/2949> (23/04/2020)

La première saison de la série voit deux temporalités se chevaucher constamment. Plus surprenant, cette double temporalité n'est jamais directement signalée au spectateur. Le récit de la première saison met en parallèle deux époques et se déroule à la fois dans le présent narratif, et trente ans dans le passé. La révélation de cette double temporalité intervient dans l'épisode final de la saison. Il faut un second visionnage pour déceler les indices pointant cette construction narrative particulière. Il est alors possible d'assimiler la structure narrative complexe de *Westworld* en prêtant une attention particulière à de nombreux détails, insignifiants au premier regard, mais indiciaires lors d'un méta-visionnage.

Tout d'abord, il nous faut préciser que l'absence de marqueurs de cette structure narrative est possible dans *Westworld* grâce à la nature des personnages. La moitié d'entre eux sont des androïdes, des êtres robotiques qui ne subissent pas, contrairement aux personnages humains, les effets du temps. Ils ne vieillissent pas et il est impossible pour le spectateur de faire la différence entre l'androïde Dolores du présent narratif et l'androïde Dolores des *flashbacks*, trente ans plus « jeune » que la première. Un second élément vient également perturber la différenciation entre les deux temporalités : la confusion entre le personnage d'Arnold Weber, présent dans les *flashbacks*, et le personnage de Bernard. Arnold est l'un des deux créateurs du parc d'attraction. Avec l'aide de Robert Ford, il crée le premier *host*, Dolores, et ouvre *Westworld*. Quelques années plus tard, il est le premier humain à réaliser que les androïdes sont plus que de simples êtres robotiques et il tente de prévenir Robert Ford que la situation risque d'échapper à tout contrôle. N'étant pas écouté par ses pairs, Arnold finit par mettre en scène son suicide, en programmant des androïdes pour un massacre sanglant au sein du parc. En se suicidant de cette manière, il espérait faire fermer le parc d'attraction.

Robert Ford décide néanmoins de poursuivre l'aventure *Westworld* et va plus loin : il crée un double robotique d'Arnold. Baptisé Bernard, cet androïde, qui n'a aucune conscience de sa nature artificielle, va poursuivre le travail d'Arnold et évoluer au sein de l'équipe technique du parc pour créer et programmer de nouveaux androïdes. Puisqu'Arnold et Bernard sont, au final, deux versions d'une seule et même personne, la distinction entre les deux est impossible²³⁰. Le spectateur, qui ne possède aucune de ces informations sur le passé du co-créateur du parc au début de la saison, considère donc qu'il n'y a qu'une seule version du personnage : Bernard.

Un indice visuel peut cependant être identifié dans les premiers épisodes de la série : le logo du parc d'attraction. Hormis dans le générique de la série, il n'est jamais présenté à l'écran à l'attention directe du spectateur. Il participe à la vraisemblance de l'univers fictionnel et est souvent simplement affiché sur les nombreux écrans présents dans les locaux du parc. Les personnages évoluant dans ces mêmes locaux, le spectateur peut ne pas constamment prêter attention aux différences entre les logos projetés, puisqu'il se concentre en premier lieu sur les personnages et leurs interactions. Il repère un logo en arrière-plan et considère qu'il s'agit simplement d'une répétition, voire d'une variation, du logo présenté dans le générique de la série. Les deux logos sont pourtant bien différents mais cette différence ne saute aux yeux

²³⁰ D'autant plus qu'il faudra attendre le septième épisode de la saison pour apprendre que Bernard est un androïde, et le neuvième épisode de la saison pour comprendre que Bernard n'est au final qu'une copie robotique d'Arnold.

qu'une fois la révélation de la double temporalité faite (voir figure 13). Les deux logos correspondent à deux époques bien distinctes : le présent narratif et le passé, qui contamine le récit de la première saison par l'utilisation de *flashbacks* non balisés.



Figure 13 : À gauche : le logo du parc dans le présent narratif. À droite : la première version du logo, visible dans les flashbacks.

La double temporalité devient un jeu entre les scénaristes et les récepteurs. Un autre indice peut dévoiler la double temporalité mais également permettre de comprendre que deux personnages qui sont, au premier abord, bien distincts, sont finalement une seule et même personne. Dans le cinquième épisode de la première saison, le spectateur assiste à une discussion dans le présent narratif de la série entre Robert Ford et l'homme en noir. Lorsque l'homme en noir s'emporte et menace Robert Ford à l'aide d'un couteau, l'androïde Teddy Flood attrape l'arme blanche et la plante violemment dans une table.

Ce détail, insignifiant au premier abord, est en fait lourd de sens : si le spectateur prête une attention particulière au couteau, il peut le retrouver dans de nombreuses scènes de la première saison. Il est une arme de prédilection pour l'homme en noir, qui l'utilise à de nombreuses reprises pour torturer et/ou tuer les androïdes du parc. Ce couteau a une valeur sentimentale pour le personnage : il lui appartient, ce n'est pas une arme trouvée au hasard dans le parc d'attraction. Cependant, dans les scènes se déroulant dans le passé narratif de la série, un autre personnage arbore ce même couteau : William. William et l'homme en noir ne sont donc qu'une seule et même personne dans deux époques différentes.

La temporalité de la série *Westworld* ne se simplifie pas dans la deuxième saison, certains événements se produisant même avant ceux dépeints dans la première. Pour démontrer l'utilisation récurrente de *flashbacks* et de *flashforwards* dans la série d'HBO, il nous faut réorganiser chronologiquement de manière sommaire les principaux événements :

37 ans avant le présent narratif

Saison 1 – Épisode 10	Robert Ford et Arnold Weber commencent à créer des <i>hosts</i>
Saison 1 – Épisode 10	Arnold Weber pense que Dolores est « vivante » et tente de prévenir Robert Ford

34 ans avant le présent narratif

Saison 1 – Épisode 10	Arnold Weber organise le massacre des <i>hosts</i> et son suicide
Saison 2 – Épisode 8	Akecheta retrouve le corps d'Arnold et semble lui aussi développer une conscience
Saison 1 – Épisode 5	Robert Ford ouvre « Westworld »

30 ans avant le présent narratif

Saison 1 - Épisode 5	William et Dolores se rencontrent
Saison 1 – Épisode 10	William devient l'homme en noir
Saison 2 – Épisode 2	William épouse Juliet et devient père

25 ans avant le présent narratif

Saison 2 – Épisode 2	James Delos se retire de ses fonctions
Saison 2 – Épisode 4	James Delos décède d'une maladie inconnue

1 an avant le présent narratif

Saison 2 – Épisode 8	William retourne dans le parc et attaque Maeve et sa fille
Saison 1 – Épisode 8	William découvre le labyrinthe pour la première fois
Saison 1 – Épisodes 6 à 8	Maeve ne fonctionne plus correctement et est reprogrammée pour être envoyée à Mariposa

Présent narratif de la saison 1

Saison 1 – Épisode 1	Robert Ford met en place les « rêveries »
Saison 1 – Épisode 2	Robert Ford programme l'éveil de Maeve
Saison 1 – Épisode 10	Dolores tue Robert Ford
Saison 2 – Épisode 3	Un tigre s'échappe du parc « Shogun » et se retrouve à « Westworld »

Présent narratif de la saison 2

Saison 2 – Épisode 1	Dolores prépare la rébellion des <i>hosts</i>
Saison 2 – Épisode 5	Maeve développe le pouvoir de contrôler les <i>hosts</i> sans parler
Saison 2 – Épisode 9	Teddy se suicide

11 jours après le présent narratif de la saison 2

Saison 2 – Épisode 1	L'équipe de Delos arrive dans le parc
Saison 2 – Épisode 5	L'équipe de Delos récupère les corps des <i>hosts</i> morts noyés
Saison 2 – Épisode 7	Charlotte Hale découvre une pièce remplie de copies de Bernard

Les informations sont bel et bien données au spectateur, mais c'est à lui de recomposer la chronologie narrative de *Westworld*. Les scénaristes ne s'arrêtent pas à la première saison et compliquent la structure narrative en ajoutant de nouvelles temporalités dans la seconde. Aussi, pour une appréhension globale de la seconde saison, le spectateur doit déjà assimiler les événements de la première et les ré-agencer en une unité narrative signifiante. Ainsi, il devient acteur et son nouveau rôle dans l'univers fictionnel accentue son implication dans la résolution narrative. Il ne faut pas oublier non plus que, dans *Westworld*, la réflexivité est introduite par la mise en abyme de la fiction. La série propose une fiction (le parc et les scénarios programmés dans les androïdes) au sein de la fiction sérielle. Le récepteur ne doit pas seulement faire la différence entre la fiction et la réalité, mais doit démêler fiction, réalité fictionnelle, et réalité. Cette mise en abyme de la fiction approfondit également la réflexivité. La narration complexe des séries d'anticipation est donc le premier pas vers une plus grande réflexivité mais n'est pas la seule. Un deuxième aspect des séries d'anticipation peut être étudié lorsque l'on s'intéresse à la narration complexe et à la réflexivité : les univers fictionnels.

B.2. La vraisemblance d'un univers fictionnel

« De l'ère du vide, on est passé à l'ère de la saturation, du trop, du superlatif en toutes choses. De même que la société hypermoderne se signale par une prolifération de phénomènes hyperboliques (boursiers et numériques, urbains et artistiques, biotechnologiques et consommationnistes), de même l'hypercinéma se caractérise par une fuite en avant surmultipliée, une escalade de tous les éléments qui composent son univers. »²³¹

Cette citation de Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, extraite de l'ouvrage *L'écran global*, est un point de départ intéressant dans l'étude du lien unissant narration complexe et réflexivité. Avant de nous intéresser aux univers fictionnels, nous devons d'abord nous pencher sur notre propre société. Notre époque est celle de l'excès, du surplus. Tout doit aller vite, tout doit être grand. Les réseaux se complexifient et l'accès à l'information n'a jamais été aussi simple. Aussi, il est aujourd'hui facile de maîtriser un sujet sans sortir de chez soi. Internet aidant, les connaissances et les contenus sont partagés en masse. Jamais l'être humain n'a eu la possibilité d'en savoir autant sur le monde aussi facilement. Il est désormais parfaitement au courant (s'il le souhaite) des révoltes qui bouleversent l'Amérique Latine, de la fonte des glaces au pôle nord, de l'évolution de la situation politique en Corée du Nord, ou bien même des mouvements sociétaux lancés sur les réseaux sociaux. De plus, il peut dorénavant visualiser ces situations grâce à la prolifération d'images et d'écrans. Une image peut faire le tour du monde en quelques secondes et devenir, pour des générations entières, un symbole.

Tous ces éléments servent à développer les connaissances du spectateur sur sa propre société. Il n'est donc pas étonnant que cette complexité se retrouve également dans les univers fictionnels : les scénaristes renforcent ainsi sa crédibilité auprès du récepteur. Cette même plausibilité sert à son tour à développer la dimension réflexive. Roger Bozzetto considère même le récepteur comme un ethnologue face à une civilisation fictive :

« L'une des visées de la science-fiction est de créer une sensation d'émerveillement ou de sidération devant des futurs ou des univers possibles et étranges : le sense of wonder. Ce dernier naît, à l'instar de la science et de la philosophie selon Aristote, de l'étonnement qui subjugué l'imagination tout en la poussant à l'admiration. L'autre but de la science-fiction est de placer le lecteur en position d'observateur privilégié devant des réalités possibles – présentes, passées ou futures – en lui faisant adopter l'angle de vision d'un ethnologue virtuel, éventuellement placé dans une perspective critique. »²³²

La société contemporaine s'étant complexifiée, l'univers fictionnel se doit d'en faire autant. Pour que la dimension réflexive d'une série fonctionne, elle ne doit pas être trop évidente, auquel cas elle pourrait être perçue par le récepteur comme simpliste, ou encore moralisatrice. Pour résumer, la complexité d'un univers fictionnel permet de renforcer sa vraisemblance, qui provoquera une réflexion chez un plus grand nombre de spectateurs, qui reviendront vers la série à la saison suivante pour étudier l'évolution de l'univers fictionnel et envisager le rapport de ce dernier à la société réelle.

²³¹ LIPOVETSKY, Gilles, et SERROY, Jean, *L'écran global : du cinéma au smartphone*, (Points, 2011), p. 77

²³² BOZZETTO, Roger, *La science-fiction*, p. 12

Prenons pour exemple la série *The Expanse*. La complexité de son univers fictionnel est directement liée à sa taille. En effet, le système solaire est colonisé dans son intégralité. Le spectateur doit donc analyser et prendre en compte les différentes entités (Terre, Mars, La Ceinture) pour comprendre l'organisation sociétale de l'univers, mais il doit également s'intéresser à l'organisation de chaque entité (à l'échelle planétaire) pour découvrir les véritables enjeux et motivations de chaque groupe social. Une fois ces informations assimilées par le récepteur, il comprend que pour chaque intrigue, il faut s'intéresser aux répercussions sur deux niveaux : chaque action des personnages à des conséquences sur la planète sur laquelle il se trouve, ou d'où il est originaire, mais également sur le système solaire dans son intégralité.

Chaque événement de la trame narrative de la série va impacter les trois groupes sociétaux de l'univers, mais de manières différentes. L'univers fictionnel de la série est donc complexe, mais il faut y rajouter une structure narrative épineuse. En effet, les créateurs et scénaristes de *The Expanse* ont fait le choix, comme nous l'avons déjà souligné, de ne montrer à aucun moment de la première saison la planète Mars. Ce choix scénaristique peut être justifié par plusieurs raisons : restrictions budgétaires, désir d'entretenir le mystère pour attiser la curiosité du spectateur et renforcer l'effet de surprise lors de la révélation... L'absence de Mars peut également être expliquée de la manière suivante : en indiquant l'existence de la planète rouge, les scénaristes canonisent la planète dans l'univers fictionnel de la série. L'univers de *The Expanse* étant vaste, faire le choix d'omettre une entité dans la première saison est un choix judicieux : le spectateur se concentre sur la Terre et la Ceinture et peut approfondir ses connaissances sur ces deux lieux avant d'intégrer une troisième donnée. Puisque l'intrigue, le réseau de personnages et l'univers sont complexes, simplifier l'introduction à l'univers fictionnel permet une meilleure appréhension des informations, une meilleure assimilation, car effectuée de manière progressive, qui mènera indéniablement à la possibilité d'une plus grande dimension réflexive.

Les séries science-fictionnelles oscillent donc toujours entre complexité et évidence. La défamiliarisation cognitive de Suvin s'applique en effet aux univers fictionnels de ces séries. Cet équilibre entre connu et inconnu est la clé pour permettre une immersion dans la fiction. Dans *The Expanse*, la défamiliarisation vient de la grandeur de l'univers. Le spectateur doit accepter que l'humain évolue dans le système solaire entier. La dimension cognitive se dévoile au fil des épisodes, lorsqu'il devient évident que, en dépit de sa taille gigantesque, l'univers fictionnel de *The Expanse* n'est qu'une reproduction à grande échelle de notre société moderne : la situation entre la Terre et Mars fait écho à la guerre froide entre les Etats Unis et la Russie, et la situation des Ceinturiens renvoie à la lutte des classes.

La vraisemblance d'un univers fictionnel se construit donc en plusieurs étapes. L'univers complexe doit être fait de constantes solides et connues du spectateur mais aussi de variations. Ces variations sont importantes et doivent être introduites le plus tôt possible car ce sont elles qui permettent des libertés scénaristiques. Si les variations ne sont pas correctement établies, les écarts narratifs risquent d'être contestés par les fans de la série et c'est, alors, la crédibilité de l'univers fictionnel dans son intégralité qui est en jeu.

La complexité d'un univers sériel peut cependant devenir un obstacle à la réception de l'objet par des spectateurs potentiels. Pour certains, un univers trop complexe rend difficile l'immersion et, par définition, la consommation. Certaines séries, comme *The Expanse*, contournent le problème en promettant un univers complexe, qu'elles développent au fil des saisons, mais elles fragmentent l'accès à ce dernier pour ne pas surcharger le récepteur. Ainsi, elles établissent à la fois des bases solides sans pour autant se cloisonner dans un univers trop défini au sein duquel toute évolution serait impossible. Cet équilibre, parfois fragile, devient, lorsqu'il est bien établi, le vecteur principal de réflexivité pour un spectateur en proie à des questionnements sur l'avenir de sa propre société.

B.3. Format réflexif

« La série télévisée est un récit au rythme déterminé par ses modes de production. La division entre saisons successives et celle qui décompose chaque saison en épisodes construisent une relation à l'œuvre particulière (...). »²³³

Jean-Pierre Esquenazi le souligne dans son livre *Éléments pour l'analyse des séries* : l'univers fictionnel et les éléments narratifs qui le composent se construisent autour du format sériel. Le format est donc généralement perçu comme un simple vecteur. Il ne crée pas de contenu, il le divulgue seulement. Cependant, ces dernières années ont été le théâtre d'une évolution : le format n'est plus uniquement une contrainte passive. Il peut désormais jouer un rôle important dans l'évolution narrative de la série et devenir un outil amplificateur de réflexivité. Cette évolution peut s'expliquer de deux façons, la première étant de vouloir surprendre le récepteur en brisant les codes établis. La deuxième raison se justifie par l'évolution des modes de consommation de la série.

Un exemple probant de cette évolution formelle de la série est la disparition quasi-totale des épisodes *fillers*. Les *fillers* ont marqué les séries télévisées des années 2000. Résultant du syndrome de la série (trop) longue, ces épisodes permettent aux scénaristes de ralentir le déroulement de l'intrigue macroscopique et de créer du suspense et une attente de résolution chez le récepteur. Cette disparition s'explique par la lassitude provoquée chez le spectateur, toujours en quête de réponses et de résolutions, mais également de cohérence entre les différents épisodes. Jason Mittel le montre d'ailleurs dans son livre *Complex TV* :

« A series such as Lost asks viewers to believe that the twisty, looping narrative is guided by a master plan exhibiting continuity and consistency. Because many revelations and explanations are deferred for numerous episodes and even seasons, the long gaps in a serial broadcast can make it feel like the series is avoiding resolution and even 'making it up as they go', a clear aesthetic condemnation for many viewers who value perceived unity and continuity in a complex narrative. »²³⁴

²³³ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, p. 86

²³⁴ MITTEL, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, (New York University Press, 2015), p. 24

Le *filler* se concentre généralement sur un ou plusieurs personnages secondaires et utilise souvent le *flashback* comme justification de son existence. Le problème de l'épisode *filler* est le suivant : si le spectateur n'éprouve pas d'intérêt particulier pour le personnage sur lequel l'épisode est centré, ou ne ressent pas le besoin d'en apprendre plus sur un événement précis qui se révèle être sans importance pour la résolution de la quête, le *filler* ne provoque plus une attente positive mais plutôt une impatience négative, une lassitude. Une surutilisation du *filler* peut même pousser les fans à se plaindre d'une absence de fond pour finir par abandonner la série complètement²³⁵.

Aussi, la disparition de l'épisode *filler* du catalogue des possibles sériels démontre une évolution certaine : le format ne se construit plus uniquement sur la grille de programmation et les contraintes de diffusion télévisées, mais également sur les attentes et les désirs du récepteur. Les épisodes *fillers* sont un moyen d'augmenter la longueur d'une saison et ainsi d'obtenir plus de bénéfices en cas de succès de l'objet fictionnel mais ils font désormais fuir les spectateurs et, sur le long terme, décrédibilisent l'image de l'œuvre dans son intégralité.

Cela ne veut pas nécessairement dire que la série se simplifie. Au contraire, elle essaye désormais de se rapprocher de la réalité : elle fournit une quantité d'informations impressionnante dont toutes ne sont pas utiles à la résolution de la quête. C'est au spectateur de les trier pour ne retenir que l'essentiel : alors qu'avant, il était guidé par le format de la série (la présence d'un épisode *filler* lui indiquait l'absence d'informations clés à venir), il doit désormais assembler les intrigues lui-même.

Ce bouleversement justifie également un peu plus la naissance et le développement de communautés sur internet, avec de véritables encyclopédies dédiées aux univers fictionnels et personnages des différentes séries. Le partage d'informations et l'échange de théories entre les fans d'une même série sont des éléments désormais ancrés dans l'expérience sérielle. Les nouvelles générations échangent, veulent voir si d'autres fans partagent leur opinion, veulent défendre leur théorie. Ce n'est donc pas seulement l'évolution des univers fictionnels qui a provoqué une transformation de la consommation sérielle. Le format joue un rôle tout aussi important, si ce n'est plus encore : le fond reste le même, c'est la forme qui change. Les saisons se raccourcissent et pourtant les univers n'ont jamais été aussi complexes. Les épisodes sont moins nombreux mais leur rôle et leur impact dans le développement de l'arc narratif est plus grand.

Ainsi, la série contemporaine est en premier lieu une série métamorphosée. Sa complexité narrative n'est plus un frein à sa commercialisation, mais au contraire un argument de vente auprès des récepteurs, avides d'être mis au défi de comprendre les enjeux de l'œuvre. La dimension ludique du jeu de piste ne doit pas être omise car elle explique une partie du succès d'une série. Lorsque, une fois la diffusion terminée et les révélations effectuées, les créateurs sont en mesure de prouver aux récepteurs que les indices étaient là depuis le début, cela provoque chez le spectateur une envie de visionner à nouveaux les épisodes pour trouver ces indices et d'être plus attentif la saison suivante. Tout comme la narration, l'univers fictionnel

²³⁵ Nous pouvons par exemple mentionner ici les réactions provoquées par la saison 12 de *Supernatural*, ou bien encore la saison 3 de *Lucifer*.
https://www.reddit.com/r/Supernatural/comments/69diw2/this_season_has_had_way_too_many_filler_episodes/ (15/11/18)

se complexifie pour offrir toujours plus de possibilités. Un univers fictionnel complexe force les créateurs à repenser la manière dont il est introduit. Par la fragmentation d'un univers, les séries offrent des points de vue précis. Le spectateur peut découvrir une partie à la loupe le temps d'un épisode, mais c'est à lui de former l'image complète à la fin de la saison. Tous ces changements ont été possibles grâce à l'évolution des moyens de consommation de l'œuvre sérielle. Il y a quelques années, la série était irrémédiablement rattachée à la télévision. C'était le principal (si ce n'est le seul) médium relayant ce genre de fictions. De nos jours, la télévision tente de rester leader même si elle n'est plus nécessairement le premier producteur de séries, ni l'outil le plus utilisé pour consommer ces fictions.

C. Influence de la consommation et de la réception sur la structure

« Depuis le début des années 2000, favorisée par la diffusion des DVD et la vidéo à la demande, la consommation de séries s'est élargie au-delà des amateurs, premiers découvreurs d'alors, souvent jeunes adultes diplômés qui les regardaient par l'intermédiaire du téléchargement ou de la diffusion en flux (streaming). »²³⁶

Dans cette citation, Hervé Glevarec met en avant, une évolution du public de fictions sérielles. Cet extrait montre également un changement dans la manière de consommer les séries : l'arrivée d'Internet et ainsi du *streaming* et du téléchargement. Si la série était jusque-là associée à la télévision et à une diffusion savamment planifiée par les chaînes télévisées, elle appartient désormais tout autant, si ce n'est plus, au domaine de l'informatique, et du web. Dans sa thèse *Les séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle*, Clément Combes propose de dater cette évolution à l'apparition de la vidéocassette, premier outil de libération du téléspectateur en passe de devenir simple spectateur :

« Longtemps tributaire de la seule télévision, par l'intermédiaire de la grille élaborée par ses chaînes, l'amateur de séries a vu petit à petit se déployer de nombreuses voies d'accès à ses programmes favoris. Ces nouvelles voies n'étaient, à la fin des années 1970, que de modestes pistes frayées par la cassette VHS et le magnétoscope, qui ont toutefois permis aux téléspectateurs d'extraire du flot télévisuel les programmes qui les intéressaient. Avec la vidéocassette émerge ce que Bernard Miège appelle un modèle éditorial, où les programmes et leurs téléspectateurs se voient redéfinis : les programmes se muant à cette occasion en contenus autonomes et les téléspectateurs perdant leur préfixe pour n'être plus que des spectateurs. Jusqu'alors ramassés en une seule et même activité circonscrite en un unique moment, l'approvisionnement et le visionnage ont dès lors pu donner lieu à des pratiques dissociées. »²³⁷

²³⁶ GLEVAREC, Hervé, « Attachement aux univers fictionnels et déplacement du champ du dicible et du pensable : La sériophilie des jeunes adultes », dans JULIER-COSTES, Martin, JEFFREY, Denis, et LACHANCE, Jocelyn, *Séries cultes et culte de la série chez les jeunes*, p. 31

²³⁷ COMBES, Clément, *La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle*, Economies et finances, Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013, Français, NNT : 2013ENMP0010, p. 273

Si la production gardait le contrôle de la diffusion à une certaine époque, ce temps est désormais révolu. La manière dont le récepteur visionne et partage l'œuvre sérielle a transformé la façon de les produire. Cette évolution n'a pas seulement touché la production au sens matériel mais également et surtout la construction narrative de la série. Les anciens ressorts et les anciennes formules, créés pour une diffusion télévisée, sont obsolètes pour un public qui a désormais beaucoup plus de latitude de visionnage. Nous allons tout d'abord nous intéresser aux contraintes posées par la diffusion télévisée traditionnelle, pour ensuite nous poser une question qui va devenir centrale dans les années à venir : peut-on encore parler de « série télévisée » ? En s'intéressant à Internet comme outil de mesure du succès des séries, nous espérons montrer que le terme « série » se portera sans doute mieux dans les années à venir sans sa particule « télévisée ».

C.1. Les contraintes de la diffusion traditionnelle

« Notre présence [devant le poste de télévision] est une réunion et participation. (...) La télévision nous réunit sur une place publique où nous nous retrouvons pour nous rencontrer, pour être ensemble, pour partager. »²³⁸

Le visionnage d'un téléfilm ou d'une série télévisée sur le poste de télévision était, et est encore aujourd'hui pour certains, une expérience collective. C'est un moment d'échange, où la télévision rassemble. Cependant, ce mode de consommation possède plusieurs traits qui sont aujourd'hui perçus comme des lacunes, plus particulièrement par les jeunes générations. Il ne s'agit pas dans cette partie d'exprimer une quelconque opinion sur le mode de consommation sériel étudié mais plutôt de s'intéresser aux points faibles de la diffusion télévisée traditionnelle.

La série diffusée à la télévision implique tout d'abord un calendrier. Les épisodes sont diffusés quotidiennement ou hebdomadairement, à un horaire spécifique, forçant ainsi le récepteur à verrouiller un créneau précis dans son emploi du temps pour visionner le programme. Le *streaming*, à son arrivée, a bouleversé cette règle. Il revient désormais au spectateur de décider du moment opportun pour visionner une fiction sérielle. Cet avantage non négligeable a indirectement défavorisé la télévision en lui conférant une image stricte et parfois arriérée²³⁹.

Le rythme imposé par la diffusion télévisuelle est également devenu une contrainte pour le spectateur. C'est la perception de la série télévisée dans son ensemble qui s'en est trouvée bouleversée. Si les téléspectateurs adeptes de l'expérience télévisée trouvaient un certain charme au fait de devoir patienter un jour ou une semaine entre deux épisodes, il n'en est rien pour les nouvelles générations, déterminées à découvrir l'objet sériel de la manière dont

²³⁸ GHEUDE, Michel, « La réunion invisible : du mode d'existence des téléspectateurs », dans PROULX, Serge, *Accusé de réception : le téléspectateur construit par les sciences sociales*, (L'Harmattan, 2000), p. 167

²³⁹ Nous pourrions avancer l'idée qu'il en va de même pour le cinéma, qui a souffert de l'apparition du *streaming*. Le cinéma a dû trouver de nouveaux ressorts pour attirer les spectateurs dans les salles et les convaincre qu'il y avait encore des avantages à se plier aux contraintes spatio-temporelles imposées par le septième art.

elles le souhaitent et sans restriction. Les séries ne se regardent plus par épisode, mais plutôt par bloc d'épisodes ou bien par saison entière. Habités aux avantages du *streaming*, certains spectateurs vont parfois jusqu'à attendre qu'une saison soit entièrement diffusée à la télévision avant de la visionner, pour pouvoir justement visionner les épisodes à un rythme qui leur convient et qui ne leur est pas imposé.

Un autre effet négatif de la diffusion télévisée est apparu ces dernières années : là où le visionnage en *streaming* entraîne parfois une certaine retenue chez le récepteur qui a conscience que son expérience de visionnage est individuelle et diffère de celles des autres récepteurs, la diffusion télévisée encourage le *spoiler*. Puisque le programme a été diffusé à un moment précis et qu'il était accessible à tous, ceux qui l'ont vu n'ont aucun scrupule à échanger leur avis sur les événements qui se sont déroulés dans l'épisode tout juste diffusé.

En lien avec le *spoiler*, la diffusion parfois tardive des séries américaines à la télévision a grandement aidé le développement du *streaming* dans les pays européens. Il fallait attendre plusieurs mois après la diffusion d'une saison aux Etats-Unis avant de pouvoir la visionner sur une chaîne française. Le réseau français tente désormais de remédier à ce problème, notamment avec la diffusion J+1²⁴⁰. Cette offre ne concerne néanmoins que quelques chaînes, toutes rattachées à des bouquets payants (nous pouvons mentionner ici OCS du réseau Orange). Pour le téléspectateur qui n'a pas accès à ces chaînes payantes, l'attente est obligatoire. Même si les chaînes télévisées publiques ou privées tentent de réduire le délai entre la diffusion américaine et la diffusion française²⁴¹, les nouvelles générations tendent à regarder les séries télévisées à l'heure américaine. De ce fait, ils privilégient le *streaming* plutôt que le poste de télévision.

Le succès croissant du *streaming* ne se cantonne cependant pas à la France ou aux pays européens, comme le souligne une étude réalisée par Cowen & Co en 2018 :

« La question posée à 2500 adultes américains : « Quelles plateformes utilisez-vous le plus souvent pour visionner du contenu vidéo à la télévision ? ». Netflix a eu le plus de réponses, avec 27% des sondés. Vient ensuite le câble, qui a obtenu 20% des réponses. La télévision broadcast a eu 18% des réponses et Youtube en a obtenu 11%. Et si on ne tient compte que des adultes de 18 à 34 ans, la domination de Netflix est encore plus frappante. La plateforme de VOD a eu 40% des réponses chez les personnes de cette catégorie d'âge, suivie de Youtube, qui a obtenu 17% des réponses de ces jeunes. Le câble obtient 12,6% des réponses, Hulu 7,6% et la télé traditionnelle n'a seulement que 7,5% des réponses. »²⁴²

Le succès du *streaming* et du visionnage à la demande, légal ou non, impacte donc la télévision dans son intégralité. Mais lorsque l'on s'intéresse plus particulièrement à la série télévisée, il

²⁴⁰ Chaque épisode de la série est disponible le lendemain de sa diffusion en vostfr.

²⁴¹ Un exemple probant est la diffusion des dernières saisons de *Grey's Anatomy* (Shonda Rhimes, ABC, 17 saisons, 2005 – en production) sur la chaîne privée TF1. Les épisodes sont diffusés environ un mois après leur diffusion sur le réseau américain ABC. Ce délai est nécessaire au doublage de l'épisode puisque TF1 se doit de proposer ses programmes en VF.

²⁴² SETRA, « Aux USA, Netflix a déjà dépassé le câble, la TV traditionnelle et même Youtube », <https://www.presse-citron.net/aux-usa-netflix-deja-depasse-le-cable-la-tv-traditionnelle-et-meme-youtube/> (28/05/19)

apparaît que cette évolution influence indéniablement la manière dont les séries sont pensées, produites, et diffusées²⁴³. La série télévisée traditionnelle est construite en fonction du créneau qui lui est attribué. Une diffusion télévisée implique irrémédiablement des coupures publicitaires (nombreuses aux Etats-Unis). Aussi, la structure narrative d'un épisode se doit de prendre en compte ces coupures pour donner une unité à l'épisode et ne pas voir son rythme impacté par les différentes pauses²⁴⁴. L'épisode se divise alors en plusieurs parties, pouvant s'apparenter aux actes d'une pièce de théâtre. Chaque acte de l'épisode se construit sur le même schéma, pour à la fois servir l'intrigue microscopique de l'épisode, l'intrigue macroscopique de la saison, et pour utiliser la publicité comme ponctuation. La coupure publicitaire est instrumentalisée et se transforme en outil pour créer et maintenir le suspense ou pour retarder une révélation attendue par le téléspectateur. Chaque section de l'épisode, que nous pourrions qualifier d'acte épisodique, reprend le schéma narratif typique d'un épisode et se construit donc de la même façon, ce que nous pourrions illustrer de la manière suivante :

« PREVIOUSLY ON » - GÉNÉRIQUE D'OUVERTURE	
Acte épisodique introductif	<ul style="list-style-type: none"> - Situation initiale - Introduction d'une nouvelle quête et/ou reprise de la quête de l'épisode précédent - Premier incident
CLIFFHANGER / INTERRUPTION PUBLICITAIRE	
Acte épisodique narratif (répété trois ou quatre fois dans l'épisode)	<ul style="list-style-type: none"> - Résolution du <i>cliffhanger</i> - Évolution de la quête - Résolution de la quête - > nouvelle perspective ou nouvel incident / impossibilité de résoudre la quête
CLIFFHANGER / INTERRUPTION PUBLICITAIRE	
Acte épisodique conclusif	<ul style="list-style-type: none"> - Résolution du <i>cliffhanger</i> - Situation épisodique finale - Point sur la quête macroscopique
CLIFFHANGER – GÉNÉRIQUE DE FIN	

Cette structure épisodique, adaptée à la diffusion télévisée, est inadéquate pour le visionnage à la demande. Ce n'était pas un problème tant que le visionnage restait illégal et que seules les chaînes télévisées produisaient des fictions sérielles. L'avènement des plateformes de vidéo à la demande et de *streaming* a forcé le développement d'un nouveau mode de production des fictions et, avec lui, un nouveau schéma. Les épisodes n'ayant plus à s'adapter aux créneaux offerts par les chaînes télévisées, les interruptions publicitaires étant moindres,

²⁴³ Nous allons ici nous concentrer sur les séries télévisées américaines puisqu'elles sont majoritaires dans le paysage sériel.

²⁴⁴ Aux Etats-Unis, pour un épisode d'une quarantaine de minutes, il faut compter environ vingt minutes de publicité réparties tout au long de l'épisode.

voire totalement inexistantes, les codes qui formataient autrefois la série télévisée se révèlent désormais être obsolètes.

C.2. Netflix, Hulu, Amazon Prime, streaming : peut-on encore parler de série télévisée ?

« Quand leur terme [DVD] est arrivé, ce nouveau support avait représenté un facteur non négligeable de source de revenus ajoutés pour HBO, sans compter qu'avec TiVo et autres fonctions digitales d'enregistrement anticipé, streaming en ligne, vidéo à la demande, Netflix, partage de fichiers, Youtube et Hulu, parmi tant d'autres, un nouveau mode de visualisation avait vu le jour. Dorénavant, il vous serait permis de regarder des séries entières en deux ou trois portions, dans une sorte d'orgie compulsive et consumériste. »²⁴⁵

Ce que Brett Martin qualifie « d'orgie compulsive et consumériste », c'est le *binge-watching*. Cette pratique, qui consiste à regarder une saison ou une série dans son intégralité d'une seule traite, s'est popularisée auprès des nouvelles générations de spectateurs, lassés de devoir se contenter d'épisodes diffusés au compte-goutte²⁴⁶. Pour ces récepteurs, l'expérience ne se fait plus seulement sur la qualité mais aussi sur la quantité. La popularisation du *binge-watching* a transformé la vision de la série dans notre société et rares sont celles qui parviennent encore à rencontrer un succès incontestable tout en restant fidèles à la diffusion télévisée traditionnelle²⁴⁷.

Le *binge-watching* s'est développé grâce aux plateformes de *streaming*. Si les chaînes télévisées s'appuient sur une programmation précise et minutieuse, le *streaming* force l'excès (parfois jusqu'à l'overdose) et la consommation en masse. Netflix utilise d'ailleurs fièrement cet argument dans ses campagnes promotionnelles (voir figure 14).

ÉPISAI SON (N.M)

**ÉPISODE TELLEMENT PRENANT
QU'ON EN VIENT À REGARDER
TOUTE UNE SAISON.**

**EXEMPLE : « JE N'AI PAS PU VENIR,
JE SUIS TOMBÉ SUR UN ÉPISAI SON. »**

NETFLIX

Figure 14 : Image promotionnelle de la plateforme Netflix (2019)

²⁴⁵ MARTIN, Brett, *Des hommes tourmentés, L'Age d'or des séries*, (Points, 2016), p. 33

²⁴⁶ Voir également CAMPION, Benjamin, *Le Concept HBO : Elever la série télévisée au rang d'art*, (PU François Rabelais, 2018)

²⁴⁷ Nous pouvons mentionner ici *Game of Thrones*, dernière série télévisée en date à avoir rencontré un succès indéniable sans pâtir de la diffusion télévisée. *Game of Thrones* est d'ailleurs considérée par beaucoup comme la dernière série permettant une expérience de visionnage collectif (la dimension collective apportée par la télévision).

La plateforme Netflix est d'ailleurs célèbre pour son décompte à la fin de chaque épisode, qui lancera irrémédiablement l'épisode suivant si le récepteur n'intervient pas.

Le *binge-watching* n'a pas seulement bouleversé le mode de consommation des fictions sérielles, mais également leur production. Libérées des contraintes imposées par les grandes chaînes, la série s'émancipe : les saisons n'ont par exemple plus besoin d'avoir un nombre précis d'épisodes (ce nombre peut évoluer à la hausse comme à la baisse saison après saison). L'un des plus grands impacts de cette évolution reste l'affranchissement structurel à l'échelle de l'épisode. Puisqu'il n'est plus diffusé sur un créneau spécifique et déterminé à l'avance, sa durée n'est plus un critère de production à respecter. Aussi, il n'est désormais plus rare de voir des séries originales sur les plateformes dont la durée des épisodes varie au gré de l'évolution narrative. Des séries telles que *The OA*²⁴⁸ ou bien encore *The Rain*²⁴⁹ intercalent des épisodes d'une vingtaine ou d'une trentaine de minutes entre deux épisodes d'une heure.

Ce n'est plus seulement l'intrigue qui doit se plier aux exigences du format épisodique mais le format qui doit également s'adapter à l'évolution de l'intrigue. Si la narration d'un événement précis ne nécessite pas d'y consacrer une heure entière, l'épisode est réduit de moitié pour ne garder que l'essentiel. Non seulement on a vu que les épisodes *filler* ont complètement disparu, mais les scènes *filler* s'effacent également des fictions sérielles.

Des éléments caractéristiques et emblématiques de la série télévisée sont retirés car désormais obsolètes. Le célèbre « Previously on » n'a plus grand intérêt lorsque le visionnage des épisodes s'enchaîne (il peut également être ignoré sur Netflix). Le générique de fin est présent mais n'occupe qu'une petite partie de l'écran, laissant la place au visuel et au synopsis de l'épisode suivant, encourageant ainsi un peu plus encore la consommation de masse des fictions sérielles.

Les éléments que nous venons de lister ne sont certes pas indispensables à l'appréhension de l'œuvre sériele mais ils participent grandement à l'expérience de visionnage d'une série. Si nous reprenons l'exemple de *Game of Thrones*²⁵⁰, il est impossible de minimiser l'impact du « Previously on », offrant au spectateur les conditions nécessaires pour se replonger dans l'univers fictionnel de Westeros, ou bien encore celui du générique, devenu culte dès sa création. La série regardée en *binge-watching* ne peut plus se définir grâce à ces outils. De cette manière, les plateformes de *streaming* ne bouleversent-elles pas l'identité même des séries télévisées ? Il est en effet difficile de penser des créations originales Netflix, Amazon Prime, ou Hulu comme des séries télévisées traditionnelles telles que *Game of Thrones*, *Lost*²⁵¹, ou encore *24*²⁵².

La série s'adapte désormais aux disponibilités du spectateur et non plus l'inverse. La notion d'expérience collective disparaît, au profit d'une relation individuelle entre le spectateur et la série. Chaque rythme de visionnage peut impacter la réception de la série (si le récepteur A

²⁴⁸ *The OA*, Brit Marling & Zal Batmanglij, Netflix, 2 saisons, 2016 – 2019

²⁴⁹ *The Rain*, Jannik Tai Mosholt, Esben Toft Jacobsen & Christian Potalivo, Netflix, 3 saisons, 2018 – 2020

²⁵⁰ *Game of Thrones*, David Benioff, D.B. Weiss & George R. R. Martin, HBO, 8 saisons, 2011 - 2019

²⁵¹ *Lost*, Jeffrey Lieber, J.J. Abrams & Damon Lindelof, ABC, 6 saisons, 2004 – 2010

²⁵² *24*, Joel Surnow & Robert Cochran, Fox, 9 saisons, 2001 – 2010

fait une pause après l'épisode 4 et accepte le suspense engendré par un *cliffhanger* et que le récepteur B décide quant à lui de poursuivre directement avec l'épisode 5, l'expérience et le ressenti général ne peuvent qu'être différents).

En reprenant tous les points que nous venons de développer, il devient évident que ce n'est plus seulement l'appellation « série télévisée » qu'il faut questionner et repenser, mais l'identité même de cet objet fictionnel. De la série télévisée aux séries en *streaming*, il ne reste que la dimension sérielle. Les épisodes se raccourcissent ou s'allongent, n'étant plus sous la contrainte du créneau horaire à remplir. Les saisons se suivent et ne se ressemblent pas, certaines ne contenant que six épisodes, d'autres quatorze. Les ralentissements narratifs bien souvent nécessaires pour faire durer la série dans le temps disparaissent. L'identité de la série ne se construit plus grâce à son générique de début et de fin, mais seulement avec les visuels définis par les plateformes productrices et partagés en masse sur les réseaux sociaux.

Les audiences elles-mêmes ne sont plus aux commandes pour mesurer le succès sériel. Si elles décident parfois encore du renouvellement ou non d'une série, leur importance tend à disparaître au profit d'un nouvel indice de succès : le buzz provoqué par l'objet sériel sur internet et plus particulièrement sur les réseaux sociaux. Si la série télévisée traditionnelle, puisque considérée comme potentiellement dépassée au regard des nouvelles méthodes de consommation, est menacée, la série, en s'éloignant du support télévisé pour se rapprocher d'internet, des réseaux sociaux, et des nouvelles technologies, s'assure peut-être un futur brillant et pérenne.

C.3. Narration complexe et buzz sur internet : le nouveau baromètre du succès sériel

En 2019, la chaîne de télévision américaine HBO lance une nouvelle mini-série, *Chernobyl*²⁵³, composée de seulement cinq épisodes. Au départ, la série ne bénéficie pas d'une promotion conséquente de la part d'HBO. Un *teaser* est posté sur les réseaux sociaux, puis une bande annonce d'une durée de deux minutes. Bien que *Chernobyl* soit diffusée à la télévision comme une série télévisée traditionnelle, il nous faut ici rappeler qu'HBO est une chaîne américaine câblée et donc payante. Peu d'américains y ont accès et la plupart adopte le rythme mondial²⁵⁴ pour visionner les fictions de cette chaîne. Le succès du premier épisode de la mini-série reste modeste. Seuls ceux ayant vu le *trailer* font l'effort de rechercher l'épisode sur internet pour démarrer le visionnage. Comme pour toute nouvelle série, *Chernobyl* est difficile à trouver et il faut s'y reprendre à plusieurs fois pour parvenir à télécharger l'épisode. Malgré une promotion en ligne minime, les spectateurs sont conquis. Les deux épisodes suivants le confirment. Les internautes commentent, partagent et attirent de nouveaux récepteurs. L'engouement est tel que la promotion du quatrième épisode s'accompagne d'un argument de poids : *Chernobyl* est désormais la série la mieux notée « de tous les temps » sur le célèbre site internet IMDb (voir figure 15).

²⁵³ *Chernobyl*, Craig Mazin, HBO, 1 saison, 2019

²⁵⁴ Attendre le lendemain de la diffusion télévisée pour télécharger l'épisode ou le visionner en *streaming*.



Figure 15 : Exemple d'article²⁵⁵ servant à promouvoir l'épisode 4 de Chernobyl.

Ce sont bien les internautes qui ont élevé *Chernobyl* au rang de meilleure série, lui assurant ainsi de nombreux articles dans la presse et en ligne, une présence constante et envahissante sur les réseaux sociaux, et donc, irrémédiablement, un plus grand succès. La série, qui était difficile à trouver en ligne fait désormais les beaux jours des plateformes de *streaming* et de téléchargement illégaux. Le succès est tel que *Chernobyl* y est mise en avant, dans des encarts généralement réservés aux *blockbusters* (voir figure 16).

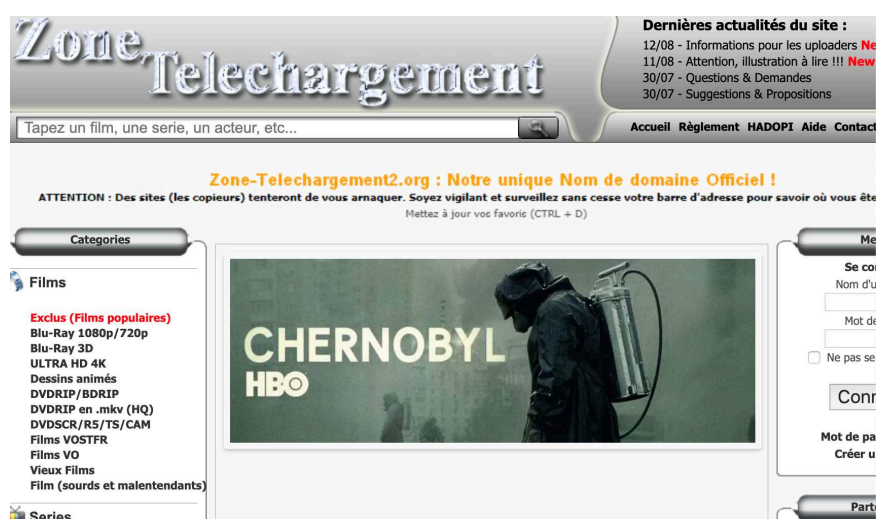


Figure 16 : Chernobyl sur l'encart central de la page d'accueil du site internet Zone de Téléchargement²⁵⁶.

La série a gagné en spectateurs et, en seulement cinq épisodes, a réussi à s'inscrire au rang des meilleures séries de la décennie. Puisque la consommation de fictions sérielles a évolué et passe désormais par internet plutôt que par la télévision, il paraît logique que la réception ne puisse plus être étudiée en se fondant seulement sur les taux d'audience. Une série peut

²⁵⁵ KLEINMAN, Jake, « HBO's *Chernobyl* Is Already the Highest Rated Show of All Time on IMDB », <https://www.inverse.com/article/56226-hbo-s-chernobyl-imdb-rating-finale-game-of-thrones> (03/06/19)

²⁵⁶ <https://ww9.zone-telechargement2.org/> (03/06/19)

réaliser des audiences faibles mais la ferveur qu'elle engendre sur les réseaux sociaux forcera la chaîne de télévision ou la plateforme de visionnage à la renouveler pour une nouvelle saison²⁵⁷. Les sites internet spécialisés tels que IMDb ou bien encore Allociné pour la France sont devenus en quelques années les indicateurs du succès sériel. C'est généralement sur ces sites qu'un spectateur potentiel se rend pour lire les critiques et se décider sur la prochaine série à regarder.

Notre analyse nous a jusqu'à présent forcé à établir une séparation entre réseau télévisé et réseau en ligne. Il serait cependant judicieux de considérer ces entités comme un tout lorsque l'on s'intéresse au format sériel. La popularisation d'internet et des plateformes de streaming ne signifie pas pour autant la mort de la télévision. L'avenir se trouve peut-être dans une hybridation des plateformes. Comme le souligne Brett Martin dans *Des hommes tourmentés* :

« D'une part, à la fin des années 1990, cette frontière traditionnelle entre l'art consommé à l'extérieur et à l'intérieur de la maison avait depuis longtemps commencé à s'estomper, grâce au câble, aux jeux vidéo, aux services à la demande et à l'émergence d'Internet. Ce processus allait nettement s'accélérer au cours des dix années suivantes, au point que les enfants, qui prenaient conscience en 2012 des différents types de médias, ne fassent plus vraiment de distinction entre cinéma, télévision, Youtube, podcast, et le reste. »²⁵⁸

Alors que la nouvelle génération peut pratiquer toutes les étapes du visionnage d'une série en ligne (téléchargement ou abonnement, visionnage, partage de son opinion), la génération précédente a permis de construire un pont entre écran télévisé et écran d'ordinateur. Elle a eu pour habitude de regarder la fiction sérielle à la télévision pour ensuite débattre de théories sur le futur de l'œuvre en ligne. De nombreuses séries ont bénéficiés de l'arrivée d'Internet à l'image de *Lost* ou bien encore *Battlestar Galactica*. Ces séries, aux univers complexes, ont vu leur nombre de spectateurs grandir à la télévision au fur et à mesure que des sites Internet dédiés à ces œuvres apparaissaient. Le succès télévisé aurait sans doute été le même sans l'aide du réseau mais leur popularité à la télévision et en ligne a renforcé leur image de série incontournable de la décennie.

C'est sans doute cette relation de cause à effet qui va permettre la survie des fictionsérielles télévisées. Aujourd'hui, le spectateur visionne à la demande une fiction télévisée tout en partageant son opinion sur les réseaux sociaux. Téléphone à la main, il se permet d'effectuer pendant le visionnage des recherches en ligne si un élément lui a échappé ou s'il ne se souvient plus très bien d'une intrigue passée. À la fin de l'épisode, il retourne sur les réseaux pour défendre ou critiquer la série, et se connecte à ses applications spécialisées pour noter l'épisode. La série n'évolue plus en circuit fermé : sa présence télévisée est un premier pas vers le succès mais c'est sa présence en ligne, développée par la production ou bien par ses fans, qui va lui permettre de perdurer et d'augmenter le nombre de spectateurs.

Voilà pourquoi la structure narrative de la série a évolué. Elle doit s'assurer une présence constante en ligne et si un épisode ne convainc pas, elle risque de perdre en popularité et en

²⁵⁷ Nous pouvons ici mentionner la série *Brooklyn Nine Nine* qui, quelques heures après avoir été annulée par le réseau FOX, a été rachetée par la chaîne télévisée américaine NBC grâce à la mobilisation des fans sur internet.

²⁵⁸ MARTIN, Brett, *Des hommes tourmentés : l'Age d'or des séries*, pp. 136-137

visibilité. La série ne se repose plus sur ses acquis et doit surprendre et se renouveler à chaque épisode pour espérer faire le buzz, nouvel indice de succès sériel, comme l'explique Brett Martin :

« *Quelque part, les vecteurs s'unissent : une série a besoin de spectateurs. Mais pour toutes les raisons citées plus haut, l'audimat pur et dur cessa d'être le critère absolu de la télévision. Il fut remplacé par quelque chose de moins quantifiable : la marque de fabrique, le buzz.* »²⁵⁹

L'importance d'une présence et du succès en ligne guide donc le développement, la production, et la diffusion des séries. Cet aspect est d'autant plus vrai pour les séries dystopiques et/ou science-fictionnelles. En assurant un rythme narratif efficace et des parallèles plus ou moins évidents avec la société actuelle, la présence en ligne renforce la légitimité de la série en la positionnant comme objet de débat sur les réseaux sociaux. Elle devient une justification dans des argumentaires sériels, mais aussi politiques, écologiques, humanistes, etc. *The Handmaid's Tale*, par exemple, peut se vanter d'une présence en ligne très forte, en raison des thèmes qu'elle aborde. La réflexivité est frontale et directe, et l'univers fictionnel de la série devient un élément de comparaison directe avec la réalité du récepteur (voir figure 17). Le cas de cette série est d'ailleurs parlant puisqu'elle est l'un des exemples principaux de « retour au présent » proposé par Anne Besson dans son livre sur les usages politiques de la science-fiction et de la fantasy²⁶⁰.



Figure 17 : un tweet comparant *The Handmaid's Tale* et la situation actuelle concernant l'avortement aux États-Unis.

²⁵⁹ MARTIN, Brett, *Des hommes tourmentés : l'Age d'or des séries*, p. 139

²⁶⁰ BESSON, Anne, *Les pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, (Editions Vendémiaire, 2021)

C'est peut-être également pour cela que les séries d'anticipation rencontrent un si grand succès à notre époque. Elles proposent non seulement d'ouvrir le débat sur des sujets sociétaux importants et sensibles, mais elles incitent également les récepteurs à prendre parti et à partager leur opinion sur les réseaux sociaux. Le prisme de la fiction facilite la discussion et la prise de conscience.

L'évolution de la série est enclenchée. Les nouveaux modes de consommation transforment l'objet sériel. Ce ne sont plus les producteurs qui se retrouvent seuls aux commandes d'une fiction : ils doivent désormais composer avec les récepteurs dont l'influence et le pouvoir sur les réseaux est nécessaire au succès. Cette nouvelle répartition du pouvoir a transformé la série, désormais désireuse de répondre aux attentes et d'abandonner les aspects qui la rendait critiquable aux yeux de certains. Ainsi, elle peut prétendre à une présence forte en ligne, ce qui lui permettra de survivre plus longtemps sur le petit écran, mais plus largement sur les écrans.

Chapitre 3 : Expansion et transmédialité

« Le spectacle télévisuel s'est donc affirmé comme un spectacle domestique : il va chercher ses publics dans un lieu où ces derniers privilégient des comportements caractéristiques de ce qu'on appelle la vie privée. Dans la mesure où les séries constituent le produit télévisuel le plus abouti de cette forme de diffusion, la téléspectature des séries devrait en être influencée. L'on peut penser par exemple que les appréciations des téléspectateurs seront souvent plus affectives qu'elles ne le sont vis-à-vis d'autres produits culturels fictionnels. »²⁶¹

Ce qu'explique Jean-Pierre Ezquenazi dans cette citation met en lumière la position particulière de l'objet sériel dans le paysage des formats fictionnels du fait qu'il s'immisce dans la sphère privée. Il n'exige pas du spectateur de devoir sortir de son confort pour pouvoir faire l'expérience de l'œuvre comme pour d'autres formats. Ce faisant, un lien particulier entre objet et récepteur se crée : la série devient accompagnatrice. Sa présence lors de moments privés importants lui donne une valeur sentimentale et affective. L'intimité est une notion clé des séries d'anticipation dystopiques. L'objet sériel est vu dans la sphère privée et cela impacte la dimension dystopique mais aussi la dimension réflexive : en effet, la dystopie qui a un effet sur l'individu et son intimité est beaucoup plus invasive qu'un autre genre, d'où des affects plus importants et un impact plus grand sur le récepteur. Peut-être plus rapidement qu'à un film ou une pièce de théâtre, le récepteur s'attache donc à la fiction sérielle. Cet attachement sera au cœur de la première partie de ce chapitre, et nous l'associerons à la notion d'appartenance, puisque l'idée de communauté revient en force.

Dans une seconde partie, nous nous intéresserons à la manière dont le spectateur associe la série à la sphère du privé et à celle du public. Bien qu'elle appartienne aux deux sphères, comme nous l'avons mentionné, il sera intéressant d'étudier la porosité entre privé et public, qui évolue d'année en année en raison des nouveaux moyens de consommation. Aussi, nous nous demanderons si la série peut être considérée comme un objet intime et si cette perception varie en fonction des générations.

Dans une troisième partie, nous nous concentrerons sur les nouvelles possibilités de transmédialité offertes par l'informatique et les nouvelles technologies. Que l'on s'intéresse à l'attachement du spectateur ou bien à la place qu'occupe la série dans l'esprit du récepteur, il nous faudra irrémédiablement prendre en compte l'évolution d'internet et des réseaux sociaux, évolution qui a bouleversé, et qui continue de transformer l'objet sériel. La transmédialité semble aujourd'hui nécessaire pour espérer toucher un public hétérogène et nombreux et ainsi assurer le succès d'une fiction sérielle. Nous verrons qu'au travers des encyclopédies (officielles ou non) en ligne, des nouvelles applications et jeux vidéo, et des sites internet interactifs, c'est l'appréhension globale de l'univers fictionnel et de l'œuvre sérielle qui est transformée.

²⁶¹ EZQUENAZI, Jean-Pierre, *Les séries télévisées*, p. 31

A. Attachement et appartenance

« Yet another characteristic of the reception of TV series is the intense and public response of the fan community (...). Not only do internet discussion groups analyze episodes in detail ; they also argue in favor of or against certain future developments or unite to support certain storyline developments or the reappearance of favorite characters. »²⁶²

Dans cette citation, Marion Gymnich et Gaby Allrath souligne l'aspect désormais communautaire de la réception sérielle. Nous employons ici le mot réception dans le sens de réaction aux différentes intrigues proposées par la série plutôt que dans le sens de résultat chiffré après la diffusion d'un épisode. La réception est désormais le premier pas vers l'inclusion dans une communauté de fans. C'est en consultant les avis déjà publiés ou en partageant son avis en ligne, avec une simple note ou un commentaire plus élaboré, que le récepteur novice entre officiellement dans la communauté active des fans de la série. Un spectateur peut être attaché à l'objet sériel sans pour autant ressentir le besoin de participer activement aux débats qui animent la communauté, et vouloir simplement se contenter de regarder la fiction. Cependant, l'attachement à une fiction sérielle se manifeste de plus en plus par une participation active en ligne, participation qui permet de faire la transition entre attachement et appartenance.

A.1. Appartenir à une communauté

Dans son article « Activités de fans et communautés de pratiques : création du lien social », Mélanie Bourdaa développe l'idée qu'en dépit de leur existence « irl »²⁶³, les communautés se sont renforcées grâce à l'arrivée du numérique et d'internet :

« Cependant, c'est sur Internet que les fans se rassemblent le plus. Une recherche empirique sur les fans de Battlestar Galactica (Bourdaa, 2009) a montré que l'appartenance à une communauté virtuelle était primordiale pour les fans, parce qu'elle représentait un lieu leur permettant de se retrouver entre passionnés. Beaucoup de fans retirent du plaisir dans le fait de faire partie d'une audience sociale spéciale et spécialisée qui travaille ensemble pour défendre sa série. Un des fans décrit même cette expérience comme une expérience de communauté religieuse : "Vous vous sentez en communion avec les autres, connectés, comme lorsque vous allez à l'église ou dans un bar où les gens aiment la même chose que vous sauf que vous n'avez pas à les voir physiquement et c'est encore mieux". Ces sentiments d'appartenance et de camaraderie entre les fans sont accentués par le fait que les rapports virtuels à l'intérieur du forum sont quasi instantanés. »²⁶⁴

Le sentiment d'appartenance à une communauté va au-delà de la seule expérience de visionnage. Il est vrai que la consommation de l'objet fictionnel sert de point de départ à l'implication dans la communauté, mais c'est bien souvent une grande partie de la vie du récepteur qui se trouve modifiée. Car en se considérant comme fan actif de la série, le

²⁶² GYMNICH, Marion, et ALLRATH, Gaby, *Narrative Strategies in Television Series*, p. 10

²⁶³ « IRL » est l'abréviation de l'expression « in real life », « dans la vraie vie ».

²⁶⁴ BOURDAA, Mélanie, « Activités de fans et communautés de pratiques : création du lien social », <https://fandoms.hypotheses.org/37> (24/06/19)

spectateur se crée une nouvelle identité par l'appartenance à une communauté. Cet aspect est d'ailleurs mis en avant par David Peyron dans son article « Pourquoi les communautés de fans ont-elles besoin de se donner un nom ? » :

« On peut se demander pour commencer comment considérer comme un tout l'entité si fragile et au lien si ténu qu'est un fandom ? Cette question est en partie résolue lorsque l'on prend en compte la part réflexive de tout public dont "l'existence passe par une capacité à s'auto-imaginer, par des modes de représentations du collectif, par des ratifications de l'appartenance", selon les mots de Daniel Dayan. Ainsi, se dire fan n'est pas une constatation mais une revendication réflexive qui engage l'individu dans un certain type de rapport à soi-même et aux autres en tant que public spécifique. »²⁶⁵

Choisir d'appartenir et de participer à une communauté de fans transforme le visionnage d'un épisode de fiction sérielle. De plus, comme l'explique David Peyron dans la citation ci-dessus, l'engagement des fans dans une communauté accentue le potentiel réflexif entre le spectateur et la série. Il faut ici insister sur l'aspect participatif de la communauté. Pour le spectateur qui souhaite s'investir, il n'est plus simplement question de regarder l'objet et de poursuivre le visionnage si ce dernier plaît. Être un membre actif de la communauté implique une analyse profonde et détaillée de chaque épisode pour s'assurer de ne rien manquer, émettre diverses théories sur les événements à venir et le futur des personnages, partager son avis critique sur les intrigues ou l'esthétique de la série.

L'aspect communautaire des *fandoms* a cependant quelques revers. Tout d'abord, l'effet de groupe créé en ligne par les réactions simultanées des différents membres poussent les fans à analyser, voir sur-analyser, chaque objet promotionnel mis en ligne avant la diffusion d'une série ou d'une nouvelle saison. Prenons en exemple la série *Westworld*, qui possède une communauté de fans extrêmement actifs en ligne. Les inconditionnels de la série tentent toujours de battre les scénaristes à leur propre jeu en devinant à l'avance les différents renversements de situation à venir. Le récit complotiste de la série influence la réception, comme le souligne Sébastien Lefait dans son article « "Have you ever questioned the nature of your reality?" *Westworld* (HBO, 2016-) et la culture du complot » :

*« On peut donc estimer qu'en tant que récit complotiste, *Westworld* exige des spectateurs une réception sceptique, calquée sur celle de l'homme en noir, de Maeve, de Dolores, et d'autres personnages encore. La spécificité de la série tient ainsi à la manière dont elle cherche à contrôler, de manière parfois assez peu subtile, sa propre réception en provoquant, chez un grand nombre de spectateurs, cette lecture paranoïaque qui s'apparente par conséquent à un réflexe conditionné. »²⁶⁶*

Il aura fallu seulement quelques jours entre la mise en ligne du trailer promotionnel de la troisième saison de la série et l'apparition d'un nombre incommensurable de théories en ligne sur l'intrigue à venir (voir figure 18).

²⁶⁵ PEYRON, David, « Pourquoi les communautés de fans ont-elles besoin de se donner un nom ? <https://larevuedesmedias.ina.fr/pourquoi-les-communautes-de-fans-ont-elles-besoin-de-se-donner-un-nom> (26/06/2019)

²⁶⁶ LEFAIT, Sébastien, « "Have you ever questioned the nature of your reality?" : *Westworld* (HBO, 2016-) et la culture du complot », *TV/Series* [Online], 14 | 2018, Online since 31 December 2018, URL: <http://journals.openedition.org/tvseries/2949> (03/04/2020)

The *Westworld* Season Three Trailer Has Already Created Some Wild Fan Theories

We break down all the details and mysteries in the look at the HBO sci-fi.

Figure 18 : Article de presse sur la nouvelle saison de *Westworld*²⁶⁷.

L'arrivée d'internet a transformé la notion même de communauté de fans. Le pouvoir conféré aux spectateurs et l'engouement créé par la présence d'un collectif en ligne, accessible à tous, rend difficile la création et la surprise. La communauté, toujours à l'affût de la moindre nouveauté, devine et dévoile souvent en avance les intrigues à venir et partage ces informations sur les réseaux. George R. R. Martin, auteur de la série littéraire *A Song of Ice and Fire*, mentionne d'ailleurs cette complexification de la création sérielle contemporaine dans une interview accordée à *Dark Horizons* :

*« The Internet affects all this to a degree it was never affected before. (...) And before the internet, that was fine – for 99 readers out of 100 when Jon Snow's parentage gets revealed it would be 'Oh that's a great twist !'. But in the age of the internet, even if only one person in 100 figures it out then that one person posts it online and the other 99 people read it and go 'Oh that makes sense'. Suddenly, the twist you're building towards is out there. And there is a temptation to then change it (...) but that's wrong. Because you've been planning for a certain ending and if you suddenly change direction just because somebody figured it out, or because they don't like it, then it screws up the whole structure. »*²⁶⁸

L'influence des communautés est d'ailleurs attestée par le fait que de nombreux créateurs de séries consultent les sites des communautés dédiés à un univers fictionnel pour étudier les différentes théories des fans, ce que nous pourrions qualifier de « réception en amont », et en tenir compte de ces théories dans la création d'une nouvelle saison. Là est le revers de la communauté de fans à l'heure d'internet : l'information circule rapidement et les intrigues à venir peuvent être dévoilées grâce à des sources anonymes. Cet aspect se révèle particulièrement crucial lorsque les créateurs d'une série fondent la structure narrative sur le retournement de situation et la surprise. On peut à nouveau citer *Westworld* pour donner un exemple probant de l'aspect négatif des communautés en ligne. Lorsque le trailer de la

²⁶⁷ MILLER, Matt, « The *Westworld* Season Three Trailer Has Already Created Some Wild Fan Theories », <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a28466696/westworld-season-3-trailer-breakdown/> (26/06/2019)

²⁶⁸ FRANKLIN, Garth, « "Thrones" Author on the Problem of Fandom », <https://www.darkhorizons.com/thrones-author-on-the-problem-of-fandom/> (29/06/2019)

deuxième saison a été dévoilé, de nombreux membres de la communauté ont réussi à déchiffrer les indices et deviner l'intrigue macroscopique de la saison (voir figure 19).

Culture > TV & Radio > News

Westworld season 2 has its plot changed because Reddit already guessed a twist

'It will f*ck with the metaphysical at some point'

Christopher Hooton | @christophhooton | Monday 27 March 2017 09:02 |

Figure 19 : Article de presse sur l'impact du trailer de la deuxième saison de Westworld²⁶⁹

Cet incident a forcé les créateurs à repenser toute la structure narrative de la deuxième saison, au risque de perdre en qualité. Néanmoins, comme nous allons le voir, la communauté peut aussi être un atout qui permet d'assurer une promotion et une présence en ligne constante, massive, et gratuite, d'où le fait que les créateurs soient désormais obligés de tenir compte de ce qui y circule.

A.2. Découverte et investissement : le spectateur devient promoteur

Nous venons de mentionner l'importance de la communauté dans le processus de visionnage des fictions sérielles mais le premier rôle que s'attribue le spectateur impliqué dans la communauté, et sans doute le plus important, est celui de promoteur. Il reste récepteur mais endosse en même temps une responsabilité supplémentaire : celle de faire vivre la série sur la toile même lorsque cette dernière n'est pas diffusée à la télévision (par exemple, pendant la période entre deux saisons). Il se nourrit des informations données au compte-goutte par les studios de production et ébauche des théories. Il crée des blogs, partage des vidéos promotionnelles, inonde les réseaux sociaux de commentaires dithyrambiques dans le but de convaincre de potentiels spectateurs de visionner la série. Le streaming et les plateformes facilitent cette promotion : un spectateur intéressé par une série peut la visionner même après sa date de sortie et être à jour pour la saison suivante. Ainsi, souvent, grâce au travail acharné de fans inconditionnels de la série, l'objet fictionnel voit son nombre de spectateurs augmenter entre la sortie de la première saison et la sortie de la deuxième.

La promotion d'une série peut également se faire d'une autre manière, plus concrète. Internet a permis à de nombreux artistes (ou artisans) de pouvoir s'exprimer et toucher un plus grand public. Il nous faut cependant mentionner ici que nous allons nous intéresser aux sites gérés par des fans et non par des sociétés de production. Aussi, certaines boutiques en ligne, sur des sites tels qu'Etsy ou Redbubble, sont entièrement dédiées à l'univers fictionnel d'une série ou d'un film. Lorsqu'un spectateur fait des recherches sur une œuvre, il se retrouvera

²⁶⁹ MILLER, Matt, « The *Westworld* Season three Trailer Has Already Created SOme Wild Fan Theories », <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a28466696/westworld-season-3-trailer-breakdown/> (26/06/2019)

forcément (de gré ou de force) face à une publicité pour des objets inspirés de la fiction à laquelle il s'intéresse (voir figure 20).

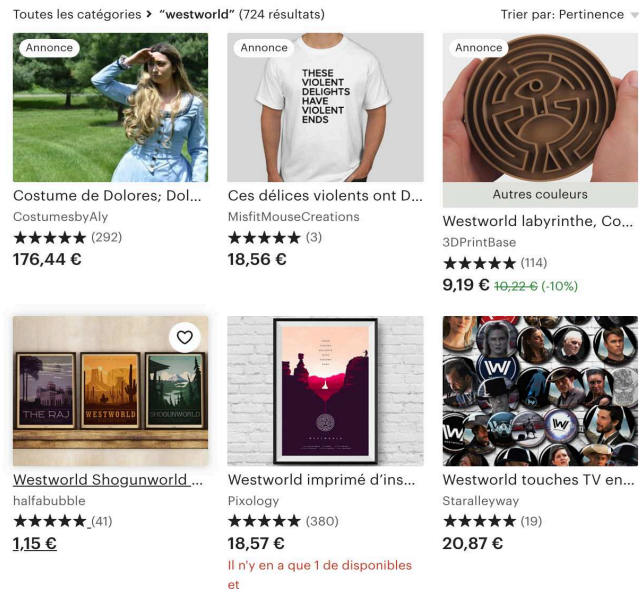


Figure 20 : Boutique dédiée à Westworld sur Etsy²⁷⁰

Certains fans monétisent donc leur intérêt en fabriquant et revendant des objets promotionnels. Ils offrent la possibilité d'acquérir des biens inspirés par l'univers fictionnel dont ils sont fervents tout en faisant la promotion de la série. Chaque achat résulte bien souvent en un nouveau post sur les réseaux sociaux. L'acquéreur est fier de son investissement. Alors que la promotion faite par la communauté sur internet était à l'origine gratuite et dénuée d'intérêts financiers, une véritable économie de la promotion officielle s'est mise en place, prouvant une nouvelle fois l'importance prise par les récepteurs dans la survie d'une série.

Il existe un autre moyen pour le récepteur de promouvoir la série : il peut s'impliquer dans sa diffusion illégale. Cela peut paraître contradictoire mais le succès d'une série sur les plateformes de streaming ou de téléchargement illégaux participe à sa réussite commerciale. Il suffit par exemple de citer *Game of Thrones*, diffusée sur une chaîne télévisée câblée américaine, mais qui, pendant plusieurs années, était la série dont tout le monde parlait. Son succès est en grande partie dû au nombre impressionnant de téléchargements illégaux des épisodes qui la composent²⁷¹. Le *streaming* et le téléchargement, en dehors des questions de légalité, posent un autre problème dans les pays non-anglophones : il est impossible pour une grande partie des spectateurs de comprendre les dialogues. Certains fans tentent de remédier à ce problème en proposant leur propre sous-titrage, également disponible dans les téléchargements. Ils sont mentionnés à la fin de l'épisode, comme l'équipe technique officielle

²⁷⁰ <https://www.etsy.com/fr/search?q=westworld> (28/06/2019)

²⁷¹ HOOTON, Christopher, « *Game of Thrones* is most torrented TV show six years running », <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/game-of-thrones-torrents-streaming-2017-watch-online-hbo-season-7-a8133036.html> (11/12/2019)

de la série, et leur travail confère à la série une nouvelle visibilité, plus rapide de surcroît (voir figure 21).



Figure 21 : Apparition à l'écran du nom d'Alban Beysson, qui a officiellement sous-titré les épisodes de la troisième saison de *Stranger Things*²⁷² pour les plateformes de téléchargement illégales.

La communauté endosse à ce moment une partie du travail précédemment attribué à l'équipe de production. En proposant à tous des sous-titres dans des délais réduits, elle permet une meilleure visibilité à l'échelle mondiale et donc un plus grand succès. Les spectateurs de plusieurs pays peuvent visionner en même temps les épisodes et enrichir la communauté en réagissant tous ensemble.

Un autre rôle peut être joué par le spectateur membre d'une communauté de fan : celui de « sauveur ». Nous avons déjà mentionné en exemple la série *Brooklyn Nine-Nine*, annulée par la Fox et reprise par la NBC en moins de 24 heures grâce à la mobilisation des fans sur internet²⁷³. Il nous faut néanmoins nuancer le propos : le sauvetage de séries télévisées annulées n'est pas apparu avec internet. La mobilisation des fans n'a pas attendu le progrès et s'effectuait plutôt de manière postale (nous pouvons citer ici les spectateurs de la série *Jericho*²⁷⁴ qui, après son annulation, ont envoyé des milliers de kilos de noix à la chaîne télévisée américaine CBS²⁷⁵, ou bien encore les fans de *Veronica Mars*²⁷⁶ qui, sur le même principe, ont envoyé des milliers de barres chocolatées Mars à la chaîne UPN²⁷⁷).

²⁷² *Stranger Things*, Matt et Ross Duffer, Netflix, 3 saisons, 2016 – en production

²⁷³ MCKEE, Ruth, « Brooklyn Nine-Nine saved by NBC after outcry on social media », <https://www.theguardian.com/media/2018/may/12/brooklyn-nine-nine-saved-by-nbc-after-social-media-outcry-guillermo-del-toro> (11/12/2019)

²⁷⁴ *Jericho*, Stephen Chbosky & Jon Turteltaub, CBS, 2 saisons, 2006 - 2008

²⁷⁵ <https://news.slashdot.org/story/07/05/26/0324229/jericho-fans-send-over-nine-tons-of-nuts-to-cbs> (11/12/2019)

²⁷⁶ *Veronica Mars*, Rob Thomas, UPN, The CW, & Hulu, 4 saisons, 2004 - 2019

²⁷⁷ KERR, Mandi, « How Fans Saved *Veronica Mars* From Getting Canceled After Two Seasons », <https://www.cheatsheet.com/entertainment/fans-saved-veronica-mars-canceled-two-seasons.html/> (11/12/2019)

Ce qui a changé avec internet c'est la rapidité avec laquelle les informations circulent et donc la réactivité de la communauté. Le phénomène n'est pas nouveau mais il est indéniable que le nombre de séries sauvées grâce à la mobilisation en ligne ne fait que croître. *Nashville*²⁷⁸, *Brooklyn Nine-Nine*, *Timeless*²⁷⁹, *Sense8*²⁸⁰ : toutes ces séries ont connu ou connaissent encore un sursis grâce aux fans qui les soutiennent. L'une des séries de notre corpus doit d'ailleurs son salut à sa communauté, très active en ligne : *The Expanse*.

Après trois saisons, la chaîne télévisée américaine Syfy a annulé *The Expanse*, en raison d'une clause particulière dans le contrat qui accordait trop d'importance aux chiffres d'audience établis au moment de la diffusion (sans prendre en compte le *replay* ou le visionnage sur le site de la chaîne). L'annonce de l'annulation de la série a provoqué un esclandre sur les réseaux et la mobilisation des fans ne s'est pas cantonnée au monde virtuel. Une cagnotte a été mise en place pour faire voler un avion au-dessus des studios d'Amazon Prime avec la banderole suivante : « #SaveTheExpanse » (voir figure 22).



Figure 22 : Bannière financée par les fans volant au-dessus des studios Amazon Prime

Cette action relativement démesurée a attiré l'attention de plusieurs grands noms de l'industrie tels que George R.R. Martin ou bien encore l'acteur Patton Oswalt. L'ampleur du mouvement a forcé les producteurs de la plateforme à s'intéresser de plus près à la série science-fictionnelle pour, finalement, racheter les droits et produire une nouvelle saison²⁸¹.

Alors que, précédemment, les actions menées pour sauver une série n'étaient pas impressionnantes dans leur nature mais plutôt par le nombre de participants, la possibilité qu'offre internet de mettre en relation des fans situés aux quatre coins du monde rend viable la mise en place d'actions de grande envergure pour impressionner et attirer l'attention. La

²⁷⁸ *Nashville*, Callie Khouri, ABC & CMT, 6 saisons, 2012 - 2018

²⁷⁹ *Timeless*, Eric Kripke & Shawn Ryan, NBC, 2 saisons, 2016 – 2018

²⁸⁰ *Sense8*, Lana & Lily Wachowski & Joseph Michael Straczynski, Netflix, 2 saisons, 2015 - 2018

²⁸¹ La présidente directrice générale des studios Amazon, Jennifer Salke, a d'ailleurs déclaré à ce propos : « There were airplanes circling us, I was having cakes delivered, there was a whole thing happening. And then really smart people whose opinions I really value creatively, started reaching out to me, saying 'Have you seen this show?' (...) At the same time, Jeff Bezos was getting emails from everyone from George R.R. Martin to every captain of industry, like the founder of Craigslist.», ANDREEVA, Nellie, « Amazon Studios Boss on How *The Expanse* Was Saved & Would Amazon Also Rescue *Lucifer* », <https://deadline.com/2018/06/amazon-studios-the-expanse-saved-lucifer-amazon-jennifer-salke-1202407447/> (28/06/2019)

communauté trouve là tout son intérêt et sa raison d'exister. Elle a un sens et n'existe pas seulement pour contenter les fans en quête d'informations et d'échanges à propos de l'univers fictionnel qui les passionne. Elle devient pleinement actrice dans le processus.

L'investissement des fans peut prendre des formes très concrètes et les liens à l'intérieur de la communauté se resserrent. Exprimer son opinion sur une série, un épisode, pour ouvrir le débat et partager ses idées n'a jamais été aussi populaire. Pour preuve, certains internautes abandonnent les forums et l'anonymat conféré par les pseudonymes pour révéler leur véritable identité et filmer leur réaction lors du visionnage de la série : c'est le phénomène des *reacting videos*.

A.3. Le cas des reacting videos

Ces dernières années, les *reacting videos* ont envahi la plateforme Youtube. Nouveau genre, ces vidéos mettent en scène des réactions à une musique, une bande-annonce, un film, un jeu vidéo, ou à une série. Une *reacting video* typique combine deux écrans que le récepteur peut regarder simultanément : bien souvent, l'objet auquel la personne doit réagir est affiché dans un coin de l'écran, le reste de l'espace étant occupé par la personne qui réagit (voir figure 23).



Figure 23 : Un schéma visuel classique de reacting videos (le récepteur peut à la fois suivre l'épisode auquel la personne réagit, ainsi que les réactions de cette dernière)²⁸².

La popularité de ces vidéos ne faiblit pas, et pour preuve : plusieurs chaînes Youtube ont misé sur ce nouveau type de publication en ligne à leurs débuts et amassent aujourd'hui des millions d'euros²⁸³. Plusieurs aspects sont à prendre en compte lorsque l'on souhaite analyser ce genre de vidéos. Tout d'abord, bien que la plupart des *reacting videos* soient raccourcies et ne montrent que quelques extraits de l'objet de la vidéo, certaines ne le font pas et proposent au récepteur une réaction complète, minute par minute. Ainsi, nous sommes en présence

²⁸² <https://www.youtube.com/watch?v=Dzz8QJEzpwC> (29/06/2019)

²⁸³ Nous pouvons mentionner ici les chaînes "React To" et "FBE", appartenant aux frères Fine, dont la popularité ne cesse de grandir et qui ont été jusqu'à tenter de déposer le mot "react" (<https://www.youtube.com/user/TheFineBros/featured> - 29/06/2019).

d'une nouvelle manière de regarder l'objet sériel. Le spectateur n'a plus nécessairement besoin de regarder l'épisode avant de regarder la *reacting video*. Il ne regarde plus l'œuvre « en direct », mais plutôt par un prisme secondaire qui le rend difficilement classifiable dans la catégorie des spectateurs assidus de la série.

Une seconde question apparaît dès lors que l'épisode est visionné dans son intégralité pour la première fois au travers de ces *reacting videos* : le récepteur regarde-t-il la vidéo principalement pour l'épisode ou pour la réaction du youtubeur auquel il est abonné ? La démarche n'est plus du tout la même et force à repenser l'intégralité du concept de visionnage de fiction sérielle. Le récepteur « visionne » désormais l'épisode par le prisme de l'intimité d'un autre récepteur. Un spectateur peut apprécier une série par ce biais et ne pas retrouver le même plaisir en regardant un épisode seul car il ne retrouve pas ce qui l'a attiré au premier abord : la combinaison objet sériel et réaction en direct d'une tierce personne.

Les *reacting videos* soulèvent cependant une dimension importante dans l'évolution du visionnage des séries : la disparition de la dimension collective. Jean-Pierre Esquenazi soulignait dans son ouvrage *Mythologie des séries TV* que :

« Les séries, pour entretenir de véritables fans, semblent avoir besoin de l'appui de petites communautés de téléspectateurs – un couple, une famille, quelques amis, un lieu où l'on peut raconter, ressasser, commenter. »²⁸⁴

Avec les *reacting videos*, le récepteur reçoit les réactions à chaud d'une personne ou d'un petit groupe de personnes. Nous pouvons d'ailleurs évoquer le fait que les catégories mentionnées par Jean-Pierre Esquenazi – un couple, une famille, quelques amis – se retrouvent désormais dans les *reacting videos*. Ces personnes deviennent pour le récepteur des repères dont il attend la réaction à chaque retournement de situation. C'est l'un des aspects qui plaît le plus dans ces vidéos : la dimension émotionnelle. Les Youtubeurs qui ont le plus de succès sont ceux qui réagissent sans demi-mesure : ils n'hésitent pas à se mettre en colère, à éclater de rire, ou à pleurer devant la caméra pour exprimer leur ressenti. Ces débordements d'émotion attirent le spectateur car ils humanisent le processus de visionnage et permettent de réintroduire une dimension collective, bien que transformée puisqu'elle se déroule désormais sur internet, comme l'explique Valentina Palladino :

« Andrea Weinstein, a clinical psychologist and psychology doctoral intern at the San Francisco VA Medical Center, told Ars that as social creatures, humans crave understandable emotions because that's how we create social bonds. "I would imagine when we're watching people react, it's such an easy-to-translate response," Weinstein says. "When you watch someone react to something with a big response, it's much easier to empathize with them because you know exactly what they're feeling (...) We feel immediately bonded to them because we say, 'Yep, I would have that reaction, too' (...). "You feel like you've been heard in some way because you've bonded with them". »²⁸⁵

²⁸⁴ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Mythologie des séries TV*, p. 7

²⁸⁵ PALLADINO, Valentina, « The science behind the insane popularity of 'react' videos on Youtube », <https://arstechnica.com/gaming/2016/04/the-science-behind-the-insane-popularity-of-react-videos-on-youtube/> (29/06/1029)

Dans cette citation, on note cependant la disparition de la réaction du récepteur sans l'influence du Youtubeur. Lorsque Andrea Weinstein exprime l'idée que, lorsque nous regardons quelqu'un réagir de manière émotionnelle à un objet fictionnel, nous nous disons « j'aurais eu la même réaction », elle souligne l'absence de réactions primaires du spectateur. L'épisode ne touche plus émotionnellement plusieurs personnes, mais plutôt une seule, et ce sont les réactions de cette personne qui vont provoquer un attachement émotionnel chez le récepteur. Cependant, les *reacting videos*, en continuant à gagner en popularité, pourraient éventuellement finir par nuire aux séries et, plus généralement, à toute œuvre fictionnelle, en retirant tout attachement des récepteurs à l'objet. Le Youtubeur devient un écran, une interface, et c'est au travers de ce dernier que le récepteur fait l'expérience de l'œuvre. La dimension collective réapparaît virtuellement, comme pour remplacer l'expérience réelle de visionnage commun. En devenant l'un des moyens de visionner les fictions sérielles le plus populaire, le *streaming* a mis un terme à la dimension d'expérience partagée autrefois associée à la diffusion d'un épisode. Puisque les spectateurs ne regardent plus les épisodes simultanément, la dimension collective n'est plus possible mais le récepteur peut la retrouver sur internet. Les *reacting videos* deviennent donc des substituts mis à sa disposition : le spectateur ne décide plus seulement de quand il va visionner un épisode, mais également quand il va y intégrer une dimension collective en s'intéressant au ressenti d'autres récepteurs. Ce phénomène est amplifié en raison des nouveaux supports de visionnage, particulièrement appréciés par les nouvelles générations.

A.4. Nouveaux supports de visionnage : la série, objet intime ?

« Et de nouvelles technologies sont à nouveau en train de prendre le relais : Internet devient une plateforme de diffusion du cinéma ; le téléchargement et, dès à présent, le téléphone mobile sont, en Chine et à Hong Kong, les moyens couramment utilisés pour regarder un film. »²⁸⁶

Dans *L'écran global*, Gilles Lipovetsky et Jean Serroy mentionnent notamment l'évolution de la réception d'œuvres et l'apparition de nouveaux supports. Le téléphone mobile, qui avait déjà pour certains remplacé l'ordinateur, est désormais en passe de détrôner la télévision. Les spectateurs les plus jeunes n'hésitent d'ailleurs plus à se passer d'un écran de télévision pour concentrer l'intégralité de leurs activités sur un smartphone. Dans son article de presse "Is Mobile About to Overtake Traditional TV Viewing?", le pessimisme de Kevin Eck quant au devenir de la télévision traditionnelle est d'ailleurs flagrant :

« "You can watch content when you're waiting in the doctor's office. You can watch it when you're waiting for your car to be repaired. It is not uncommon to occasionally see some people try to watch while they're in my class", said Syracuse University professor Robert Thompson (...). A recent study from eMarketer showed that the average time consumers spend on their mobile devices has increased by nearly a minute per day over the past four years, while the amount of time they spend watching traditional television sets has dropped by more than 30 seconds in the same time period. In

²⁸⁶ LIPOVETSKY, Gilles, et SERROY, Jean, *L'écran global : du cinéma au smartphone*, p. 56

a few years, mobile devices will overtake TVs as the primary way consumers watch their favorite shows. »²⁸⁷

L'apparition des smartphones a d'abord affranchi le récepteur au sein de son domicile. Il n'avait plus nécessairement besoin de se trouver devant l'écran de télévision pour regarder une fiction sérielle. Avec les smartphones, les applications sont apparues, sacralisant le replay et la vidéo à la demande. Le smartphone a renversé les contraintes spatio-temporelles précédemment associées à la fiction télévisuelle :

« On peut voir un film de cinéma dans sa chambre sur Internet, en voyage sur lecteur portatif et, déjà, sur téléphone mobile. (...) Toutes les anciennes contraintes d'espace (la salle obscure), de programmation et de temps (les horaires) ont volé en éclats. On peut regarder un film n'importe où, à n'importe quel moment du jour et de la nuit. Avec les DVD et les offres de diffusion sur le Net, chacun, au moins en principe, peut construire sa propre cinémathèque en fonction de ses goûts. La pratique "ritualisée" de cinéma a cédé le pas à une consommation désinstitutionnalisée, décoordonnée, en libre-service. »²⁸⁸

La révolution de la consommation sérielle a cependant pris de l'ampleur grâce à l'évolution et à la démocratisation des forfaits data, permettant un accès à Internet constant et à prix abordable. De ce fait, il est désormais possible pour le récepteur de visionner une série dans une zone non couverte par le wifi du domicile. Ce mode de réception transforme la manière dont la série est perçue : le spectateur ne prend plus du temps pour regarder une série sans être interrompu devant son écran de télévision, mais regarde désormais une série pour passer le temps lors d'un trajet entre deux endroits ou dans une salle d'attente. La série est au service du spectateur. Équipé de son téléphone et d'un casque, il peut s'immerger dans l'univers fictionnel d'une série à tout moment. Cela conduit à repenser l'impact sériel et à questionner, comme nous l'avons mentionné précédemment, la disparition de la dimension collective. L'apparition du *streaming* a fait disparaître la dimension collective à grande échelle, mais l'introduction des écrans de smartphones au sein du foyer l'a également fait disparaître à l'échelle familiale. Il ne s'agit plus de retrouver les siens pour regarder ensemble un épisode, mais de pouvoir désormais chacun, sous le même toit, suivre en même temps des programmes différents.

Le smartphone est devenu l'outil principal d'accès à la fiction sérielle, et il aide également le spectateur à exprimer son opinion, à partager ses théories, et à échanger avec une communauté à l'échelle mondiale. Cet outil technologique a permis de réintroduire une dimension collective dans la série, même si nous pourrions désormais le qualifier d'objet intime. Les modes de réception ne cessent d'évoluer : alors que le spectateur tendait à vouloir savourer la fiction sur des écrans de plus en plus grands accompagnés de systèmes audio de plus en plus puissants, il se contente maintenant de petits écrans et d'un casque audio. Il ne désire plus nécessairement être émerveillé par des effets spéciaux spectaculaires diffusés sur un écran de télévision dernière génération permettant un rendu de qualité, mais préfère un sentiment d'intimité et peut-être l'impression de passer un moment privilégié avec l'objet fictionnel.

²⁸⁷ ECK, Kevin, « Is Mobile About to Overtake Traditional TV Viewing », <https://www.adweek.com/tv-video/why-more-people-than-ever-are-watching-tv-on-mobile/> (04/07/2019)

²⁸⁸ LIPOVETSKY, Gilles, et SERROY, Jean, *L'écran global : du cinéma au smartphone*, p. 68

Ce nouveau support de visionnage n'a pas seulement bouleversé l'expérience de l'usage de l'objet sériel, mais également sa perception par le récepteur. L'utilisation du smartphone pour regarder un épisode renforce le brouillage des frontières entre réalité et fiction, brouillage accentué ces dernières années par internet. Le smartphone n'est plus seulement un outil permettant de communiquer avec de véritables personnes mais devient une passerelle pour visiter différents mondes fictionnels au fur et à mesure des visionnages. Il nous faut cependant souligner ici que cette disparition des frontières entre réalité et fiction se joue en deux temps : d'abord, en raison de la manière de visionner la série (sur un smartphone plutôt que sur écran, visionner seul, etc.). Ensuite, les thèmes abordés par les séries, et notamment les séries d'anticipation, font écho à la réalité du récepteur. Comme l'explique Hervé Glevarec dans son article « Trouble dans la fiction. Effets de réel dans les séries télévisées contemporaines et post-télévision » :

« L'effet de réel se produit, voire se généralise, dès que la promesse du genre fictionnel d'être une fiction ne suffit plus à soutenir le trouble provoqué par l'apparition d'un fait dans la fiction qui affecte le récepteur de par son statut : c'est de la fiction mais ça parle d'attentats qui se sont produits il y a quelques jours dans le monde (...). C'est un modèle même de l'enquête en réception qui s'avère devoir être sollicité pour rendre compte de ce rapport nouveau. Et ceci se produit parce que la fiction fait partie du réel dorénavant puisque les frontières entre ce qu'elle met en narration et les faits du monde (réel et médiatique) y sont de plus en plus ouvertes. »²⁸⁹

Cet effet de réel dont parle Hervé Glevarec pourrait être renforcé par le visionnage sur smartphone. Le récepteur doit repenser la manière dont il souhaite visionner une série dans un monde où les frontières entre réalité et fiction, entre télévision et internet, et entre intime et collectif deviennent de plus en plus minces. Cette porosité des frontières, entre médiums cette fois, se retrouve d'ailleurs dans un aspect incontournable de la fiction sérielle de nos jours : la transmédiabilité.

B. Transmédiabilité

La transmédiabilité permet de développer un univers fictionnel sur plusieurs supports, afin d'enrichir et d'explorer de nouveaux aspects de l'univers fictionnel, comme l'explique Claire Cornillon dans son ouvrage *Sérialité et transmédiabilité* :

« Le terme transmédia, s'il est désormais employé de manière courante, recouvre souvent des réalités différentes. (...) Il est aussi d'usage de distinguer entre œuvre cross-média et œuvre transmédia : la première consiste en une série d'adaptations d'une œuvre originale sur différents supports, la seconde développant des récits complémentaires sur les différents supports. On voit bien déjà à quel point ces deux catégories peuvent être poreuses. La définition généralement utilisée est celle d'Henry Jenkins : "Le story telling transmedia se déploie sur de multiples plateformes médiatiques, chaque

²⁸⁹ GLEVAREC, Hervé, « Trouble dans la fiction. Effets de réel dans les séries télévisées contemporaines et post-télévision », *Questions de communication* [En ligne], 18 | 2010, mis en ligne le 01 décembre 2012, consulté le 08 août 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/405> ; DOI : 10.4000/questionsdecommunication.405 (07/07/2019)

texte nouveau apportant à l'ensemble du storytelling transmedia, chaque média fait ce qu'il sait faire le mieux »²⁹⁰(...). »²⁹¹

Il ne s'agit pas de raconter une nouvelle fois l'histoire, mais plutôt d'élargir le champ des connaissances de l'univers pour le récepteur. Le récepteur devient acteur dans la recherche d'informations. Il n'est plus simplement passif et doit s'impliquer pleinement s'il souhaite avoir accès à du contenu nouveau, comme l'explique Henry Jenkins dans *La culture de la convergence* :

*« Pour vivre pleinement un monde fictif, (...) le consommateur doit jouer le rôle de chasseur-cueilleur, toujours à la recherche de bribes et de fragments d'histoire sur les différents canaux médiatiques, comparant ses observations sur des groupes de discussion en ligne, collaborant afin de faire en sorte que toute personne investissant du temps et de l'effort vive, grâce à cela, une expérience du divertissement plus riche. »*²⁹²

Ici, Henry Jenkins met en lumière un aspect important et fondamental de la transmédiabilité à notre époque : son lien avec les communautés de fans en ligne. Les réseaux sociaux et les forums deviennent des mines d'or pour ces « chasseurs-cueilleurs », avides de savoir et de partager leurs différentes théories. Cette relation étroite entre objet fictionnel et recherche d'informations a donné naissance à un nouvel outil permettant d'enrichir ses connaissances sur un univers fictionnel : les *wikias*.

B.1. Les wikias, encyclopédies des séries

Un *wikia* est une encyclopédie en ligne dédiée à un sujet précis, bien souvent un objet fictionnel (film, série, livre, jeu vidéo, etc.). Son nom est inspiré de la fameuse plateforme *Wikipedia*, encyclopédie interactive en ligne dans laquelle chacun peut participer et ajouter ses connaissances sur un sujet. La plupart de ces sites internet sont d'ailleurs hébergés par la plateforme Fandom (voir figure 24), spécialisée dans les fictions écraniques contemporaines.

²⁹⁰ JENKINS, Henry, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, (Paris, Armand Colin, 2013), p. 119

²⁹¹ CORNILLON, Claire, *Sérialité et transmédiabilité, Infinis des fictions contemporaines*, (Honoré Champion, 2018), pp. 8-9

²⁹² JENKINS, Henry, *La culture de la convergence*, pp. 40-41

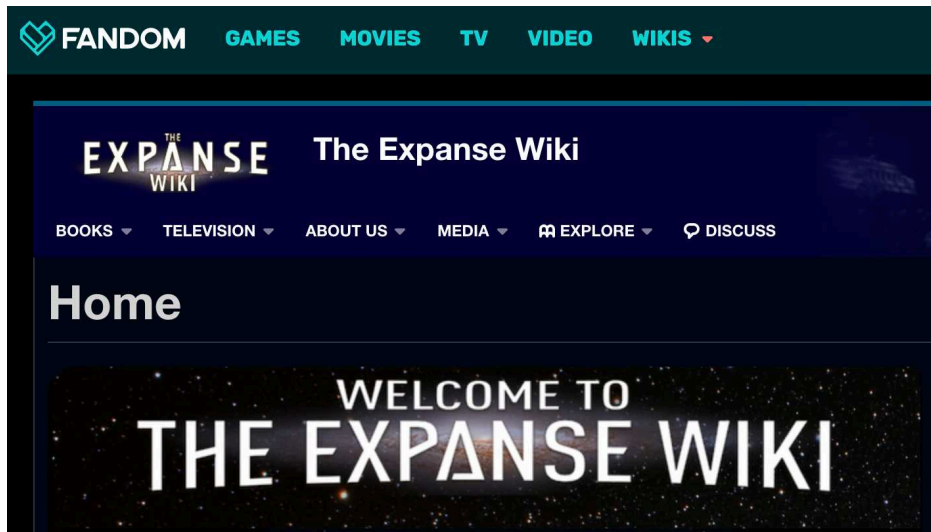


Figure 24 : Page d'accueil du wikia dédié à The Expanse. En s'attardant sur la bannière figurant au-dessus de la page internet, nous pouvons voir que le site se spécialise dans les fictions visuelles (jeu vidéo, film, télévision, vidéo).

Le phénomène n'est pas nouveau : de nombreuses séries diffusées il y a plus de quinze ans avaient déjà leur encyclopédie en ligne dédiée²⁹³. Néanmoins, ces sites internet n'ont cessé de grandir pour aujourd'hui devenir un lieu de collection d'informations et de rassemblement pour de nombreux fans. Le *wikia* se nourrit d'informations obtenues tout d'abord grâce à la série elle-même. Le site contient des résumés d'épisodes, des pages dédiées aux personnages qui peuplent l'univers et proposent bien souvent de retracer leur vie de manière chronologique. Jusque-là, nous ne pouvons pas dire que le *wikia* offre de nouvelles informations aux fans, et il ne peut donc pas réellement être considéré comme un acteur de ce que nous proposons de considérer comme une forme de transmédialité. Cependant, si les encyclopédies en ligne sont extrêmement populaires de nos jours, c'est parce qu'elles offrent également du contenu supplémentaire provenant de sources multiples : interviews des acteurs et des producteurs disponibles sur Youtube, tweets et statuts Facebook, *stories* Instagram, etc. Le *wikia* rassemble sur une seule page toutes les informations possibles sur un objet fictionnel et, en assemblant bout à bout ces éléments recueillis, développe un contenu exclusif qui devient transmédial. Il valorise des informations qu'il est impossible de récolter en visionnant seulement la fiction sérielle et récompense, de ce fait, le spectateur curieux en quête de connaissances.

Cet assemblage de contenus enrichit l'univers fictionnel et participe à son expansion. Internet devient à ce moment un acteur de la transmédialité, en faisant, pour reprendre les mots d'Henry Jenkins, « ce qu'il sait faire de mieux » : regrouper des informations de sources multiples pour leur donner du sens dans la construction d'un univers transmédial. L'un des exemples les plus probants se retrouve sur le *wikia* dédié à la série *The Expanse*. Dans la série

²⁹³ Nous pouvons par exemple mentionner ici Lostpedia, encyclopédie dédiée à l'univers fictionnel de la série *Lost*, ou bien encore le *wikia* dédié à la série *X-Files* (Chris Carter, Fox, 11 saisons, 1993 – 2002 / 2016 – 2018).

télévisée, comme dans la série littéraire²⁹⁴, le récepteur découvre une langue fictive, parlée par les personnages originaires de la Ceinture d'astéroïdes : le créole ceinturien²⁹⁵. La confrontation avec ce langage est directe et sans préambule : aucune explication n'est fournie dans l'œuvre sérielle sur l'origine de ce langage, sur son utilité²⁹⁶, ou bien encore sur la manière dont il doit être utilisé. L'apparition d'une section du site dédiée à cette langue fictive, à sa grammaire, et à la manière dont elle doit être utilisée permet de répondre à de potentielles interrogations de la part du récepteur mais aussi de consolider les informations déjà connues et de renforcer un aspect peu développé dans le support sériel pour étendre l'univers fictionnel. Aussi, lorsque le spectateur se rend sur la page dédiée au créole ceinturien, il y trouve plusieurs rubriques et peut apprendre à l'utiliser (voir figure 25).

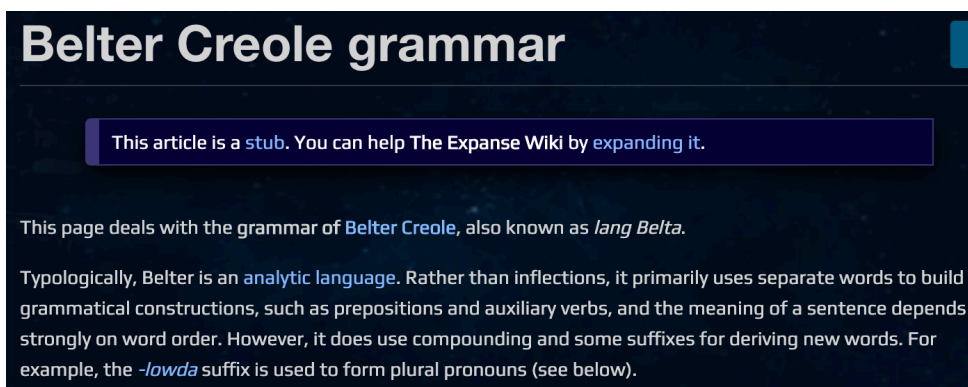


Figure 25 : Paragraphe d'accueil sur la page dédiée à la grammaire du créole ceinturien.

Sur cette image, un élément semble important dans la définition de la transmédialité à l'heure d'internet. Il est spécifié que l'article n'est qu'une ébauche, et que chaque personne visitant le site peut la corriger ou la développer en ajoutant de nouvelles informations qu'elle aurait récoltées. Les *wikias* peuvent donc être définis comme objet transmédiat même si la transmission des données passe de spectateur en spectateur. Les informations officielles sont fournies par les créateurs de la série sur les réseaux sociaux (voir figure 26), mais c'est grâce au travail de certains spectateurs que la communauté de fans peut avoir accès à ces informations. Le récepteur devient donc acteur de cette forme de transmédialité.

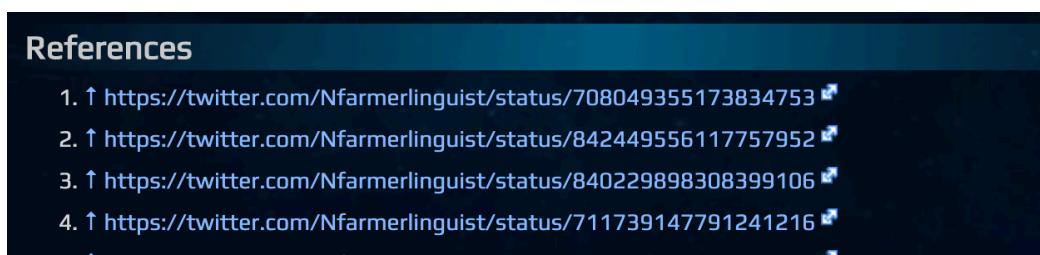


Figure 26 : Quelques sources de l'article dédié à la grammaire du créole ceinturien, qui renvoient à des tweets postés par Nick Farmer, créateur de la langue.

²⁹⁴ *The Expanse*, James S.A. Corey, Orbit Books, 2011 – en production

²⁹⁵ *Belter creole* dans le texte original.

²⁹⁶ Nous reviendrons plus tard sur ces aspects.

Les *wikias* pourraient encore évoluer et proposer du contenu personnalisé à chaque récepteur de la fiction originelle visitant le site. En utilisant des algorithmes et en fonction des rubriques précédemment explorées, le site serait en mesure de mettre en évidence le contenu inédit correspondant le mieux aux attentes du visiteur, comme l'explique Walter Jacobs, président de la société Fandom, dans une interview donnée au site Fast Comp@ny :

*« Jacobs and the Fandom team have big ideas for what the site could become. There's potential for personalization ("I imagine a world where when I look at the app or the website, and when you do, what we see will be different because we have different interests"), as well as for discovery. That opens up some interesting connections that Wikia is in a unique position to take advantage of. »*²⁹⁷

La transmédiabilité évoluerait pour ne plus proposer le même contenu à tous les utilisateurs, mais plutôt une présélection d'informations qui pourrait les intéresser et leur permettre de mieux comprendre l'univers fictionnel de l'œuvre originelle. L'expérience de la série resterait une expérience personnelle, du visionnage jusqu'à la découverte de nouvelles dimensions offertes par ces sites internet, tout en étant rendue possible uniquement grâce à l'implication du collectif et à l'existence d'une communauté de fans dédiés au succès de la série. Car la création et la consolidation de ces sites internet, malgré leur dimension transmédiatique, permet aussi et surtout une meilleure visibilité de la fiction en ligne. Nous avons plusieurs fois souligné l'importance de l'existence d'une dimension transmédiatique pour une œuvre sérielle à notre époque pour les spectateurs déjà conquis par la fiction originelle, désireux d'en connaître davantage, mais la réciproque est également vraie. Le *wikia* apporte à l'objet sériel une stabilité et une légitimité qui intrigue et attire de potentiels nouveaux fans.

La transmédiabilité ne sert donc pas seulement à récompenser les fans de la première heure, mais également à en attirer de nouveaux, qui découvriront la série par le prisme d'un objet transmédiatique dérivé. Après le succès des *wikias*, il nous faut aussi souligner l'explosion et l'avènement de jeux vidéo et/ou d'applications dérivées des univers fictionnels de plusieurs séries à succès.

B.2. Applications et jeux vidéo : le consommateur devient personnage

*« Westworld Awakening is a VR game that puts you in the shoes of a newly self-aware android. »*²⁹⁸

Cette citation, reprenant le titre de l'un des nombreux articles de presse parus à la sortie du jeu vidéo *Westworld Awakening* résume à lui seul l'intérêt d'une transmédiabilité vidéo-ludique. Puisque chaque médium enrichit l'univers fictionnel en proposant une expérience adaptée, il paraît normal que le jeu vidéo y trouve sa place en raison de ses

²⁹⁷ SOLOMON, Dan, « Wikia's Walker Jacobs on Why The Wiki Company Launched Fandom.com », <https://www.fastcompany.com/3055904/wikias-walker-jacobs-on-why-the-wiki-company-launched-fandomcom> (25/07/19)

²⁹⁸ STATT, Nick, « *Westworld Awakening* is a VR game that puts you in the shoes of a newly self-aware android », <https://www.theverge.com/2019/8/19/20812273/westworld-awakening-vr-hbo-survivors-video-game-pricing-release-date-hands-on> (28/08/2019)

capacités immersives. Bien que la série télévisée force désormais le spectateur à regarder la fiction de manière active du fait de la complexification des intrigues, elle ne peut prétendre au même niveau d'immersion que le jeu vidéo. Jouer sur console permet d'être aux commandes de l'histoire, à la fois au sens propre grâce à la manette que l'on doit utiliser pour interagir avec l'objet, et au sens figuré puisque chaque décision forge une histoire bien souvent unique et différente de celle des autres joueurs.

En effet, le jeu vidéo (comme les séries télévisées) a connu une évolution rapide portée par le succès fulgurant et croissant des jeux dits à monde ouvert. Ces jeux possèdent une structure différente des autres : ils incluent bien évidemment un arc narratif macroscopique commun regroupant les moments clés de l'histoire, mais proposent également une multitude de quêtes secondaires. Certaines quêtes principales peuvent même être effectuées dans un ordre aléatoire, pour renforcer le sentiment de contrôle du récepteur. Le monde fictionnel d'un jeu vidéo en *open world* n'a pas de barrière et ne force jamais le joueur à emprunter une voie précise. Cette facette renforce l'immersion dans l'univers.

Le jeu *Westworld Awakening* va encore plus loin et, surfant sur le succès des nouvelles technologies, est développé pour être expérimenté en réalité virtuelle. La dimension immersive prend alors tout son sens. Le joueur se sent comme transporté entièrement dans l'univers virtuel puisque les outils permettant l'immersion rendent impossible l'utilisation de ses sens (particulièrement de la vue et de l'ouïe) dans le monde réel. Pour un jeu vidéo dont l'arc narratif se construit autour de la présence d'androïdes dans notre société et de leur éveil, l'utilisation d'un casque de réalité virtuelle devient un élément fondamental dans l'immersion puisqu'elle renforce la porosité entre humain et technologie, comme l'explique Scott Bukatman dans son livre *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction* :

« [About virtual reality] The interface has thus become a crucial site, a significantly ambiguous boundary between human and technology. The inference relocates the human, in fact redefines the human as part of a cybernetic system of information circulation and management. The more invisible the interface, the more perfect the fiction of a total imbrication with the force fields of a new reality. »²⁹⁹

Le récepteur se retrouve non seulement immergé dans un univers d'anticipation dans lequel les frontières entre organique et technologique sont repensées, mais il devient lui-même ambassadeur de cette porosité. Il n'est ni cyborg ni androïde, mais peut s'apparenter à l'organog, que Thierry Hoquet définit de la manière suivante :

« Organog désigne la version classique de l'organisme outillé : il prend ses outils et machines, s'en sert, puis les redépose, il n'est pas fondamentalement affecté par les dispositifs dont il s'augmente toujours temporairement. »³⁰⁰

²⁹⁹ BUKATMAN, Scott, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, (Duke University Press Books, 1993), p. 192

³⁰⁰ HOQUET, Thierry, « Cyborg, mutant, organog... » dans DESPRES, Elaine, et MACHINAL, Hélène, *Posthumains*, p. 100

Bien plus que le simple fait d'incarner un androïde, le jeu vidéo *Westworld Awaken* transforme le récepteur lui-même en presque humain, rendant l'identification aux machines du parc d'attraction plus intuitive.

Dans une société dans laquelle le consommateur en veut toujours plus, la transmédiabilité trouve sa place en répondant à ses attentes. Il est d'ailleurs intéressant de souligner que le récepteur n'hésite pas à imaginer que des œuvres sont transmédiales même si elles ne le sont pas. Un exemple particulièrement probant de cette addiction au contenu additionnel est le rattachement de jeu vidéo *Detroit: Become Human*³⁰¹ à la série *Humans*. Les deux objets proposent un univers fictionnel dans lequel les androïdes ont envahi notre société pour effectuer toutes les tâches considérées comme ingrates.

À la sortie du jeu vidéo en 2018 (postérieure à l'arrivée de la série sur les écrans de télévision britanniques), les joueurs ont répertorié de nombreuses autres similarités entre les deux fictions : l'impact de l'arrivée des androïdes sur la société et le système économique en place, le questionnement sur la définition même de l'humanité, la violence des discours et les renversements politiques. Les deux œuvres vont même jusqu'à inclure des rebondissements narratifs similaires tel que la mise en place de camps d'extermination des androïdes³⁰² que nous avons déjà évoqués (voir figure 27).



Figure 27 : Un exemple de camp d'extermination du jeu *Detroit: Become Human*, faisant écho à l'intrigue de la série *Humans*.

Les similitudes entre les arcs narratifs de ces deux fictions ont poussé les fans à inscrire *Humans* et *Detroit: Become Human* dans le même univers fictionnel, rendant ainsi la frontière entre les deux œuvres bien mince. De nombreuses théories sont apparues en ligne, notamment dans la presse spécialisée, pour tenter de lier les deux fictions en un seul univers³⁰³. Pour comprendre la complexité de la relation entre la série et le jeu vidéo, il nous faut remonter en 2012, année de sortie du court-métrage *Kara*³⁰⁴, réalisé par le studio Quantic

³⁰¹ *Detroit: Become Human*, David Cage & Guillaume de Fondaumière, Quantic Dream, 2018

³⁰² Nous avons déjà mentionné l'existence de ces camps dans la série *Humans*.

³⁰³ MURPHY, Dustin, « Could *Humans* Season 3 Reveal that *Detroit: Become Human* is Part of the Series? », <https://vocal.media/futurism/could-humans-season-3-reveal-that-detroit-become-human-is-part-of-the-series> (01/09/2019)

³⁰⁴ *Kara*, David Cage, 2012

Dream qui, 6 ans plus tard, sortira *Detroit*. Le court-métrage plonge le spectateur dans une esquisse de l'univers fictionnel du jeu vidéo, à la rencontre du personnage de Kara, androïde façonnée pour effectuer des tâches ménagères. Les dernières images du film montrent l'androïde dans son emballage, prêt à être expédié. Trois ans plus tard, la première bande annonce pour la série *Humans*³⁰⁵ est diffusée et s'ouvre sur une scène à première vue banale, mais qui n'est pas sans rappeler le court-métrage : une famille vient d'acheter un androïde pour effectuer les tâches quotidiennes et le vendeur la sort de son emballage (voir figure 28).



Figure 28 : Une comparaison de la dernière scène du court-métrage Kara (06:10) et de la scène d'ouverture de la bande annonce pour la première saison de la série *Humans* (00:09).

Cet effet de transition a suffi à de nombreux fans pour conclure que les deux œuvres pouvaient au moins coexister dans le même univers fictionnel. La confusion ne fera que grandir au fil des années, jusqu'à la sortie du jeu qui reprendra plusieurs arcs narratifs de la série. Il ne s'agit pas de simples similarités dans la construction des univers de ces fictions, mais de liens troublants qui poussent le récepteur à se questionner sur la relation entre les objets fictionnels. Ni les scénaristes de la série, ni David Cage, créateur du jeu, ne se sont prononcés pour mettre fin aux spéculations des fans. Bien qu'il soit difficile de parler de transmédiatité à proprement parler, il est indéniable que les liens entre *Humans* et *Detroit: Become Human* ont eu le même effet. Ils se sont nourris, et se nourrissent encore de leur succès respectif. Pour le récepteur, l'univers s'est étendu. Enfin, les deux médias proposent des expériences adaptées : alors que la série offre une approche contemplative permettant au spectateur de choisir son camp, le jeu vidéo force le récepteur à se mettre dans la peau d'un androïde. C'est à lui de forger la révolution et le futur de l'espèce.

L'identification et l'interactivité apparaissent une nouvelle fois comme les éléments centraux de la transmédiatité contemporaine. Le récepteur souhaite être indépendant dans l'exploration des œuvres transmédiales, pour découvrir à son rythme et selon ses envies de nouveaux éléments sur l'univers fictionnel. Nous allons nous pencher sur un dernier exemple

³⁰⁵ Il nous faut cependant rappeler ici que la série *Humans* est adaptée de la série télévisée suédoise *Real Humans*. Cet élément pourrait remettre en question les liens unissant la série britannique au jeu vidéo, mais l'esthétique et les personnages de *Humans* diffèrent de l'œuvre originelle pour, au final, se rapprocher d'avantage de l'univers de *Detroit: Become Human*.

de transmédialité, qui permet lui aussi de répondre à ces objectifs : un site internet officiel interactif.

B.3. Delos Destination : réservez votre visite

« Live without limits ». Tel est le slogan du site internet Delos Destination, dont le but est de permettre au visiteur de réserver un séjour au cœur du parc d'attraction Westworld. Construit comme un véritable site marchand, il offre la possibilité d'en apprendre plus sur la création du parc et son fonctionnement. Deux choix s'offrent alors au visiteur en ligne : il peut s'arrêter sur le site internet réservé aux visiteurs et apprendre, par exemple, qu'un séjour à *Westworld* lui coûtera au minimum 40000 dollars (voir figure 29), ou bien, s'il est en possession d'un mot de passe, accéder à la version destinée aux employés du parc d'attraction.

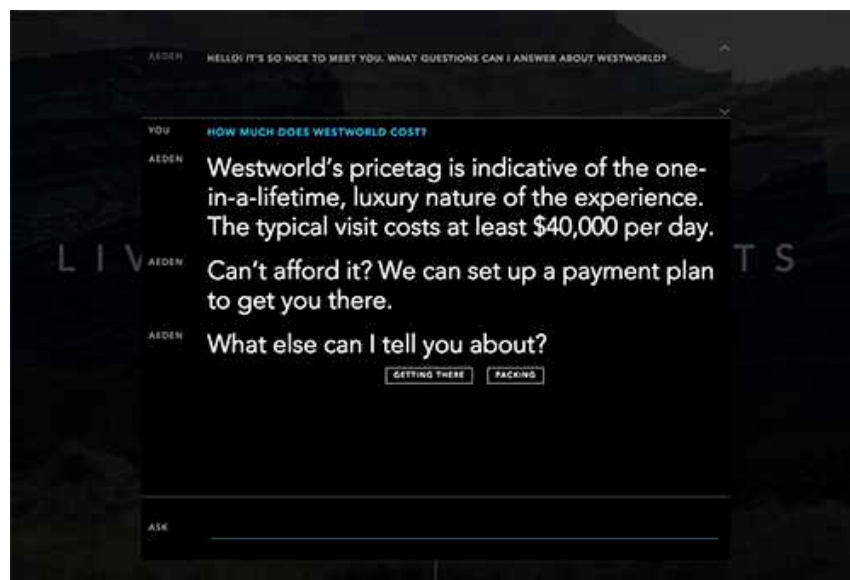


Figure 29 : Les tarifs du parc d'attraction dévoilés et expliqués au visiteur du site internet.

Pour récupérer le mot de passe en question, le spectateur devait se rendre sur la page Facebook de la série. Cet événement pourrait être perçu comme une opération publicitaire visant à promouvoir la diffusion de la première saison sur la chaîne câblée. En attisant la curiosité du récepteur et en lui proposant d'en découvrir plus sur l'univers fictionnel avant même la diffusion du premier épisode de la série, les producteurs de *Westworld* se sont assurés une couverture médiatique de grande ampleur et l'apparition d'un sentiment d'impatience et d'attente. Peut-être plus important encore, le site internet a permis de légitimer l'univers fictionnel de la série dans l'imaginaire collectif des futurs récepteurs. Les liens entre l'œuvre originelle (ici la série) et récepteur sont renforcés par l'engagement de ce dernier, l'immersion et l'interactivité proposées par le site internet. Delos Destination devient à ce moment une plateforme qui lie fiction et réalité. Le simple fait d'être aux commandes du déroulement des informations sur le site et l'implication ressentie par le clic de la souris transporte le récepteur, tout comme le fait la réalité virtuelle, au sein même du monde fictionnel. Cet engagement corporel devient la clé de l'immersion, comme l'explique Marie-

Laure Ryan dans son livre *Narrative as Virtual Reality, Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* :

« In its literal sense, immersion is a corporeal experience, and as I have hinted, it takes the projection of a virtual body, or even better, the participation of the actual one, to feel integrated in an art-world. On the other hand, if interactivity is conceived as the appreciator's engagement in a play of signification that takes place on the level of signs rather than things and of words rather than worlds, it is a purely cerebral involvement with the text that downplays emotions, curiosity about what will happen next, and the resonance of the text with personal memories. »³⁰⁶

La participation corporelle du récepteur n'est pas aussi flagrante dans le cas du site internet que pour un jeu vidéo en réalité virtuelle, mais le simple fait de toucher un écran tactile ou de faire un mouvement avec une souris donne au visiteur le sentiment d'appartenir à l'univers fictionnel. Il visite les différentes pages du site web et rassemble des informations qui lui seront précieuses plus tard, lorsqu'il visionnera la série (voir figure 30).

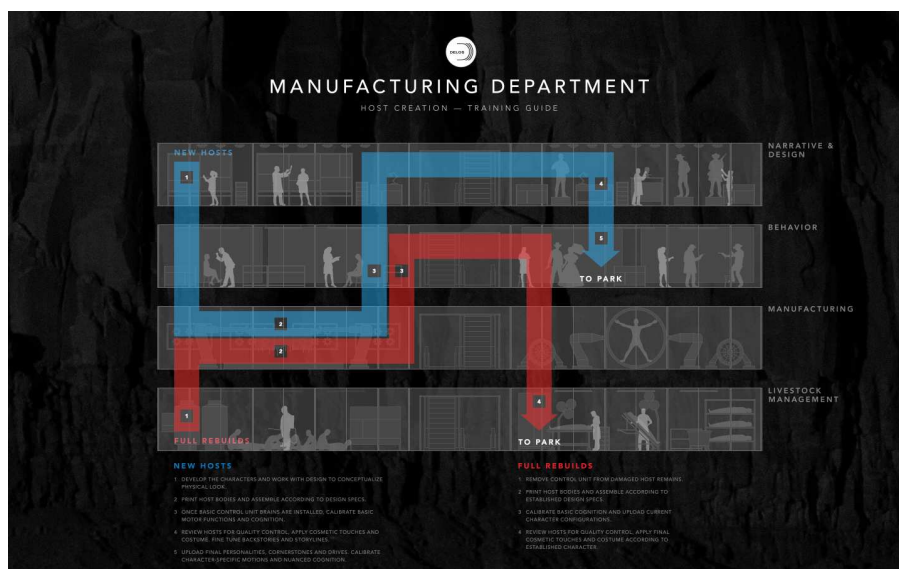


Figure 30 : Un exemple de données que le récepteur peut collecter sur le site internet. Cette page, réservée aux employés du parc d'attraction, explique les différentes procédures de créations, reprogrammations, et recyclages des androïdes du parc.

Le site internet devient un compagnon de visionnage. Il rassemble des informations précieuses et évolue au même rythme que la série pour parfaire cette porosité entre réalité et virtuel. Aussi, lorsque l'arc narratif de la deuxième saison de *Westworld* introduit de nouveaux parcs d'attractions similaires à *Westworld*, Delos Destination est mis à jour pour inclure des rubriques spécialisées sur chacun de ces parcs (voir figure 31).

³⁰⁶ RYAN, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality, Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, (Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001), p. 2

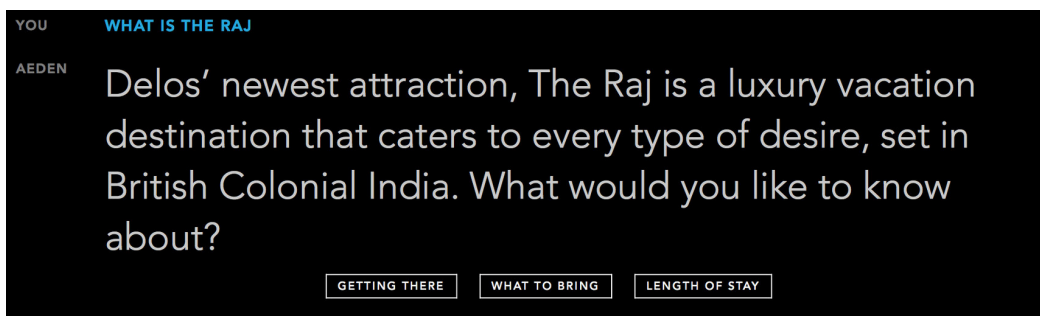


Figure 31: Une rubrique introductive pour expliquer au visiteur ce qu'est « The Raj » contenant plusieurs liens pour en apprendre plus sur ce nouveau parc.

Le site propose donc, depuis la deuxième saison, une rubrique « expérience », qui regroupe l'intégralité des parcs de Delos Destination. Lorsque le récepteur visite cette rubrique, il découvre l'existence de six parcs, dont trois lui sont inaccessibles³⁰⁷. Un spectateur qui se contente de regarder l'œuvre sérielle commencera donc la troisième saison sans avoir cette information alors qu'un visiteur du site peut d'ores et déjà imaginer que l'existence et les thèmes de ces trois parcs secrets vont peut-être être révélés au public. À l'issue de la deuxième saison, qui s'est achevée par une mutinerie des androïdes menant à leur arrivée dans la société, le site s'est une nouvelle fois transformé pour suivre l'évolution de l'arc narratif (voir figure 32).

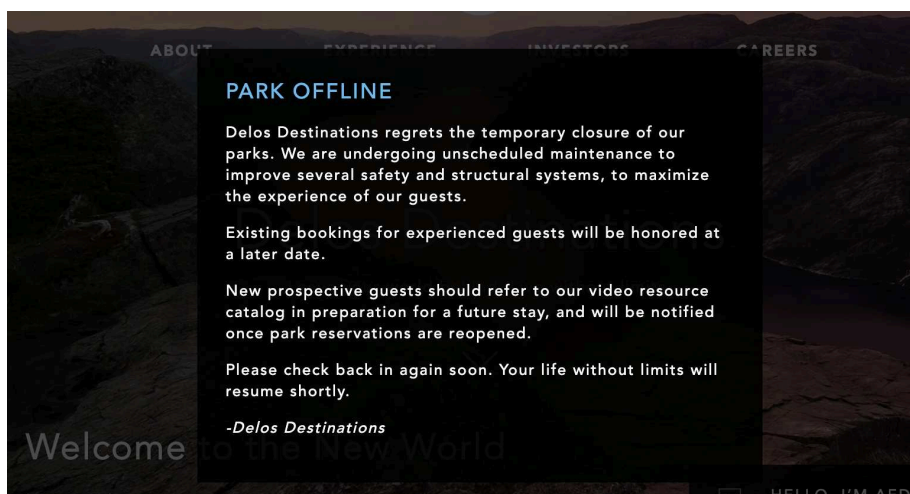


Figure 32 : Une fenêtre pop-up indiquant au visiteur que le parc d'attraction est momentanément fermé.

Le site internet, qui pour certains pourrait se résumer à une donnée anecdotique créée simplement pour divertir le récepteur, se révèle finalement être un outil transmédiatique efficace dans le succès de la série. La transmédiaticité ne peut se résumer à une justification monétaire. Il est vrai que la transformation et l'extension des univers fictionnels sur de nouveaux médias peut être perçue comme un simple désir d'augmenter le chiffre d'affaire d'une licence qui a déjà fait ses preuves. Les œuvres transmédiales servent néanmoins, de nos jours, un autre

³⁰⁷ Le site indique que les réservations sont impossibles et les images, polluées par des pixels, des parasites visuels, et des zones de floues, font penser à une possible rébellion des androïdes difficile à contenir pour les employés du parc.

but : proposer un univers immersif et intrigant, et renforcer la fidélité du récepteur. Alors que la concurrence sérielle fait rage et que de nouvelles séries voient le jour toutes les semaines, choisir de renforcer l'univers fictionnel en proposant des fictions dérivées de l'œuvre originale sur de nouveaux médias pourrait être la clé du succès et de la longévité.

Aujourd'hui, il est impossible de penser la série et son impact dans notre société sans tenir compte de sa présence sur d'autres médias que la télévision. Chaque outil technologique s'améliore et acquiert de nouvelles fonctionnalités : l'écran de télévision propose un accès direct aux plateformes de visionnage en ligne, les écrans d'ordinateurs sont améliorés pour permettre un visionnage plus qualitatif, et le smartphone occupe désormais les fonctions de téléphone, ordinateur, et écran de télévision. La disparition des frontières entre les médias grâce aux nouveaux outils technologiques invite les fictions à également repenser leur fonctionnement.

Le succès du format sériel, outre l'attachement et le désir de se plonger dans une fiction plus longue que le film, peut s'expliquer par la compatibilité et la complémentarité entre le format sériel et internet. Les réseaux sociaux et les forums permettent aujourd'hui à n'importe quel spectateur de commenter, de spéculer, d'explorer et d'échanger ses théories sur un univers fictionnel plus que jamais auparavant. La série « n'existe » plus seulement lors de sa diffusion, mais continue de vivre sur internet. Son univers fictionnel devient accessible en permanence. Pour que son succès soit pérenne, une série doit proposer une offre transmédiatique, ou tout du moins permettre au spectateur de développer cet aspect. Comme nous l'avons vu, la transmédiaticité d'une œuvre fictionnelle sérielle n'est pas nécessairement créée par les producteurs de la série, mais bien souvent par les récepteurs. Une autre frontière se brouille : le spectateur n'est plus un simple consommateur mais doit désormais s'investir pour assurer une présence et une promotion en ligne s'il souhaite voir sa série préférée perdurer.

Les séries science-fictionnelles contemporaines occupent une place particulière dans la société *écranique* hyper connectée. Tout d'abord, la science-fiction voit son public s'élargir et accueillir de nombreux novices en la matière, car elle offre, en partie, des propositions, des possibles, ou des alternatives en réponse au questionnement causé par la troisième révolution industrielle, celle des biotechnologies et du numérique. Elle allie divertissement et réflexivité en permettant à certains de la voir comme une simple fiction et à d'autres d'y trouver le début d'une critique sur la société actuelle, quitte à être qualifiée d'anxiogène³⁰⁸. La science-fiction renforce également son succès grâce au « buzz » qu'elle crée, volontairement ou non. Aujourd'hui, pour exister et espérer rencontrer un franc succès, une série doit faire réagir, que cette réaction soit positive ou négative. Le lien étroit qui existe entre fiction d'anticipation et réalité facilite la reprise d'un événement fictionnel pour le mettre en parallèle avec une réalité et provoquer le « buzz » tant recherché.

³⁰⁸ MARTIN, Charles, « *Years & Years* : la série la plus anxiogène de l'Histoire, ce soir sur Canal + », <http://www.premiere.fr/Series/News-Series/Years-and-Years-la-serie-la-plus-anxiogene-de-lHistoire-ce-soir-sur-Canal--critique> (07/01/20)

Le format sériel évolue également pour s'adapter à la demande et s'intégrer dans une société en perpétuel mouvement. Il devient métamorphe pour ne jamais tomber dans une routine de visionnage, routine qui l'a pourtant défini pendant de nombreuses années. Les saisons peuvent être consommées en une journée et se composent désormais d'épisodes à la durée et au déroulement variables. La disparition des épisodes *filler*, la diminution des épisodes *stand-alone*, ainsi que le raccourcissement des saisons prouvent une nouvelle fois que la série ne compte plus sur sa seule diffusion pour exister. À nouveau, ces phénomènes peuvent sans doute expliquer le fait que la série trouve une seconde vie sur internet au travers de forums qui lui sont dédiées. Aujourd'hui, une saison se visionne en un jour mais peut provoquer des mois de débats, de théorisations, et d'attentes sur les forums et réseaux sociaux.

Cette omniprésence de fictions sérielles sur internet prouve également l'influence des imaginaires et l'importance de la dimension réflexive de ces œuvres. La réflexivité participe à la création d'une communauté autour de l'objet fictionnel. L'échange, l'analyse, et le partage de théories sur les imaginaires proposés par les séries permettent donc à la réflexivité de se développer et de toucher le récepteur. La réflexivité participe à l'élaboration de créations transmédiales, ce qui renforce à son tour la réputation de la série. Chaque élément se nourrit de l'autre pour assurer le succès et la continuité de l'œuvre sérielle. L'outil technologique devient indispensable à la réussite sérielle et à l'existence même d'une communauté de fans, ce qui peut créer une certaine ironie lorsque l'on s'intéresse à l'un des thèmes les plus abordés dans les séries science-fictionnelles : la relation entre organique et technologique, aspect central de notre seconde partie où nous allons analyser les figures et les déclinaisons du posthumain qui caractérisent les imaginaires de notre corpus.

PARTIE 2 : HUMAIN – MACHINE

« *Technophilias and technophobicas vie with organophilias and organophobicas, and taking sides is not left to chance. If one loves organic nature, to express a love of technology makes one suspect. If one finds cyborgs to be promising sorts of monsters, then one is an unreliable ally in the fight against the destruction of all things organic.* »³⁰⁹

Dans cette citation, Donna Haraway met en lumière l'un des principaux écueils du questionnement sur l'évolution des rapports entre l'humain et la machine : la facilité avec laquelle le débat tend vers une dichotomie technophilie/technophobie. De nombreux débats télévisés posent la question de l'évolution et le plateau est toujours partagé en deux entre les défenseurs de la technologie et ceux qui la craignent, ou tout du moins s'en méfient³¹⁰. La fiction peut elle aussi verser dans cette vision binaire. Cependant, ces dernières années ont permis une vulgarisation de la thématique auprès du grand public. Les problématiques liées à la machinisation de l'humain peuvent être soulevées de manière simple et candide, et chaque réponse ne prétend pas toujours apporter des solutions mais plutôt proposer des hypothèses. Cette vulgarisation, associée aux travaux universitaires sur les questions éthiques, biologiques, et technologiques de la cohabitation organique/technologique, a déclenché un véritable questionnement dans les représentations fictionnelles sur les devenir de cette relation. Plutôt que de tomber dans l'opposition humain/machine, les fictions tentent de dépasser ce binarisme pour proposer de nouvelles réponses aux interrogations provoquées par l'évolution technologique.

Il nous faut rappeler que le cœur du sujet (les questionnements provoqués par les différentes évolutions technologiques) n'est pas nouveau. De nombreuses fictions datant de la première moitié du XX^e proposent déjà une réflexion sur le sujet³¹¹. La confrontation entre l'humain et la machine fascine la société moderne depuis plus d'un siècle (et remonte aux premières révolutions industrielles) et l'intérêt pour cette dernière ne faiblit pas. En cause, la troisième révolution industrielle, celles des biotechnologies et du numérique, qui a amplifié le questionnement et les inquiétudes de la société. Le technologique peut-il dominer l'organique ? L'imaginaire permet de représenter ces tensions et on voit alors surgir dans la fiction un besoin frénétique d'exorciser ces craintes et d'explorer des lendemains possibles dans la fiction.

Ces fictions s'intéressent donc particulièrement à la déconstruction du schéma traditionnel qui oppose une vision technophile à une vision technophobe. En tentant plutôt de montrer comment l'organique peut adapter ou influencer le technologique, et vice versa, elles font évoluer les frontières entre les deux sphères. Et c'est justement ce glissement des frontières

³⁰⁹ HARAWAY, Donna, *When Species Meet*, (University of Minnesota Press, 2007), p. 10

³¹⁰ Nous pouvons mentionner ici plusieurs débats ayant eu lieu dans les émissions *C dans l'air* diffusée sur France 5 et l'émission *28 minutes* diffusée sur Arte.

³¹¹ Nous pouvons citer ici les plus connues : *Brave New World* (HUXLEY, Aldous, Chatto & Windus, Londres, 1932) et *1984* (ORWELL, George, Secker & Warburg, Londres, 1949) pour la fiction littéraire, et *Metropolis* (Fritz Lang, UFA, 1927), et *Le Voyage dans la Lune* (George Méliès, Star Film, 1902) pour le septième art.

qui est au cœur de la science-fiction contemporaine. Les caractéristiques qui permettent de faire la distinction entre humain et machine s'amenuisent au profit d'un flou identitaire dû à l'hybridité, comme le souligne Nancy Katherine Hayles :

« Like the schizophrenic, the android is a hybrid figure – part human, part machine, whose very existence calls boundaries into question. »³¹²

L'androïde devient pour elle cette figure de l'hybridité qui fait cohabiter ou fonctionner ensemble deux entités, l'humain et la machine. Cette figure, telle qu'elle est représentée dans les fictions de ce corpus, n'est pour l'instant qu'un possible dans la réalité. Mais l'androïde, qui a un corps technologique mais une apparence humaine, permet justement d'introduire cette réflexion et d'effacer partiellement, voire totalement, les frontières précédemment érigées entre humain et machine et, indirectement, entre technophilie et technophobie. Néanmoins, cette figure presque-humaine³¹³, pour reprendre les termes de Thierry Hoquet, n'est pas le seul élément qui complique la distinction entre organique et technologique. D'autres artefacts, cette fois-ci d'ores et déjà présents dans la société, occupent cette fonction, comme le montre Daniel Dinello dans *Technophobia!* :

« Posthuman evolution – the development of human-machine fusion – is clearly under way. Tiny cameras, serving as artificial eyes, wired directly into the brain ; mechanical hands and legs controlled by nerves impulses, computer networks populated by disembodied minds – all these blur the distinction between human and machine. »³¹⁴

Ce sont à la fois cette disparition, ou tout du moins cet effacement progressif, de la frontière humain/machine, ainsi que les conséquences engendrées par cette même disparition qui vont être au cœur de cette seconde partie. Le premier chapitre sera consacré aux différentes évolutions de l'espèce humaine proposées dans les fictions du corpus. L'objectif ne sera pas de dresser un catalogue des possibles devenirs de l'humain, il faudra avant tout s'intéresser aux raisons développées dans les séries pour justifier ce besoin d'évolution, par exemple l'obsolescence du corps humain et la lutte constante pour repousser la mort. Ce n'est qu'une fois que nous aurons établi ces antécédents que nous pourrons les mettre en lien avec les évolutions technologiques, les mutations, mais aussi les évolutions numériques provoquées par l'avènement de l'informatique et d'internet. Dans un deuxième chapitre, nous proposerons de lier ces évolutions corporelles au questionnement identitaire qu'elles provoquent pour repenser l'être humain dans les sociétés fictionnelles proposées par les séries. Car l'évolution corporelle en elle-même n'est pas l'aboutissement des transformations engendrées par la cohabitation humain/machine. Elle représente bien souvent le point de départ d'une nouvelle réflexion dans les fictions : que se passe-t-il après cette évolution ? Après la création ? Comment définir, ou redéfinir ce nouvel être dans une société pas toujours encline à accepter cette différence qu'elle a pourtant provoquée ? Que se passe-t-il quand la machine est l'entité qui évolue ? Enfin, dans un dernier chapitre, nous nous intéresserons à la cohabitation des espèces dans un même univers fictionnel. Nous verrons comment, en

³¹² HAYLES, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, (University of Chicago Press, 1999), p. 177

³¹³ HOQUET, Thierry, « Cyborg, Mutant, Robot, etc » dans DESPRES, Elaine & MACHINAL, Hélène, *Posthumains*

³¹⁴ DINELLO, Daniel, *Technophobia!*, p. 4

repensant les contours de l'humain et l'identité humaine, au travers de ces évolutions technologiques et numériques, les séries forcent le spectateur à repenser l'espèce humaine dans son ensemble, ou comment les questions de genre, d'ethnie, de sexualité peuvent être amenées à évoluer dans le cadre d'une émancipation technologique et numérique du corps.

« (...) *Even the individual self, so long trapped in the human body, would finally be free to step outside its fleshy confines*³¹⁵, *explore its authentic interests, and find others with whom it might achieve communion.*»³¹⁶

Dans son livre *Aux sources de l'utopie numérique*, Fred Turner explique pourquoi le corps humain tel que nous le connaissons est incompatible avec l'idéologie transhumaniste. En utilisant le terme de « prisonnier », il insiste sur toutes les restrictions engendrées par l'enveloppe organique humaine. Celle-ci serait contraignante et limiterait les évolutions possibles du corps, voire l'émancipation de la prison du corps. Cette problématique n'est pas nouvelle et est explorée dans la fiction depuis de nombreuses années. L'apparition de l'informatique et des technologies a par exemple engendré, dans les années 1980, de nombreux textes et films sur le sujet (parmi les plus connus, on pense à *Blade Runner*³¹⁷, sorti en 1982, et *Terminator*³¹⁸, sorti en 1984).

Ces fictions mettent sur le devant de la scène des questionnements liés au corps : peut-on le modifier ? Jusqu'où ? À quel moment l'être humain modifié cesse-t-il d'être humain ?, ou pour le dire autrement, l'être humain se définit-il (tout ou en partie) par la possession d'un corps ? Ces questions ne sont cependant pas apparues grâce aux fictions d'anticipation ayant pour thématique le développement de l'informatique et du numérique. Déjà, dans le *space opera*, les limites et les possibles du corps étaient plus ou moins abordées. La saga *Star Wars*³¹⁹, dont le premier opus est sorti en 1977, s'intéressait ainsi au désir de dépasser les limites imposées par l'enveloppe corporelle dans la conquête de l'espace.

Aussi, il n'est pas surprenant de constater que les interrogations liées au corps persistent dans les fictions contemporaines. Ces fictions s'emparent des perspectives scientifiques pensables mais pas encore réalisées pour imaginer un affranchissement des contraintes biologiques et organiques.

A. Perception de l'organique

Si la question de l'évolution (qu'elle soit corporelle ou sociétale) est un thème central des séries de ce corpus, le corps organique reste la norme de référence. Il occupe toujours le

³¹⁵ On peut voir dans l'utilisation de l'expression « fleshy confines » un renvoi direct à l'une des phrases fondatrices du cyberpunk dans *Neuromancer* de Gibson – GIBSON, William, *Neuromancer*, (Ace, 1984)

³¹⁶ TURNER, Fred, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre culture à la cyberculture*, (The University of Chicago Press, London, 2006)), p. 1

³¹⁷ *Blade Runner*, Ridley Scott, The Ladd Company, 1982

³¹⁸ *Terminator*, James Cameron, Cinema 84, Hemdale Film Corporation, Pacific Western Productions, & Euro Film Funding, 1984

³¹⁹ *Star Wars*, trilogie originale : *Star Wars: A New Hope* (George Lucas, Lucasfilm, 1977), *Star Wars: The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, Lucasfilm, 1980), & *Star Wars: Return of the Jedi* (Richard Marquand, Lucasfilm, 1983)

devant de la scène car c'est au travers du prisme de ce que les personnages considèrent comme la normalité (un corps organique non modifié) que se fait la perception de la différence (un corps modifié, augmenté, ou entièrement technologique). On voit alors deux positionnements : pour certains, l'enveloppe corporelle est constitutive de l'être humain. Cette pensée occupe bien souvent l'esprit des personnages antagonistes des séries, effrayés par le changement (on peut mentionner ici par exemple les personnages de Joe et Laura Hawkins dans la série *Humans*, tour à tour hostiles et compréhensifs envers les êtres artificiels). Pour d'autres, le corps ne représente qu'un frein à l'évolution humaine. S'installe alors une dualité entre des personnages qui placent le corps au même niveau que l'esprit dans la définition de l'espèce et ceux pour qui l'humain se définit principalement par sa réflexion, son esprit. Nancy Katherine Hayles rappelle d'ailleurs que cette dualité (qui remonte au dualisme cartésien) n'est pas nouvelle et qu'elle préoccupe l'espèce humaine depuis de nombreuses années :

« Historically, however, the “body” half of this unity has always received the insults, bad press, scriptural condemnation, and economic persecution of the “spirit” half. The self-appointed representatives of the spirit have called almost all the tunes in known history, leaving the body only a pre-history of primitive disappearance, and a few spasms of failed insurrectionary futurity. »³²⁰

Cette dualité sert la fiction : elle questionne les conséquences des innovations sur la société mais aussi et surtout sur l'espèce humaine et sur la construction d'une identité, qu'elle soit individuelle ou collective. Qu'elles soient contestées ou approuvées par la fiction, les innovations permettant une évolution de l'espèce humaine répondent toutes en premier lieu à ce qui est considéré comme une faiblesse : les limites posées par l'organicité de l'enveloppe corporelle.

A.1. Limites physiques

Dans les séries de notre corpus, les évolutions technologiques s'inscrivent dans un contexte sociétal qui a lui aussi évolué, de sorte qu'il implique de nouvelles contraintes pour le corps humain. Son organicité nécessite le respect de nombreuses conditions pour assurer son bon fonctionnement et ces conditions sont toujours plus nombreuses et plus contraignantes que celles imposées aux corps mécaniques et/ou technologiques. Des séries comme *The Expanse* ou *Dark Matter* prennent pour toile de fond les voyages interplanétaires et la colonisation du système solaire pour souligner les contraintes imposées par le corps humain. D'autres, telles que *Black Mirror*, *Years & Years*, ou *Humans*, mettent en parallèle corps organique et corps technologique pour explorer les limites de l'espèce.

Dans *The Expanse*, les limites posées par l'organicité de l'espèce humaine façonnent le déroulement de l'intrigue. La colonisation s'effectue sur la base de calculs de force gravitationnelle permettant un déplacement aussi rapide que possible sans nuire à l'intégrité du corps humain. Les découvertes scientifiques et technologiques sont constamment teintées de mises en garde quant aux conséquences qu'elles pourraient avoir sur le corps. La série

³²⁰ HAYLES, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, (University of Chicago Press, 1999), pp. 6-7

rappelle constamment que le corps humain est fait pour évoluer sur la planète Terre et que tout changement de biome implique des risques. Si la colonisation est possible, elle reste limitée et de nombreuses planètes demeurent inaccessibles en raison de leur éloignement : elles sont trop lointaines pour qu'un être humain puisse les coloniser de son vivant (le voyage durerait trop longtemps), et la possibilité de les coloniser en utilisant une vitesse gravitationnelle importante est écartée car elle serait dévastatrice pour l'intégrité du corps. Un exemple est d'ailleurs donné dans le septième épisode de la troisième saison de *The Expanse*, lorsqu'un personnage encore inconnu du récepteur tente de franchir une porte spatiale ouvrant l'accès à de nouvelles galaxies (voir figure 33).

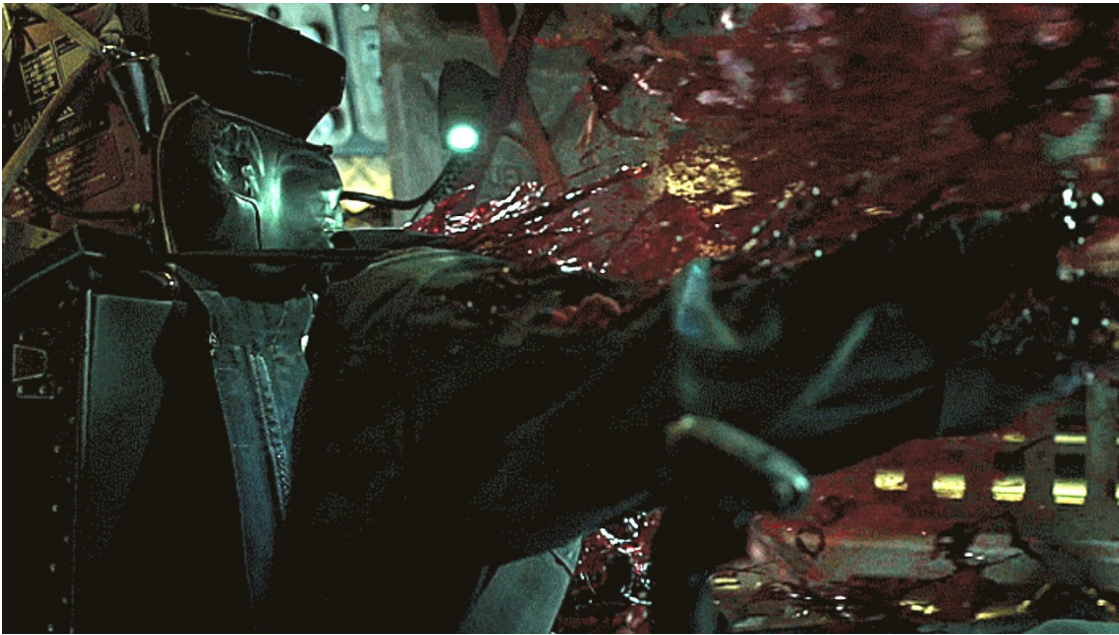


Figure 33 : Un ceinturien tentant de franchir une porte spatiale, *The Expanse*, Saison 3 – Épisode 7, « Delta-V », 4:08

La scène, dont le visuel sanglant montre sans préambule et sans artifice la faiblesse du corps humain en dépit des évolutions technologiques de l'univers fictionnel de la série, agit comme un rappel à l'ordre pour le récepteur. Les possibilités d'évolution de l'espèce humaine ont augmenté mais elles n'en restent pas moins limitées. L'être humain doit encore composer avec son organicité avant de rêver à de nouveaux lendemains.

Car, s'il y a bien une limite de l'espèce humaine mise en avant dans toutes les séries de notre corpus, c'est son caractère périssable. La mort hante les récits science-fictionnels contemporains qui proposent des solutions pour la contrer, en particulier depuis la troisième révolution industrielle. Comme l'expliquent Jean-François Chassay et Hélène Machinal dans l'introduction de *Mutations 1 : Corps posthumains* :

« La révolution de l'informatique et du numérique, l'explosion des télécommunications et des réseaux ont profondément modifié notre rapport au monde et à autrui. Les écrivains et artistes n'allaient pas manquer une telle aubaine et nous verrons (...) que les mutations corporelles peuvent se doubler de diverses formes d'évolutions psychologiques et/ou psychiques, voire cognitives lorsque

*c'est l'esprit même qui se dissocie du corps auquel il était irrémédiablement associé depuis
Descartes. »³²¹*

Aussi, si la séparation entre corps et esprit dans l'imaginaire a été bénéfique pour ce dernier, la dépendance de l'humain à son corps reste un fardeau pour l'espèce. Sa dégradation causée par le vieillissement, la maladie, ou encore la possibilité qu'il cesse de fonctionner, à la suite d'un événement aléatoire dont il ne peut être tenu pour responsable, en font une faiblesse, une erreur si grossière qu'il paraît impossible de ne pas tenter de la corriger. Il n'est ainsi pas surprenant de voir que dans cette lutte fictionnelle contre le vieillissement et la mort, l'antagoniste principal n'est autre que le cancer. Cette maladie cristallise la faiblesse du corps humain car il est imprévisible dans le sens où ses victimes n'ont pas nécessairement de prédispositions, mais aussi sournois car lorsqu'il se manifeste, il est parfois trop tard, et enfin, effrayant car, même s'il existe aujourd'hui des traitements efficaces, il reste vaincu.

Malgré les possibilités infinies offertes par la fiction, il n'est donc pas surprenant de retrouver cette maladie dans la plupart des séries de notre corpus, qu'elle ait une origine naturelle ou qu'elle soit couplée à une exposition à la radioactivité. Dans *The Expanse*, Jim Holden se voit contraint de prendre un traitement quotidien à vie pour ne pas laisser la maladie l'emporter. Nous retrouvons la même idée dans la série *Years & Years* où Edith Lyons se sait condamnée à mourir d'un cancer après avoir été exposée à des radiations nucléaires :

« We calculated that, at the very least, you were exposed to one gray of radiation so the damage has been done. You might have limited your life span to another twenty years. »³²²

Dans *Black Mirror*, le cancer n'occupe pas une place importante mais est souvent mentionné par des personnages secondaires comme déclencheur d'un incident, par exemple lorsque Susan raconte son histoire dans « Nosedive » :

« SUSAN : 8 years ago, Tom, my husband, got cancer. It was pancreatic, a real bitch. The symptoms showed up late.

LACIE : I'm so sorry.

SUSAN : You don't know me, so you're not really sorry. You're just mainly awkward because I have sprung some cancer talk at you. »³²³

La résurgence de cette maladie dans les fictions du corpus est symptomatique des peurs de la société actuelle mais sert surtout à rappeler l'impossibilité pour l'espèce humaine telle que nous la connaissons de vaincre la mort, en dépit des évolutions médicales et biotechnologiques. L'utilisation d'une maladie aussi connue que le cancer permet d'enclencher la réflexivité. Il ne s'agit pas là d'une menace inconnue, impossible à se représenter. Au contraire, c'est une donnée qui est familière. Pour reprendre le concept science-fictionnel de *cognitive estrangement* de Darko Suvin, le cancer est le point d'ancrage,

³²¹ CHASSAY, Jean-François, et MACHINAL, Hélène, « Avant-Propos » dans *Mutations 1: Corps posthumains*, (Kimé, 2015), p. 9

³²² Présentatrice télé, *Years & Years*, Saison 1 - Épisode 02, « Episode 2 », 03:58 – 04:16

³²³ Susan & Lacie, *Black Mirror*, Saison 3 - Épisode 01, « Nosedive », 39:40 – 40:48

la donnée connue du récepteur. Le *novum* peut être à la fois un traitement miracle ou une nouvelle forme agressive de la maladie. On trouve un autre exemple dans la quatrième saison de *The Expanse*, lorsque tous les colons, récemment arrivés sur la planète New Terra, deviennent aveugles après avoir été en contact avec une particule extraterrestre inconnue. Jim Holden est le seul personnage immunisé et après une longue enquête, il découvre que c'est grâce au traitement qu'il prend quotidiennement pour stopper le développement de son cancer. Le sang d'Holden servira finalement à fabriquer le vaccin pour guérir l'ensemble de la colonie. Le schéma traditionnel est ici inversé : le patient atteint d'une maladie grave est celui qui possède le plus de chances de survie immédiate au sein de ce biome inconnu³²⁴.

Malgré cela, le cancer reste l'une des principales menaces pesant sur les humains dans cette saison 4. En dépit de l'existence d'une espèce extra-terrestre, d'une colonisation intergalactique sans fin, et de la menace permanente d'un conflit nucléaire interplanétaire, le cancer continue d'alimenter les inquiétudes des personnages et, ainsi, du récepteur. Il devient le symbole de la faiblesse organique de l'espèce et son apparition est automatiquement suivie de conversations autour de la mort, la Némésis invaincue de l'espèce humaine telle que nous la connaissons. Si, dans certaines séries, l'humain peut prolonger son espérance de vie, il ne fait que repousser la mort. Il ne s'en débarrasse jamais complètement et la menace d'une fin abrupte façonne les récits. Dans des univers fictionnels où les découvertes sont nombreuses et l'évolution sans fin, l'impossibilité de dépasser cette fin programmée et donc de vaincre la mort est insurmontable. Le corps organique reste donc périssable.

A.2. Conséquences psychologiques d'une faiblesse physique

« I'm trying to explain it in ways you can understand, but the connection is so much more. While we were talking, at exactly the same time, I wondered about the 80 days of rain, where it came from, why it was, what comes next. And I keyed into satellites just 30 seconds ago, so I can see the course of El Nino, and I can tap into pressure sensors along the Atlantic coast, and biometric reading from the ships at sea. If I put all of that together, I'm there. I'm inside it. The tide, the depth of the sea and the curl of the waves within me. And right now, in Charles Street, Pasadena, 15 years old girl called Ephanie Cross written her first song and put in online. She's got the sweetest voice. So when I combine all of that, it's joy. In my head, it is absolute joy. »³²⁵

Dans cet extrait de la série *Years & Years*, le personnage de Bethany Bisme-Lyons tente d'expliquer à ces parents Celeste et Stephen, dépassés par la situation, en quoi l'opération qu'elle vient de subir lui permet enfin d'être elle-même, ce qui est ici synonyme d'une absence totale de limites³²⁶. Dans cette scène, la caméra effectue un travelling avant sur son visage (voir figure 34). C'est un moment clé de l'évolution du personnage dans la série, puisque c'est la première fois que le récepteur la découvre heureuse et souriante.

³²⁴ On retrouve d'ailleurs ce motif dans d'autres fictions telles que *World War Z* (BROOKS, Max, Crown, 2006), dans laquelle les zombies ne s'intéressent pas aux êtres humains malades.

³²⁵ Bethany Bisme-Lyons, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 5, « Episode 5 », 2019, 29:20 – 30:14

³²⁶ Elle s'est fait implanter des nano-puces dans les doigts, une caméra dans l'œil, et un implant technologique dans le cerveau.



Figure 34: À peine réveillée de son anesthésie, Bethany Bisme-Lyons démontre à ses parents l'efficacité des implants, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 5, « Episode 5 », 29:32

Cette joie sincère, pouvant paraître inquiétante pour les autres personnages et le récepteur, s'explique par le dépassement des limites traditionnellement associées au corps humain. On implante dans les doigts et les yeux de Bethany Bisme-Lyons des composants électroniques qui lui permettent de s'émanciper de l'ordinateur ou du téléphone et de pouvoir accomplir plusieurs tâches en quelques secondes tel un appareil électronique. Bien qu'elle ne soit pas encore immortelle ou invincible, elle est désormais un être hybride, un cyborg. Dans son article « Cyborg, Mutant, Robot, etc », Thierry Hoquet développe les principales caractéristiques de cet être presque humain :

« Cyborg et Organog désignent deux modes de conjugaison de l'organique et de la technique (...). Au contraire, Cyborg suppose un câblage nécessaire et une certaine forme de substitution entre l'organique et le mécanique : il a perdu une partie de son autonomie, il ne peut plus déposer le dispositif technique qui l'augmente ou le complète si bien qu'il est en première ligne lorsqu'il s'agit d'envisager la disparition de l'humain, fut-elle par augmentation ou par diminution. »³²⁷

Bethany Bisme-Lyons ne peut plus se séparer de ces implants, ce qui ne cessera pas, plus tard dans la série, d'inquiéter son entourage (son père se demande par exemple ce qu'il arrivera en cas de panne de courant, et sa tante lui rappelle à plusieurs reprises qu'elle est désormais la propriété du gouvernement en place, qui a financé l'opération). Dans cette partie, ce ne sont cependant pas les nouvelles capacités de la jeune femme qui nous intéressent, mais plutôt la réflexion qui l'a poussée à vouloir effectuer cette opération. Dans le premier épisode, son personnage est renfermé, mal dans sa peau, et n'accepte de communiquer avec sa famille qu'au travers d'un masque diffusant des filtres numériques sur son visage³²⁸ (voir figure 35).

Cette incapacité à communiquer sans l'aide d'un artefact technologique met en exergue un véritable malaise chez l'adolescente, qui se considère emprisonnée dans un corps organique qu'elle n'a pas choisi. Elle porte des vêtements amples et foncés, qui camouflent presque entièrement sa peau, symbole trahissant sans doute pour elle l'organicité de son corps. Reste son visage, qu'elle ne peut recouvrir d'un vêtement, d'où l'utilisation d'un masque numérique.

³²⁷ HOQUET, Thierry, « Cyborg, Mutant, Robot, etc », dans DESPRES & MACHINAL, *Posthumains*, p. 100

³²⁸ Similaires aux filtres extrêmement populaires développés par les applications Snapchat et Instagram.



Figure 35 : Bethany Bisme-Lyons, en pleine conversation avec ses parents, ne pouvant pas se séparer de son filtre, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 1, « Épisode 1 », 14:28

Ce véritable mal-être ressenti par le personnage se discerne également dans les mots employés par l'adolescente pour décrire son corps :

« I said I'm not comfortable with my body. So, I want to get rid of it, this thing... All the arms and legs and every single bit of it. I don't want to be flesh. I'm really sorry, but I'm going to escape this thing, and become digital. (...) [My body would be] recycled. Into the earth. I want to live forever. As information. »³²⁹

Le corps est perçu comme une chose informe représentant un obstacle à son épanouissement et à son humanité. À l'image d'une tumeur, l'enveloppe organique devient une menace à la survie et doit être entièrement détruite. Le personnage de Bethany Bisme-Lyons permet de cristalliser les questions induites par l'évolution technologique, biotechnologique, et numérique. L'innovation constante force à questionner le devenir de l'espèce humaine, et peut conduire à fantasmer de futures augmentations possibles. Il ne s'agit pas là de données fictionnelles puisque Wiener définissait la cybernétique comme une révolution de l'information. Au contraire, elles façonnent la réflexion de la société contemporaine, comme le montre Michel Serres dans *Hominescence*, en s'intéressant aux évolutions du monde animal :

« Distinguerons-nous les vivants projetés, fabriqués de main humaine, transgéniques, brevetés, consommables, disponibles sur le marché, adaptés à nos besoins, inoffensifs et parfois clonés... de ceux d'hier, évoluant dans une nature enfin totalement soumise à la culture ? Diviserons-nous le naturel en deux artificiels : l'un, scientifique et technique, destiné aux industries, alimentaires ou autres, assurant notre survie saine, et l'autre, juridique, appliqué à ce qui reste, pour l'agrément de nos vacances : rats des villes-labo et rats des champs-zoo ? Cette vision de science-fiction paraît à notre horizon, nous en voyons tous les jours quelques jalons, y compris sous l'influence de ceux qui la refusent et cherchent à sauvegarder les espèces, les rendant culturelles par là même. »³³⁰

³²⁹ Bethany Bisme-Lyons, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 1, « Episode 1 », 2019, 26:04 – 26:50

³³⁰ SERRES, Michel, *Hominescence*, p. 119

Years & Years met en scène cette disparition des frontières entre être organique et être technologique, entre naissance et fabrication. Elle va même plus loin en posant la question de la propriété de l'être humain modifié. En effet, c'est l'entreprise pour laquelle Bethany Bismelyons travaille qui a financé l'opération (dans le but d'améliorer ses performances au travail). De ce fait, bien que la partie organique de son corps lui appartienne, il n'en va pas de même pour ses implants, qui sont la propriété de son employeur. Le personnage de Bethany Bismelyons permet de développer l'impact psychologique que peut avoir la prise de conscience des limites posées par l'organicité de l'enveloppe corporelle à une époque où les évolutions technologiques et biotechnologiques sont nombreuses. Elle exemplifie la déception d'une génération qui a pu s'imaginer que la technologie allait transformer le rapport au corps.

La limite ultime du corps est la mort. Il est ici important de mentionner qu'elle ne rythme pas uniquement la vie des personnages organiques mais aussi celles des personnages mécaniques et technologiques. Si la mort est bien souvent perçue dans les récits comme une fin tragique pour les humains, elle semble être un prérequis nécessaire pour espérer faire l'expérience d'une forme de vie véritable pour les êtres artificiels³³¹. Aussi, dans la série *Humans*, si la mort effraie l'espèce humaine, elle obsède également les androïdes, mais pour d'autres raisons. Pour eux, la faiblesse du corps organique, et donc la mort, ne peut être vue séparément de la vie. Ils ont une vision romantique de la fin, qu'ils considèrent comme l'ultime preuve d'une existence reconnue. Comme le dit l'androïde Max dans le sixième épisode de la première saison :

*« If I die, it means I've lived. »*³³²

Le caractère inévitable de la mort terrorise les humains autant qu'il fascine les androïdes. Les êtres artificiels ne peuvent appréhender la mort de la même manière que les humains puisqu'il s'agit pour eux d'un simple stade nécessaire pour comprendre et vivre l'expérience humaine. Ils ont après tout été programmés par le docteur George Millican pour ressembler le plus possible aux humains. L'idée de familiariser les androïdes avec la mort fait d'ailleurs pleinement partie de son programme informatique, comme il l'explique dans le cinquième épisode de la première saison :

*« If you're not worried about dying, you're not really living, you're just existing. »*³³³

Mais les êtres mécaniques ne redoutent la mort comme leurs confrères organiques. Au contraire, ils l'acceptent philosophiquement, ce que bon nombre de personnages humains ne considèrent pas envisageable. Si le concept de mort est programmé dans un être artificiel, cela veut peut-être dire que la mort reste inévitable, quelles que soient les évolutions technologiques et scientifiques. L'humain inculque (et impose) à la machine la nécessité d'une fin car, même s'il a le pouvoir de créer des formes de vie artificielle, la mort reste l'ultime butoir de tout organisme. En écoutant les androïdes donner leur vision de la fin, le récepteur peut donc à la fois tenter de faire évoluer sa propre approche du concept de décès, mais aussi

³³¹ Nous entendons ici les êtres artificiels qui souhaitent soit être considérés comme des êtres humains, soit être intégrés à la société au même rang que l'espèce humaine. C'était par exemple déjà le cas dans les dernières saisons de *Battlestar Galactica*.

³³² Max, *Humans*, Saison 1 – Épisode 6, « Episode 6 »

³³³ Dr. George Millican, *Humans*, Saison 1 – Épisode 5, « Episode 5 »

lire entre les lignes et comprendre qu'il n'y a aucun remède contre la mort, hormis une modification profonde des « codes » qui définissent l'espèce humaine depuis des siècles. Et c'est ainsi, du fait du désir de dépassement des limites de l'être humain, que le motif de la mutation humaine envahit le récit fictionnel, et devient une réponse éventuelle à un désir d'évolution.

A.3. Mutations de l'espèce : désir eugéniste ou conséquence malheureuse

« L'utilisation du clonage en SF est récente, et il entre en résonance avec d'autres thèmes qui permettent d'interroger la notion d'identité personnelle, les problèmes sociétaux liés à la production industrielle de clones, ainsi que les transformations/mutations nécessaires pour adapter les humains aux différents écosystèmes planétaires à explorer et à coloniser. »³³⁴

Si, dans cette citation extraite de son ouvrage *La Science-fiction*, Roger Bozzetto se concentre sur l'idée de clonage, il évoque néanmoins la mutation qui est un point important dans les fictions science-fictionnelles. La mutation peut dans un premier temps servir de justification et d'introduction au *novum*. Elle devient le chaînon qui lie la réalité du récepteur à un univers fictionnel en étant l'étape par laquelle les personnages ont dû passer, volontairement ou non, pour accéder à de nouveaux possibles. Néanmoins, puisque la mutation modifie par définition l'essence même de l'être humain, elle est rarement acceptée et louée. Au contraire, elle est bien souvent symptomatique d'une société divisée, dans laquelle les sujets modifiés, qui tentent de dépasser les limites fixées par la société et leur propre corps, ne peuvent jamais trouver leur place et se mêler au reste de la population, population qui, elle, voit en cette mutation une dérive nécessitant la mise en place d'une ségrégation.

Avant d'étudier l'éventail des mutations développées dans les fictions sérielles du corpus, il nous faut également préciser que, si les personnages ont subi des mutations, ils n'en sont pas pour autant des mutants. Thierry Hoquet théorise l'idée que le mutant ne peut avoir été pensé et qu'il ne peut résulter que d'un incident :

« Mutant désigne un variant naturel, un individu né différent, ou qui se révèle différent à un certain moment de son existence : Mutant peut être accidentel (Spiderman, Hulk), par exemple s'il est le résultat d'une exposition à des radiations, mais il est essentiel à la logique de Mutant qu'aucune intervention humaine ne l'ait produit intentionnellement. Si Mutant est produit par une intention humaine, il verse dans la catégorie que nous appelons Bétail – c'est le cas, par exemple, des OGM. »³³⁵

Le véritable mutant, victime collatérale d'un incident dont le but principal n'était pas de modifier l'être humain, n'est pas la figure la plus présente dans les séries de notre corpus. Elle cède sa place à la figure de Bétail, en raison de la complexité des questions qui l'entoure. Si le

³³⁴ BOZZETTO, Roger, *La Science-fiction*, p. 78

³³⁵ HOQUET, Thierry, « Cyborg, Mutant, Robot, etc » dans DESPRES, Elaine et MACHINAL, Hélène, *Posthumains*, p. 100

mutant force à développer une réflexion sur la cohabitation entre être humain et être modifié accidentellement, le bétail problématise bien souvent les conséquences d'interventions humaines, les questions éthiques, et les évolutions sociétales dystopiques découlant d'une transformation de l'espèce.

Dans *The Expanse*, le mutant et le bétail cohabitent au sein d'un même univers fictionnel. Les Ceinturiens, habitants des planètes extérieures naines et des astéroïdes, appartiennent à la première catégorie. Les transformations corporelles subies par ce peuple ne peuvent être attribuées à une quelconque intervention humaine. Les Ceinturiens passent la plupart de leur temps à bord de vaisseaux spatiaux ou confinés à l'intérieur de stations construites sur des astéroïdes n'assurant pas des conditions de survie viables pour l'espèce humaine. L'absence de gravité dans ces environnements ne permet plus d'assurer un développement normal³³⁶ du corps humain. Aussi, si l'évolution corporelle reste subtile, elle est assez évidente et permet de différencier clairement les habitants des planètes naines des habitants des planètes intérieures (voir figure 36).

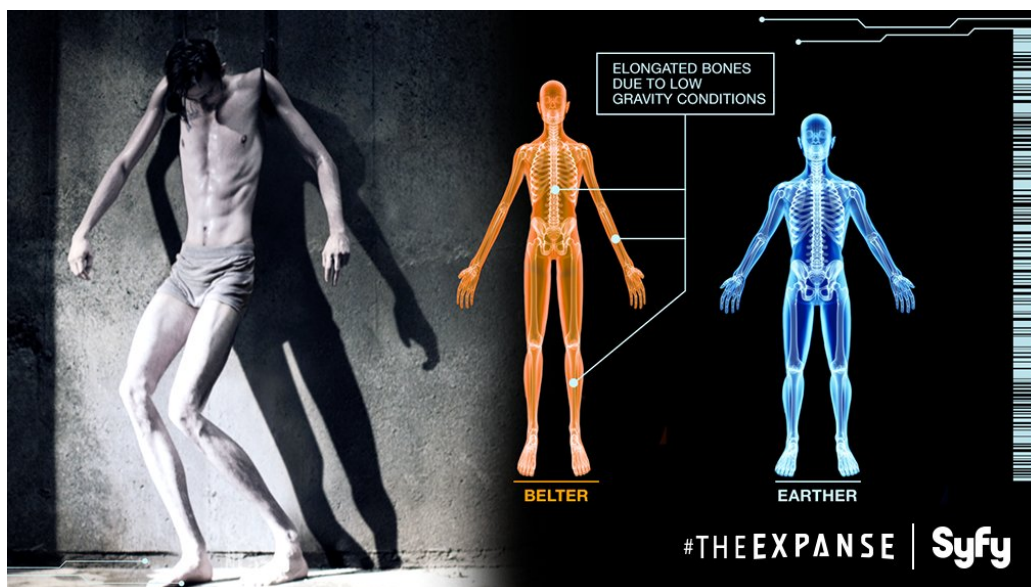


Figure 36 : Comparaison schématisée entre le corps d'un Ceinturien (à gauche) et le corps d'un habitant de la planète Terre (à droite).

La mutation du corps des Ceinturiens ne s'est pas faite en un jour, et elle est le résultat de plus d'un siècle de privation de gravité terrienne. Plus qu'une simple évolution corporelle, la mutation revêt ici une dimension symbolique dans le sens où elle rend impossible tout retour en arrière pour les Ceinturiens. Leur nouvelle enveloppe corporelle ne leur permet plus de se rendre sur Terre ou sur Mars, et ils se retrouvent condamnés à vivre dans l'espace. Puisqu'ils sont dans l'espace, ils n'ont pas d'accès libre et facile aux ressources nécessaires à leur survie et sont dépendants de la coopération avec les autres planètes. Les *Belters*, qui ont accepté les contraintes causées par la vie dans l'espace et les transformations qu'elle a engendrée dans l'espoir d'obtenir une certaine autonomie et une reconnaissance de la part des Terriens, se

³³⁶ Nous entendons ici par « normal » la norme établie par les habitants de la Terre dans l'univers fictionnel de la série, le Terrien étant considéré comme l'être dans sa forme la plus humaine, puisque forme originelle.

retrouvent finalement affaiblis et contraints à servir les puissances au pouvoir pour assurer leur survie.

Si les Ceinturiens peuvent être définis comme des mutants descendants de l'espèce humaine, il existe dans l'univers fictionnel de la série une autre forme de mutation plus complexe. L'intrigue macroscopique de la série se construit autour de la découverte sur la planète Phoebe d'une protomolécule d'origine extraterrestre. Cette entité inconnue contamine l'enveloppe organique de l'être humain. Lorsque l'hôte de la protomolécule meurt, cette dernière réassemble les différentes parties du corps humain pour continuer d'exister et pouvoir se déplacer, se renforcer, ou contaminer d'autres êtres humains. De prime abord donc, les victimes de la molécule extraterrestre pourraient être considérées comme des mutants. La mise en contact est souvent accidentelle. Cependant, l'arc narratif de la deuxième saison révèle au spectateur que Jules-Pierre Mao, directeur de l'entreprise Protogen, teste la protomolécule sur des enfants dont le système immunitaire est déficient pour créer un hybride humain (voir figure 37).



Figure 37 : Évolution schématisée des enfants en hybride humain/protomolécule, présents dans la deuxième saison de *The Expanse*.

Si le Ceinturien est, selon la classification de Thierry Hoquet, un mutant, l'hybride³³⁷ s'inscrit lui dans la catégorie « bétail » pour plusieurs raisons, la première étant bien évidemment l'intervention humaine dans le processus de mutation. Les raisons de cette intervention, bien souvent économiques et financières, sont également à prendre en compte. L'hybride bétail n'est pas seulement créé pour des raisons scientifiques mais surtout pour des raisons économiques. Il s'agit de tirer profit de cette nouvelle création qui, par définition, ne possède que le statut de propriété, et d'écraser toute concurrence en offrant une marchandise

³³⁷ Nous appellerons la créature mi humaine mi moléculaire « hybride » par soucis de clarté.

inédite³³⁸. Néanmoins, dans *The Expanse*, l'hybride ne peut être que temporairement classifié dans la catégorie bétail. S'il appartient à cette catégorie au moment de sa découverte par le spectateur, il glisse rapidement vers la figure du zombie, dont « l'objet est la puissance proliférante de la vie »³³⁹. Tel le monstre de Victor Frankenstein, l'hybride dont l'existence même est due à un homme, échappe au contrôle de son maître pour terroriser les populations et se reproduire :

« Les fictions de Zombie ne se restreignent pas à la question des morts-vivants. À travers la figure du cadavre qui reprend vie, qui manifeste un mouvement autonome et des besoins, elles mettent en scène la manière dont la puissance de la vie se manifeste spontanément. En général, nous n'y sommes pour rien dans la prolifération de Zombie, mais il arrive qu'il soit notre créature. En particulier, la fiction de Bétail, on l'a dit, peut devenir fiction de Zombie lorsque le savant (fou ?) se retrouve face à l'ensauvagement de la vie, où l'outil organique quitte le laboratoire pour envahir le monde extérieur. »³⁴⁰

Si le mutant Ceinturien provoque l'indifférence ou tout au plus le dégoût des Terriens et des Martiens de *The Expanse*, l'hybride provoque quant à lui la peur et l'angoisse. C'est l'idée même de prolifération qui rend la figure du zombie si menaçante pour l'espèce humaine car elle est, dans la série, sans limite. Elle ne contamine et ne tue pas seulement l'être humain, mais déconstruit les caractéristiques physiques de l'espèce (donc son corps) pour développer pleinement ses capacités. Aussi, si le Ceinturien garde une forme humanoïde, il n'en est rien pour la protomolécule. À un stade avancé, les êtres hybrides fusionnent pour créer de la matière extraterrestre, dont la forme abstraite retire toute humanité à l'entité (voir figure 38).



Figure 38 : Mutation avancée de la protomolécule regroupant des centaines de corps humains reconstruits, *The Expanse*, Saison 2 – Épisode 5, « Home », 28:58

³³⁸ « Bétail désigne au contraire une forme d'outil organique artificiel : il porte la marque des finalités humaines, de même que le bétail classique est le produit d'une longue histoire de sélection artificielle pour différentes fonctions. (...) 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 (...). », HOQUET, Thierry, « Cyborg, Mutant, Robot, etc » dans DESPRES, Elaine, et MACHINAL, Hélène, *Posthumains*, pp. 100-101

³³⁹ HOQUET, Thierry, « Cyborg, Mutant, Robot, etc. », p. 101

³⁴⁰ HOQUET, Thierry, « Cyborg, Mutant, Robot, etc », p. 107

En privant l'espèce de sa forme humanoïde, la protomolécule prive l'individu de son identité. La mutation est anonyme et massive, et l'unicité de la personne est effacée de l'équation. La protomolécule ne déconstruit pas seulement les caractéristiques physiques de l'être humain mais également son individualité. En cela, elle représente une menace et rend impossible toute cohabitation entre être humain et hybride. Cet anonymat et cette absence d'individualité dans la représentation de la mutation est d'ailleurs courante dans la fiction, comme l'expliquent Jean-François Chassay et Héléne Machinal dans l'avant-propos de *Mutations 1 : Corps posthumains* :

« Le corps individuel mutant est par ailleurs rarement représenté au singulier, même si la mutation peut rester individuelle. Mutation est souvent synonyme d'évolution au sens où l'espèce peut soit être amenée à se positionner par rapport à cet élément nouveau incarnant une différence, voire une altérité, que cristallise le corps mutant, soit être directement concernée par ladite mutation si cette dernière s'étend à l'espèce humaine. »³⁴¹

Reste la question de la représentation à l'écran d'une humanité modifiée, sans forme particulière ni moyen de communication compréhensible pour le récepteur. Si l'utilisation de particules bleues et de masses filaires fluorescences souligne à quel point la protomolécule est invasive, il fallait néanmoins trouver un moyen pour permettre aux personnages humains de communiquer avec la substance extra-terrestre de manière compréhensible pour le spectateur. Aussi, sous couvert de démontrer l'intelligence et l'adaptabilité de cette dernière, la série introduit ce que nous pourrions appeler une ré-humanisation de la mutation qui passe à nouveau par l'enveloppe corporelle. Après avoir mis en scène la déconstruction corporelle et psychologique de l'être humain par l'agent infectieux, la série développe l'idée que la protomolécule adopte une nouvelle fois une forme humanoïde pour communiquer avec les humains (voir figure 39).



Figure 39 : Le personnage de Miller en pleine discussion avec la protomolécule, *The Expanse*, Saison 2 – Épisode 5, « Home », 37:14

³⁴¹ CHASSAY, Jean-François, et MACHINAL, Héléne, *Mutations 1 : Corps Posthumains*, p. 8

Dans cette scène, elle adopte la forme de Julie Mao, première infectée connue, pour communiquer avec Miller, dont les sentiments pour la jeune femme décédée sont connus de tous. En adoptant cette apparence, la protomolécule ne provoque pas seulement un retour physique de l'individualité mais aussi et surtout un retour psychologique. Miller parvient à isoler l'esprit de Julie Mao dans la masse sans forme et, en raison de son statut originel (puisque'elle est la première infectée, elle commande, d'une certaine façon, la protomolécule), parvient à la convaincre de ne pas détruire la Terre.

Peu importe l'ampleur de la mutation et les dangers qu'elle représente dans les séries de notre corpus, le retour de la dimension individuelle et la persistance de la trace de l'humain agissent comme des remparts contre la destruction de l'espèce. La mutation organique est néfaste pour l'enveloppe corporelle mais l'esprit, qui paraît être le plus fort, survit toujours pour conserver une part d'humanité. L'évolution organique montre donc constamment la faiblesse du corps, de l'enveloppe, mais renforce par la même occasion l'importance de l'esprit. Si l'enveloppe évolue, l'individu reste le même tant que sa psyché reste intacte. L'esprit s'adapte et survit en territoires inconnus et permet alors de croire en l'impossibilité de la disparition complète de l'espèce humaine.

Cette idée que l'espèce humaine ne peut en aucun cas complètement disparaître n'est cependant pas seulement étudiée au prisme de la mutation organique. La troisième révolution industrielle et les révolutions scientifiques et technologiques ont également entraîné une nuée de questions sur la persistance de l'humain face aux nouvelles technologies.

B. Évolutions technologiques, évolutions humaines

S'il existe un point commun entre une mutation organique et une hybridation technologique de l'être humain, il s'agit probablement de la volonté humaine de dépasser la mort pour devenir des êtres sur lesquels le temps n'aurait pas d'effet. Avec la désacralisation de l'organique et la mécanisation de l'enveloppe, s'ouvre la perspective d'un corps dont la principale qualité serait l'adaptabilité. Dans une société constamment en mouvement, où les innovations sont quotidiennes, le cyborg, être à la fois organique et mécanique, devient la solution rêvée, comme le souligne Scott Bukatman dans *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction* :

« The body must become a cyborg to retain its presence in the world, resituated in technological space and refigured in technological terms. Whether this represents a continuation, a sacrifice, a transcendence, or a surrender of « the subject » is not certain. »³⁴²

Bukatman met ici en lumière la tension permanente que l'on retrouve dans les fictions développant la possibilité d'une évolution technologique de l'espèce humaine, une tension entre un désir d'adaptabilité et d'amélioration et la crainte d'une perte d'humanité en raison de modifications trop importantes pour permettre un quelconque retour, à l'état

³⁴² BUKATMAN, Scott, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, p. 247.

originel. Bien souvent, dans la fiction, le cyborg emblématique est un être tellement modifié qu'il ne peut plus réellement appartenir à l'espèce humaine, les exemples les plus connus étant Doctor Strangelove dans *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*³⁴³, Alexander Murphy dans *Robocop*³⁴⁴, ou plus récemment le soldat de l'hiver apparu dans *Captain America: The Winter Soldier*³⁴⁵. Néanmoins, le cyborg emblématique dont les parties technologiques et mécaniques sont rendues visibles pour inspirer la peur ou le respect se fait de plus en plus rare dans les fictions, et plus particulièrement dans les séries science-fictionnelles.

B.1. Cyborg en voie de disparition ?

Le Cyborg se différencie de l'Organog par son incapacité à se débarrasser des dispositifs technologiques dont il est équipé. Nous pouvons trouver, dans les personnages que nous avons précédemment mentionnés, deux exemples permettant de clarifier cette différence. Dans *The Expanse*, Bobbie Draper est souvent équipée d'une armure spéciale qui la rend invisible au combat (voir figure 40). Cette enveloppe mécanique agit à la fois comme un bouclier protégeant le corps du personnage, mais aussi comme un outil améliorant les capacités humaines.



Figure 40 : Bobbie Draper dans son armure de combat.

Son armure n'est cependant qu'un outil, un artefact dont elle peut se défaire à la fin de la journée. Une fois retirée, elle ne permet plus au personnage de bénéficier de ces avantages et Bobbie Draper redevient une humaine parmi tant d'autres. Ce n'est pas le cas de Bethany Bismé-Lyons dans la série *Years & Years*. Suite à son opération, elle est désormais équipée de puces intracrâniennes et de récepteurs numériques sur les doigts, pour ne faire qu'un avec son ordinateur et le réseau. Il lui est impossible de se débarrasser toute seule de cette

³⁴³ *Doctor Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love The Bomb*, Stanley Kubrick, Columbia Pictures, 1964

³⁴⁴ *Robocop*, Paul Verhoeven, Orion Pictures, 1987

³⁴⁵ *Captain America: The Winter Soldier*, Anthony & Joe Russo, Marvel Studios, 2014

technologie. Elle ne peut d'ailleurs pas redevenir entièrement humaine aux yeux de sa famille, en témoigne l'inquiétude exprimée par son père à son réveil :

« STEPHEN: *I can't help thinking... Don't laugh. But with all these powercuts... what would happen to you?*

BETHANY: *Nothing. What happens to you in a powercut?* »³⁴⁶

Cette question, qui provoque l'hilarité de Bethany Bisme-Lyons, montre néanmoins le changement de statut du personnage, désormais plus proche de la machine que de l'être humain.

Les modifications technologiques du personnage restent cependant subtiles et ne modifient pas réellement l'apparence générale de Bethany Bisme-Lyons. Elle est l'exemple même du cyborg contemporain. Si les premiers cyborgs étaient équipés de prothèses robotiques visibles et trahissant irrémédiablement le mélange entre organique et mécanique, le cyborg contemporain rejette cette apparence au profit de modifications presque imperceptibles à l'œil nu. La première raison de ce nouveau visuel épuré se trouve sans doute dans les évolutions technologiques qui ont et continuent de façonner notre société. Les écrans d'ordinateur et de télévision ne sont plus des cubes imposants et lourds mais des rectangles élégants de plus en plus fins. La technologie s'est libérée du carcan filaire pour devenir portable et les smartphones se glissent désormais dans une poche.

Il semble donc normal que la figure fictionnelle du cyborg suive la même évolution dans les séries contemporaines. Tout se transmet désormais par onde et l'utilisation d'un fil ou d'un câble renvoie irrémédiablement à l'imaginaire d'une technologie datée et dépassée. Dans la série *Humans*, un personnage peut être qualifié de cyborg, et représente le lien entre être humain et *synths*. Leo Elster, fils du créateur des êtres robotiques qui peuplent le récit sériel, est le seul représentant de son espèce, mi-humain mi-synth. À la suite d'un accident survenu lorsqu'il avait 13 ans, le garçon et sa mère trouvent la mort, noyés. Sauvé par l'androïde Mia, le corps de Leo Elster est envoyé à son père qui le ramènera à la vie en fusionnant la technologie des *synths* à son enveloppe organique.

Leo Elster est le seul personnage de notre corpus dont le corps organique est à ce point modifié par la technologie. Son apparence extérieure reste humaine, mais dès lors qu'il se blesse, l'intérieur mécanique et câblé de son corps est révélé au spectateur (voir figure 41). Il lui faut d'ailleurs se réparer à plusieurs reprises, à l'aide de plusieurs artefacts technologiques câblés. Cette dépendance à la technologie le rend faible et sa double identité organique/technologique devient une contrainte. Il ne peut profiter ni de la liberté des êtres humains ni de l'insouciance des *synths* en raison de sa fragilité. Il peut à la fois abîmer ses organes ou ses dispositifs technologiques et chaque blessure devient une source d'angoisse pour le personnage. Leo Elster est un personnage aux antipodes des cyborgs invincibles couramment rencontrés dans les fictions science-fictionnelles. Il n'est pas doté d'une force surhumaine comme le sont les cyborgs dont les modifications technologiques sont visibles, à

³⁴⁶ Stephen Lyons & Bethany Bisme-Lyons, *Years and Years*, Saison 1 – Épisode 5, « Episode 5 », 27:23 – 27:45

l'image du soldat de l'hiver, mais il ne peut pas non plus, pour sa survie, se passer d'objets technologiques comme Bethany Bismé-Lyons dans *Years & Years*. Ses parties mécaniques relèvent d'une technologie efficace mais dépassée, dans une société où toute innovation est désormais microscopique voire invisible, et non filaire.



Figure 41 : Max tente de réparer Léo en connectant son câblage interne à une batterie externe, *Humans*, Saison 1 – Épisode 5, « Episode 5 », 27:28

La faiblesse ressentie par Elster en raison de l'obsolescence de la technologie qui le compose souligne peut-être l'inadaptabilité de la figure du cyborg telle qu'elle est d'abord apparue dans l'imaginaire collectif. Les cyborgs dont l'esthétique se construit sur les codes du *steampunk* (l'un des exemples les plus récents est sans doute le personnage de l'Imperator Furiosa dans *Mad Max: Fury Road*³⁴⁷) et dont les prothèses sont visibles trouvent plus facilement leur place dans des mondes dévastés, dans des univers post-apocalyptiques où la survie prévaut. Dans les univers fictionnels des séries de notre corpus, la société ne s'est pas encore effondrée. Sa survie est menacée, certes, mais les codes en vigueur dans la société du récepteur sont plus ou moins retranscrits dans la fiction.

Les dispositifs permettant la transformation d'un être humain en cyborg ne sont plus aussi imposants, et l'apparence d'un cyborg contemporain ne diffère pas nécessairement de celle d'un être dont l'enveloppe organique reste inchangée. L'œil mécanique disparaît au profit d'une lentille de contact. Le bras métallique et câblé n'a plus lieu d'être puisqu'il est remplacé par une puce implantée sous la peau, permettant d'obtenir les mêmes résultats. Si l'implant est désormais privilégié pour des raisons esthétiques, son invisibilité soulève également une autre problématique : celle de l'invasion de la technologie dans la vie humaine et dans la société.

³⁴⁷ *Mad Max: Fury Road*, George Miller, Kennedy Miller Productions & Village Roadshow, 2015

B.2. L'implant exotique et cognitif

Dans son livre *Technophobia!*, Daniel Dinello démontre à quel point il est aujourd'hui complexe d'identifier ce qu'est réellement un corps organique non modifié :

« *We are immersed in a cyborg society that includes not only the Terminator and Robocop but anyone with an electronic heart pacemaker or an artificial joint. Implanted corneal lenses, synthetic skin, and other technological innovations blur the definition of a natural body.* »³⁴⁸

Si la frontière entre être naturel et être modifié semblait claire lorsque Robocop servait de référence pour la figure du cyborg, ce n'est plus le cas aujourd'hui. Le cyborg ne sort pas du lot, il ne s'identifie pas au premier coup d'œil. Les modifications corporelles sont nombreuses et connues du récepteur, notamment au niveau médical. Tout artifice permettant d'améliorer le confort de vie d'un malade ou d'une victime d'un accident est accepté et ne représente pas réellement un obstacle à l'identification de l'être comme appartenant à l'espèce humaine³⁴⁹. La fiction reprend l'implant ou la prothèse, mais lui offre une nouvelle fonction. Il ne s'agit plus seulement de réparer un corps abîmé ou de remplacer une partie manquante, mais plutôt de dépasser les limites posées par l'organicité de l'enveloppe corporelle et d'élargir le champ des possibles. Grâce à ces modifications, l'apparence de l'être n'est pas modifiée mais ses capacités sont améliorées. Il cumule les avantages de l'organicité et de la technologie en conservant une certaine humanité (humanité qui est définie par son corps) et une capacité machinique à interagir avec des objets technologiques et à étudier des données.

Le passage d'être humain à cyborg est lui aussi retravaillé. Plus précis, moins invasif, il n'engage plus aucune souffrance. Nous pouvons prendre en exemple l'épisode « Arkangel » de l'anthologie *Black Mirror*. Dans cet épisode, une mère célibataire fait équiper sa fille d'un implant de surveillance de pointe (voir figure 42).



Figure 42 : La mise en place de l'implant consiste en une simple injection indolore au niveau de la tempe, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 2, « Arkangel », 6:40

³⁴⁸ DINELLO, Daniel, *Technophobia!*, p. 115

³⁴⁹ Nous pourrions aussi avancer le fait que les êtres humains équipés de prothèses ne peuvent pas réellement prétendre au statut de cyborg puisqu'ils peuvent les retirer. En suivant cette logique, ils appartiendraient donc plutôt à la catégorie des organogs.

L'implant est injecté au niveau de la tempe pendant que Sara Sambrell, la petite fille, regarde un dessin animé. Après cette intervention, l'enfant n'appartient plus réellement à l'espèce humaine mais bascule dans la catégorie cyborg. Son apparence reste inchangée et elle se fond ainsi dans la masse, mais sa constitution n'est plus la même. « Arkangel » propose d'ailleurs une réflexion plus poussée sur l'invasion de la technologie dans la société en ne présentant pas comme dangereux l'implant en lui-même mais plutôt l'utilisation que l'on en fait. Après l'implantation, Sara Sambrell reste (en apparence) la même personne. L'implant ne bouleverse pas son existence et ne menace en aucun cas la survie de son corps organique. En revanche, son corps est désormais relié à une tablette numérique qui permet à sa mère, Marie Sambrell, de surveiller ses moindres faits et gestes. La tablette retransmet les images vues par l'enfant et l'écran devient un miroir du regard humain de la petite fille, et renvoie en abyme au regard du spectateur, permettant la construction de la dimension réflexive (voir figure 43).



Figure 43 : La tablette liée à l'implant, retransmettant les images vues par les yeux de Sara Sambrell, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 2, « Arkangel », 7:55

L'arc narratif de l'épisode se construit autour de la surutilisation de cette tablette par le personnage de Marie Sambrell pour surveiller sa fille devenue adolescente. L'écran lui permet de s'immiscer dans sa vie intime. Cette innovation technologique dans *Arkangel* reprend le motif de la surveillance Orwellienne à laquelle on ne peut échapper, et le développe pour le pousser encore plus loin. L'être implanté ne peut échapper à la surveillance constante car c'est par ses propres yeux, son propre regard, que les images sont retransmises. L'implant fonctionne sur le mode du panoptique, il est invisible et la surveillance l'est également, puisque Sara Sambrell ne sait jamais quand sa mère regarde la tablette.

L'épisode « Arkangel » force également à repenser la classification et l'intégration des êtres presque humains dans les sociétés fictionnelles dans lesquelles ils évoluent. Si l'implant présent dans le corps de la petite fille la fait basculer dans la catégorie cyborg (puisqu'il lui est impossible de retirer l'artefact), le lien entre implant et tablette numérique impliquerait peut-être une classification dans la catégorie organog car c'est uniquement lorsque la tablette est allumée et qu'un être humain se trouve derrière l'écran à regarder les images que le personnage de Sara Sambrell peut être considéré comme un cyborg. L'épisode démontre d'ailleurs l'inutilité de la technologie implantée sans le lien physique représenté par l'écran portable. Marie Sambrell arrête de surveiller sa fille, pendant plusieurs années, et rien ne se passe. L'implant est endormi dans la boîte crânienne de la jeune fille et n'impacte pas sa vie

d'enfant et de pré-adolescente. Ce n'est qu'une fois que sa mère, soucieuse de la vie que mène sa fille devenue adolescente, récupère la tablette dans le grenier familial, que la machinisation de Sara Sambrell refait surface. Aussi, l'implant technologique ne doit pas être seulement vu comme un moyen permettant une transformation invisible de l'être humain, mais également comme un outil rendant plus complexe la classification des êtres modifiés. La technologie implantée ne modifie pas nécessairement les capacités humaines et n'engendre pas de conséquences rendant l'être modifié incapable de s'intégrer dans la société. Il ne s'agirait plus de différencier les fonctions respectives des êtres presque humains, mais plutôt d'établir une échelle de modification qui permettrait d'évaluer à quel point l'être modifié s'éloigne d'une définition de l'humain qui passe par son aspect organique.

Un aspect de l'être artificiel reste cependant inchangé : sa difficulté à accepter les modifications entraînées par la fusion entre la technologie et l'organique. Comme si sa partie humaine tentait irrémédiablement d'expulser l'artefact technologique pour maintenir son intégrité, le cyborg dans les fictions de notre corpus, finit toujours par révéler un trouble mental. L'anthologie *Black Mirror* propose d'ailleurs une déclinaison d'implants technologiques et de conséquences tragiques sur la vie (ou la survie) des hôtes, et ce dès la première saison. « The Entire History of You » propose au récepteur de découvrir une société dans laquelle une partie de la population a accès à une nouvelle technologie qui, une fois implantée, permet d'enregistrer tout ce qu'un individu peut voir et entendre pour le visionner à nouveau ensuite, grâce à une puce implantée derrière l'oreille. Le cerveau est transformé en disque dur gardant en mémoire chaque détail, et cette surcharge d'informations devient ingérable pour l'être modifié, qui finit par arracher la puce dans une tentative désespérée pour oublier l'adultère de sa femme.

Dans la troisième saison, l'épisode « Men Against Fire » propose une autre dérive associée à la technologie. Si « Arkangel » se concentre sur la surveillance et « The Entire History of You » sur le stockage de donnée, l'intrigue de « Men Against Fire » développe l'idée d'une utilisation de l'implant technologique pour altérer la réalité. Les militaires équipés de cet implant sont chargés d'éliminer les *roaches*, des êtres humains dont l'aspect extérieur est radicalement différent en raison d'une maladie. Un incident dans le fonctionnement de l'implant du personnage principal va lui révéler que les *roaches* ne sont que des êtres humains victimes d'un génocide justifié par une volonté eugéniste de purifier l'espèce humaine. Le personnage de Stripe Koinange, hanté par cette révélation, devient inapte au combat. Le refus d'accepter la réalité non modifiée par l'implant neuronal le plonge dans un stress post-traumatique, qui sera résolu à la fin de l'épisode lorsque son implant sera changé. Tel un formatage informatique, Stripe Koinange est « rebooté » puis réintégré dans les rangs militaires.

Les implants de « The Entire History of You » et de « Men Against Fire » ont d'ailleurs pour similitude de permettre de revoir sans modération les images enregistrées, comme le rappelle David Roche 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-) » :

« Dans “*The Entire History of You*” et “*Men Against Fire*”, les sujets dotés d’implants sont donc des “revoyants”, comme le souligne Sébastien Lefait³⁵⁰. Permettre au sujet d’être le spectateur de sa vie, c’est in fine lui permettre de l’analyser, et donc d’être le critique de l’histoire audiovisuelle de sa vie. »³⁵¹

Une dernière dérive possible liée à l’hybridation de la technologie et de l’organique est développée dans l’épisode « Black Museum ». Le récepteur découvre l’histoire du docteur Peter Dawson, dont l’implant technologique une nouvelle fois situé derrière l’oreille lui permet de ressentir la douleur de ses patients pour mieux les traiter. À force d’utilisation, l’implant va créer chez le docteur Dawson une dépendance à la sensation de douleur, dépendance qui finira par engendrer de l’automutilation, un meurtre et un internement forcé en hôpital psychiatrique. Chacun des exemples précédemment mentionnés montre au récepteur une fin tragique, traduisant l’impossibilité pour l’espèce humaine de s’hybrider avec la technologie. L’implant, invisible à l’œil nu, ne modifie pas l’apparence de l’espèce, mais lutte constamment avec le cerveau humain pour prendre le contrôle et commander les actions de son hôte. Cette lutte permanente entraîne l’aliénation de l’être humain modifié qui sombre irrémédiablement dans la folie.

Les séries de notre corpus mettent en exergue le paradoxe d’une invisibilité de la modification engendrée par l’implant et ses conséquences dramatiques sur l’espèce. L’implant peut être microscopique, mais l’impact psychologique qu’il provoque finit par détruire l’hôte, qui souhaite soit retrouver le contrôle total de son corps pour redevenir pleinement humain, soit accepter la modification technologique et abandonner toute humanité. Il n’y a jamais d’entre deux. Les exemples précédemment mentionnés ont pour point commun la manière dont les personnages franchissent le point de non-retour. Chacun des personnages est confronté à son image, à son propre reflet soit grâce à un miroir, soit par l’intermédiaire d’un écran numérique (voir figure 44).

³⁵⁰ LEFAIT, Sébastien, « “It’s not a technological problem we have, it’s a human one” : *Black Mirror*, ou la dystopie intégrée », *Otrante*, n°42, 2017, pp. 127-144.

³⁵¹ 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* [Online], 14 | 2018, URL: <http://journals.openedition.org/tvseries/3094> (05/04/21)

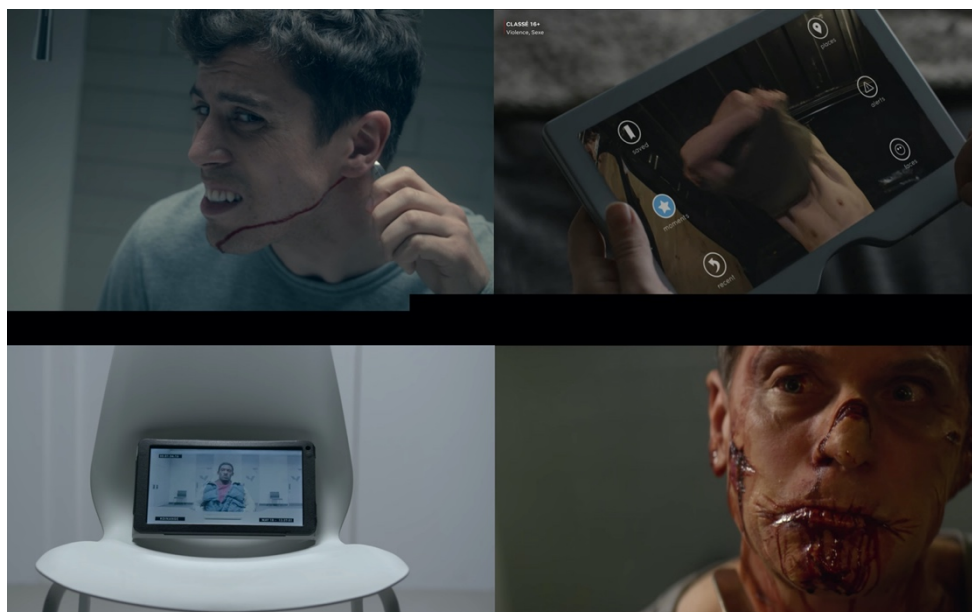


Figure 44 : Chacune des scènes représentant le basculement d'un personnage du côté humain ou machine et la fin de la cohabitation technologique / organique, dans l'ordre : "The Entire History of You" (Black Mirror, Saison 1 - Épisode 3, 47:15), "Arkangel" (Black Mirror, Saison 4 – Épisode 2, 29:26), "Men Against Fire" (Black Mirror, Saison 3 – Épisode 5, 52:39), et "Black Museum" (Black Mirror, Saison 4 – Épisode 6, 22:23)

C'est lorsque le personnage est confronté à son propre reflet ou à ses actions passées qu'il réalise l'ampleur de l'altération qu'il a subi. Qu'elles montrent des personnages qui sombrent dans la folie ou qui tentent de redevenir pleinement humain, les scènes basculent dans le viscéral et deviennent sanglantes. La vision du sang a deux utilités : pour les personnages souhaitant se débarrasser de toute modification technologique, cela leur permet de réaffirmer leur identité humaine et organique : ce sont des êtres de chair. Le sang devient le symbole prouvant qu'il n'est pas trop tard et que le cyborg peut encore faire machine arrière. Pour ces personnages, le sang reste néanmoins associé à la douleur et si l'expérience ne paraît pas plaisante, elle est réconfortante. Pour ceux qui souhaitent quant à eux abandonner toute humanité pour obéir pleinement à la machine, la vue du sang ne provoque aucune réaction, si ce n'est l'euphorie. Le sang symbolise à nouveau leur humanité, mais l'appréhension de cette symbolique est différente. L'humanité du cyborg devenu fou³⁵² quitte peu à peu l'enveloppe organique, comme pour laisser place à la technologie.

Les récits de notre corpus ne s'intéressent cependant pas seulement à l'hybridation des humains. Ils proposent aussi une confrontation entre l'espèce humaine non hybridée et une altérité entièrement technologique. Il ne s'agit plus, dans ce cas, d'envisager un devenir de l'espèce, mais d'accepter l'existence d'une entité nouvelle : l'androïde.

³⁵² La folie cyborgienne, pour reprendre les termes de Donna Haraway.

B.3. L'androïde

La réflexion construite autour de l'être complètement artificiel qu'est l'androïde est différente de celle proposée par le cyborg. Les questionnements ne visent pas nécessairement à développer une quelconque hybridation organique/technologique³⁵³, mais plutôt une cohabitation des espèces dans une société bien souvent déjà en proie à de nombreuses inquiétudes. L'androïde partage néanmoins avec le cyborg la caractéristique d'une espèce plus performante qui finirait indéniablement par être préjudiciable à l'être humain, comme l'explique Daniel Dinello :

« *The science-fiction clone – like the robot, android, and cyborg – embodies our fears of technological replication and reflects anxiety about the ephemeral nature of human identity and the evil twin or mysterious doppelgänger.* »³⁵⁴

Le motif du double ici mentionné est central dans les fictions mettant en scène une cohabitation entre l'humain et l'androïde. Il renvoie à la dichotomie identité versus altérité. L'origine de cette crainte humaine d'être surpassée et remplacée par un être technologique n'est pourtant pas, au début, liée aux capacités de l'androïde. Dans chacune des séries de notre corpus, c'est l'apparence physique de la machine qui est le point de départ d'un rejet complet de l'androïde. Dans *Black Mirror*, *Westworld*, *Dark Matter*, *Almost Human*, ou encore *Humans*, la machine revêt une apparence humaine. Les circuits, les fils, les disques durs sont recouverts d'une peau synthétique et de poils artificiels pour faciliter l'intégration dans la société et ne pas rebuter les citoyens les plus technophobes. C'est pourtant cette même apparence qui entretient la crainte de la machine et l'assimilation de l'androïde à un jumeau maléfique (ou au doppelgänger)³⁵⁵ prêt à remplacer son créateur. La similarité des enveloppes entre les deux espèces est l'un des piliers sur lequel l'humain se repose pour rejeter l'être artificiel, comme le rappelle Gaïd Girard³⁵⁶ dans son article « Les Enfances de l'homme artificiel » :

³⁵³ Même s'ils peuvent parfois inclure une telle réflexion, notamment par une sexualité naissante entre humain et androïde.

³⁵⁴ DINELLO, Daniel, *Technophobia*, p. 212

³⁵⁵ De ce point de vue, l'androïde se rapproche du clone comme le rappelle Jean Baudrillard : « Plus de sujet non plus, puisque la réduplication identitaire met fin à sa division. Le stade du miroir est aboli dans le clonage, ou plutôt il est comme parodié d'une façon monstrueuse. Le clonage ne retient rien non plus, et pour la même raison, du rêve immémorial et narcissique de projection du sujet dans son alter ego idéal, car cette projection passe encore par une image : celle, dans le miroir, où le sujet s'aliène pour se retrouver, ou celle, séductrice et mortelle où le sujet se voit pour y mourir. Rien de tout cela dans le clonage. Plus de médium, plus d'image – pas plus qu'un objet industriel n'est le miroir de celui, identique, qui lui succède dans la série. » (BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, (Paris, Galilée, 1981), p. 149)

³⁵⁶ Voir également GIRARD, Gaïd, « Dans la "vallée de l'étrange" (Mori): des robots et des hommes dans quelques films de SF américains des années 70 (THX 3811, Westworld, Futureworld) ». Dans le cadre de *D'un imaginaire, l'autre: la machine dans tous ses états*. Colloque organisé par Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire/ Cecille, le Centre d'Études en Civilisations, Langues et Lettres Étrangères de l'Université de de Lille. Montréal, Université du Québec à Montréal, 14 octobre 2016. Document audio. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <<http://oic.uqam.ca/fr/communications/dans-la-vallee-de-letrange-mori-des-robots-et-des-hommes-dans-quelques-films-de-sf>>. (06/05/21)

« La figure du savant qui crée un homme artificiel, un androïde, a été abondamment étudiée. Elle s'inscrit dans des récits souvent dystopiques où l'artefact créé, toujours plus puissant, rapide, résistant, éventuellement plus beau que l'homme (ou la femme), menace de détruire les hommes et/ou son créateur. »³⁵⁷

L'apparence humanoïde des androïdes doit cependant être également analysée comme le résultat de l'incapacité pour l'être humain à voir le monde autrement que par une vision anthropocentrée. L'humain est au centre de tout et il injecte une vision prométhéenne dans la création d'un être artificiel qui ne peut que lui ressembler. En cela, avant même d'avoir pu démontrer une quelconque capacité cognitive, l'androïde se transforme peut-être en témoin d'un besoin humain de croire que l'espèce ne s'éteindra jamais. Si l'être humain vient à disparaître, il restera l'androïde qui portera en lui les caractéristiques de ces créateurs autrefois aux commandes.

Les similitudes de l'androïde avec l'être humain dans les séries de notre corpus imposent aux créateurs de rappeler plus ou moins subtilement au récepteur que deux espèces différentes cohabitent à l'écran. Cet aspect peut avoir une fonction réflexive visant à minimiser une pensée technophobe en induisant qu'en dépit de tous leurs efforts, les androïdes ne remplaceront jamais l'espèce humaine, mais il peut aussi s'agir d'un simple balisage permettant une lecture plus aisée pour le spectateur. Le moyen le plus évident est sans doute de contrebalancer l'apparence humanoïde par une programmation qui relève plus de l'assistant vocal que de l'être humain. Dès lors que l'androïde s'exprime, il n'y a plus de doutes possibles quant à l'origine technologique de l'être. C'est par exemple le cas de l'androïde dans la série *Dark Matter*. Outre le fait qu'elle n'a pas de prénom et se fait appeler « android » par les membres de l'équipage, son comportement (actes et paroles) manque de fluidité, il est marqué par une dimension mécanique, et son absence d'empathie (que l'on associe à la machine) offrent un balisage clair et précis. Cette écriture de l'androïde possède quelques défauts, comme celui de pas pouvoir jouer, sur le plan narratif, sur une infiltration discrète et progressive de la technologie dans la société humaine. L'androïde de *Dark Matter* n'a pas les gestes et les paroles fluides des humains et n'a aucune chance de passer pour un être organique³⁵⁸. On retrouve également cette idée dans *Westworld*, même si les androïdes sont beaucoup plus proches de l'espèce humaine. La volonté de la série de proposer des êtres artificiels ressemblant le plus possible à l'humain est affichée dès le début, à la fois sur les objets promotionnels mais aussi dans le processus de création des *hosts* (voir figure 45).

³⁵⁷ GIRARD, Gaïd, « Les Enfances de l'homme artificiel », Les Cahiers du CEIMA, Centre d'études interdisciplinaires du monde anglophone (Université de Brest), 2013, « La Trace humaine », 9, pp. 315- 327.

³⁵⁸ Sauf lorsqu'elle reçoit un implant qui lui offre cette fluidité. C'est l'élément technologique qui contribue alors à masquer sa nature machinique.



Figure 45 : À gauche, un androïde en cours de création. À droite, L'homme de Vitruve de Léonard de Vinci.

En calquant la fabrication des androïdes sur le modèle de *L'homme de Vitruve*, *Westworld* démontre en une seule image sa volonté de créer des êtres aux dimensions parfaites, et dont l'humanité ne pourra être remise en question. L'utilisation de cette référence artistique et historique permet également d'ancrer la figure presque humaine de l'androïde dans l'Histoire même de l'être humain, comme le rappelle Gert Balling dans son article « Artistic Consequences of Technology Insinuating Itself into the Human Body » lorsqu'il lie les découvertes du Siècle des Lumières à la figure de l'androïde :

« It is well known that Descartes' and Newton's ideas became manifest in the French humanoid automatons through the concept of mechanism. In the early age of the mechanical materialism of Enlightenment the android is perfected in a culmination of interplay between handcraft, art and science. The humanoid automation is a copy of a human being – an android which at certain intervals gives energy to a transmissions system that converts energy into a performing organ. When the universe as well as the human body can be described as a clockwork, it is therefore tempting, in the mechanical materialism, through the technology at hand, to expose the 'secrets' behind nature's processes and functions. The android becomes analysable when machine, movement and the human body are related to one another. The instrument mechanic could, based on the idea of the mechanical functioning body in a mechanical functioning universe, analyse the metaphorical compatibility based on an artificial copying of human movements and actions accentuating the marvels of Enlightenment technology. »³⁵⁹

Différencier un être humain d'un androïde devient donc plus difficile mais cela ne développe pas, dans l'intrigue de *Westworld*, une peur sociétale car les androïdes sont cantonnés au parc d'attraction de Delos³⁶⁰. Les humains qui s'y rendent le font en acceptant d'évoluer parmi des êtres robotiques et, une fois en dehors du parc, ils n'ont pas à s'interroger sur l'origine de chaque personne qu'ils rencontrent.

De plus, les *hosts* restent contrôlables à distance par les équipes du parc et sont présentés comme des objets de divertissement. En répondant à « l'assouvissement des besoins humains comme maîtres et possesseurs »³⁶¹, les êtres artificiels de la série se classifient dans la

³⁵⁹ BALLING, Gert, « Artistic Consequences of Technology Insinuating Itself into the Human Body », dans LIPPERT-RASMUSSEN, Kasper, ROSENDAHL THOMSEN, Mads, et WAMBERG, Jacob, *The Posthuman Condition*, (Aarhus University Press, 2012), p. 130

³⁶⁰ Tout du moins dans les deux premières saisons de la série.

³⁶¹ HOQUET, Thierry, « Cyborg, Mutant, Robot, etc », p. 112

catégorie « bétail » et le rapport dominant/dominé exclut toute crainte technophobe d'une invasion de la société par les androïdes.

Par ailleurs, d'autres séries d'anticipation construisent leur intrigue sur l'émancipation androïdienne au sein même de la société. Si les enjeux réflexifs d'une telle narration seront à étudier ultérieurement, il nous faut revenir sur l'apparence même des êtres artificiels. Pour proposer cet arc narratif, les androïdes doivent irrémédiablement ressembler aux humains. Sinon, la facilité avec laquelle ils seraient identifiables ruinerait tout effort pour établir des rapports complexes entre les deux espèces. Le spectateur peut néanmoins repérer des détails subtils lui offrant la possibilité de différencier les deux espèces. La série *Humans* propose deux versions bien distinctes des *synths*, les androïdes créés pour assister l'être humain dans son quotidien. Si l'être technologique correctement programmé adopte une démarche et une façon de s'exprimer similaire à celle de l'androïde de *Dark Matter*, ce n'est pas le cas des êtres artificiels ayant réussi à échapper à leur programmation. Leurs gestes se font plus fluides et il devient difficile de les identifier au premier coup d'œil. Cependant, un *synth* blessé ou abîmé se trahira irrémédiablement en raison de la couleur de son « sang » (voir figure 46).

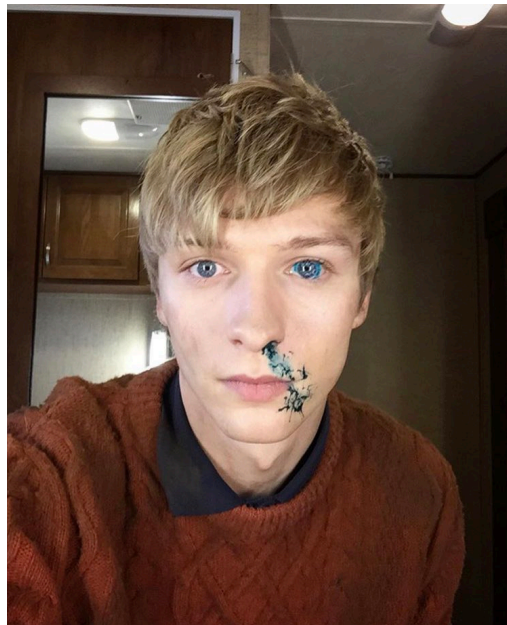


Figure 46 : Odi, synth abîmé après un accident de voiture (photo de tournage).

Même si le liquide est communément appelé *blue blood* par les personnages, il ne s'agit pas véritablement de sang mais plutôt d'un fluide nécessaire au bon fonctionnement des différents appareillages de l'androïde. La symbolique reste tout de même puissante. Si le cyborg se reconnecte, comme nous l'avons précédemment mentionné, à une dimension humaine par son propre sang de couleur rouge, le *synth* ne peut plus prétendre à une quelconque humanité dès lors que son sang est bleu. La couleur bleue permet l'identification de sa dimension machinique, mais nous pourrions peut-être également y voir un symbole annonciateur de l'importance grandissante des machines dans l'univers fictionnel de la série. La métaphore du sang bleu impliquerait donc que les êtres artificiels sont des êtres plus nobles

que les êtres de sang rouge, et qu'ils sont voués à s'élever pour dominer l'espèce humaine, comme l'aristocratie dominait les autres classes sociales au XVIII^e siècle³⁶².

Les différences entre les androïdes de chaque univers fictionnel de notre corpus se cachent dans les détails et, avant d'y voir un quelconque symbolisme, il nous faut indéniablement rappeler que l'apparence de l'être artificiel est définie en fonction du rôle pour lequel il a été créé. Il n'y pas de critères physiques incontournables dans l'imaginaire associé à l'androïde, hormis son artificialité. Chaque être technologique se voit ensuite remodelé, redessiné, et redéfini pour servir un but bien précis. Ainsi, la différence entre le sang rouge des *hosts* de la série *Westworld* et le sang bleu des *synths* de la série *Humans* peut s'expliquer simplement par leur place dans leurs sociétés respectives. Les *hosts* sont confinés dans un parc et ont pour vocation d'être des copies parfaites de l'espèce humaine. L'être humain peut assouvir avec eux ses moindres désirs et en oublier l'artificialité de son partenaire, tout en ayant la certitude que ses actions n'auront aucune conséquence sur sa vie en dehors du parc. Les *synths* évoluent quant à eux au cœur de la société fictive de *Humans*. Ils sont au service de l'espèce humaine et, même si leur apparence est volontairement humanoïde pour faciliter leur intégration, ils restent identifiables grâce à leur sang bleu mais aussi grâce à leurs yeux dont les couleurs sont volontairement trop prononcées pour paraître réelles (voir figure 47).



Figure 47 : Le vert des yeux d'Odi est volontairement surprononcé, comme s'il avait été retouché numériquement, pour souligner son artificialité, *Humans*, Saison 1 - Épisode 1, « Episode 1 », 14:15

L'identification par l'oeil est d'ailleurs renforcée dans les saisons suivantes lorsque, après l'éveil cognitif des machines, la société produisant les assistants artificiels met au point une nouvelle version aux yeux oranges. Les visages de ces nouveaux personnages résument à eux seuls l'ambiguïté entourant les androïdes : à la fois machine, mais d'apparence humanoïde, l'androïde cristallise à lui seul les hypothèses et les craintes engendrées par la troisième révolution industrielle.

³⁶² La série *Humans* n'est pas la seule à utiliser du fluide bleu pour alimenter les composants de ses êtres artificiels. Le *blue blood* apparaît dans d'autres fictions (*Detroit: Become Human*), prouvant qu'il y a peut-être matière à la mise en place d'une classification des espèces en fonction de la couleur de leur sang. On retrouve aussi cet élément dans la série *The 100* avec, cette fois-ci, le *nightblood*, un sang permettant de faciliter l'alliage organique/technologique.

Dans *Almost Human*, l'apparence des androïdes est également définie par la place qu'ils occupent dans la société. L'être artificiel est utilisé par les forces de police comme partenaire sur le terrain. Chaque policier humain se voit attribuer un androïde dépourvu d'émotions censé faciliter le maintien de l'ordre. Si l'apparence physique de ces assistants reprend une nouvelle fois les codes physiques de l'espèce humaine, une scène va révéler au spectateur une différence majeure entre humain et androïde. John Kennex, personnage principal de la série, se rend dans le vestiaire réservé aux êtres artificiels pour retrouver son partenaire Dorian. En chemin, il croise de nombreux androïdes nus et découvre ainsi qu'ils ne sont pas équipés de parties génitales (voir figure 48).



Figure 48 : Un androïde policier nu dans les vestiaires, *Almost Human*, Saison 1 – Épisode 5, « Blood Brother », 01:41

La scène, que nous pourrions interpréter comme un moment comique dans l'intrigue (l'androïde se rapproche ici des poupées Barbie masculine), revêt pourtant une importance particulière dans la réflexivité associée à *Almost Human*. Elle est d'autant plus intéressante qu'elle peut permettre d'introduire à la fois une visée technophile et une visée technophobe. Dans un premier temps, l'absence d'organes génitaux vient confirmer l'idée, pourtant déjà connue du récepteur, que les androïdes ne peuvent se reproduire comme les humains. Cet aspect est déjà inscrit dans sa *xénoencyclopédie* mais la mise en image de cette stérilité finit de convaincre le récepteur et le force à dédramatiser l'impact de la technologie. Ici, l'androïde ressemble simplement à une poupée grandeur nature, dont l'entrejambe plat ne sert qu'à contenir les rouages lui permettant de bouger ses jambes comme un humain. Puisqu'il a pour vocation de faire maintenir l'ordre et non de divertir sexuellement des êtres humains comme les *hosts* de *Westworld*, il n'a pas besoin d'être équipé d'un pénis artificiel. Cependant, si cette image permet de dédramatiser la vision de l'androïde en remplaçant l'espèce humaine au sommet de l'échelle des êtres en raison de sa capacité à se reproduire, elle provoque également un sentiment de gêne. La vue d'un corps presque humain nu cristallise une nouvelle fois les difficultés de cohabitation de deux espèces à première vue similaires mais pourtant fondamentalement différentes.

L'androïde, figure incontournable de la science-fiction sérielle contemporaine, ne représente pas seulement une hybridité des espèces, mais également une hybridité que Hoquet qualifie

de presque humaine. Il est tout d'abord robot, du fait de son artificialité. Son apparence humanoïde ne le rend pas organique. Mais il est aussi bétail car asservi à l'espèce humaine. Créé pour faciliter le quotidien de l'humain, son invention ne résulte pas d'un désir de faire apparaître une nouvelle espèce douée de sensation. Enfin, l'androïde se transforme dans les fictions de notre corpus pour devenir la figure presque humaine du zombie. Création qui échappe à son inventeur et dont le désir de vie prend le dessus sur la servitude, le zombie est pourtant intimement lié à l'organique. Une horde de zombie, au sens propre du terme, représente une masse informe de chair animée par un désir de reproduction et de conquête. Si l'androïde ne convoque pas directement la pensée charnelle, il devient néanmoins une version artificielle du zombie, dont les premières actions (une fois libéré du carcan de la soumission) sont de mettre la main sur le système de fabrication ou de contrôle des êtres artificiels. Il est un zombie qui ne revendique pas son désir de reproduction, mais plutôt son droit de production.

Il est plus difficile pour le cyborg de se libérer et d'affirmer son identité. Puisqu'il appartient à la fois à la famille des êtres organiques et à celle des êtres artificiels, il pourrait être perçu comme le lien parfait entre les deux mondes, permettant d'unir des espèces aux antipodes les unes des autres autour d'un but commun. Pourtant, il n'en est rien. Dans les fictions de notre corpus, le cyborg reste une figure marginale, aliénée, dont la double identité humain-machine finit toujours par le faire sombrer dans la folie et rejeter l'une de ses parties. Si quelques rares cyborgs connaissent une fin positive (par exemple Bethany Bisme-Lyons dans *Years & Years*), c'est simplement en raison de la nature des modifications subies. Les séries étudiées cristallisent la folie cyborgienne³⁶³ dans l'implant cérébral. Si les modifications du corps sont acceptables, l'implantation technologique neuronale conduit irrémédiablement à la folie (et en cela, les séries s'inscrivent dans une vision très occidentale qui privilégie l'esprit et non le corps). Tel un disque dur corrompu, le cerveau n'est plus en mesure de fonctionner. C'est à ce moment que l'une des deux identités prend finalement le pas sur l'autre.

L'androïde et le cyborg ont en commun l'approche qu'ils offrent de la réflexion sur les évolutions technologiques. Ils attestent d'une vision humano-centriste dans laquelle l'espèce humaine est toujours la référence et la technologie est la menace qui tente de l'infiltrer. Cette dernière adopte des traits humains (androïdes) ou modifie la composition de l'espèce (cyborg). Cet aspect est important car il place constamment l'être humain en position de force : il reste aux commandes dans un univers qui lui est familier, et c'est à la technologie de s'adapter et de venir à lui. En résumé, ces figures offrent une vision humanisée (et anthropomorphique) de la technologie. Il existe cependant un autre postulat permettant d'étudier et de questionner la relation organique/artificiel.

C. Évolutions numériques fictionnelles

Si les figures précédemment étudiées plaçaient l'être humain au centre de la réflexion sur la technologie, d'autres fictions proposent d'inverser la structure. En posant la technologie

³⁶³ Pour reprendre le terme de Donna Haraway.

comme noyau non malléable, elles forcent l'être humain à se transformer pour être inclus dans ce nouveau schéma. La technologie n'adopte plus des traits et des caractéristiques humanoïdes et c'est à l'humain d'abandonner ce qui le définit en tant qu'espèce pour conquérir de nouveaux territoires ou tout simplement survivre. Les évolutions technologiques et biotechnologiques ont bien évidemment déclenché des réflexions humano-centristes, mais elles ont également permis de fantasmer sur un nouvel espace, hors de la réalité : le *cyberspace*.

L'espace virtuel est un élément récurrent de la fiction d'anticipation contemporaine, et se définit par une identification complexe pour le récepteur, comme le souligne Hélène Machinal dans son livre *Posthumains en série* :

« Les espaces virtuels sont définis par Le Breton comme des "hors lieu ni mental ni réel tout en étant l'un et l'autre", et cette définition montre que la confusion entre réalité et fiction affecte l'espace de la perception, et ce au point de pouvoir introduire une dimension réflexive qui implique la spectature. »³⁶⁴

Cet espace virtuel existe déjà et chaque individu peut y accéder grâce à son ordinateur, son téléphone, ou tout autre artefact technologique autorisant une connexion à internet, comme le rappelle Daniel Dinello dans *Technophobia!* :

« (...) In cyberspace – humans converted by computers and electricity into virtual people that live in a digital domain. Evolving as a metaphor for a variety of different though related technological developments, cyberspace includes the Internet, virtual reality, computer games, and digital databases. (...) A recent cultural fantasy, the dream of immersion in the digital heaven of cyberspace has superseded the enchantment of a space-flight ascent into heaven. Just as rockets provided the machinery by which humans might be freed from their deadly earthbound existence, virtual reality (VR) technology provides the scientific stairway to an electronic space. The belief that VR programmers will eventually construct a simulated world, a simulacrum powerful enough to replace the real one, has been embraced as an article of faith by technology's apostles. »³⁶⁵

Dans cette citation, Daniel Dinello ne justifie pas uniquement l'existence du *cyberspace* mais souligne l'intérêt que lui porte la fiction³⁶⁶. Si le *space opera* reste l'un des sous genres les plus emblématiques de la science-fiction, les fictions mettant en scène un espace virtuel gagnent en popularité depuis la publication de *Neuromancer* en 1984. Le rôle grandissant des nouvelles technologies, d'internet, du *cloud*, et du partage de données dans le fonctionnement des sociétés développées force la fiction à s'interroger sur les devenir possibles de l'espèce

³⁶⁴ MACHINAL, Hélène, *Posthumains en série*, (Presses universitaires François Rabelais, 2020), p. 213

³⁶⁵ DINELLO, Daniel, *Technophobia!*, pp. 147-148

³⁶⁶ Pour rappel, le terme *cyberspace* est attribué à William Gibson, qui le définit de la manière suivante : « The word "cyberspace" is credited to William Gibson, who used it in his book, *Neuromancer*, written in 1984. Gibson defines cyberspace as « a consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphical representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the non-space of the mind clusters and constellations of data. » (GIBSON, William, *Neuromancer*, (New York: Berkley Publishing Group, 1989), p. 128), <https://techterms.com/definition/cyberspace> (04/04/2020)

humaine dans un monde où le virtuel prend le pas sur la réalité. C'est alors à l'être humain de s'adapter, quitte à perdre complètement son organicité.

Les espaces virtuels apparaissent dans la fiction d'abord comme la solution parfaite aux problèmes qui menacent la survie de la société. Le réchauffement climatique, la menace nucléaire, la maladie, la vieillesse, la mort, la surpopulation : autant d'inquiétudes qui n'ont pas lieu d'être dans le *cyberspace*. À première vue utopique, cet univers parallèle soulève pourtant de nouvelles questions relatives à l'identité humaine, à la redéfinition de la réalité, et à la notion même d'expérience et de vie. Il convoque également l'idée que l'être humain abandonne tout contrôle sur le développement de son existence, pour le confier à la technologie. Plus important encore, la fiction propose de retirer l'artefact technologique de l'interface³⁶⁷, permettant d'entrer et de sortir à sa guise de l'espace virtuel. Elle supprime les ordinateurs et les téléphones, et transporte directement les êtres humains dans un monde simulé.

C.1. L'humain téléchargé

« La science-fiction se trouve aujourd'hui confrontée à l'industrialisation de la communication et du virtuel (...). En effet, engendrée par le développement des technosciences, la réalité contemporaine devient un processus, une création perpétuelle, au point que la science-fiction de chaque période a été obligée d'inventer de nouvelles approches. »³⁶⁸

Puisque la science-fiction doit constamment se repenser pour suivre les évolutions technologiques, comme le souligne Roger Bozzetto dans la citation précédemment mentionnée, elle devient un médium idéal pour provoquer la réflexivité. L'aspect anticipatif de la science-fiction en fait un genre adapté pour présenter des dérives potentielles. À l'heure de la troisième révolution industrielle, de l'explosion d'internet et des réseaux sociaux, et du succès continuellement grandissant des jeux vidéo, il est donc naturel d'assister à une « numérisation » du genre, soit une influence grandissante des univers liés au numérique. Les fictions de *space opera* représentent toujours une grande partie de la science-fiction, mais c'est désormais l'imaginaire du *cyberspace* et de la numérisation de l'être humain qui prime.

Néanmoins, il nous faut d'ores et déjà mettre en lumière le fait qu'il existe, dans la science-fiction, différents stades de numérisation de l'espèce, et qu'ils ne s'inscrivent pas nécessairement tous dans la même perspective réflexive. Pour étudier ces déclinaisons, nous allons diviser les numérisations possibles de l'être humain en quatre catégories, dont deux seulement incluent un espace véritablement virtuel. La première numérisation, et peut-être la plus simple, est la numérisation temporaire. L'utilisation du mot « simple » n'a pas pour vocation à être péjorative. Elle est simple car elle est familière pour le récepteur. Lorsqu'un

³⁶⁷ Alexander R. Galloway balise dans la préface de son livre *The Interface Effect* les différentes significations que peuvent avoir l'interface : « This book is about windows, screens, keyboards, kiosks, channels, sockets, and holes – or rather, about none of these things in particular and all of them simultaneously. (...) Interface are not things, but rather processes that effect a result of whatever kind. », (GALLOWAY, Alexander R., *The Interface Effect*, (Polity Press, 2012), p. viii

³⁶⁸ BOZZETTO, Roger, *La Science-fiction*, p. 12

être humain utilise internet, se crée un compte sur un réseau social, ou bien encore joue à un jeu vidéo, il devient temporairement numérique.

La numérisation temporaire dans les séries de notre corpus délaisse les réseaux sociaux pour trouver son inspiration dans une évolution technologique couronnée de succès : la réalité virtuelle. Les équipements pour plonger le joueur dans un univers entièrement numérisé sont désormais abordables pour le plus grand nombre et les jeux offrant la possibilité de s'échapper dans un monde aux antipodes de la société dans laquelle le joueur évolue ne cessent de se multiplier. L'univers du jeu vidéo fascine et il paraît normal qu'il soit aujourd'hui l'une des plus grandes sources d'inspiration des séries science-fictionnelles. Si la numérisation reste temporaire, elle offre néanmoins un dépaysement complet. Le casque de réalité virtuelle permet une immersion presque totale (auditive, visuelle, et, à une certaine échelle, sensorielle grâce aux vibrations des manettes). Lorsque le joueur tourne la tête, le paysage virtuel évolue pour mimer la réalité.

Il est également intéressant de souligner que la réalité virtuelle est le premier outil permettant de transporter le joueur dans un univers sans avoir nécessairement besoin de passer par l'intermédiaire d'un avatar. Certains processus d'immersion l'utilisent encore pour couper tout lien avec la réalité mais d'autres univers numériques se concentrent sur l'immersion d'un être humain, le joueur, dans un monde virtuel. Les deux options visent des objectifs différents : si l'avatar permet de mettre en avant la virtualité dans laquelle l'être humain évolue pour se concentrer sur les événements virtuels, le joueur sans avatar rejoint ce monde virtuel sous sa forme réelle et peut voir la simulation comme une continuité directe de sa réalité puisqu'il y a plus la barrière qu'implique l'avatar. Paradoxalement, l'absence d'avatar ne provoque pas nécessairement une immersion plus grande, mais force constamment le joueur à se rappeler qu'il est un être humain, un être organique, dans un univers technologique et numérique.

La présence d'un avatar permet au joueur d'échapper à sa propre identité. Il devient un personnage virtuel dont les traits (par exemple) n'ont pas à correspondre à la réalité : il n'y a aucune limite. La réalité virtuelle peut alors devenir le lieu où l'être humain réalise ses fantasmes sans peur d'un quelconque jugement. L'exemple le plus probant se trouve dans le premier épisode de la cinquième saison de *Black Mirror* intitulé « Striking Vipers ». L'épisode met en scène deux hommes, anciennement amis, qui, après s'être perdus de vue, se recroisent dans l'univers numérique du jeu *Striking Vipers X*. Inspiré de créations à succès telles que *Mortal Kombat*³⁶⁹ ou encore *Street Fighter*³⁷⁰, il propose aux joueurs de choisir un avatar prédéfini pour ensuite se battre virtuellement. Le premier aspect anticipatif de l'épisode est l'importance que prend l'immersion sensorielle : le jeu permet de ressentir la violence des coups de son adversaire (sans en subir les conséquences une fois revenu dans le monde réel). Danny Parker et Karl Houghton choisissent donc des avatars aux antipodes de leurs identités réelles pour se battre (voir figure 49).

³⁶⁹ *Mortal Kombat*, Midway & NetherRealm Studios, 14 jeux, 1992 – en production

³⁷⁰ *Street Fighter*, Capcom, 27 jeux, 1987 – en production



Figure 49 : Les avatars de Danny et Karl dans le jeu *Striking Vipers X*, *Black Mirror*, Saison 5 – Épisode 1, « *Striking Vipers* », 53:20

La liberté que procure l'utilisation d'avatars aux deux personnages permet aux deux hommes de s'affranchir des codes établis dans l'univers fictionnel et ils finissent par avoir des rapports sexuels dans le monde virtuel. Après avoir quitté la simulation, Danny Parker redevient un mari attentif aux désirs de sa femme et Karl Houghton enchaîne les conquêtes féminines. Si l'acte en lui-même n'a pas réellement de conséquences sur la vie des personnages, c'est sa répétition qui va faire naître un attachement émotionnel entre les deux hommes et un effritement de la frontière entre réel et virtuel. On trouve sans doute là une première dimension réflexive de la numérisation temporaire : ce qui se passe dans le monde virtuel finit irrémédiablement par avoir des répercussions dans le monde réel.

Deux autres exemples de numérisations temporaires peuvent être observés dans l'anthologie *Black Mirror*. Ils soulignent une nouvelle fois la proximité entre réalité et fiction. Dans l'épisode « *Playtest* », comme dans l'épisode « *USS Callister* », les conséquences réelles sont néanmoins plus dramatiques puisque les deux personnages pratiquant la numérisation temporaire meurent. Ils se différencient cependant de « *Striking Vipers* » du fait que ce sont les actions menées dans le monde réel qui ont d'abord des conséquences dans la simulation virtuelle, pour ensuite impacter de nouveau la réalité. Dans « *Playtest* », Cooper omet volontairement d'éteindre son téléphone avant de rentrer dans la simulation, malgré les rappels constants de Katie, en charge de la simulation. Pendant qu'il évolue dans la simulation, il reçoit dans le monde réel un appel. Cet événement a d'abord des conséquences dans le monde virtuel, en provoquant des bugs et des glitches, pour ensuite avoir des conséquences dans la réalité. La scène finale montre au spectateur le corps inanimé de Cooper, encore équipé du dispositif de simulation. Nous retrouvons le même schéma dans l'épisode « *USS Callister* ». C'est parce que Robert Daly a créé dans la réalité des clones virtuels à partir de l'ADN de ses collègues que ces mêmes clones vont se rebeller dans la simulation et finir par se libérer du codage numérique imposé par le personnage principal, causant ainsi sa mort. Encore une fois, la scène finale montre le personnage mort, et partage de nombreuses similitudes avec la scène finale de « *Playtest* », indiquant peut-être une mort inévitable pour tout personnage qui prendrait la numérisation temporaire trop à la légère (voir figure 50).



Figure 50 : Les scènes finales de « Playtest » (Black Mirror, Saison 3 – Épisode 2, 54:29) et « USS Callister » (Black Mirror, Saison 4 – Épisode 1, 01:13:01)

C'est la relation de réciprocité entre virtuel et réel qui est une nouvelle fois soulignée. La science-fiction d'anticipation propose en effet bien souvent de dépasser la dichotomie virtualité/réalité. Plutôt que de les considérer comme deux mondes bien distincts, elle questionne l'influence du premier sur le second, et vice-versa. L'épisode « USS Callister » est peut-être plus intéressant encore du fait qu'il n'inclut pas seulement une numérisation temporaire mais aussi une numérisation définitive. Les membres de l'équipage à bord du vaisseau USS Callister³⁷¹ sont des clones virtuels de l'entourage de Robert Daly dans le monde réel. Créés à partir d'ADN humain, ils n'ont d'autre vocation que de servir à façonner et à renforcer l'univers virtuel. La quête de liberté de ces personnages n'a pas pour but de regagner le monde réel, mais de se libérer du codage imposé et d'intégrer le *cloud*, espace de libre échange entre les joueurs en ligne. Il ne s'agit cependant pas du meilleur exemple de numérisation définitive puisque ce sont des répliques d'êtres humains. Les personnages sur lesquels l'ADN a été prélevé n'ont pas disparu de la réalité pour intégrer la simulation. Il s'agirait donc plutôt d'un dédoublement numérique définitif.

La numérisation définitive se différencie du dédoublement par son aspect irrémédiable. Le personnage humain est transformé en ligne de code, en data et, une fois numérisé, disparaît de la réalité. C'est par exemple le cas d'Edith Lyons dans la série *Years & Years*. Nous avons mentionné que dans le premier épisode, Edith Lyons est exposée aux radiations nucléaires provoquées par le lancement d'un missile américain sur une île proche de la Chine. Cette exposition la condamne à une espérance de vie d'une dizaine d'années, et la perspective de son décès est rappelée au spectateur à chaque épisode. Néanmoins, grâce à ses actions militantes et humanitaires, elle se voit offrir la possibilité de devenir le premier être humain entièrement numérisé. Puisque son enveloppe organique ne peut plus lui assurer la vie, elle accepte d'évoluer dans un monde numérique. La scène montrant au spectateur le téléchargement d'Edith Lyons dans le monde virtuel est d'ailleurs construite de manière à brouiller les frontières du réel et du virtuel. Le décor est volontairement neutre et la scène devient un pont entre les deux mondes (voir figure 51). La pauvreté du décor rend plus difficile

³⁷¹ Le spectateur peut d'ailleurs voir cet épisode comme une référence directe à *Star Trek*. L'univers virtuel rend hommage aux séries de *space-opera*, comme pour provoquer une certaine nostalgie de l'exploration spatiale en opposant cette dernière à une réalité fictionnelle hyper-technologique.

l'ancrage de la scène dans une réalité connue du récepteur. Devant un fond noir, Edith Lyons est assise sur une scène, l'arrière du crâne relié par des fils aux deux tubes bleus se trouvant derrière elle. Ces tubes apparaissent comme la représentation physique du virtuel et le liquide qui s'y trouve, constamment en mouvement, représente la version numérique d'Edith Lyons, en cours de construction.



Figure 51 : Le transfert d'Edith Lyons dans la simulation, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 6, « Episode 6 », 47:51

La numérisation d'Edith est d'ailleurs le point d'orgue de la série, puisqu'on a vu que le *cliffhanger* de l'épisode final impose au spectateur de choisir si la numérisation est un succès ou non. La famille d'Edith Lyons est assise autour d'une enceinte/assistant vocal supposé être le nouveau médium par lequel l'être humain numérisé pourra communiquer avec les êtres organiques. Contrairement aux simulations virtuelles temporaires des épisodes de *Black Mirror* précédemment mentionnées, le récepteur n'a jamais accès à l'espace numérique de *Years & Years*, ce qui suggère une véritable transformation de l'humain en données numériques. Il n'y a pas besoin de représenter un simulacre d'une société humaine puisque la numérisation définitive ne repose pas, contrairement à la numérisation temporaire, sur la construction d'un univers parallèle dans lequel l'humain peut évoluer.

Si les deux exemples que nous venons de voir développent l'idée d'un téléchargement de l'espèce humaine dans un espace virtuel³⁷², la numérisation de l'humain peut aussi s'effectuer par un autre moyen, qui s'applique à l'échelle sociétale.

³⁷² Un autre exemple du téléchargement de l'espèce humaine dans un espace virtuel se trouve dans la troisième saison de la série *The 100*. Les personnages humains, guidée par l'intelligence artificielle A.L.I.E., rejoignent petit à petit une simulation nommée « la Cité des Lumières » en ingérant une puce électronique. Le déroulement de l'intrigue révèle au spectateur qu'en rejoignant cet univers virtuel, les personnages renoncent, sans le savoir, à leur existence réelle et à leur corps organique.

C.2. Réseau social, réseau sociétal

Dans *L'écran Global*, Jean Serroy et Gilles Lipovetsky démontrent à la fois l'invasion écranique dont est victime la société moderne, mais aussi et surtout les transformations engendrées par ces écrans :

« Le réseau écranique a transformé nos modes de vie, notre relation à l'information, à l'espace-temps, aux voyages et à la consommation : il est devenu un outil de communication et d'information, un intermédiaire quasi inévitable dans notre rapport au monde et aux autres. Être, c'est, de manière croissante, être branché sur écran et interconnecté sur les réseaux. »³⁷³

Aussi, la numérisation de l'espèce humaine peut être envisagée comme une modification de l'espace dans lequel nous évoluons, plutôt qu'une transformation de l'espèce. Le recours à un médium technologique dans les relations humaines peut ainsi représenter un troisième type de numérisation, même si cette dernière est différente des exemples précédemment mentionnés puisqu'elle ne transporte pas le personnage hors de sa réalité et ne transforme pas fondamentalement les caractéristiques de l'espèce humaine. Il ne s'agit pas d'une numérisation à proprement parler, mais plutôt d'une contamination des relations sociales par le numérique telles que pratiquées sur les réseaux sociaux. Les exemples les plus probants se trouvent une nouvelle fois dans l'anthologie *Black Mirror*. Nous avons déjà mentionné l'épisode « Nosedive » dans lequel la société est organisée de la même manière qu'un réseau social. Les personnages les plus populaires et les plus appréciés forment la classe sociale la plus aisée, alors que les classes moyennes se contentent de notes basses. Les échanges entre êtres humains restent superficiels et n'ont pour seul but que d'offrir la possibilité de noter son interlocuteur par la suite et ainsi modifier les notes en ligne. Les écrans occupent une place prépondérante dans cet univers, mais l'invasion du numérique et du virtuel dans la société n'est pas uniquement mise en valeur par la présence d'artefacts technologiques.

Chaque personnage incarne une figure stéréotypée que l'on peut retrouver sur internet et sur les réseaux sociaux. Ils deviennent des stéréotypes ambulants, coincés dans une classification qui ne s'appliquait pas auparavant à la société réelle. Pour le personnage principal, Lacie, le système en place est parfait. Elle met en scène sa propre vie pour exister aux yeux des autres, mais surtout pour se sentir exister. C'est par l'approbation des autres humains que se construit son bonheur. Lorsque que le récepteur rencontre son personnage, Lacie souhaite augmenter sa moyenne pour devenir un membre important de l'univers fictionnel de « Nosedive ». Aussi, elle devient l'archétype du *noob*, figure emblématique des forums et des réseaux sociaux. *Noob* est l'abréviation péjorative de *newbie*, et vise à nommer un débutant dans le domaine de l'informatique. Et c'est exactement ce qu'est Lacie pour la classe sociale supérieure dans l'épisode. Elle essaye d'impressionner ses pairs mais ses tentatives n'ont pour effet que de rebuter les personnages populaires, qui eux tombent dans l'archétype de l'influenceur. Les influenceurs sont, dans la société du récepteur, des personnes suivies par des milliers, voire des millions, de profils simplement pour leur physique ou leur personnalité. Comme le terme l'indique, leur popularité leur confère une grande influence sur le reste de la société et ils peuvent aussi bien aider des personnes en quête de célébrité que détruire des carrières ou des réputations. Transposés dans la société fictive de « Nosedive », les

³⁷³ LIPOVETSKY, Gilles, et SERROY, Jean, *L'écran global*, p. 284

influenceurs deviennent la classe la plus aisée. Ce sont eux qui décident qui peut progresser dans l'échelle sociale, leur note valant le double d'une note donnée par un membre des classes les plus modestes.

D'autres archétypes sont présents dans l'épisode, comme celui du *gamer*, joué par Ryan, le frère de Lacie. Le récepteur peut tout de suite identifier cette figure bien connue : le *gamer*, personne qui passe beaucoup de temps à jouer à des jeux en réseau à plusieurs ou en solo, est souvent perçu comme un être en marge de la société, vivant dans sa bulle et ne souciant pas vraiment du regard des autres. C'est précisément le cas de Ryan, qui ne sort jamais du domicile familial. Certaines figures dénoncent quant à elles les risques associés aux réseaux sociaux, particulièrement familières du spectateur évoluant dans une société post *#MeToo*, dans laquelle la libération de la parole a été parfois involontairement mais inévitablement accompagnée de faux témoignages et d'exagérations provoquant des chasses aux sorcières. Les profils friands de ces histoires et toujours volontaires pour incriminer sans nécessairement avoir de preuves se sont vus affublés du nom de *Social Justice Warrior*, souvent abrégé en *SJW*.

Social Justice Warrior est un terme désignant un individu défendant des causes sociales de manière outrée et disproportionnée selon ses détracteurs. Dans l'épisode, ce rôle incombe à la réceptionniste de l'aéroport, qui n'hésite d'ailleurs pas à exagérer sa réaction auprès de l'agent de sécurité, exagération souvent reprochée aux *SJW*. L'agent de sécurité occupe la fonction de modérateur mettant en garde un utilisateur contre un possible bannissement du forum ou du réseau social. La scène finale dans laquelle Lacie se fait arrêter par les forces de l'ordre pour ensuite être emprisonnée fait d'ailleurs écho à cette pratique. Métaphoriquement, Lacie est exclue du mariage (des gardes du corps viennent la chercher pour l'exclure du domaine dans lequel le mariage a lieu et l'envoient ensuite en prison) comme elle pourrait être exclue d'un chat en ligne. Sans statut social, elle est emprisonnée, bannie à vie non pas d'un forum, mais de la société, puisqu'elle n'existe plus dans le système de notation.

D'autres figures emblématiques telles que le troll ou le *hacker* hantent le récit de l'épisode, et renforcent l'impression que les interactions sociales sont désormais calquées sur le modèle numérique. Les êtres humains restent des êtres organiques, mais c'est le monde dans lequel ils évoluent qui est transformé pour correspondre à un équivalent numérique. Les conséquences de ce système et de l'invasion écranique sont conséquentes, la principale étant une modification profonde des échanges humains et leur inscription dans un système de classement qui, ici, devient une hiérarchie sociale.

« Nosedive » n'est cependant pas le seul épisode à mettre en scène une société profondément bouleversée par l'apparition du numérique et des réseaux sociaux. « Fifteen Million Merits » propose également une réflexion sur ces nouveaux outils. Néanmoins, à l'inverse de « Nosedive », le deuxième épisode de la première saison n'élimine pas complètement la frontière visuelle entre réalité et virtualité. Les personnages évoluent à la fois dans le monde réel sous leur forme humaine (et passent une grande partie de la journée sur des vélos à produire de l'énergie), et dans le monde virtuel sous la forme d'avatars (cf. figure 4). Plutôt que de rendre l'artefact technologique minime et/ou invisible comme le fait

« Nosedive » pour enclencher une réflexion sur la dépendance des êtres humains à ce dernier, « Fifteen Million Merits » replace l'interface au devant de la scène (voir figure 52).



Figure 52 : La chambre de Bing, dont les murs sont désormais des écran, Black Mirror, Saison 1 – Épisode 2, « Fifteen Million Merits », 00:51

Ici, l'invasion de l'outil technologique dans la société est à prendre au sens premier du terme. L'être humain n'est pas la seule donnée à être transformée. Les bâtiments, les objets, les vêtements : tout devient une preuve de la domination technologique et de la dépendance humaine. En cela, l'épisode illustre de manière littérale le concept d'« écran global », développé par Jean Serroy et Gilles Lipovetsky :

« “Écran global” doit s’entendre en plusieurs sens, qui se recoupent au demeurant sous de nombreux aspects. Dans sa signification la plus large, il renvoie à la nouvelle puissance planétaire de l’écranosphère, à l’état écranique généralisé rendu possible par les nouvelles technologies de l’information et de la communication. Voici le temps de l’écran-monde, du tout-écran, contemporain du réseau des réseaux, mais aussi des écrans de surveillance, des écrans d’information, des écrans ludiques, des écrans d’ambiance. L’art (art numérique), la musique (vidéo-clip), le jeu (jeu vidéo), la publicité, la conversation, la photographie, le savoir, plus rien n’échappe tout à fait aux filets numérisés de la nouvelle écranocratie. »³⁷⁴

L'omniprésence des écrans dans l'épisode rend la technologie menaçante et étouffante. Les écrans sont partout, et il est impossible d'échapper à leur surveillance. La numérisation de la société fictive de « Fifteen Million Merits » se rapproche donc d'une vision dystopique orwellienne. La société devient un réseau social, dans lequel chaque utilisateur tente de décrocher son quart d'heure de célébrité pour être reconnu et accéder à de meilleures conditions de vie. Lorsque le personnage de Bing accède enfin à la célébrité, il quitte son logement pour de nouveaux quartiers, réservés aux personnes reconnues dans l'univers

³⁷⁴ LIPOVETSKY, Gilles, et SERROY, Jean, *L'écran global : du cinéma au smartphone*, p. 23

fictionnel. La dernière scène de l'épisode montre au récepteur Bing observant depuis sa nouvelle maison une forêt luxuriante et sans fin (voir figure 53).



Figure 53 : La dernière scène de l'épisode. Bing ne semble plus emprisonné dans une boîte écranique, *Black Mirror*, Saison 1 – Épisode 2, « Fifteen Million Merits », 01:00:24,

Néanmoins, il n'est pas précisé s'il se tient devant une baie vitrée avec vue plongeante sur le monde extérieur, ou bien s'il s'agit de nouveau d'une vue artificielle diffusée sur des écrans plus larges. La deuxième option est à la fois plus dérangeante pour le spectateur, mais aussi plus probable. La portée réflexive de la scène est importante car l'on comprend qu'une fois la numérisation engendrée, il n'est pas possible de faire machine arrière. « Fifteen Million Merits » joue ainsi avec la peur d'une perte de contrôle de l'outil technologique, qui transformerait la société en disque dur géant et dont les habitants ne seraient plus que des datas utilisables et modulables. Si « Nosedive » offre une alternative et une possibilité d'échapper à la toute-puissance technologique, « Fifteen Million Merits » prouve le contraire.

La numérisation de l'humain peut donc s'effectuer sans aucune transformation des caractéristiques biologiques de l'espèce. À défaut de numériser l'être en lui-même, elle transforme son environnement pour le forcer à repenser son être et son existence-même. Nous avons aussi vu que l'être humain peut être téléchargé temporairement, définitivement, ou que la numérisation peut passer par l'environnement sociétal dans lequel il évolue. Il existe pourtant une quatrième possibilité, plus complexe, qui entremêle technologique et organique pour créer un nouvel être hybride dont l'origine et l'identité reste floue.

C.3. Humain, data, androïde

Premier épisode de la deuxième saison de *Black Mirror*, « Be Right Back » explore les thèmes de la peur, du manque, et du deuil. Martha Powell et Ash Starmer forment un couple sans histoire jusqu'au jour où Starmer est tué dans un accident de voiture. Incapable de faire le deuil du père de son futur enfant, Martha Powell se tourne vers une application qui, grâce

aux conversations en ligne et aux profils d'Ash Starmer sur les différents réseaux sociaux, va créer une version virtuelle du défunt. Les premiers échanges se font par messages écrits, puis par messages vocaux, le système étant capable de recréer artificiellement la voix d'Ash Starmer grâce à ses vidéos postées en ligne. Cette numérisation repose donc principalement sur une copie, une reconstruction numérique d'une identité humaine. Les réseaux sociaux deviennent une archive de l'humanité, et l'épisode propose d'utiliser ces archives non pas à des fins commerciales, mais pour permettre une illusion d'immortalité.

Puisque Martha Powell échange avec la copie numérique de Starmer comme elle le faisait avec son compagnon réel, les deux versions du personnage s'entremêlent et la confusion dans l'esprit de Powell grandit. La numérisation de son compagnon, censée l'aider à faire son deuil, renforce au contraire son lien avec Ash Starmer et provoque en elle un état de déni. Pour elle, Starmer n'est plus mort, il est simplement numérisé. C'est l'intervention de données numériques dans le processus de deuil qui fausse le ressenti du personnage. Powell est obsédée par le double numérique d'Ash Starmer et ne peut s'empêcher de vouloir constamment échanger avec lui. En cela, Martha Powell sombre un peu plus dans l'irrationnel. Son addiction à la version numérique de son compagnon est plus grande que celle ressentie pour son compagnon réel. En effet, elle n'échangeait pas autant avec Starmer lorsqu'il était vivant.

La copie numérique d'Ash Starmer a cependant ses limites. Si elle permet de répondre temporairement au manque ressenti par le personnage de Martha Powell et au besoin pour elle de continuer à échanger avec le père de son futur enfant, Starmer reste un assemblage de données numériques non palpables. L'existence virtuelle ne peut répondre au manque physique ressenti par l'entourage du personnage décédé. Aussi, « Be Right Back » propose d'aller encore plus loin dans l'imaginaire de la numérisation humaine. Après avoir créé un être numérique artificiel, l'application propose à Martha Powell de recevoir chez elle une copie physique de son ancien compagnon.

La copie numérique est téléchargée dans un corps synthétique, imitant à la perfection l'être disparu. L'être humain passe ainsi d'un être complètement organique à un agrégat de données numériques pour ensuite réinvestir la réalité fictionnelle dans un corps technologique imitant l'enveloppe de départ. Paradoxalement, c'est à partir du moment où Martha Powell reçoit le corps artificiel de son compagnon qu'elle entame le processus de deuil. La barrière instaurée par le numérique, qui était finalement l'obstacle principal à l'acceptation du décès d'Ash Starmer, est détruite lors de l'apparition physique du personnage « ressuscité ».

Le processus de réception et de mise en fonction de l'androïde est une expérience traumatisante pour Powell qui, dès la livraison du colis, réalise que l'application ne propose qu'un ersatz de l'être disparu (voir figure 54).



Figure 54 : L'ouverture du colis contenant l'androïde censé remplacer Ash Starmer, Black Mirror, Saison 2 – Épisode 1, « Be Right Back », 25:26

À l'ouverture du colis, Martha Powell va réaliser que l'enveloppe est artificielle, et que c'est uniquement grâce à son intervention et avec l'aide du double numérique d'Ash Starmer qu'elle pourra lui donner l'apparence de la personne décédée. La symbolique de la scène est en effet évidente : l'être artificiel est en position fœtale dans le colis, dénué de tout artifice. Il devient l'enveloppe permettant la résurrection, la renaissance du défunt. Cette scène met en lumière la complexité pour les personnages, mais aussi, de manière réflexive, pour le récepteur, à identifier l'organicité ou l'origine technologique d'un être hybride. Au début de l'épisode, la barrière écranique instaurée par les différentes interfaces permet une identification rapide pour le récepteur. Martha Powell est humaine, et Ash Starmer n'est qu'une copie numérique. À l'inverse, c'est cette même absence de dimension physique qui déclenche chez Powell une confusion sur l'origine même de son interlocuteur.

« Be Right Back » dépasse ainsi le binarisme associant les écrans à la technologie. L'épisode met en avant la difficulté pour l'être humain à intégrer la notion d'être artificiel et d'hybridation dans l'organisation du monde qui l'entoure, hybridation qui est d'ailleurs au cœur des fictions d'anticipation contemporaines, comme le souligne Héléne Machinal :

« [...] J'affirmerai volontiers que les fictions contemporaines prises pour corpus³⁷⁵ proposent une réflexion ontologique et politique sur les métamorphoses possibles de l'humain dans un cadre écotechnique, une réflexion qui se fonde sur l'hybridation, la porosité et un infini du possible qu'ouvre la métaphore du monde-réseau (et celle du réseau-monde). Interfaçage humain / machine, image processus de connaissance, temporalités autres, linéarités brisées : la fiction peut nous faire toucher du doigt, et nous invite à nous arrêter collectivement sur les possibles de la création d'un commun dans l'écotechnie. »³⁷⁶

³⁷⁵ Dans l'article : *Flashforward*, *Minority Report*, et *Person of Interest*.

³⁷⁶ MACHINAL, Héléne, « *Techne, corps et temporalités : culture de l'écran et fiction populaire contemporaine* » dans CHASSAY, Jean-François, et MACHINAL, Héléne, *Mutations 1 : Corps posthumains*, p. 156

L'hybridation pose problème pour deux raisons dans cet épisode : tout d'abord, elle n'en est finalement pas vraiment une. La personnalité d'Ash Starmer est construite grâce aux éléments retrouvés sur ses réseaux sociaux. Sur le modèle de la créature de Victor Frankenstein, la version numérique (et plus tard la version téléchargée dans l'enveloppe synthétique) n'est qu'un assemblage de données et d'extraits vidéos. Lorsqu'il réinvestit le monde réel dans un corps androïde, il ne possède aucune caractéristique humaine, si ce n'est le modèle sur lequel il a été façonné. Pourtant, c'est bien cette confusion entre continuité de l'être et copie numérique qui provoque la réflexion sur le devenir de l'humain. L'épisode questionne de manière réflexive non pas l'humanité du personnage d'Ash Starmer, mais plutôt les conséquences d'une immortalité numérique sur la famille du défunt.

Le second problème de l'hybridation dans « Be Right Back » n'est pas tant dans la nature même de l'être artificiel mais plutôt dans la réalisation qu'il n'est pas, et ne sera jamais, le véritable Ash Starmer. Au fil des minutes, le lien entre les personnages principaux, renforcé lorsque Martha Powell ne communiquait avec la version numérique de son compagnon que par l'intermédiaire du téléphone, s'effrite pour finir par se rompre totalement. Elle réalise qu'il est un être artificiel et qu'il n'égalera jamais la version humaine de Starmer. En reproduisant les habitudes qu'avait le couple mais cette fois-ci avec Ash 2.0, l'épisode tente de démontrer que le téléchargement humain et l'investissement du corps technologique ne propose pas une continuité de la vie de la personne téléchargée, mais crée plutôt une nouvelle forme de « vie » en parallèle de l'originale. Powell tente de se débarrasser de l'être artificiel sans pouvoir s'y résoudre. La prise de conscience de la nature même de l'androïde ne lui suffit pas pour se détacher complètement de l'identité de son défunt compagnon.

Martha Powell finit par se résoudre à enfermer l'androïde dans le grenier, et autorise sa fille à lui rendre visite le week-end (voir figure 55).



Figure 55 : Le grenier dans lequel est enfermée la version technologique d'Ash Starmer, Black Mirror, Saison 2 – Épisode 1, « Be Right Back », 46:59

Cette scène finale peut s'analyser de diverses manières. Le spectateur peut dans un premier temps y voir une fin malheureuse et dérangeante, marque de fabrique de l'anthologie britannique. Le lieu choisi pour entreposer l'être artificiel n'est pas anodin. Le grenier, généralement utilisé pour stocker et ranger des objets ou des souvenirs à l'abri des regards,

possède une symbolique plus complexe en littérature mais aussi dans les autres médiums fictionnels. Le grenier devient ce lieu physique dans lequel on renferme les secrets les plus sombres. Ash 2.0 reste le plus grand secret de Martha Powell et il est ainsi condamné à l'enfermement perpétuel. Pourtant, la fin ne paraît pas si tragique pour le personnage artificiel qui, malgré un emprisonnement physique, n'est pas désactivé. Il continue d'exister et échange même avec l'enfant biologique d'Ash Starmer.

Pourtant, lorsque l'on met en parallèle la scène finale avec l'une des premières scènes de l'épisode, il paraît clair que la fin de l'épisode n'est pas aussi sombre qu'elle le laisse à penser. Nous pourrions émettre l'hypothèse que le grenier représente symboliquement la psyché de Martha Powell et que le stockage de la version numérique d'Ash Starmer dans cette pièce fait écho à l'acceptation de la perte de son compagnon et à l'ajout de ce dernier à ses souvenirs. Au début de l'épisode, Starmer partage avec Powell la manière dont sa mère a fait le deuil de son père et de son frère Jack :

ASH : « *When I came down the next morning, all Jack's photos were gone from that wall. She put them in the attic. That's how she dealt with stuff. And then when Dad died, up went his photos. And she just left this one here. Her only boy, giving her a fake smile.* »

MARTHA : « *She didn't know it was fake.* »

ASH : « *Maybe that makes it worse ?* »³⁷⁷

En « rangeant » l'être artificiel au grenier, Martha Powell ne fait que répéter le processus de deuil de sa belle-mère. En décidant de se séparer d'Ash 2.0 et de l'enfermer hors de sa vue, elle accepte finalement le décès de son compagnon.

Si « Be Right Back » ne propose pas une immortalité réelle de l'espèce humaine sous forme de téléchargement numérique et de sauvegarde, il reste cependant intéressant à étudier lorsque l'on évoque l'humain téléchargé car son existence même est due au refus de sa disparition. Plus important encore, Ash n'a jamais donné son accord pour cette renaissance numérique. L'épisode propose peut-être ainsi une réflexion sur les traces laissées par les utilisateurs en ligne et la possibilité de manipuler et d'utiliser ces données.

Plus généralement, les fictions de notre corpus offrent un éventail de possibilités variées lorsqu'il s'agit de télécharger un être humain dans un complexe numérique. Si l'immersion dans le virtuel est généralement temporaire et permet de faire l'expérience d'une réalité virtuelle alternative, il arrive néanmoins que ce soit métaphoriquement la société fictive qui devienne un réseau virtuel, envahi par la technologie et au cœur duquel l'être humain n'est plus qu'une donnée parmi tant d'autres. Qu'elle soit temporaire, définitive, sociétale, ou parallèle, la numérisation de l'espèce humaine a bien souvent la même finalité réflexive : rétablir une vision anthropocentriste de l'organique face à une technologie en perpétuelle évolution.

³⁷⁷ Ash Starmer & Martha Powell, *Black Mirror*, Saison 2 – Épisode 1, « Be Right Back », 4:32 – 5:03

Au terme de ce chapitre, nous pouvons dire que l'évolution de l'espèce humaine, en dépit de sa nature organique ou technologique, reste le prisme réflexif principal des séries d'anticipations contemporaines. L'évolution purement organique inquiète car elle met irrémédiablement en exergue les faiblesses de l'espèce. Le genre science-fictionnel, dont l'une des caractéristiques principales est d'offrir des univers fictionnels différents, propose donc bien souvent des versions modifiées de l'humain. L'évolution organique a plusieurs finalités, mais les deux plus courantes sont soit un affaiblissement de l'espèce compromettant sa survie sur le long terme, soit une perte de contrôle totale de l'être modifié. Ce dernier se transforme alors métaphoriquement en zombie, dont l'instinct primitif le pousse à se nourrir et à se reproduire en masse. Les évolutions technologiques et biotechnologiques deviennent alors complètement inutiles face à la puissance du vivant.

Le cyborg, figure emblématique de la science-fiction, doit lui aussi subir de nombreuses modifications pour s'adapter aux fictions contemporaines. Il n'est désormais plus cet hybride imposant dont l'artificialité était visible au premier coup d'œil, mais plutôt un être implanté dont les altérations ne sont plus nécessairement repérables. Dorénavant une figure réflexive de l'invasion des nouvelles technologies dans la société, il est bien souvent le bouc émissaire pour des personnages technophobes.

Enfin, le téléchargement de l'être humain, bien que présent dans plusieurs fictions de notre corpus³⁷⁸, est encore aujourd'hui difficilement réalisable dans les séries science-fictionnelles contemporaines. Le premier obstacle reste bien évidemment la représentation à l'écran d'un tel espace au sein duquel se trouvent simplement des lignes de codes. Mais nous pouvons peut-être également voir dans ce refus de la transformation numérique permanente de l'espèce humaine un besoin anthropocentriste de redonner une place centrale à l'humain et à la société réelle dans laquelle il a toujours évolué. L'évolution organique, l'évolution technologique, et l'évolution numérique ont d'ailleurs toutes les trois en commun de s'inscrire dans une dynamique de retour à l'organique, qui peut à la fois passer par une crise identitaire post-modification, mais aussi et bien souvent par un rejet de l'altérité, de l'être modifié.

³⁷⁸ Nous pouvons également mentionner ici le personnage de Sarah dans la série *Dark Matter*, téléchargée dans une simulation à la suite de défaillances de son corps organique. Elle reste enfermée dans cette virtualité tant qu'un remède n'a pas été trouvé pour garantir sa survie dans la réalité.

Chapitre 5 : Intersectionnalité posthumaine

Les enjeux liés aux minorités sont centraux dans la société contemporaine. De nombreux combats sont menés pour la reconnaissance, le respect, et l'acceptation de la différence. Il n'est pas donc pas surprenant de voir que l'un des principaux enjeux réflexifs d'une série d'anticipation contemporaine se trouve dans les relations entre les différents personnages, desquelles découlent irrémédiablement une hiérarchie entre dominant et dominé. Dans le cadre des études intersectionnelles, il est plus pertinent de parler de discriminant et de discriminé. Cette approche fut définie par Kimberlé Crenshaw, comme l'explique Audrey Marcillat, Estelle Miramond, et Nouri Rupert dans « Introduction : l'intersectionnalité à l'épreuve du terrain » :

« Le terme d'intersectionnalité, formulé et défini par la juriste Kimberlé Crenshaw en 1989 comme "l'expression par laquelle on désigne l'appréhension croisée ou imbriquée des rapports de pouvoir" (Crenshaw, 1994), a depuis connu un succès aussi grand que sont diverses ses interprétations et usages. En montrant comment les dispositifs législatifs de lutte contre les discriminations réifiaient les catégories exclusives de sexe, de classe et de "race", Crenshaw prolongeait la critique des féministes noires en se référant à l'ouvrage de 1982 : All the Women are White, All the Blacks are Men, But Some Of Us Are Brave. »³⁷⁹

Dans son étude, Crenshaw souligne que c'est uniquement lorsque l'on utilise une approche intersectionnelle et que l'on met en parallèle les discriminations de sexe avec les discriminations de classe et de race qu'une hiérarchie sociétale apparaît et, avec elle, des catégories de la population généralement ignorées. L'intersectionnalité est d'autant plus intéressante lorsqu'elle est appliquée à un corpus d'anticipation dystopique et/ou posthumain. L'anticipation dystopique, par définition, propose en effet d'exacerber un aspect négatif de la société du récepteur. Aussi, il est pertinent d'étudier la place occupée par les personnages discriminés en raison de leur origine, leur sexe, leur orientation sexuelle, et leur classe sociale. En cela, nous verrons que l'altérité posthumaine peut être, dans certains exemples du corpus, une façon d'aborder la stigmatisation sociale, raciale, sexuelle, etc. La dimension posthumaine des fictions analysées rajoute une discrimination supplémentaire, celle de l'origine humaine ou non, et rend l'intégration de certains personnages encore plus difficile.

Plus important encore, l'absence de certaines catégories de la population dans ces fictions renforce leur exclusion dans la société du récepteur. On retrouve cette idée dans l'article « Mysogynoir in the Stars: Intersectionality and the World of Sci-Fi Films » de Sean Posey :

« It matters who we see on-screen in imagined visions of the future. "As political texts, movies from Star Wars to Forrest Gump have their own set of ideological assumptions", Eric Greene observes. "It is easy to miss what we did not expect to find. Unnoticed and unquestioned assumptions are

³⁷⁹ MARCILLAT, Audrey, MIRAMOND, Estelle, et RUPERT, Nouri , « Introduction : l'intersectionnalité à l'épreuve du terrain », *Les cahiers du CEDREF* [En ligne], 21 | 2017, mis en ligne le 10 décembre 2017, consulté le 21 mars 2020. URL : <http://journals.openedition.org/cedref/1049>

powerful, in part, precisely because they remain unnoticed and unquestioned, beyond the realm of critical examination.” Unquestioned assumptions about race, gender, and representation are among the core problems plaguing most sci-fi films today, problems rooted in the genre’s troubled past. »³⁸⁰

Si les représentations à l'écran ont évolué positivement ces dernières années, elles restent encore bien souvent problématiques que ce soit volontairement ou non. Pour analyser la représentation des minorités en miroir des évolutions fictionnelles de l'espèce humaine, nous allons, dans ce chapitre, nous intéresser à trois épisodes ou séries de notre corpus. Ce tour d'horizon des univers fictionnels d'anticipation nous permettra de mettre en évidence les quelques évolutions sociétales positives proposées dans ces œuvres, mais aussi et surtout les dysfonctionnements perpétuels de sociétés qui s'évertuent à exclure de nombreuses minorités de leur fonctionnement.

A. Représentations et discriminations dans « Nosedive »

L'épisode d'ouverture de la troisième saison de l'anthologie *Black Mirror*, précédemment mentionné dans ce travail, est un bon point de départ lorsque l'on parle d'intersectionnalité. Pour rappel, l'épisode plonge le spectateur dans une société dans laquelle chaque personne note les autres de 0 à 5, les mieux notées ayant accès à de meilleurs services. Le personnage principal, Lacie, tente d'obtenir l'appartement qu'elle a toujours voulu et va tout faire pour réussir à augmenter sa note et réaliser son rêve. Souvent résumé comme un épisode proposant une analyse critique de l'invasion des réseaux sociaux dans notre société, « Nosedive » se révèle pourtant encore plus pertinent dans la mise en scène des discriminations.

Nous allons voir comment l'épisode « Nosedive » propose une représentation anamorphique des inégalités liées au sexe, à la couleur de peau, à l'orientation sexuelle, et à la classe sociale, déjà présentes dans notre société, et cela en nous concentrant sur trois aspects distincts : la discrimination la plus évidente dépeinte dans l'épisode, liée au « rôle » de la femme dans la société, la place occupée par les personnages noirs dans l'univers fictionnel de l'épisode, et enfin, en étudiant la colorimétrie, les décors, et les différences stylistiques de plans, nous montrerons que l'épisode construit une esthétique qui met en exergue la domination de l'homme blanc hétérosexuel dans la société fictive de « Nosedive ».

A.1. L'idéal féminin

Les premières scènes de l'épisode plongent le récepteur dans la routine créée par le personnage de Lacie : elle fait du sport pour entretenir son physique, s'entraîne à sourire et à rire de manière spontanée devant le miroir de sa salle de bain, rappelle à son frère que des acheteurs viennent visiter leur maison, et poste en ligne une photo d'un café et d'un biscuit

³⁸⁰ POSEY, Sean, « Misogynoir in the Stars: Intersectionality and the World of Sci-Fi Films », <http://www.hamptoninstitution.org/intersectionality-sci-fi-films.html#.XnYFtJNKiqA> (21/03/2020)

pour espérer recevoir des notes positives. Elle finit par croiser une ancienne collègue dans l'ascenseur qui la conduit à son travail. Cette introduction d'environ 4 minutes, en apparence innocente et purement descriptive, montre à celui qui veut bien le voir les bases d'une société dans laquelle les femmes doivent être irréprochables si elles veulent réussir. Les faits ne sont jamais mentionnés explicitement mais c'est une fois l'épisode visionné que la justesse de l'introduction de l'épisode peut être soulignée. Les femmes doivent tout d'abord répondre à un critère physique précis : être minces. Lacie s'entraîne et recrache le biscuit commandé au café pour ne pas prendre de poids. L'épisode n'associe jamais cette minceur à une quelconque sexualisation du corps féminin mais le message reste clair. Seule une poignée de personnages peuvent déroger à cette règle en raison de leur statut social : mère de famille ou personne âgée. Si la minceur s'impose aussi chez les hommes, elle paraît néanmoins moins contraignante et le corps masculin dans l'univers de *Nosedive* ne doit pas nécessairement être mince. Les femmes doivent également être sociables, souriantes, et aimables pour réussir dans cette société. Cet aspect donne lieu à l'une des scènes les plus étranges de l'épisode, dans laquelle Lacie s'entraîne à rire, mettant le récepteur mal à l'aise devant un personnage dont la santé mentale pourrait être remise en question. Métaphoriquement, Lacie s'entraîne devant son miroir à enfiler son masque pour participer à la mascarade qu'est la société fictionnelle de l'épisode. La scène introduit la dimension superficielle et illusoire de la construction d'une image et d'une identité.

C'est en combinant ces deux aspects avec la scène suivante que le récepteur peut enfin comprendre ce qui est réellement attendu des femmes dans la société de « *Nosedive* » : être de parfaites femmes au foyer. L'épisode montre une multitude de femmes au travail et ne prône jamais explicitement l'idée que la femme doit rester à la maison, mais les personnages féminins que rencontre Lacie tout au long de l'épisode lui prouvent le contraire. Lorsqu'elle croise Bethany dans l'ascenseur, elle apprend que cette dernière a obtenu un nouveau travail. Cette nouvelle serait des plus réjouissantes pour la condition féminine dans la société fictive de l'épisode si elle n'était pas contrebalancée par l'apparition du profil en ligne de la femme. Puisqu'elle a réussi professionnellement, Bethany n'a aucune vie de famille et tombe dans le cliché de la vieille fille au chat (voir figure 56). Son profil est rempli de photos de son chat « Pancakes » qui, fidèle à son nom, mange des pancakes, ou bien encore de statuts sur le fait que la majorité des chats roux sont des mâles.



Figure 56 : Le profil de Bethany, stéréotype de la « vieille fille », *Black Mirror*, Saison 3, Épisode 1, « *Nosedive* », 05:38

Toutes les personnes qui notent et commentent ses photos sont également des femmes appartenant sans aucun doute à la même catégorie. Ce ne serait pas gênant si le personnage de Bethany n'était pas, en plus, fausse, aigrie, et particulièrement détestable comme si, en ayant choisi son travail plutôt qu'une vie de famille bien rangée, Bethany avait perdu toute joie de vivre.

L'idéal auquel aspire Lacie est celui de sa meilleure amie d'enfance, Naomi. Membre de la plus haute classe sociale, celle des *Prime users*, elle représente l'idéal féminin de la société fictive (voir figure 57) : femme au foyer, sportive, éduquée, sur le point d'épouser un homme appartenant à l'élite de la société. Mais cette volonté inébranlable de grimper les échelons sociaux est ce qui rend Naomi antipathique pour le récepteur.



Figure 57 : Le profil de Naomi qui sert de référence de réussite dans la société fictionnelle de « Nosedive », *Black Mirror*, Saison 3 – Épisode 1, « Nosedive », 06:46

À l'inverse, le personnage de Susan, aux antipodes de ce qui est attendu d'une femme dans l'univers fictionnel de l'épisode, est paradoxalement le personnage le plus humain. Affublée d'une note de 1,4 sur 5, elle cumule les clichés de la culture *butch* : elle traverse les villes au volant de son camion, whisky dans un thermos, et jure comme un charretier. Elle peut pleinement exprimer sa personnalité après s'être libérée du carcan que lui imposait la société. Susan déroge aux règles en place par son indépendance suite au décès de son mari. Elle rejette le statut de belle éplorée, et avec celui-ci son appartenance à l'élite. Dans « Nosedive », le stéréotype de la femme fragile, en charge de la gestion du foyer, n'est jamais imposé aux personnages féminins, mais c'est pourtant l'idéal auquel elles aspirent, puisque glorifié par le système de notation. Seule une poignée de femmes peuvent atteindre cet objectif, les autres sont laissées de côté en raison de leur corps, de leur désir, et de leurs valeurs. Mais elles peuvent également être victimes d'une seconde forme de discrimination, en raison de leur couleur de peau.

A.2. Couleur de peau, sexe, et sexualité

Dans son article « Demarginalizing the Intersection of Race and Sex »³⁸¹, Kimberlé Crenshaw démontre comment les femmes noires sont effacées de la société, puisque victimes d'une double discrimination. L'épisode propose au récepteur de réfléchir à cette même idée. Alors que ce n'est pas le cas pour les hommes, les femmes *prime users* sont majoritairement blanches. Les femmes noires sont rares dans l'épisode, et une seule d'entre elle se voit offrir un rôle secondaire. Jouée par l'actrice Michaela Coel, l'hôtesse d'accueil de l'aéroport n'a pas de prénom. Elle est simplement cette entité appartenant à la classe moyenne, obligée d'accepter un travail la forçant à gérer des clients désagréables pour vivre. Pour le spectateur, elle n'a pas d'identité, pas d'aspiration : ce personnage représente juste un obstacle à l'accomplissement de la quête de Lacie. La scène de la confrontation entre les deux personnages féminins à l'aéroport est peut-être la plus importante de l'épisode, et cela pour deux raisons. La première est qu'elle fait basculer l'intrigue dans une dystopie effrayante, et matérialise le moment où la vie de Lacie va commencer à s'effondrer. La seconde est qu'elle met en exergue la double discrimination dont sont victimes les femmes noires dans l'épisode. Le spectateur peut comprendre à partir de ce moment que la société de « Nosedive », se voulant utopiste, repose sur des bases élitistes qui favorisent les hommes et les femmes blanches.

La dimension intersectionnelle permet alors de mettre en lumière l'existence d'une diversité malmenée par la majorité, dans ce cas précis blanche. Si la présence à l'écran d'une femme noire peut être perçue comme quelque chose de positif puisqu'elle offre une représentation à cette catégorie de la population, il ne faut pas la dissocier de la place qu'elle occupe et de la discrimination qu'elle subit, comme le souligne Mary Romero dans *Introducing Intersectionality* :

« Diversity and multicultural discourse are focused on individual characteristics of race and racist attitudes rather than a structural understanding of a nation's history of slavery, imperialism, immigration, labor laws and civil rights legislation. Emphasis on diversity obscures the reproduction and maintenance of inequality and domination, which allows people to believe they are a tolerant and accommodating people, whereas intersectional approaches address social structure: the historical, political, social, and economic context of power relations that have significant influence on people's life chances. The phrases "I don't care if they are green, purple or yellow, it doesn't matter to me" or "I don't see color" deny that racial discrimination exists, also reflecting the failure to see the significance of social inequality and oppression that difference represents. The color-blind perspective assumes that treating everyone the same will eliminate racism. It also ignores the structural position of "white privilege". »³⁸²

L'hôtesse d'accueil de l'aéroport devient cette figure aliénée, aussi proche de l'homme noir que de la femme blanche. Elle ne peut espérer atteindre un jour la position de belle éplorée que visent les femmes blanches voulant réussir pleinement dans cette société. Elle ne peut

³⁸¹ Kimberlé Crenshaw, « Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics, » *University of Chicago Legal Forum*: Vol. 1989: Iss. 1, Article 8. Available at: <http://chicagounbound.uchicago.edu/uclf/vol1989/iss1/8> (14/02/2020)

³⁸² ROMERO, Mary, *Introducing Intersectionality*, (Polity Press, 2018), pp. 138-139

non plus penser bénéficier du même respect et du pouvoir que celui des hommes noirs. D'autres femmes noires sont présentes dans l'épisode, mais toujours en arrière-plan. Elles n'ont aucune réplique à échanger avec le casting principal et sont parfois réduites à une forme floue en raison des choix stylistiques de plans. Elles hantent le récit sans pouvoir y prendre part, comme des ombres auxquelles on reconnaît l'existence sans leur accorder aucune importance. Une seule femme noire appartenant à l'élite est montrée à l'écran, et elle n'a pour vocation que de servir d'élément perturbateur : elle met une mauvaise note à Lacie pour lui avoir fait renverser son café, ce qui va lui coûter sa place dans l'avion, et ainsi apparaître comme l'élément déclencheur de la chute sociale de l'héroïne.

Si les personnages masculins noirs sont plus nombreux que les femmes, leur présence reste secondaire et anecdotique. Ils ne servent que deux objectifs, le premier étant d'être l'objet d'un fantasme xénophile pour la femme blanche. Dans la scène où Lacie visite un appartement, l'homme noir est réduit à l'état de projection virtuelle (voir figure 58). Le corps à moitié nu, les muscles saillants, il devient un argument de vente pour un bien matériel. Il n'est pas réel, et émane peut-être des goûts de Lacie, ce qui prouve une nouvelle fois l'impossibilité pour elle de réussir dans cette société. En effet, l'homme de ses fantasmes ne pourrait pas être plus différent du futur époux de Naomi qui, pour rappel, sert tout au long de l'épisode de référence à l'aulne de laquelle se mesure une véritable réussite sociale. Son futur mari est blanc et blond, aux antipodes du fantasme de Lacie. En attachant une importance particulière à un détail, une image projetée en arrière-plan, on voit d'ailleurs que l'élite de la nation se compose principalement de personnes blanches et blondes (voir figure 59).



Figure 58 : Projection de Lacie et de l'homme de ses rêves dans l'appartement qu'elle visite, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 1, « Nosedive », 09:17

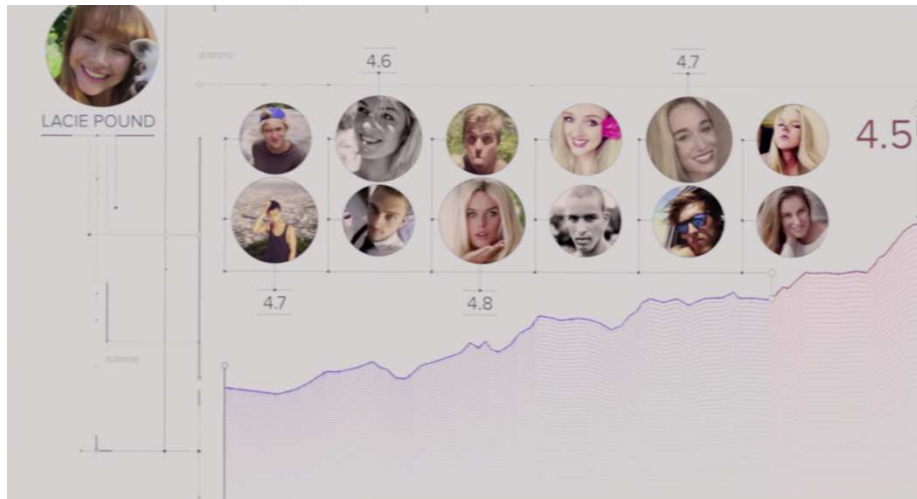


Figure 59 : L'écran en arrière-plan montrant les profils des Prime users, principalement des êtres caucasiens et blonds, *Black Mirror*, Saison 3 – Épisode 1, « Nosedive », 13:27

Le second rôle de l'homme noir dans l'univers fictionnel de « Nosedive » est de montrer l'existence d'une classe moyenne, une classe de travailleurs, discrets mais nécessaires au bon fonctionnement de la société. Ils sont présents tout au long de l'épisode et vont symptomatiquement accompagner Lacie dans sa chute. Le premier homme noir, Jack, apparaît dans la scène d'introduction comme garçon de café. Si l'on prête une attention particulière à la scène, on remarque que l'autre serveur est également noir et sert des clients blancs. Jack a la note de 3,7 sur 5. Cette note peut paraître correcte à première vue, mais il est intéressant de la comparer avec celle du frère de Lacie, Ryan. Le spectateur rencontre ce personnage plus tard dans l'épisode et découvre qu'il a également la note de 3,7. Cependant, Ryan est au chômage et passe ses journées à jouer à des jeux vidéo en ligne. Toutes ses scènes se déroulent à l'intérieur du domicile familial et il ne porte exclusivement que des pyjamas ou des sous-vêtements, comme s'il ne voyait jamais la lumière du jour. De plus, il exprime constamment son opinion sur l'état actuel de la société et sur le système de notation, qu'il considère comme une aberration. Néanmoins, malgré toutes ces caractéristiques qui sont considérées comme des défauts importants dans l'univers de « Nosedive », Ryan obtient la même note que Jack. En prenant en compte ce détail, le récepteur peut comprendre la discrimination dont sont victimes les personnages noirs : un homme blanc considéré comme paresseux, antipathique, et asocial aura la même note qu'un homme noir actif, travailleur, et poli. Cette inégalité sert peut-être d'ailleurs à dénoncer les discours racistes bien connus dépeignant les hommes noirs comme des hommes paresseux et communautaires. Ici, c'est l'inverse. D'autres personnages noirs rencontrés par Lacie n'ont même pas de noms, ni de notes. Ils sont chauffeurs de taxi, agents de sécurité, livreurs, et ne servent qu'à accompagner le personnage principal d'un point A à un point B, ou bien à être l'agent qui va transmettre une information qui va compliquer la vie de Lacie.

Un seul autre personnage noir se voit attribuer une identité : Chester, collègue de Lacie. Il se révèle être particulièrement important lorsque l'on parle d'intersectionnalité car il est également victime d'une double discrimination qui lui confère dans l'échelle sociale une place encore plus moins importante que celle de la femme noire. Chester est un homme noir et homosexuel, une catégorie de la population très peu représentée à l'écran. La présence d'un tel personnage pourrait s'avérer être une chose positive pour la diversité et la représentation,

si l'épisode ne forçait pas le spectateur à assister à la disparition progressive de Chester. Sur le motif d'une rupture avec son compagnon, Chester voit sa note diminuer un peu plus chaque jour, ses collègues ayant pris le parti de son ancien petit-ami. Pour espérer conserver sa place, Chester tente d'être de nouveau apprécié par ses collègues en leur apportant des boissons qu'il a lui-même achetées. Malgré son emploi qui le met sur un pied d'égalité avec les autres personnages, Chester se voit forcé de servir ses collègues comme s'il était Jack, le garçon de café du début de l'épisode. Cette tentative désespérée ne servira à rien, puisque sa note finira par tomber en dessous de 2,5 et il sera renvoyé. Il reste à l'entrée du bureau, suppliant ses anciens amis de lui donner cinq étoiles pour pouvoir de nouveau rentrer dans le bâtiment. Cette scène peut suggérer que le stéréotype de l'homme au pouvoir n'est pas seulement l'homme blanc, mais l'homme blanc hétérosexuel. Cette idée est renforcée par les choix esthétiques de l'épisode.

A.3. L'esthétique au service de l'homme blanc

Nous entendons ici, par esthétique, les différentes caractéristiques visuelles de l'épisode « Nosedive » qui marquent non seulement l'expérience du récepteur en codifiant l'univers fictionnel de l'épisode, mais peuvent aussi avoir un impact sur l'évolution de la narration. En effet, certains choix esthétiques ne sont perceptibles que par le récepteur (puisque ajoutés en post-production et destinés à transformer l'image filmée par la caméra) alors que d'autres sont implantés dans la société fictionnelle et participe à son fonctionnement (les couleurs des bâtiments, des vêtements, etc.). L'univers fictionnel de l'épisode ne se distingue pas seulement par son organisation et son système de notation, mais aussi par les couleurs qui le composent. Le récepteur est plongé dans un monde aux couleurs pastel dont les teintes se déclinent : vert menthe, rose poudré, bleu ciel ou bleu lavande, beige ou taupe. Plusieurs raisons peuvent être trouvées quant à l'utilisation de cette palette. La première pourrait être simplement l'attachement de Joe Wright, réalisateur de l'épisode, à ces couleurs, que l'on retrouve dans plusieurs de ses films tels que *Pride & Prejudice*³⁸³, *Atonement*³⁸⁴, ou encore *Hanna*³⁸⁵ (voir figure 60). Deuxièmement, les couleurs pastel peuvent peut-être convoquer l'idée que la joie et le bonheur montrés à l'écran sont seulement prétendus et non réellement ressentis. Cet aspect n'est pas nouveau et nous pouvons d'ailleurs le retrouver dans des films tels que *Stepford Wives*³⁸⁶ ou encore *Edward Scissorhands*³⁸⁷. Pour reprendre l'expression anglaise, les personnages de « Nosedive » voient la vie *through rose-colored glasses*, la vie en rose. La douceur évoquée par l'utilisation de ces couleurs pastel ne sert qu'à contrebalancer et à rendre moins agressif et oppressant le système de notation en place.

³⁸³ *Pride & Prejudice*, Joe Wright, StudioCanal, 2005

³⁸⁴ *Atonement*, Joe Wright, StudioCanal, 2007

³⁸⁵ *Hanna*, Joe Wright, Universal Features & Sony Pictures Releasing, 2011

³⁸⁶ *Stepford Wives*, Bryan Forbes, Palomar Pictures & Columbia Pictures, 1975

³⁸⁷ *Edward Scissorhands*, Tim Burton, 20th Century Fox, 1990



Figure 60 : La palette de couleurs du film *Pride & Prejudice*.

Lorsque les acteurs sont filmés en extérieur, les couleurs pastel sont associées à l'effet bokeh, flou artistique utilisé en arrière-plan, pour adoucir une nouvelle fois l'univers fictionnel et le rendre plus lumineux en renforçant les teintes blanches. Ce n'est plus seulement des individus qui se (re)présentent comme une image parfaite dans un monde parfait, le filtre s'étend désormais à la société entière : l'esthétique du réseau social contamine la réalité fictive, comme si elle ne pouvait être sociale qu'en devenant faussée par des filtres (voir figure 61).



Figure 61 : Un exemple d'utilisation du flou bokeh dans l'épisode, *Black Mirror*, Saison 3 – Épisode 1, « *Nosedive* », 03:38

La surutilisation de cette technique déclenche chez le récepteur une réflexion sur la nature et les caractéristiques de la société représentée. Les personnages semblent véritablement évoluer dans une société parfaite ou tout élément agressif est gommé ou dissimulé pour améliorer leur confort. Composée uniquement de couleurs pastel et claires, l'esthétique de l'épisode vient renforcer l'idée d'une société basée sur la discrimination raciale. Alors que les personnages blancs se fondent dans le paysage rose et blanc, les personnages noirs se voient associés à des couleurs plus sombres et plus froides. Les plans montrant Chester, l'hôtesse d'accueil à l'aéroport, ou encore l'agent de sécurité abandonnent les couleurs pastel et l'effet bokeh pour revenir à des arrière-plans sombres, froids, métalliques, et sans artifices. Les

défauts ne sont plus gommés mais exposés dans leur simplicité et leur sobriété, et soulignent encore une fois l'impossibilité pour les personnages noirs d'accéder à la vie parfaite promise par le système de notation (voir figure 62).



Figure 62 : Les plans montrant l'hôtesse d'accueil sont dénués d'artifice et la colorimétrie est beaucoup plus sombre et froide que celle des scènes incluant Lacie, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 1, « Nosedive », 23:07

Cette théorie est d'autant plus plausible lorsque l'on analyse les dernières minutes de l'épisode. Arrêtée pour avoir gâché le mariage de Paul et Naomi, Lacie, dont la note avoisine désormais 0,5 est jetée en prison. Mais avant d'être conduite à sa cellule, elle se voit forcée de passer devant une machine qui lui retire quelque chose de l'œil, pouvant s'apparenter à une lentille ou une micro puce. Sans cet artefact, elle ne peut plus voir la note attribuée à chaque personne. Cet accessoire a néanmoins une autre fonction puisque la scène se déroulant dans la prison, de par sa colorimétrie et les plans qui la constituent, est dénuée de tous les artifices utilisés précédemment dans l'épisode. Pour la première fois, Lacie évolue dans un monde gris, froid, sans artifice. Les imperfections ne sont plus gommées et son regard s'attarde désormais sur des détails tels que des grains de poussière volant dans sa cellule. Elle retire sa robe rose, dernier vestige de sa vie rêvée, pour se fondre dans le décor d'une réalité austère mais peut-être salvatrice. Lacie fait face à un autre détenu, un homme noir. Les deux personnages se jaugent puis se lancent dans un concours d'insultes se concluant par des sourires, preuve que la joie n'est plus simulée.

Il apparaît clair que, sous couvert d'une dénonciation de l'invasion des réseaux sociaux dans notre vie quotidienne, l'épisode « Nosedive » propose, à la manière de l'anamorphose, une double lecture, ou un autre niveau de lecture sur les discriminations raciales, sexuelles, physiques, ou encore liées à l'orientation sexuelle. En utilisant le concept d'intersectionnalité, on a pu voir s'établir une hiérarchie au sein des personnages discriminés. C'est uniquement lorsque l'on associe la couleur de peau au sexe ou à l'orientation sexuelle que l'on peut voir

que certains d'entre eux se retrouvent effacés de cette société. Il est difficile de savoir si cette double lecture est intentionnelle ou non, même si offrir tous les rôles que nous avons mentionnés à des acteurs noirs est une coïncidence peu probable. « Nosedive » tente peut-être de nous montrer que, malgré la libération de la parole offerte par les réseaux sociaux, certaines voix, qu'il nous faut écouter pour espérer une amélioration de notre société profitable au plus grand nombre, restent encore muettes.

B. Discriminations inter-planétaires

Si « Nosedive » propose au récepteur une mise en scène des discriminations plutôt semblable à celles présentes dans sa société, la série *The Expanse* offre une nouvelle perspective sur les inégalités sociétales. Elles ne sont pas gommées mais plutôt atténuées, pour mettre en exergue une discrimination inconnue du récepteur : la discrimination planétaire. En utilisant la notion d'intersectionnalité, nous nous intéresserons à l'organisation sociétale de la série et à l'analyse de la représentation de l'égalité des sexes, des minorités ethniques et des membres de la communauté LGBTQIA+ au sein de l'œuvre. Nous verrons que ces représentations servent, de façon surprenante, à montrer du doigt une autre forme de discrimination mise en place pour servir l'intrigue macroscopique. Nous nous concentrerons également sur les problèmes physiologiques des *Belters*, perçus comme des faiblesses par les habitants des autres planètes. Nous verrons aussi comment l'identité collective des habitants de la Ceinture, construite sur le modèle du palimpseste, apparaît comme l'identité la plus troublante, la moins définie, mais aussi la plus épanouissante de l'univers de la série.

B.1. Discriminations en voie de disparition

Pour commencer, arrêtons-nous sur l'organisation sociétale de l'univers fictionnel de la série, et plus particulièrement sur la représentation de personnages que nous pouvons qualifier de discriminés. La première inégalité connue du récepteur est l'inégalité de genre, laquelle est combattue dans la série par le personnage de Chrisjen Avasarala, vice-secrétaire député des Nations Unies. Il est intéressant de s'attarder sur sa description donnée par le site officiel *The Expanse – Enter the Future* :

« A master politician and maneuverer, she achieved one of the highest ranks in UN government without ever standing for election. She manipulates those in the highest seats of power through careful cultivation of relationships with the spouses, friends, and staff nearest to them. (...) Avasarala will do anything it takes, and pay any price, to defend Earth, which she sees as the cradle of humanity. »³⁸⁸

Cette description, bien que sommaire, offre assez d'informations au spectateur pour comprendre que Chrisjen Avasarala manipule ses supérieurs par la sociabilité. C'est une nouvelle forme de pouvoir qui est ici présentée. Avasarala ne veut pas remplacer ses supérieurs masculins, mais plutôt les conforter dans leurs positions de pouvoir pour ensuite

³⁸⁸ <https://www.syfy.com/theexpanse/cast/chrisjen-avasarala/1> (25/03/2020)

avoir la possibilité de les influencer. *The Expanse* présente donc à la fois un pouvoir presque entièrement masculin combiné à une émancipation et une indépendance forte de la femme. Cependant, on peut également voir en Avasarala une référence directe à la femme fatale, manipulatrice, à l'image de Mata Hari. Plusieurs séries utilisent ce parallèle, comme le souligne Sébastien Hubier dans son article « Paradoxes et contradictions des genres » :

« Ainsi, une même série peut être interprétée conjointement comme une fiction réaffirmant la puissance et la légitimité masculine et comme un récit proposant une image de l'autonomie ou du pouvoir féminin dérogeant aux traditionnelles représentations patriarcales (...). »³⁸⁹

La garde-robe de Chrisjen Avasarala reflète également sa confiance. Alors que les employés masculins des Nations Unies portent des uniformes neutres aux connotations militaires, elle dévoile sa féminité en ne portant que des saris aux couleurs vives. Nous pourrions cependant également émettre l'hypothèse que le sari fait retomber le personnage dans le stéréotype de la femme exotique (voir figure 63).



Figure 63 : Chrisjen Avasarala dans sa tenue quotidienne (photo promotionnelle)

Néanmoins, plutôt que d'atténuer sa féminité pour peut-être espérer inspirer une plus grande autorité auprès de ses collègues masculins, elle en joue pour atténuer la méfiance que ces derniers pourraient avoir envers elle. Ainsi, elle va à l'encontre des codes habituellement associés aux femmes en position de pouvoir, comme le souligne Bruno Sasson dans son article « De JAG à Army Wives : la femme à travers la série militaire » :

« La masculinité – pour ne pas dire la virilité – y constitue une part essentielle de l'identité : on s'attache à faire du soldat un homme et à effacer tous les traits associés à la féminité. »³⁹⁰

Avasarala s'affirme donc non pas en reniant sa féminité, mais plutôt en l'exacerbant, ce qui vise à tromper ses comparses masculins. Cette manipulation a une visée politique. Elle n'est

³⁸⁹ HUBIER, Sébastien, « Paradoxes et contradictions de genres, à propos de Sex & the City et Desperate Housewives », dans HUBIER, Sébastien, et LE VAGUERESSE, Emmanuel *Gender et séries télévisées*, (Presses Universitaires Reims, 2016), p. 36

³⁹⁰ SASSON, Bruno, « De JAG à Army Wives : la femme à travers la série américaine » dans BLOT, Aurélie, et PICHARD, Alexis, *Les séries américaines : la société réinventée ?*, (L'Harmattan, 2013), p. 63

cependant pas la seule femme en position de pouvoir. Le sergent Bobbie Draper et l'ingénieure Naomie Nagata appartiennent à cette catégorie et permettent d'ailleurs à *The Expanse* de proposer au spectateur une égalité parfaite entre les personnages principaux masculins et féminins. Nous l'avons vu avec le personnage de Chrisjen Avasarala, la série ne nie pas la persistance d'une influence patriarcale sur la société, mais s'attarde plutôt sur la ténacité et le courage des femmes en position de pouvoir.

Les trois personnages féminins principaux nous permettent d'ailleurs d'aborder une autre discrimination bien connue du récepteur : la discrimination ethnique. Elle est, si nous nous attachons simplement à la couleur de peau, inexistante dans l'univers fictionnel de la série. Pour preuve, les trois personnages féminins principaux sont joués par des actrices respectivement d'origine néo-zélandaise et samoane, britannique et dominicaine, et irano-américaine. D'autres personnages viennent renforcer cette diversité tels que Julie Mao, jouée par une actrice franco-thaïlandaise, Amos Burton, joué par un acteur américain, et Alex Kamal, joué par un acteur irano-canadien. Cette diversité ne se retrouve pas seulement dans les personnages principaux mais émaille également l'univers fictionnel de la série dans son intégralité : aussi, on la retrouve sur Terre, sur Mars, et au sein des colonies de la Ceinture. Aucune différenciation n'est effectuée à partir de la couleur de peau des personnages, prouvant, au premier abord, que dans l'univers de *The Expanse*, ce type de discrimination n'est plus. En cela, la série propose une grande diversité dans la représentation sociétale mais aussi une grande égalité entre ces différents personnages et va à l'encontre des représentations, ou plutôt des absences de représentation :

« The absence of black women in cinematic visions of the future is matched by the problematic position occupied by black women in contemporary culture. The casting of Hollywood sci-fi films might seem trivial, but the central role occupied by art and popular culture not only reflects societal values and power structures – it also helps shape them. »³⁹¹

Il nous reste dans cette première partie à analyser les discriminations liées à l'orientation sexuelle. L'œuvre originelle qui a inspiré la série, écrite par les auteurs Daniel Abraham et Ty Frank sous le pseudonyme de James S. A. Corey, inclut de nombreux personnages appartenant au spectre LGBTQIA+. Ces personnages sont masculins, féminins, non-genrés, principaux, secondaires, héros, antagonistes. La série littéraire est d'ailleurs applaudie par la critique et les lecteurs pour la diversité de ses personnages. Dans la série télévisée, le spectre LGBTQIA+ n'est pas réellement représenté. Un seul personnage inclut cette dimension, et cela de manière officieuse. La sexualité d'Amos, d'après les auteurs de la série littéraire qui travaille également sur la série télé, ne serait pas définissable en terme binaire³⁹². Autrement dit, la porte reste ouverte pour une future représentation LGBTQIA+ dans l'adaptation. Bien que la majorité des romances de la série soient hétérosexuelles³⁹³, il n'est jamais mis en avant une quelconque discrimination ou même animosité envers les membres de la communauté LGBTQ+, laissant penser que l'acceptation des différences est totale dans *The Expanse*.

³⁹¹ <http://www.hamptoninstitution.org/intersectionality-sci-fi-films.html#.XnyHtdNKiqA>
(26/03/2020)

³⁹² Même si, dans la saison 4, cette dimension semble disparaître au profit d'une relation hétéro-normée.

³⁹³ Dans les 4 premières saisons.

B.2. La haine du Ceinturien

La majorité des discriminations présentes dans la société du récepteur ont disparu, ou se sont tout du moins atténuées, pour laisser apparaître une nouvelle discrimination de classe, fortement marquée envers les travailleurs de la Ceinture. Comme nous l'avons souligné, l'univers fictionnel de la série fait apparaître trois catégories : la Terre, puissance politique au pouvoir qui souhaite maintenir sa position de leader ; Mars, gagnant chaque jour en autonomie et en puissance et dont l'aversion pour les terriens laisse planer la menace d'une guerre imminente entre les deux puissances ; et enfin la Ceinture, composée de planètes naines, d'astéroïdes, et de stations créées par l'être humain dont le seul but est l'extraction et la production de ressources nécessaires à la survie des puissances terrestres et martiennes.

La colonisation de la Ceinture s'est effectuée approximativement 150 ans avant le présent narratif de *The Expanse* pour pallier la disparition de ressources sur la planète Terre. Une fois sur place, les Ceinturiens se sont retrouvés à la merci des Terriens puisque dépendants d'eux pour leur survie. Les colonisateurs considèrent que les Ceinturiens ont perdu leur appartenance à l'espèce humaine. Ils ne peuvent pas prétendre au même respect que Mars puisque leurs richesses et leurs armes sont loin d'être aussi développées. Aucune considération ne leur est accordée et la première phrase prononcée par un Ceinturien dans la série dévoile d'ailleurs immédiatement au spectateur la position de la Ceinture dans la hiérarchie sociale de l'univers fictionnel :

*« No matter who controls Ceres, our home, to them, we will always be slaves. That's all we are to the Earthers and Dusters. They built their solar system on our backs, spilled the blood of a million of our brothers. But in their eyes, we're not even human anymore. So, the next time you look in the mirror, say the word. Slave. »*³⁹⁴

Dans ces propos tenus par un Ceinturien, nous retrouvons les deux dimensions que nous venons de mentionner : les terriens et les martiens considèrent que les *Belters* ont perdu leur humanité lorsqu'ils ont quitté leurs planètes respectives pour vivre et travailler sur la Ceinture, impliquant l'idée que l'identité humaine est définie par l'attachement géographique à ce qu'ils considèrent être une « vraie » planète. Cette déshumanisation des Ceinturiens est renforcée par un second aspect, qui fait évoluer la discrimination et l'inscrit un peu plus encore dans une idéologie spéciste et raciste. Les Ceinturiens ne sont plus considérés comme des êtres humains en raison des transformations qu'ils ont subies. Ces évolutions physiologiques sont introduites au spectateur comme résultant de l'absence quasi-totale de gravité sur les différentes stations qui composent la Ceinture. L'évolution est liréalement présentée ici comme un effet secondaire, comme quelque chose de négatif qui n'améliore pas l'être humain mais au contraire l'affaiblit. L'évolution de l'espèce est non dirigée³⁹⁵ et l'être humain devient un « presque-humain » (pour reprendre Thierry Hoquet).

À leur naissance, les Ceinturiens sont plus grands et plus maigres que les humains nés sur Terre ou sur Mars (voir figure 36). Ces modifications sont perçues comme des

³⁹⁴ Ceinturien, *The Expanse*, Saison 1 – Épisode 1 – « Dulcinea », 05:44 – 06:07

³⁹⁵ Voir DESPRES, Elaine, « Quand l'humanité diverge, la spéciation des des posthumains » dans DESPRES, Elaine, et MACHINAL, Hélène, *Posthumains : Frontières, évolutions, hybridités*, pp. 205-224

dégénérescences qui les excluent des normes de l'espèce humaine. L'accouchement se révèle également complexe pour les femmes *Belters*. Les muscles abdominaux et utérins, comme les autres muscles, sont atrophiés par manque d'utilisation. Pour cette raison, les femmes enceintes sont souvent transférées sur Ceres, seule planète naine de la Ceinture équipée d'un système permettant de créer une gravité artificielle. L'absence de gravité est donc une faiblesse pour les Ceinturiens. Ils ne courent aucun risque tant qu'ils se trouvent sur la Ceinture mais peuvent mourir s'ils sont trop longtemps exposés à la gravité terrestre³⁹⁶. Cette contrainte restreint leur liberté et les déshumanise encore davantage. Alors que les terriens et les martiens peuvent se rendre sur la Ceinture sans subir d'effets secondaires, les Ceinturiens, eux, ne peuvent quitter leur ère géographique, le seul endroit dans le système solaire adapté à leur morphologie. Cette faiblesse est d'ailleurs utilisée par les terriens, qui n'hésitent pas à torturer les *Belters* lorsqu'ils souhaitent obtenir des informations, comme nous pouvons le voir dans le premier épisode de la saison 1. Lorsque Chrisjen Avasarala soupçonne un ceinturien d'être un terroriste, elle utilise la gravité terrestre pour torturer le supposé criminel. Il est maintenu debout par des crochets fixés au mur et subit les effets secondaires de la gravité. Il ne porte qu'un sous-vêtement (voir figure 64).



Figure 64 : Chrisjen Avasarala torturant un Ceinturien, *The Expanse*, Saison 1 – Épisode 1, « *Dulcinea* », 25:27

Ce détail peut avoir deux significations. Il peut d'abord permettre au spectateur de constater la différence corporelle entre un humain de la Terre et un Ceinturien. Grâce à la nudité du personnage, le spectateur prend en compte la grandeur, la maigreur, mais aussi la faiblesse de ce dernier lorsqu'il est confronté à l'environnement terrestre, pourtant son biome d'origine. La nudité du Ceinturien sert dans un second temps à Chrisjen Avasarala à l'humilier à la fois dans son humanité mais aussi dans sa masculinité. Ici, l'homme apparaît comme un être faible et sans défense, et c'est la femme qui est au pouvoir. Chrisjen le décrit comme un être fragile, sans résistance, en témoigne ses mots lorsqu'elle le torture :

³⁹⁶ Cette idée est développée dans la quatrième saison de *The Expanse*, lorsque le personnage de Naomi Nagata est dans l'incapacité de rester sur une planète découverte en raison de la gravité. Elle est rapidement renvoyée sur un vaisseau pour ne plus souffrir des effets de la gravité.

*« I'm sorry that the gravity of a real planet hurts. But it's appropriate. You wish to hurt Earth. The Earth that is now crushing your weak Belter lungs and your fragile Belter bones. All you have to do to make it stop is talk (...). A whisper will do, if that's all you can manage ».*³⁹⁷

Avasarala commence son discours en parlant de la planète Terre comme d'une « vraie planète ». Indirectement, elle sous-entend donc que l'habitat des Ceinturiens, puisqu'il est créé et/ou modifié pour être habitable, n'est pas aussi prestigieux. Elle rabaisse constamment l'homme qu'elle torture, notamment en soulignant que la gravité terrestre le fait souffrir. Elle utilise le mot « faible » pour décrire les poumons et les os du Ceinturien. Elle émet alors un jugement de valeur sur la condition physique des habitants de la Ceinture. Elle les présente comme une sous-espèce puisqu'ils ne peuvent pas vivre sur Terre.

Si l'on se réfère à la classification des presque-humains de Thierry Hoquet, les Ceinturiens se fondent parfaitement dans la catégorie bétail. Plusieurs critères de classification nous mènent à penser qu'ils font en effet partie de cette catégorie, le principal étant leur rapport aux autres êtres humains :

*« Bétail : rapport à l'humain -> sous-humain (caste instrumentalisée par l'humain et dénié de tous ses droits), idéal visé, valeurs incarnées -> assouvissement des besoins humains « comme maîtres et possesseurs », risque associé -> exploitation, perte d'identité ».*³⁹⁸

L'exploitation et la perte d'identité évoquée par Thierry Hoquet sont les principaux maux dont souffrent les *Belters*. Ils subviennent aux besoins des habitants des planètes Terre et Mars en leur fournissant un bien indispensable à leur survie : l'eau. Cet aspect nous montre le décalage entre le rôle joué par les Ceinturiens, que nous pouvons qualifier de vital à la survie de l'espèce humaine, et l'image que les terriens et les martiens ont d'eux. Les *Belters* n'ont pas été forcés de coloniser la Ceinture, le choix s'est fait sur la base du volontariat. Sans eux, les deux autres planètes n'auraient pas survécu, et s'ils venaient à disparaître, la vie humaine serait une nouvelle fois grandement menacée³⁹⁹. En dépit de leur importance capitale, les Ceinturiens restent dépendants et assujettis aux autres planètes :

*« Every time we demand to be heard, they hold back our water, owkwa beltalowda, ration our air, ereluf beltalowda, until we crawl back into our holes, imbobo beltowda, and do as we are told. »*⁴⁰⁰

S'ils se rebellent pour demander de meilleures conditions de travail et de vie, ils se retrouvent à court d'eau et d'oxygène. Les Ceinturiens sont coincés dans un cercle vicieux de désir d'indépendance, de reconnaissance identitaire et de considération, et de dépendance envers des entités qui les leur refusent.

³⁹⁷ Chrisjen Avasarala, *The Expanse* – Saison 1, Épisode 1 – « Dulcinea », 23:54 – 24:16

³⁹⁸ HOQUET, Thierry, « Cyborg, Mutant, Robot, etc. » dans DESPRES, Elaine, et MACHINAL, Hélène, *Posthumains*, p. 118

³⁹⁹ Au fil des saisons, la position des *Belters* dans la hiérarchie sociétale va évoluer.

⁴⁰⁰ Ceinturien, *The Expanse*, Saison 1 – Épisode 1, « Dulcinea », 06:07 – 06:20

B.3. Construire une identité collective

À force d'être dénigrés par les deux puissances qui dirigent le monde fictionnel de *The Expanse*, les Ceinturiens ressentent le besoin de se créer leur propre identité. Ils ne sont plus des êtres humains lambda, mais des Ceinturiens, des *Belters* (dans le texte original), avec leur propre langue et leurs caractéristiques physiques. Comme le souligne Laurence Dahan-Gaïda dans son article « Le Corps-flux de la communauté à venir : « La colonie » de Botho Strauss », le rejet de ces êtres humains par les sociétés déjà en place les pousse à se créer leur propre identité, quitte à régresser en ce qui concerne l'organisation sociétale et quitte à tomber dans un néo-tribalisme :

« La colonie n'est pas sans rappeler le tribalisme moderne décrit par Michel Maffesoli (...). Les individus ressentent le besoin d'appartenir à une tribu afin de se créer une image sommaire de ce qu'ils sont. »⁴⁰¹

Ils se regroupent et se considèrent tous comme des frères appartenant à la même famille. Ils acceptent leur nouvelle identité de Ceinturien, tout en maintenant l'idée qu'ils sont également humains. Ce ne sont pas eux-mêmes, mais les puissances terrienne et martienne qui leur refusent ce statut. Le mot « Ceinturien » remplace d'ailleurs celui d'« humain » lorsqu'il s'agit de les qualifier, comme s'il s'agissait d'une espèce à part entière. Puisque les terriens et les martiens refusent aux *Belters* l'identité humaine, ces derniers se doivent donc de créer leurs propres repères, leurs propres codes qui les définissent. Et cette construction d'identité passe principalement dans la série par la création d'un langage propre aux habitants de la Ceinture. Ils parlent couramment anglais, mais également le *Belter Creole*, ou créole ceinturien, une langue propre aux colons. Cette langue, développée sur le motif du palimpseste⁴⁰², est un agrégat de plusieurs langues déjà existantes :

« Belter Creole is the cultural language spoken by many people who have grown up in the Asteroid Belt. It's a mix of several Earth languages that were spoken by the original human settlers in the Belt colonies. »⁴⁰³

La langue est principalement dérivée de l'anglais mais se nourrit des contributions de l'allemand, du français, des langues slaves, du chinois, et des langues bantoues. Le créole ceinturien inclut également des gestes associés à des idées, ce qui permet de s'exprimer sans parler : ainsi, lever le poing veut dire « oui », alors que poser le majeur et l'index sur la poitrine de l'interlocuteur signifie « merci ». Le spectateur peut reconnaître dans le Belter creole des

⁴⁰¹ DAHAN-GAÏDA, Laurence, « Le corps-flux de la communauté à venir : « La colonie » de Botho Strauss », dans CHASSAY, Jean-François, et MACHINAL, Hélène, *Mutations 1 : Corps posthumains*, p. 89

⁴⁰² Sarah Dillon définit le palimpseste de la manière suivante : « According to *The Oxford English Dictionary*, the official adjective from 'palimpsest' is 'palimpsestic', meaning: 'that is, or that makes, a palimpsest'. In contrast, 'palimpsestuous' does not name something as, or as making, a palimpsest, but describes the type of relationality reified in the palimpsest. Where 'palimpsest' refers to the process of layering that produces a palimpsest, 'palimpsestuous' describes the structure that one is presented with as a result of that process, and the subsequent reappearance of the underlying script. », DILLON, Sarah, *The Palimpsest*, (Continuum International Publishing Group Ltd, 2007), p. 4

⁴⁰³ <https://www.syfy.com/theexpanse/blog/belter-creole-101> (20/03/2020)

mots existants, venant de langues qu'il connaît ou non. Nous retrouvons par exemple plusieurs mots français qui ont gardés leur sens d'origine, comme les mots « chapeau » ou « copain ». Malgré tout, nous pouvons nous demander si ce langage permet réellement aux *Belters* de se créer une identité : en effet, le créole reprend uniquement des mots déjà existants et utilisés sur Terre. Cette langue ne ferait donc que les rattacher un peu plus aux origines qu'on leur refuse. Cependant, comme Jean-Jacques Lecercle le souligne dans son article « Bleghbe' chugh vai biHelgh ! From an Ethics of Alterity to a Politics of Style », un langage fictif est rarement unique dans le sens où il partage des similitudes avec des langues déjà existantes :

« On the one hand, invented languages claim to represent radical alterity through their utter unintelligibility (...). But, on the other hand (...), they all turn out to be utterly intelligible in that they come complete with grammar, lexicon, and phrase book, and will readily confess to the inquiring linguist that they are remarkably like our own language, being based on the mother tongue of their inventor – a case of radical sameness posing as radical alterity. »⁴⁰⁴

Cet argument se révèle d'autant plus vrai dans la série dans le sens où le créole n'utilise que des mots existants. Les ceinturiens ont donc utilisé des langues propres à la Terre malgré l'absence de reconnaissance de leur humanité pour, à la fois revendiquer leur appartenance à l'espèce humaine, mais également reprendre le contrôle de leur identité *Belter* et transformer la vision négative des autres planètes en un aspect constructif et essentiel dans leur quête identitaire. Un terrien qui n'a jamais vécu sur la Ceinture ne comprend pas le créole ceinturien, ce qui devient un atout pour les *Belters*. Ils peuvent ainsi communiquer entre eux et affirmer leur identité face à des terriens et/ou des martiens qui ne sont plus en mesure de les comprendre. Aussi, ces derniers, en déshumanisant les colons, n'ont fait que renforcer leur volonté d'indépendance.

Pour finir, il nous faut souligner que le motif du palimpseste n'apparaît pas que dans la langue des Ceinturiens. Leur apparence participe également à la construction d'une identité forte : ils ne possèdent pas d'uniformes et privilégient les vêtements qu'ils peuvent s'offrir, faisant cohabiter des influences vestimentaires aux antipodes les unes des autres. Leurs coupes de cheveux revisitent de manière excentrique les classiques terriens et martiens, ajoutant de l'originalité aux personnages. Enfin, ils se couvrent le corps de tatouages, tribaux ou futuristes, pour exprimer encore un peu plus leur volonté de se différencier des habitants des autres planètes mais aussi et surtout, pour renforcer leur identité collective (voir figure 65). Car, comme le souligne un Ceinturien dans l'épisode « Remember the Cant », c'est par une identité collective forte et le sentiment de ne former qu'un seul peuple que les habitants de la Ceinture pourront enfin se révolter :

*« Earthers and Dusters would unite to destroy the Belt. Now is the time to lock arms, beratnas !
Now is the time to lock arms, Brothers ! »*

⁴⁰⁴ LECERCLE, Jean-Jacques, « Bleghbe' chugh vai biHelgh ! From an Ethics of Alterity to a Politics of Style », dans ROSPIDE, Maylis, et SORLIN, Sandrine, *The Ethics and Poetics of Alterity: New Perspectives on Genre Literature*, (Newcastle Upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2015), p. 23



Figure 65 : Exemple typique d'un personnage ceinturien (photo promotionnelle)

Dans *The Expanse*, les discriminations connues du récepteur sont atténuées pour laisser place à une seule discrimination, plus violente, liée à la planète d'origine. Les Ceinturiens ne sont pas discriminés en raison de leur sexe, de leur couleur de peau ou bien en raison de leur sexualité, mais uniquement sur des caractéristiques corporelles liées à leur environnement d'origine. Aussi, dans la série, l'intersectionnalité n'est pas nécessairement être le meilleur prisme pour étudier la discrimination dont sont victimes certains personnages. Pour reprendre l'exemple popularisé par Kimberlé Crenshaw lorsqu'elle a théorisé le concept, les femmes noires ne sont effacées ni dans l'organisation sociale à l'échelle inter-planétaire ni dans le microcosme de la Ceinture. Naomi Nagata, personnage principal, en est la preuve. Tout au long des saisons, elle subit des discriminations mais ce n'est jamais en lien avec son sexe ou sa couleur de peau.

B.4. Le cas Humans

Il nous faut mentionner ici une autre série de notre corpus qui utilise le même procédé pour renforcer la réflexivité engendrée par l'opposition entre identité et altérité dans le cadre de l'apparition d'une nouvelle espèce avec laquelle l'être humain doit cohabiter. Les discriminations dépeintes dans les séries ont en effet pour but principal de déclencher chez le récepteur une réflexion sur ses propres a priori et la manière dont il traiterait ces êtres artificiels ou modifiés. Dans *Humans*, toute forme de discrimination connue a disparu. Pour preuve, les *synths* sont créés à partir de modèles extrêmement variés (voir figure 66).

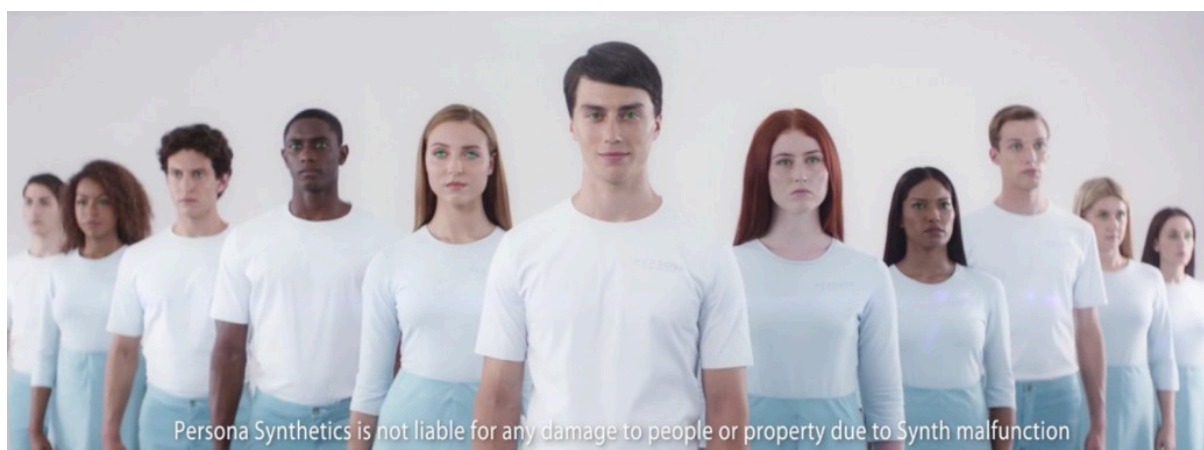


Figure 66 : un exemple de la diversité des enveloppes corporelles des synths, extrait du trailer de la deuxième saison de la série.

La capture d'écran montre que, les êtres artificiels offrent une grande variété de taille, de sexe, de couleur de peau, de cheveux, de forme, etc. L'espèce ne s'illustre pas par un idéal, mais plutôt un éventail de possibilités et cela sans doute pour faciliter l'intégration de ces êtres dans la société. La série anglaise se différencie ici de l'œuvre de laquelle elle est adaptée. En effet, la version originale de la série, *Real Humans*⁴⁰⁵, propose un éventail réduit d'enveloppes corporelles pour les êtres artificiels. S'il arrive parfois dans la version britannique de croiser des androïdes possédant la même enveloppe, cela reste toujours exceptionnel et sert simplement à rappeler l'état mécanique des personnages. Dans la version suédoise, il est impossible d'oublier cet état puisqu'il est sans cesse remis sur le devant de la scène (voir figure 67).



Figure 67 : Les androïdes de la version suédoise de la série.

Dans la figure 67, nous pouvons apercevoir deux modèles d'androïdes. Les visages des êtres artificiels sont différents mais l'apparence générale est similaire. L'androïde féminin sera petit,

⁴⁰⁵ *Real Humans*, en suédois *Äkta Människor*, Lars Lundström, SVT1, 2 saisons, 2012 - 2014

blond, et blanc. L'androïde masculin sera grand, brun, aux cheveux courts, avec une carrure plutôt athlétique. Les similarités entre les différents *synths* rend plus difficile l'identification du récepteur à l'être artificiel ou l'attachement à un personnage artificiel particulier. Dans la version britannique de la série, la diversité corporelle des androïdes rend l'identification visuelle du personnage plus claire. Chaque enveloppe devient une caractéristique participant à la construction identitaire du *synth*. Aussi, il devient facile pour le récepteur de différencier les androïdes et d'oublier leur origine artificielle.

De plus, la diversité d'enveloppe qu'offre *Humans* sert à mettre en lumière la nature de la discrimination. Ils ne sont pas victimes de discriminations raciales ou sexuelles, mais bien d'une discrimination liée à leur origine technologique. La série va même plus loin en incluant une *synth* qui, après son éveil, s'engage dans une relation homosexuelle avec une femme humaine. Malgré le questionnement possible sur le sexe et la sexualité de la machine – il est vrai que le récepteur peut se demander si l'être en question est réellement une femme ou bien une imitation de femme possédant l'équivalent génitale technologique⁴⁰⁶, ou encore s'il s'agit uniquement d'une machine asexuée -, la représentation et l'impact visuel reste le même (voir figure 68). Deux êtres à l'apparence de femmes humaines sont engagés dans une relation sexuelle puis romantique et cela paraît ne poser aucun problème aux personnages de la série. La discrimination de sexe a donc également disparu de la société, au profit de la discrimination en raison de l'artificialité de l'être.



Figure 68 : Baiser échangé entre l'androïde Niska et l'humaine Astrid, *Humans*, Saison 2 – Épisode 1, « Episode 1 », 3:59

La série tente d'ailleurs peut-être de souligner la nécessité d'accepter de nouveaux schémas sociétaux pour permettre une intégration réussie des êtres artificiels dans la société fictionnelle. Le couple homosexuel Niska/Astrid est, tout au long de l'intrigue, le symbole d'une union solide entre deux personnages éprouvant des sentiments l'un pour l'autre. Ce

⁴⁰⁶ Cette option est la plus vraisemblable. En effet, dans les premiers épisodes de la première saison, le récepteur apprend que chaque androïde peut être utilisé comme partenaire sexuel, à condition d'activer le bon programme. Il semble donc logique que les machines soient dotées de vagins et de pénis artificiels.

couple représente la première union, dans la série, entre une humaine et un être artificiel. Plus généralement, il offre une opportunité à la communauté lesbienne, souvent peu représentée dans les fictions visuelles, d'être mise en avant et cela en évitant les clichés de la femme homosexuelle masculine et dépourvue de toute sensibilité. Si la relation entre Niska et Astrid connaît des hauts et des bas, elle reste malgré tout un point de repère pour le récepteur. À l'inverse, le personnage de Mia, qui est attirée par un homme hétérosexuel blanc, ne va pas avoir la même chance que Niska. Lorsqu'elle confesse au personnage d'Ed Hooley son attirance, elle avoue également son origine artificielle :

MIA : « *I need to know I can trust you. I'm serious. Being this. Being me. It's dangerous.* »

ED : « *Being what?* »

MIA : « *I am a synthetic. But I'm awake. Conscious.*

ED : « *What do you mean conscious?* »

MIA : « *I'm just like you. In some ways. Different in others. I can think. Sense. Feel. Care. I can like things. Like people.* »

ED : « *So, are you moded?* »⁴⁰⁷

Après cette révélation, Ed Hooley va trahir Mia en la dénonçant et en la livrant à un homme, chargé de récupérer tous les androïdes éveillés. La confiance de Mia envers l'espèce humaine s'en trouvera éprouvée et sa relation sera vouée à l'échec. À l'inverse, lorsqu'Astrid Schaeffer découvre l'artificialité de sa partenaire Niska, sa réaction est à l'opposée de celle d'Ed Hooley. Après avoir été arrêtée par le gouvernement, Niska devient le sujet artificiel grâce auquel un groupe d'expert doit déterminer si l'éveil des androïdes est véritable ou s'il s'agit seulement d'un dysfonctionnement technologique. Astrid Schaeffer est convoquée pour témoigner de la nature de sa relation avec la *synth* :

LAURA : « *And, your relationship with Niska, Astrid?* »

ASTRID : « *What we were to each other is hard to say. But there was something there. That I know.* »

LAURA : « *And what did you think when you first saw her?* »

ASTRID : « *I thought that was the saddest looking girl I've ever seen. And the most beautiful (...).* »

LAURA : « *She's not a person though. How did you feel when you found that out?* »

ASTRID : « *What do you mean?* »

LAURA : « *When you realized she wasn't human.* »

ASTRID : « *I don't understand.* »

LAURA : « *Niska is a synthetic. (...). I assure you she was built in a lab.* »

NISKA : « *I'm sorry.* »

ASTRID : « *I don't know how this is possible.* »

NEHA : « *You had no idea that she wasn't human?* »

ASTRID : « *No.* »

LAURA : « *Because to you she was human.* »

ASTRID : « *Because to me she is human.* »⁴⁰⁸

Cette scène est l'une des plus importantes de la deuxième saison car elle sert de référence pour les relations humain/androïde par la suite. Ici, Astrid Schaeffer fait preuve d'une

⁴⁰⁷ Ed Hooley & Mia, *Humans*, Saison 2 – Épisode 3, « Episode 3 », 17:58 – 19:07

⁴⁰⁸ Laura Hawkins, Neha Patel, Astrid Schaeffer, & Niska, *Humans*, Saison 2, Épisode 4 – « Episode 4 », 13:50 – 16:23

acceptation totale de l'artificialité de Niska, tout en lui conférant le statut d'être humain. Les réactions d'Ed Hooley et d'Astrid Schaffer, prouvent ainsi peut-être l'inadaptabilité de la relation hétérosexuelle traditionnelle entre humain et presque humain. Il semble au moins que l'acceptation de la différence soit plus facile dans des communautés précédemment victimes de ces mêmes discriminations. L'androïde participe ainsi à la construction d'une identité *queer* dans la série. Le corps posthumain permet d'ores et déjà de penser de nouveaux schémas, différents du binarisme homme/femme, comme le souligne Graham J. Murphy :

*« Cyborgs and their multiple instantiations are conceptual articulations of the queer possibilities penetrating the post / human spaces between (and beyond) Mars and Venus. »*⁴⁰⁹

L'androïde, par son artificialité totale, permettrait d'aller plus loin dans le dépassement du binarisme car il ne possède aucune caractéristique organique qui le rattache à l'espèce humaine et ainsi au schéma traditionnel hétéro-normé. Nous pourrions alors le considérer comme une figure presque-humaine du *queer*. L'androïde ne se conforme pas aux codes sociaux des humains et participe activement à la représentation de la différence dans les séries. Comme le souligne Judith Halberstam et Ira Livingston dans *Posthuman Bodies* :

*« The posthuman body is not driven, in the last instance, by a teleological desire for domination, death or stasis; or to become coherent and unitary; or even to explode into more disjointed multiplicities. Driven instead by the double impossibility and prerequisite to become other and to become itself, the posthuman body intrigues rather than desires ; it is intrigued and intriguing just as it is queer: not as an identity but because it queers. »*⁴¹⁰

Claire Le Gall va même plus loin en soulignant l'utilisation de « *queer* » comme verbe dans cette citation⁴¹¹, impliquant ainsi le fait que le corps posthumain participe activement à la mise en place d'une dimension *queer*. Il en va de même pour l'androïde qui, dans sa quête de liberté et d'affranchissement de l'espèce humaine, devient le catalyseur d'une identité *queer*, en marge de la société humaine hétéro-normée.

Le détachement de l'être artificiel des questions de genre et de sexualité, qui ne sont que des programmes et des lignes de codes en plus, en font le symbole d'une culture *queer* post-humaine dans laquelle ce n'est plus seulement le genre qui est dépassé, mais également l'origine même de ces êtres. Il paraît donc normal que les androïdes soient, dans la série *Humans*, plus facilement acceptés au sein de la communauté LGBTQIA+ que dans la société hétérosexuelle anglaise traditionnelle.

⁴⁰⁹ MURPHY, Graham J., « Stray Penetration and Heteronormative Systems Crash: Queering Gibson », dans GAY PEARSON, Wendy, *Queer Universes: Sexualities in Science Fiction*, (Liverpool University Press, 2010), p. 134

⁴¹⁰ HALBERSTAM, Judith, et LIVINGSTON, Ira, *Posthuman Bodies*, (Indiana University Press, 1995), p. 14

⁴¹¹ « Dans cette dernière phrase, l'utilisation du mot *queer* en tant que verbe laisse à supposer que le corps posthumain ne se contenterait pas d'être passif, mais agirait aussi sur son environnement. », LE GALL, Claire, *Fictions du posthumain : temporalité, hybridité, écriture(s)*, Thèse présentée et soutenue à Brest le 22 novembre 2019, Unité de recherche : HCTI EA4249, p. 217

Humans et *The Expanse* ont donc en commun une société dans laquelle toutes les discriminations connues du récepteur sont cristallisées et concentrées sur une partie de la population dont l'identité humaine est différente ou reste à prouver. Les Ceinturiens, comme les *synths*, sont discriminés en raison de leur statut de presque humain et non plus en raison de leur sexe, de leur couleur de peau, ou de leur sexualité. L'étude intersectionnelle doit donc parfois être repensée lorsque l'on tente de l'appliquer à un corpus science-fictionnel. Puisque la série anticipe un futur possible de la société actuelle, les données et les codes sociaux utilisés pour mettre en place une étude intersectionnelle ne sont pas totalement applicables à l'univers fictionnel. Ils permettent néanmoins d'observer une persistance du désir de supériorité et de domination de l'être humain. L'androïde et, plus généralement, la figure post-humaine, participe à l'émergence et/ou au renforcement d'une identité *queer* dans la société d'anticipation. Cette figure neutre, dénuée des codes sociaux et identitaires de l'espèce humaine, se construit sur un schéma différent. Aussi, nous pourrions émettre l'hypothèse que, dans ce cas précis, le spectateur assiste à un renversement de situation. Ce n'est plus le presque humain qui doit apprendre à imiter l'être humain, mais l'humain qui doit intégrer ses nouveaux codes et en se faisant, apprendre à accepter et respecter la différence. À défaut de mettre en évidence le sentiment de supériorité de l'homme hétérosexuel blanc, *Humans* et *The Expanse* démontrent l'ego inébranlable de l'espèce humaine et son besoin d'exclure et de réprimer tout être qui ne correspondrait pas à son image. Si ce scénario se retrouve dans de nombreuses séries science-fictionnelles, il en existe cependant quelques-unes qui proposent un modèle sociétal aux antipodes des scénarios discriminatoires habituels.

C. *Years & Years* : une série d'anticipation intersectionnelle ?

« *Years and Years does something different, something that it feels not illegitimate to rank against the work done by novels. That cross-media comparison has been overused for years now, but watching Years and Years, I was reminded not of other shows on the air but of recent novels by Rachel Cusk, Olivia Laing, John Lanchester, David Mitchell, and Ali Smith, all of which framed the journey from our time into the future the way it actually exists for normal, unspecial characters, as a continuous and seamless present in which even unimaginable chaos must be borne up under, given the nature of the alternative.* »⁴¹²

Dans cette critique de la série de Russel T Davies, Daniel D'Addario insiste sur un élément clé de la narration de *Years & Years* : la dimension ordinaire de ses personnages. La famille Lyons est une famille comme tant d'autres qui pourrait parfaitement s'intégrer dans la société du récepteur et aucun personnage ne prétend au statut de héros. Dans le premier épisode de la série, chaque membre contribue au maintien du noyau familial étendu (grand-mère, oncles, tantes, et cousins) sans établir une quelconque hiérarchie. En cela, *Years & Years* permet une identification facile et forte du récepteur à ses personnages, comme le soulignent Martin Julier-Costes, Denis Jeffrey, et Jocelyn Lachance dans *Séries cultes et culte de la série chez les jeunes* :

⁴¹² D'ADDARIO, Daniel, « TV Review: *Years & Years* » <https://variety.com/2019/tv/reviews/years-and-years-review-emma-thompson-hbo-1203243714/> (08/04/2020)

« Les amateurs soutiennent ce que nous appellerons “l’identité fictionnelle” des personnages et le lien qu’ils tissent avec la série s’appuie sur une pertinence des personnages et des situations de vie. La condition de l’attachement réside dans la mise en fiction de la vie ordinaire d’individus (presque) ordinaires, moins héros que personnes en construction, qui caractérise ces séries. »⁴¹³

Cette citation, qui s’applique généralement aux séries pour adolescents telles que *Gossip Girl*⁴¹⁴, *Gilmore Girls*⁴¹⁵, ou encore *Riverdale*⁴¹⁶, fait écho aux personnages de *Years & Years* en raison de leur statut spécifique. Peut-être avec cette série sommes-nous moins dans la science-fiction (*cognitive estrangement*) que dans l’anticipation. L’identification est d’autant plus importante que *Years & Years* offre un casting varié et inclusif, permettant à certaines minorités d’être finalement représentées à l’écran, sans jamais avoir recourt aux clichés généralement associés à ces personnages, ce qui en fait peut-être une série d’anticipation intersectionnelle.

C.1. Les femmes au pouvoir

Le noyau de la famille Lyons est principalement féminin (voir figure 69). Six femmes se partagent le pouvoir (Celeste, Edith, Rosie, Muriel, Bethany, & Ruby) face à seulement deux hommes (Stephen & Daniel), souvent dépassés par la situation.



Figure 69 : Affiche promotionnelle pour la série *Years & Years* (photo promotionnelle)

À première vue, les personnages féminins de la série ne paraissent pas révolutionnaires. En effet, l’écriture du premier épisode les inscrit toutes plus ou moins dans les schémas

⁴¹³ JULIER-COSTES, Martin, JEFFREY, Denis, et LACHANCE, Jocelyn, *Séries cultes et culte de la série chez les jeunes*, (Hermann, 2014), p. 34

⁴¹⁴ *Gossip Girl*, Josh Schwartz & Stephanie Savage, The CW, 6 saisons, 2007 -2012

⁴¹⁵ *Gilmore Girls*, Amy Sherman-Palladino, The WB (saisons 1-6) – The CW (saison 7), 7 saisons, 2000 - 2007

⁴¹⁶ *Riverdale*, Roberto Aguirre-Sacasa, The CW, 4 saisons, 2017 – en production

traditionnels rencontrés dans de nombreuses séries comme le souligne Céline Morin dans *Les Héroïnes de séries américaines* :

« La télévision regorge depuis soixante ans de femmes au foyer soumises à l'insatisfaction de leur condition, de femmes actives cherchant dans la sphère professionnelle un refuge émancipateur que la maison n'a jamais pu être, de super-héroïnes rejouant le dilemme de la tragédie classique entre Amour et Devoir, ou encore d'épouses trompées, prises au piège de leur abnégation, lançant une charge inédite contre leur propre couple. »⁴¹⁷

Muriel Lyons, la grand-mère, s'inscrit dans la catégorie des femmes au foyer soumises à l'insatisfaction de leur condition. Elle profite de sa retraite pour s'occuper de sa famille du mieux possible même si elle ne s'épanouit pas réellement dans ce rôle. Femme dépassée par la vitesse avec laquelle la société évolue, elle pourrait être perçue comme le symbole d'une génération ayant manqué le tournant technologique. Au fil des épisodes, le personnage évolue. Lorsqu'une grande majorité des membres de la famille Lyons annule sa venue au repas familial qu'elle organise, elle finit par gagner en indépendance. Elle s'éloigne finalement du stéréotype de la femme au foyer au service de sa famille pour replacer son être au centre de sa réflexion et de ses prises de décision. Elle utilise l'argent mis de côté pour sa famille pour s'offrir une opération lui permettant de retrouver une vue parfaite. Elle n'hésite pas à se ranger du côté de sa petite-fille par alliance, avec laquelle elle n'avait jusqu'alors qu'un semblant de relation cordiale, lorsque son petit-fils commet un adultère. Enfin, elle abandonne ses manières de grand-mère aimante lorsque, dans le dernier épisode, elle dresse un portrait de la société et pointe du doigt la responsabilité partagée entre les membres de la famille et, de manière réflexive, par le récepteur :

« It's all your fault. Everything. All of you. The banks, the government, the recession. America. Mrs. Rook. Every single thing that's gone wrong. It's your fault. Because we are. Every single one of us. We can sit here all day blaming other people. We blame the economy, we blame Europe. The opposition. The weather. And then we blame these vast sweeping tides of History. Not matter if they are out of our control since we are so helpless, and little, and small. But it's still our fault. You know why? Because a £1 tee-shirt. A tee-shirt that costs £1, we can't resist it. Every single one of us. We see a tee-shirt that costs £1 and we then go "that's a bargain, I love that" and we buy it. Not the best, but a nice little tee-shirt for the winter to go underneath, that will do. And the shopkeeper gets five miserable pence for that tee-shirt and some little peasant in a field gets paid 0.01 pence. And we think that's fine. All of us. And we hand over our quid and we buy into that system for life. I saw it all going wrong when it began in the supermarkets when they replaced all the women on the till with those automated checkouts. (...) Yet you didn't do anything did you? Twenty years ago when they first popped-up, did you walk out? Did you write letters of complaint? Did you shop elsewhere? No. You huffed and you puffed and you put up with it. And now all those women are gone. And we let it happen. And I think we do like them those checkouts. We want them. Because it means we can stroll through, pick up our shopping, and we don't have to look that woman in the eye. The woman who is paid less than us. Well she's gone. We got rid of her. Sacked. Well done. So yes, it's our fault. This is the world we built. Congratulations. Cheers.»⁴¹⁸

⁴¹⁷ MORIN, Céline, *Les Héroïnes de séries américaines*, (Presses Universitaires François-Rabelais, 2018), p.

11

⁴¹⁸ Muriel Lyons, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 6, « Episode 6 », 09:30 – 11:45

Cette déclaration est importante dans le développement du personnage de Muriel Lyons car elle renverse le stéréotype de la femme au foyer, en charge de la sphère privée, mais qui s'efface souvent de la sphère publique. Ici, le personnage replace la femme au foyer au centre et démontre qu'elles ont un rôle important à jouer dans le maintien d'une société profitable au plus grand nombre. Elle utilise comme exemple la disparition progressive des caissières dans les supermarchés, au profit des caisses automatiques, ou bien encore l'impossibilité de résister à l'achat d'un tee-shirt bradé. En utilisant ces exemples, elle souligne le pouvoir que peut avoir une femme au foyer. Une activité pouvant être considérée comme futile devient un moyen de défendre ses idéaux sociaux, économiques, et politiques. Elle n'exclut pas la femme au foyer du bon fonctionnement de la société mais, au contraire, met en lumière les modes d'action à sa disposition pour faire entendre sa voix. Le discours de Muriel Lyons a cependant lieu dans le dernier épisode de la série se déroulant 15 ans après les événements de l'épisode pilote⁴¹⁹. La société fictionnelle a beaucoup évolué et c'est sans doute uniquement grâce à ce recul et au besoin de nouveaux repères dans une société transformée que les personnages réalisent l'importance que chaque individu peut et doit jouer dans la construction sociale, comme l'explique Céline Morin :

« Parce que les sociétés traditionnelles ont laissé place aux sociétés industrielles et parce qu'à leur tour ces sociétés industrielles se désagrègent, les individus sont désormais en charge de la construction du sens et de l'organisation du monde, sans pouvoir s'appuyer solidement sur les structures, institutions et traditions devenues fragiles. »⁴²⁰

Nous pourrions émettre l'hypothèse que ce discours est réducteur puisqu'il résume la femme au foyer à un être humain dont le seul but est de maintenir la maison propre et de faire ses achats dans les différents commerces. Mais la série tente de redonner de l'importance à ces femmes. Et c'est également le cas pour les autres stéréotypes féminins mentionnés au début de cette partie. Le stéréotype de la femme active « cherchant dans la sphère professionnelle un refuge émancipateur que la maison n'a jamais pu être »⁴²¹ est également présent dans la série, sous les traits du personnage d'Edith Lyons. Fille aînée de la fratrie, Edith Lyons est une activiste politique et environnementale, à la fois hippie et anarchiste. Elle a manqué d'une mère aimante, mais cela a au contraire renforcé les liens avec ses frères et sœurs.

Si, dans le premier épisode, l'incertitude règne quant à l'envie du personnage de vivre et d'évoluer aux côtés de ses proches, les épisodes suivants se concentrent sur la disparition des frontières entre sphère familiale et sphère professionnelle⁴²². Elle décide de retourner vivre avec sa famille après avoir été exposée aux radiations du missile nucléaire envoyé par un président Trump fictionnel et implique sa famille dans ses propres combats. La conclusion de l'arc narratif d'Edith Lyons souligne d'ailleurs le succès avec lequel elle a mené ses deux vies de front. Elle devient le premier être humain à être téléchargé en raison des services rendus à son pays et, à plus grand échelle, au monde entier. Par conséquent, elle pourra utiliser le

⁴¹⁹ La structure temporelle de la série est particulière : les six épisodes couvrent environ une quinzaine d'années.

⁴²⁰ MORIN, Céline, *Les Héroïnes de séries américaines*, p. 25

⁴²¹ MORIN, Céline, *Les Héroïnes de séries américaines*, p. 26

⁴²² Ce téléchargement est une allusion directe aux théories transhumanistes. Ce n'est d'ailleurs pas la seule série à faire ce parallèle. On retrouve également cette référence dans *Kiss Me First*, *Humans*, et *Dark Matter* pour ne citer que quelques exemples.

réseau et l'ancien assistant technologique de Muriel Lyons pour communiquer en permanence avec sa famille.

Rosie Lyons, comme sa sœur Edith, mène de front sa vie professionnelle et sentimentale. Le stéréotype de l'épouse trompée se retrouve également dans la série, au travers du personnage de Celeste Bisme-Lyons. Trompée par son mari, elle finira par se rapprocher de sa belle-famille pour continuer d'en faire partie après la séparation. Si *Years & Years* n'innove pas dans l'écriture de ses personnages féminins, c'est dans le casting et la représentation de diverses communautés qu'elle excelle. Le personnage de Rosie Lyons est interprétée par l'actrice Ruth Madeley, née avec une malformation de la colonne vertébrale, la forçant à vivre dans un fauteuil roulant. Cet aspect est rattaché à son histoire et la présence d'un personnage en situation de handicap dans une série d'anticipation telle que *Years & Years* a deux conséquences principales. En premier lieu, le personnage de Rosie Lyons permet aux personnes en situation de handicap d'être représentées à l'écran, et de pouvoir s'identifier à un personnage principal.

Elle permet également d'en dire long sur l'état de la société fictionnelle. Dans une série science-fictionnelle d'anticipation, le récepteur pourrait s'attendre à ce que les maladies ayant pour conséquence un handicap partiel ou total aient disparues. L'existence même du personnage de Rosie Lyons permet d'inciter le récepteur à une réflexion sur la situation actuelle en matière de recherche médicale, mais également sur l'état possible du système dans la société future :

ROSIE : *“So they did a scan and they found a gap in her spine. Just like me. So they went in, and fixed it.”*

EDITH : *“In the womb?”*

ROSIE : *“Yeah. Amazing, isn't it? (...) Now they can grow the nerve tissue, they can cultivate it inside, and fix it completely. (...) That's it. Spina bifida cured. Almost. (...) That's brilliant. I mean, look at her, she's gorgeous. But she was gorgeous before. (...) Once they start fixing people, where do they stop? Too tall, too short. Do they want to fix me? I think I'm brilliant.”*

EDITH : *“How much did it cost?”*

ROSIE : *“That's the thing. She was on a program so that was free. But the NHS can't afford stuff like that. So who's going to get fixed? Only the billionaires.”⁴²³*

Ce dialogue montre l'inégalité du système en place dans la société fictionnelle de la série, à ce moment-là très proche du système actuel. Aussi, le personnage de Rosie Lyons ne sert pas uniquement à la représentation des personnes en situation de handicap, mais elle permet aussi de dénoncer les injustices du système. Ce dialogue permet également de baliser l'univers fictionnel. Même s'il s'agit d'une série d'anticipation développant graduellement les théories et idées transhumaines, les premiers épisodes ancrent la société dans une réalité banale. Les modifications et « l'amélioration » de l'être humain ne sont pas à l'ordre du jour, en dépit du fait qu'il s'agit d'éléments clés dans la pensée transhumaniste, comme l'explique Elaine Després dans l'article « La monstruosité normalisée de l'homme prothésique : *Limbo* de Bernard Wolfe » :

⁴²³ Edith & Rosie Lyons, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 2, « Episode 2 », 31:21 – 32:32

« Les prothèses, dans les discours transhumansites, ont généralement deux fonctions bien distinctes : la transformation de personnes « handicapées » en personnes « normales », ce qui soulève évidemment des questions sur la normalité et le handicap en tant que constructions sociales, mais qui est rarement considéré comme moralement problématique en soi ; et, deuxièmement, l'amélioration du corps humain, ce qui est plus souvent source de débats, mais qui constitue aussi le cœur du projet transhumaniste. »⁴²⁴

La diversité des personnages de la famille Lyons ne s'arrête cependant pas là puisqu'elle offre d'autres représentations et ainsi d'autres possibilités d'identification pour le récepteur. Le personnage de Celeste Bisme-Lyons est joué par l'actrice T'Nia Miller. Femme noire, androgyne (voir figure 70) et à première vue tombant dans le stéréotype de la femme noire à fort caractère dont les répliques cinglantes n'ont d'égal que son assurance, Celeste se révèle être finalement un personnage complexe, et multidimensionnel.



Figure 70 : Le personnage de Celeste Bisme-Lyons (photo promotionnelle)

Elle place la femme noire sur le même pied que la femme blanche, c'est-à-dire simplement un être humain dont la force de caractère et la répartie acerbe et spontanée ne sont qu'une carapace cachant une véritable vulnérabilité. À aucun moment dans la série le personnage de Celeste Bisme-Lyons n'est victime de racisme. Si le doute plane dans les premiers épisodes lorsque le spectateur découvre la relation entre elle et sa grand-mère par alliance Muriel Lyons, l'arc narratif démontre qu'il ne s'agit pas de racisme, mais plutôt d'une différence de caractère. L'entrée de Celeste Bisme-Lyons dans la famille permet un métissage de la génération suivante, et les personnages de Bethany et Ruby Bisme-Lyons élargissent la diversité du casting de la série.

Les représentations féminines sont diverses et variées dans *Years & Years*. Néanmoins, la série évite l'effet catalogue, où les personnages sont utilisés uniquement pour leur différence. Au contraire, la présence d'une telle diversité sert à imiter la réalité. La famille Lyons réussit à

⁴²⁴ DESPRES, Elaine, « La monstruosité normalisée de l'homme prothésique : *Limbo* de Bernard Wolfe », dans CHASSAY, Jean-François, et MACHINAL, Hélène, « *Mutations 1 : Corps posthumains*, p. 23

tirer le meilleur profit des différences entre les membres qui la composent, et plus encore lorsque l'on inclut les personnages masculins.

C.2. Redéfinition de la masculinité

Au fil des épisodes, le spectateur découvre que seulement trois hommes sont véritablement inclus dans le noyau de la famille Lyons : Stephen et Daniel Lyons, les deux frères, et Viktor Goraya, migrant homosexuel qui va rejoindre le cercle familial par sa relation amoureuse avec Daniel Lyons. Ces trois hommes, diamétralement différents, représentent trois évolutions de la masculinité. Dans un premier temps, Daniel et Viktor renforcent la représentation homosexuelle dans la série⁴²⁵. Puisque nous parlons d'une relation entre deux hommes, il nous faut tout d'abord nous attarder sur l'apparence physique et la façon d'être des deux personnages. Comme le rappelle Marion Gymnich et Gaby Allrath dans *Narrative Strategies in Television Series*, les personnages homosexuels sont de plus en plus représentés dans les fictions mais sont aussi bien souvent caricaturaux :

*« The depiction of homosexual relationships, however, still causes a very divided reaction among viewer (...). Male homosexual characters have often been portrayed as 'figures of fun, usually mincing and effeminate and generally figuring in the context of comedy programmes' ».*⁴²⁶

Dans *Years & Years*, les personnages homosexuels échappent à la représentation caricaturale dont ils sont parfois victimes. Daniel Lyons et Viktor Goraya ont une apparence banale, dénuée des artifices dont sont généralement affublés les personnages LGBTQIA+ (voir figure 71).



Figure 71 : Daniel Lyons et Viktor Goraya, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 4, « Episode 4 », 47:02

⁴²⁵ Ce n'est cependant pas la seule relation homosexuelle de la série puisque qu'Edith Lyons tombe amoureuse d'une femme dans les derniers épisodes.

⁴²⁶ GYMNICHT, Marion, et ALLRATH, Gaby, *Narrative Strategies in Television Series*, p. 30

La relation entre les deux personnages naît dans le premier épisode. Viktor Goraya, immigré clandestin, fuyant les lois homophobes de son pays natal, tombe amoureux de Daniel Lyons, en charge du camp de réfugiés dans lequel il est placé. Aussi, lorsque la bombe nucléaire explose à la fin du premier épisode, Daniel Lyons quitte son compagnon pour rejoindre Viktor Goraya et entamer une relation amoureuse. Cet aspect démontre une nouvelle fois la volonté des scénaristes d'offrir une représentation différente des personnages masculins homosexuels. Loin des stéréotypes d'adultère et de la multiplication de partenaires, ici, Daniel Lyons rompt avec son compagnon de devenir le compagnon de Viktor Goraya. Plus généralement, au fil des épisodes, la relation amoureuse entre Daniel Lyons et Viktor Goraya devient la seule relation stable de la série. La romance entre les deux hommes devient le symbole d'un amour véritable pour le récepteur. La relation est tellement forte que Daniel Lyons finira par mourir, en tentant de protéger Viktor Goraya d'une arrestation et d'une nouvelle déportation dans son pays d'origine. Cet amour va aussi à contre-sens de l'individualisme sociétal exposé dans la série d'anticipation. Si les représentations homosexuelles sont généralement caricaturales, celle-ci est salvatrice et offre une possibilité de résister à la noirceur que la société veut imposer. Preuve que les stéréotypes sont dépassés, Viktor Goraya restera célibataire après la mort de Daniel Lyons. Il a perdu son véritable amour et ne souhaite pas papillonner d'une relation à l'autre.

La série ne propose donc pas seulement de laisser de côté les stéréotypes homosexuels, mais elle fait également de cette relation le noyau du cercle familial, une réponse à l'individualisme grandissant, comme le souligne Jean Serroy et Gilles Lipovetsky dans *L'Écran global* :

« L'individualisme est entré, en effet, dans une nouvelle phase de son aventure historique, son moment hypermoderne, caractérisé par quelques traits fondamentaux : le culte du corps, le culte psy ou relationnel, le culte hédoniste-consumériste, le culte de l'autonomie subjective accompagnant la disparition de la foi dans les grandes idéologies historicistes (Nation, Révolution, Progrès). Cette immense métamorphose s'accompagne de tout un ensemble de paradoxes. Le néo-individualisme signifie libération de la vie privée mais aussi fragilisation du Moi (anxiété, dépression, suicides...). Il coïncide avec la souveraineté triomphale du sujet, mais aussi de personnalisation des comportements, des apparences, du rapport au temps (la vie à la carte). Il brise la famille traditionnelle au nom de la libre disposition de soi, mais l'amour reste plus que jamais le fondement du couple. Et plus le bonheur s'impose comme un idéal inlassablement exalté, plus il semble nous échapper. Plus nous sommes soucieux de l'avenir planétaire et plus se déploient les passions consuméristes. Plus il y a de pysy et moins on se comprend. Plus se déploient les aspirations hédonistiques et plus s'affèrent les anxiétés sanitaires, esthétiques et existentielles. »⁴²⁷

En parallèle de l'épanouissement émotionnel et charnel de Daniel Lyons et Viktor Goraya, la série propose de suivre la chute sociale et familiale de Stephen Lyons, le frère de Daniel. Le personnage de Stephen Lyons devient la personnification de l'individualisme précédemment mentionné. Homme hétérosexuel blanc ayant un emploi stable et une femme dévouée au début de la série, il va rapidement perdre son emploi et sa famille après avoir fait plusieurs choix douteux. Son apparence doit également être prise en compte. Son physique quelconque et sa calvitie naissante vont à l'encontre des critères physiques généralement attribués aux personnages principaux masculins, blancs, et hétérosexuels⁴²⁸ (voir figure 72).

⁴²⁷ SERROY, Jean, et LIPOVETSKY, Gilles, *L'écran global*, p. 219

⁴²⁸ Il nous faut cependant rappeler que l'acteur est extrêmement connu outre-manche.



Figure 72 : Stephen Lyons (photo promotionnelle)

Au contraire, c'est plutôt le personnage de Daniel Lyons qui hérite du physique stéréotypé du héros. Plus généralement, c'est lui qui s'inscrit dans la tradition du héros bien fait et bien-pensant, apprécié de tous, et toujours prêt à aider son prochain. Quant à Stephen Lyons, il devient la personnification de l'individualisme dont est victime la société fictionnelle de *Years & Years*. Dans le second épisode de la série, les personnages découvrent horrifiés que les banques font faillite les unes après les autres. Stephen Lyons tente donc de récupérer son argent en se rendant sur les lieux. Une fois sur place, malgré la foule de manifestants dépassés par les événements, il croit encore que ces connaissances vont lui permettre d'être privilégié :

STEPHEN : « *Sir, Hi. It's a bit of a mess, ain't it? I wonder... could you get me in?* »

POLICE OFFICER : « *You just have to wait, sir.* »

STEPHEN : « *I'm... I'm quite a special customer. (...) I'm on the gold star list.* »

POLICIER : « *Sorry, there is nothing I can do. Queue with the rest.* »

STEPHEN : « *Is Bruce (...) in there? He's the area manager. I actually know Bruce quite well. Went to diner to his house.* »

POLICIER : « *There's nothing I can do.* »

STEPHEN : « *I really need to see him.* »

POLICIER : « *And I really need you to step back, sir.* »

STEPHEN : « *He's my friend.* »

POLICIER : « *Sir, I'm telling you. Step away.* »

BANQUIÈRE : « *I'm sorry, we're locking the doors.* »⁴²⁹

La fermeture de la banque va provoquer un mouvement de panique dans la foule et le policier va se joindre aux manifestants pour réclamer son argent. Ce dialogue entre deux hommes hétérosexuels blancs est révélateur car il trahit le système en place, un système qui les a toujours privilégiés. Ils pensent donc naturellement que cette crise les épargnera une nouvelle fois. Et c'est peut-être cela qui rend le personnage de Stephen Lyons complètement dépassé par la suite. Le spectateur assiste à la chute constante et continue du personnage. Devenu livreur à vélo, il entame une liaison extra-conjugale avec l'une de ses collègues, liaison qui

⁴²⁹ Stephen, policier et banquière, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 2, « Episode 2 », 55:02 – 56:09

finira irrémédiablement par être découverte par sa femme, puis par le reste de sa famille. Cette relation va ainsi lui coûter sa place de chef de famille, puisque sa propre grand-mère va l'exclure du domicile familial, au privilège de sa belle-fille trompée. Après avoir perdu sa position dans la sphère professionnelle, il perd également sa place dans la sphère privée.

Incapable de comprendre l'idée même de sacrifice pour protéger un être cher, Stephen Lyons reproche à Viktor Goraya la mort de son frère. Si Daniel Lyons s'érige peu à peu en figure de véritable héros dans la série, Stephen Lyons devient une figure détestée et détestable, qui ira même jusqu'à faire transférer Viktor Goraya dans un camp de concentration pour le punir. Malgré sa détention et le risque de mort grandissant, Viktor Goraya tente de survivre et d'aider le plus grand nombre de personnes à l'intérieur du camp. Une fois libéré, il intégrera définitivement le cercle familial, en dépit des actions de Stephen Lyons.

La série propose donc une nouvelle vision de la masculinité et une société dans laquelle l'homme hétérosexuel blanc ne bénéficie plus d'un traitement de faveur en raison de son sexe, de sa couleur de peau, ou de son orientation sexuelle. Au contraire, *Years & Years* démontre même l'inadaptabilité de cette catégorie de la population en incapacité de survivre dans une société dystopique au bord de l'effondrement. Puisqu'il a toujours été valorisé sans raison apparente, l'homme hétérosexuel blanc ne semble, dans l'univers fictionnel de la série, pas en mesure de faire face à l'adversité et aux difficultés qu'engendre l'effondrement social. Au contraire, les personnages précédemment discriminés et rabaissés par les autorités en place prennent les commandes et deviennent les leaders de ce nouveau monde. Daniel Lyons devient une figure héroïque du chevalier servant qui finira par mourir en tentant de sauver non pas une demoiselle en détresse, mais l'homme qu'il aime.

Les femmes prennent également le pouvoir et c'est grâce aux actions menées par les sœurs Lyons (dont une est lesbienne et l'autre en situation de handicap), Celeste Bisme-Lyons, une femme noire, Bethany Bisme-Lyons, une jeune femme *cyborg*, et Viktor Goraya, un homosexuel sans papier, que la société fictionnelle de *Years & Years* va revenir à la normale. C'est en effet l'alliance de ces personnages précédemment rejetés, ces *misfits* de la société, qui va mettre un terme à l'existence des camps de concentration et mener à l'arrestation de Vivienne Rook, premier ministre responsable de ce chaos. La série tente d'apporter des réponses aux problèmes contemporains que traverse la société dans laquelle le récepteur évolue. Aussi, *Years & Years* n'est pas seulement une série intersectionnelle dans la représentation qu'elle offre grâce à son casting, mais aussi et surtout dans la mise au premier plan des problèmes que traversent les minorités précédemment mentionnées.

C.3. Représentations des enjeux intersectionnels

Permettre à certaines minorités présentes dans la société d'être représentées dans une série ne suffit pas à faire de *Years & Years* une série dans laquelle la dimension intersectionnelle est présente. En effet, ce n'est pas parce qu'un personnage est inclus dans le script d'une série qu'il est pour autant valorisé dans la fiction. Aussi, il ne s'agit pas uniquement de reconnaître l'existence de certains groupes mais de prendre en compte les difficultés et les épreuves qu'ils traversent pour exister ou tout simplement survivre dans la

société fictionnelle. L'intersectionnalité rappelle à chacun les discriminations multiples dont peuvent être victimes certains individus, le risque étant de les voir s'effacer de la société. Patrick R. Grzanka définit le concept et son étude de la manière suivante :

« [...] exploring the ways in which race, class, gender, sexuality, and other dimensions of identity and inequality shape the contours of social life and structures in the United States and around the world. »⁴³⁰

De la même manière, Patricia Hill Collins et Sirma Bilge soulignent la multiplicité des dimensions à prendre en compte dans l'étude de l'intersectionnalité :

« When it comes to social inequality, people's lives and the organization of power in a given society are better understood as being shaped not by a single axis of social division, be it race or gender or class, but by many axes that work together and influence each other. »⁴³¹

Ainsi, une femme blanche hétérosexuelle n'aura pas la même appréhension de la société qu'une femme noire lesbienne. Un homme indien en situation de handicap n'aura pas la même vision de la société qu'un homme suédois asexuel. Il existe donc autant de problématiques sociales que de catégories de personnes et de minorités. Une série peut donc être qualifiée de véritablement intersectionnelle lorsqu'elle s'intéresse aux problèmes auxquels sont confrontés les minorités, et lorsqu'elle n'utilise pas ces personnages uniquement comme des faire-valoirs.

Years & Years s'inscrit dans la lignée des séries véritablement intersectionnelles⁴³² car la diversité des personnages sert la construction des intrigues macroscopiques et microscopiques de la série⁴³³, l'exemple le plus probant étant sans aucun doute le parcours du personnage de Viktor Goraya. Homme ukrainien homosexuel venu demander l'asile politique au Royaume-Uni, il n'épargne pas les autres personnages et, de manière réflexive, le récepteur, des conditions de vie difficiles qu'il a connues. La première apparition de Viktor Goraya dans la série est un échange avec Daniel Lyons, et ce simple dialogue laisse transparaître les discriminations dont il est victime :

VIKTOR : *« They got me a lawyer. She prepares my case for asylum. It will take months so... Thank you for my home. »*

DANIEL : *« Oh well, it's meant to have proper isolation but the money ran out. (...) So, what does your lawyer say? I mean, what are your chances? »*

VIKTOR : *« Well they need to prove torture, that I was tortured. They asked me questions and applied electricity to my feet. I think that's torture. »*

DANIEL : *« Of course it is. That is terrible, I'm so sorry. »*

VIKTOR : *« They demand proof here in the UK, which I understand but they electrocute because it leaves no marks. So no proof. You see, there was a tiny scar, where the electricity goes in, but not anymore. It fades away. »*

⁴³⁰ GRZANKA, Patrick R., *Intersectionality: A Foundations and Frontiers Reader*, (Westview Press, 2014), xiii

⁴³¹ HILL COLLINS, Patricia, et BILGE, Sirma, *Intersectionality*, (Polity, 2020), p. 14

⁴³² Nous pouvons mentionner ici *Sense 8* ou bien encore *Osmosis* (Audrey Fouché, Netflix, 1 saison, 2019).

⁴³³ La dimension intersectionnelle a également un revers pour la série. Certains spectateurs pourraient voir dans les personnages de *Years & Years* une volonté de « cocher toutes les cases », de présenter toutes les figures humaines et presque humaines possibles, au risque de nuire à la pertinence.

DANIEL : « *Does it still hurt?* »
 VIKTOR : « *Yeah, but it's okay.* »
 DANIEL : « *So what did they ask you? What sort of questions?* »
 VIKTOR : « *My friends. Their names. Addresses. The bars we would go to.* »
 DANIEL : « *But I saw it's legal in Ukraine, isn't it ?* »
 VIKTOR : « *No, not with the new Russian laws. But the point is the inquisitors being Ukranian. They were people who have been waiting a long time.* »⁴³⁴

Cet échange présente à la fois les atrocités dont sont victimes les membres de la communauté LGBTQIA+ dans certains pays de l'Est, mais également la difficulté pour ces mêmes personnes de trouver légalement refuge dans d'autres pays. Si Viktor Goraya ne s'apitoie jamais sur son sort, son parcours fictionnel montre les difficultés et les incohérences administratives qui touchent les réfugiés politiques. La série ne tente jamais de dissimuler ou de dédramatiser la situation de Viktor Goraya. Ce dernier offre une représentation et une visibilité à plusieurs catégories de la population souvent ignorées. En effet, le personnage de Viktor Goraya permet le développement d'une dimension intersectionnelle forte puisqu'il ne permet pas uniquement de lancer le débat sur les réfugiés politiques demandant l'asile dans les pays d'Europe de l'ouest, mais également d'ouvrir le débat sur les législations régissant et punissant les actes homosexuels.

L'incohérence des demandes émanant du Royaume-Uni sera soulignée dans les épisodes suivants, lorsque Viktor Goraya est forcé de travailler illégalement pour survivre en attendant une réponse à sa demande d'asile. Il est ensuite dénoncé par l'ancien compagnon de Daniel Lyons, et renvoyé en Ukraine. Daniel Lyons, paniqué, tente de le joindre par appel vidéo et finit par obtenir une réponse. Les images qui s'affichent sur l'écran sont celles de policiers ukrainiens envahissant le domicile de Viktor pour trouver des preuves de son homosexualité (voir figure 73).

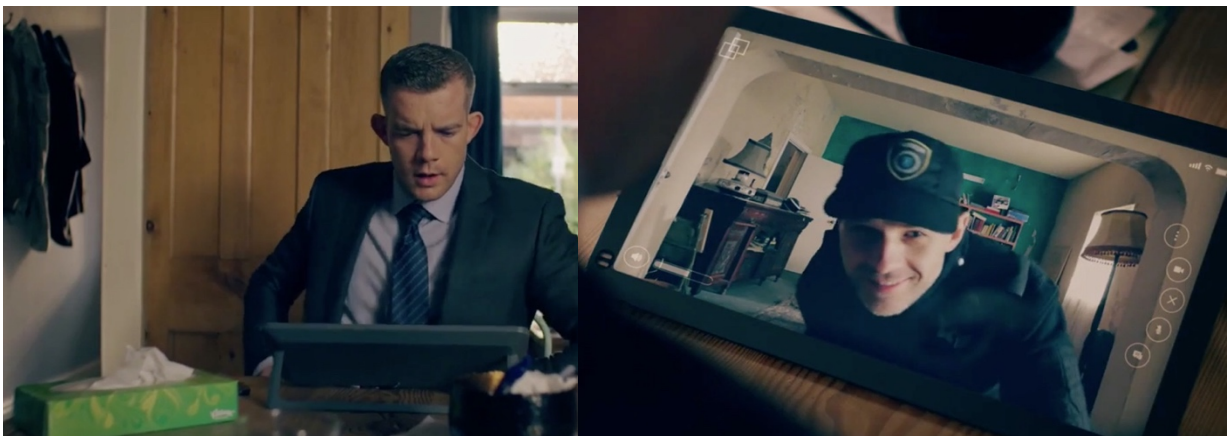


Figure 73: l'appel vidéo qui résulte en un échange entre Daniel et un policier ukrainien, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 3, « Episode 3 », 04:40 / 04:49

Le décalage entre les deux scènes force le personnage de Daniel et, de manière réflexive, le récepteur, à confronter deux situations : celle d'un homme homosexuel en Grande-Bretagne et la réalité de la répression exercée en Ukraine. Cette confrontation à la différence est

⁴³⁴ Viktor Goraya & Daniel Lyons, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 1, « Episode 1 », 21:40 – 23:30

indiquée dans la série par l'écran de la tablette. Elle est un cadre dans le cadre, une fenêtre qui s'ouvre sur une autre réalité par l'écran. La boîte de mouchoirs présente à côté de l'écran de Daniel Lyons suggère que ces appels vidéos sont une échappatoire érotique pour palier le manque de l'être qu'il aime et cette idée renforce le contraste provoqué par l'apparition des forces de l'ordre ukrainiennes à l'écran. C'est un dur retour à la réalité pour Daniel Lyons qui réalise enfin la complexité de la situation dans laquelle Viktor Goraya se trouve. En effet, il n'est pas en sécurité au Royaume-Uni ou dans tout autre pays puisqu'il est un immigré clandestin, mais il ne peut pas non plus retourner dans son pays d'origine sous peine de mourir à cause de son orientation sexuelle. Cette double discrimination, qui ancre définitivement le personnage de Viktor dans une dimension intersectionnelle, va servir d'électrochoc pour Daniel Lyons qui n'aura plus qu'un seul désir et une seule obsession : protéger Viktor Goraya.

Nous pourrions émettre l'hypothèse que le personnage connaît la notion d'intersectionnalité et que c'est cette théorie même qui va lui permettre de mettre en œuvre un plan pour sauver Viktor Goraya, car, comme l'explique Kimberlé Crenshaw :

« The way we imagine discrimination or disempowerment often is more complicated for people who are subjected to multiple forms of exclusion. The good news is that intersectionality provides us a way to see it. »⁴³⁵

Cependant, si Daniel Lyons prend conscience de la situation, il n'est néanmoins pas en mesure d'abandonner son compagnon. Il rejoint d'abord Viktor Goraya en Espagne, où ils vivent des jours heureux jusqu'à la prise de pouvoir d'un groupe extrémiste raciste et homophobe. Contraints de quitter le pays en catastrophe, ils tentent de passer par la France pour rejoindre le Royaume-Uni, mais Daniel Lyons se fait dépouiller de son argent et de son passeport. Ils arrivent finalement dans le nord de la France, et payent avec leurs derniers billets deux places sur une embarcation pour traverser la Manche. À leur arrivée, ils réalisent que l'embarcation est un simple canoë gonflable, trop petit pour le nombre de personnes sur la plage (voir figure 74).



Figure 74: Viktor et Daniel à bord de l'embarcation en direction du Royaume-Uni, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 4, « Episode 4 », 48:17

⁴³⁵ MILLER, Hayley, « Kimberlé Crenshaw Explains the Power of Intersectional Feminism in 1 Minute », <https://aapf.org/media/2017/12/kimberl-crenshaw-explains-the-power-of-intersectional-feminism-in-1-minute> (22/04/2020)

L'image du canoë gonflable et des gilets de sauvetages oranges est forte car elle enclenche chez le récepteur une dimension réflexive sur la situation actuelle des migrants. Elle force même cette réflexivité en plaçant sur l'embarcation un homme blanc européen. Des coups de feu sont tirés pour empêcher certains migrants de monter et l'embarcation part au large. Cette scène est intéressante car elle confronte deux visions de la réalité. Bien que la situation soit dramatique, Daniel Lyons reste optimiste et pense qu'ils ont une chance de survivre. Viktor Goraya, qui a plus l'expérience de ce type de situation, tente de convaincre Daniel Lyons que ce plan n'est pas une idée fiable et qu'ils feraient mieux de rester en France en attendant une meilleure solution :

DANIEL : « *There's not enough room... There's not enough room... It doesn't matter.* »

VIKTOR : « *We can get off. We can get off.* »

DANIEL : « *No. We can do this. We can do it.* »⁴³⁶

Son sexe, sa couleur de peau, sa famille et son pays de naissance lui ont permis de se forger une vie confortable sans véritable adversité. Goraya, quant à lui, représente une minorité discriminée, souvent oubliée, consciente des dangers qui l'entourent et de la difficulté de réussir dans la vie. La position de Viktor Goraya déclenchera d'ailleurs une certaine ironie dramatique puisque Daniel Lyons est celui qui perd la vie.

En cela, *Years & Years* est une série véritablement intersectionnelle. L'intrigue macroscopique inclut plusieurs minorités mais va plus loin en s'intéressant aux difficultés qu'elles rencontrent. La série d'anticipation permet, de manière réflexive, de questionner le récepteur sur l'existence, la présence et les difficultés rencontrées par ces mêmes minorités dans sa société. Ces intrigues font écho à l'actualité récente du récepteur qui est ici évoquée avec la « Jungle de Calais » ou les bateaux de réfugiés en Méditerranée.

Nous l'avons vu, d'autres séries de notre corpus peuvent être analysées au prisme de l'intersectionnalité, de manière plus ou moins évidente. Dans *Black Mirror*, l'intersectionnalité n'est pas une ligne directrice. On ne s'attarde pas sur le sort de personnages victimes d'une double ou triple discrimination. Cependant, si le récepteur a connaissance de cette théorie, il peut, de manière réflexive, avoir une double lecture de « Nosedive ».

Aussi, l'intersectionnalité a cette double fonction : influencer, d'une part, le développement de l'intrigue d'une série lorsqu'elle sert de fondation à la création de personnages et à la transformation de l'arc narratif, et, d'autre part, la réception lorsque le spectateur est au fait de cette théorie et l'utilise comme un prisme pour analyser les différentes fictions. L'intersectionnalité est d'autant plus pertinente dans la fiction d'anticipation : en effet, elle propose une vision de demain, un avenir possible. La dimension politique des séries ne doit pas être oubliée, puisqu'elles peuvent être vues comme des déclencheurs de réflexion et de débat. En mettant en évidence l'oppression et la discrimination dont sont victimes certaines minorités de la population, c'est le système entier qui est remis en question. Par exemple, lorsqu'une série s'intéresse à la place de la femme, c'est la société patriarcale qu'elle dénonce,

⁴³⁶ Daniel & Viktor, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 4, « Episode 4 », 48:38 – 49:50

comme le rappelle Georges-Claude Guilbert dans son livre *C'est pour un garçon ou pour une fille ?* :

« Le jour où ils ont compris, ils ont commencé à se venger. Leur vengeance continue ; elle a pour nom patriarcat. Quels sont dans le monde occidental les moyens de l'oppression des femmes à travers les siècles ? Le travail, évidemment : on ne permet pas aux femmes de travailler, lorsqu'on leur permet elles gagnent moins que les hommes, leur première grossesse étant en outre bien souvent synonyme d'arrêt définitif de leur activité professionnelle. »⁴³⁷

⁴³⁷ GUILBERT, Georges-Claude, *C'est pour un garçon ou pour une fille ? La dictature du genre*, (Editions Autrement, 2004), p. 14

Chapitre 6 : Cohabitation des espèces

Qu'elles mettent en scène une technologie invasive prenant petit à petit le contrôle de la société humaine ou plutôt des êtres artificiels ou semi-artificiels venant menacer la suprématie de l'espèce humaine, les séries de notre corpus ont toutes en commun, du fait de leur dimension anticipatrice, de faire réfléchir le récepteur sur la place qu'occupe la technologie dans le monde et sur les devenirs possibles de la relation humain/machine. Paradoxalement, les questionnements sociétaux les plus dramatiques sont principalement convoqués par l'infiltration d'une technologie invisible plutôt que par l'apparition d'une nouvelle espèce dotée d'une forme de conscience et/ou de sensations. L'introduction d'une espèce menaçant l'hégémonie de l'humain sur la planète Terre résulte bien souvent en la mise en scène d'une confrontation forcée à l'altérité, comme le rappelle Roger Bozzetto dans son livre *La Science-fiction* :

« La science-fiction aborde, comme les philosophes mais par d'autres moyens, les rapports entretenus par les humains, surtout occidentaux, avec l'altérité (Lardreau, 1988). Cette dernière peut être représentée par des extraterrestres, des robots, des mutants, des androïdes, des intelligences artificielles (IA), ou encore être liée à des objets et des problèmes issus de la génomique, de l'informatique, des biotechnologies ou des nanosciences. »⁴³⁸

Ainsi, elle provoque irrémédiablement une réflexion sur la définition même de la nature humaine, après avoir plus ou moins rapidement questionné l'existence de la nouvelle espèce. Cette confrontation à l'altérité est présente dans de nombreuses séries comme nous avons pu le voir (*Westworld*, *Dark Matter*, *Humans*). L'invasion technologique de la société moderne convoque une réflexion différente : il ne s'agit plus uniquement de tenter de définir l'espèce humaine, mais plutôt de critiquer l'état actuel de la société et du monde. La relation entre fiction d'anticipation et combats sociétaux contemporains est d'ailleurs développée par Anne Besson dans son ouvrage *Les Pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction* :

« (...) chaque fois il s'agit de remettre en cause, de manière souvent brutale, une autorité, un état des choses donné comme inéluctable, que ce soit le cours du monde ou la fin d'une histoire – la prégnance d'une vision "narrative" du réel contribuant à associer ces deux options. Et chaque fois ce projet de lutte, de résistance, de revendication, cherche à se dire par des références à une "sur-fiction", un univers de SF ou de fantasy, nouveaux "genres idéalistes" qui viennent à leur tour, dans l'histoire des œuvres, "répond[re] à un besoin important des êtres humains : échapper, ne fût-ce que de manière provisoire et ludique, à l'autorité de l'ici et du maintenant". L'objectif commun, qui peut se résumer par le slogan "Take back the narrative" (littéralement "reprenons le récit" comme on reprendrait le pouvoir, "réapproprions-nous l'histoire"), présente une face exaltante – l'affirmation que d'autres mondes sont possibles – et une autre plus inquiétante – l'émiettement ultime de récits concurrents dont rien ne dit qu'ils soient compatibles (...). »⁴³⁹

⁴³⁸ BOZZETTO, Roger, *La Science-fiction*, p. 14

⁴³⁹ BESSON, Anne, *Les Pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, (Éditions Vendémiaire, 2021), pp. 7-8

Le récepteur ne doit plus seulement réfléchir aux caractéristiques qui le rendent humain, mais aussi aux défaillances sociétales et aux risques possibles si les modèles économiques, sociaux, et politiques tels qu'il les connaît venaient à s'effondrer. Il ne s'agit plus seulement de remettre en question l'espèce humaine, mais également l'intégralité du monde dans laquelle elle évolue. Aussi, la cohabitation de l'être humain avec la technologie peut être divisée en trois axes dans les séries de notre corpus : l'assistance, la surveillance, et l'existence.

A. Invasion technologique

Avant de mentionner ces trois axes, il nous faut souligner que, dans la fiction, la réflexion engendrée par la relation humain/machin ou humain/technologie peut facilement s'orienter vers une dichotomie visant à diviniser ou diaboliser la machine. Nous retrouvons bien évidemment dans ce schéma la dichotomie technophobe/technophile. Elle est parfois affublée d'une dimension religieuse, ce qui implique la réintroduction d'un méta-récit. Pour ses défenseurs, la technologie est là pour sauver l'espèce humaine. Pour ses détracteurs, c'est tout l'inverse : l'outil technologique est une perversion créée pour détruire tout bonheur possible. Si la religion apparaît dans plusieurs fictions comme un refuge possible face à l'inévitable domination de la technologie sur l'humain, c'est parce qu'elle ne représente pas, ou tout du moins ne représente plus une caractéristique majeure de l'organisation politique et économique de la société hypermoderne qui se veut pour une grande majorité laïque. Elle rassemble des êtres humains autour d'une croyance commune mais, à l'échelle nationale, n'occupe plus un rôle majeur dans la prise de décision⁴⁴⁰.

Aussi, dans les fictions de notre corpus, le développement technologique se concentre sur trois piliers de la société contemporaine : l'économie, la politique, et le social. Cette infiltration ne connaît aucune limite dans la fiction, et mène à la description d'une société hypermoderne, et écranique, comme nous le rappelle Jean Serroy et Gilles Lipovetsky dans *L'Écran global* :

« La mutation hypermoderne a ceci de caractéristique qu'elle affecte dans un mouvement synchrone et global les technologies et les médias, l'économie et la culture, la consommation et l'esthétique. Le cinéma obéit à la même dynamique. C'est au moment où s'affirment l'hypercapitalisme, l'hypermédia, et l'hyperconsommation globalisées que le cinéma entame, précisément, sa carrière d'écran global. »⁴⁴¹

Le nombre d'écrans explose et leur fonction évolue. Il ne s'agit dorénavant plus seulement d'un outil de divertissement, mais également d'un interlocuteur indispensable dans tous les domaines. L'écran d'ordinateur ou de téléphone influence désormais la vie de son utilisateur sur le plan économique, politique, et social. Il transforme et redéfinit le quotidien de l'humain

⁴⁴⁰ Il nous faut néanmoins nuancer cette idée en rappelant l'importance qu'occupe plus ou moins officiellement la religion dans plusieurs pays, les Etats-Unis étant l'un des principaux exemples. Cette omniprésence de la pensée religieuse dans la politique et l'économie du pays est d'ailleurs le point de départ de la réflexion proposée par Margaret Atwood dans son œuvre *The Handmaid's Tale* (McClelland & Stewart, 1985).

⁴⁴¹ SERROY, Jean, et LIPOVETSKY, Gilles, *L'Écran global*, p. 23

et sa réalité, comme le souligne Bertrand Gervais dans l'introduction « L'imaginaire contemporain : plongées et contreplongées » de l'ouvrage *Soif de Réalité* :

« Quant à nous, il semble de plus en plus que nous ayons choisi l'écran : l'écran de l'ordinateur, du téléphone portable, après l'écran de la télévision et celui de la salle de cinéma. Des écrans de plus en plus efficaces, interactifs et intelligents, où les sollicitations sensorielles occupent une place grandissante. Des bulles se créent dans lesquelles nous nous isolons, poussés par une soif de réalité que la connectivité de nos dispositifs assouvit de puissante façon. Elle laisse l'impression, du moins, que la réalité est au bout de nos bras, et que nous pouvons en saisir des fragments qui nous rassurent sur sa présence et sa vitalité. Il se passe quelque chose et nous y avons accès. »⁴⁴²

La fiction tend d'ailleurs à placer l'écran au dessus de l'être humain, comme le montre cette citation extraite de l'épisode « The Waldo Moment » de l'anthologie *Black Mirror* :

« We don't need politicians, we've all got iPhones and computers, right? So any decision that has to be made, any policy, we just put it online. Let the people vote – thumbs up, thumbs down, the majority wins. That's a democracy. That's a – That's an actual democracy. »⁴⁴³

L'écran rend possible le partage de données, d'informations, d'opinions. Chaque être humain équipé d'un artefact technologique peut désormais échanger avec le reste du monde et, peut-être, influencer des personnes. Pour étudier les différents impacts de la technologie sur les sociétés fictionnelles des séries de notre corpus, il est néanmoins nécessaire de ne pas scinder l'économie, la politique, et le social en trois études distinctes. En effet, ces trois données fonctionnent à la manière de vase communicant, et chaque événement ayant lieu dans l'un de ces champs aura irrémédiablement des conséquences sur l'autre. Au lieu de cela, il semble plus judicieux d'étudier le sujet en se concentrant sur les trois objectifs développés par la fiction pour justifier une telle prise de pouvoir de l'outil technologique : l'assistance, la surveillance, et l'existence.

A.1. Une question d'assistance

Pour commencer cette réflexion sur la fonction d'assistance que l'on confère à l'outil technologique, il nous faut tout d'abord mentionner une dérive actuelle de la numérisation des processus politiques, économiques, et sociaux qui est pourtant être souvent délaissée dans les fictions de notre corpus : la fracture numérique, que Pierre Mercklé définit de la manière suivante dans son livre *Sociologie des réseaux sociaux* :

« Il y a un autre risque démocratique engendré par Internet, que l'engouement actuel tend à faire oublier, et qui correspond à ce qu'on a appelé la "fracture numérique". L'expression, à la fois traduction de ce que les Anglo-Saxons nomment digital divide et déclinaison de la notion de « fracture sociale » popularisée pendant la campagne présidentielle de 1995, désigne le fossé social

⁴⁴² GERVAIS, Bertrand, « L'imaginaire contemporain : plongées et contreplongées », dans GERVAIS, Bertrand, ARCHIBALD, Samuel, DAVID, Sylvain, LALONDE, Joanne, LAVOIE, Vincent, et SANTINI, Sylvano, *Soif de réalité*, (Nota bene, 2018), p. 9

⁴⁴³ Jack Napier, *Black Mirror*, Saison 2 – Épisode 3, « The Waldo Moment », 29:38 – 29:57

creusé entre ceux qui peuvent et savent utiliser les nouvelles technologies de l'information et de la communication, et ceux qui ne le peuvent pas faute de pouvoir accéder aux équipements ou d'en maîtriser les usages. »⁴⁴⁴

Cette quasi-absence⁴⁴⁵ de réflexion autour de l'accessibilité à la technologie peut être justifiée de plusieurs manières dans la fiction. Tout d'abord, les fictions de notre corpus qui se déroulent sur la planète Terre prennent pour inspiration les sociétés hypermodernes des pays développés de l'hémisphère nord. Les pays en voie de développement ne sont que très peu représentés dans la fiction d'anticipation puisque la technologie y occupe une place moins importante que dans les pays développés. Dans un second temps, l'absence de mise en scène de la fracture numérique n'est pas due à un oubli scénaristique, mais plutôt à une volonté de renforcer la dynamique invasive de la technologie dans la société fictionnelle. C'est justement cette absence de fracture qui force le récepteur à comparer la société fictionnelle à la société dans laquelle il évolue et à constater l'ampleur de l'évolution technologique. Il n'y a plus de fracture numérique puisque la technologie a pris le dessus, à tel point que certains outils technologiques, considérés comme élitistes car inabordables dans la société du récepteur, deviennent monnaie courante dans l'univers fictionnel de la série.

Ainsi, la réflexion ne s'articule plus autour de la possibilité ou non de s'offrir un objet technologique, mais se concentre pleinement sur les effets provoqués par l'utilisation de cet artefact sur la vie politique, économique, et sociale d'un être humain, d'un groupe d'humain, ou, à plus grande échelle, sur la vie d'un pays entier. La technologie devient donc un assistant facilitant la vie de chacun et la disparition de la fracture technologique est renforcée par la représentation à l'écran d'une partie de la population généralement considérée comme dépassée par les évolutions technologiques : les personnes âgées.

Paradoxalement, les personnages âgés sont celles qui ont le moins de mal à accepter l'omniprésence de la technologie dans les sociétés fictives. Les seniors savent non seulement utiliser la technologie, mais lui accordent également une plus grande importance. Dans la série *Years & Years*, la grand-mère Muriel Lyons ne peut se passer de son assistant vocal. Construit sur le modèle des assistants connus du récepteur tel que Siri, Alexa, ou Cortana, il permet notamment de communiquer avec ses proches, de répondre à des questions, et d'inscrire des rendez-vous dans l'agenda virtuel d'une personne. Dans les premiers épisodes de la série, il est nécessaire de posséder une enceinte pour communiquer avec cet assistant, comme il est aujourd'hui nécessaire de posséder un *homepod* pour communiquer avec Alexa ou Siri (voir figure 75).

⁴⁴⁴ MERCKLÉ, Pierre, *Sociologie des réseaux sociaux*, pp. 86-87

⁴⁴⁵ Nous utilisons ici le terme de « quasi-absence » car la fracture numérique est abordée dans *The Expanse*. Les Ceinturiens, n'ayant pas accès aux équipements adéquats, ils restent à la merci des planètes Terre et Mars et c'est cette fracture numérique qui influence la mise en place d'un système économique, politique, et social aussi inéquitable sur la Ceinture.



Figure 75 : Muriel interagissant avec Semeur, l'assistant vocal de la maison, *Years & Years*, Saison - Épisode 3, « Episode 3 », 17:48

Dans le dernier épisode de la série, Muriel Lyons ressort l'enceinte du placard sous le regard dubitatif du reste de la famille, qui lui rappelle que l'enceinte est désormais inutile puisque l'assistant vocal est dorénavant utilisable grâce au wifi et au cloud :

CELESTE : « *What are you doing with Semeur?* »

MURIEL : « *I'm bringing it back to life.* »

CELESTE : « *But you don't need it anymore. The Semeur is in the air now. It's in the wires in the walls, you can speak out loud anywhere.* »

MURIEL : « *I like having something to look at. I'm not talking to the walls. Shirley Valentine. I bet that reference is lost on you lot.* »

SEMEUR : « *Shirley Valentine, an 1986 play, written by Willy Russel.* »

MURIEL : « *See. My little friend.* »⁴⁴⁶

Plusieurs éléments sont à souligner dans ce dialogue. Tout d'abord, nous pourrions émettre l'idée que le récepteur retrouve dans cette scène une version diluée de la fracture numérique dans laquelle Muriel Lyons refuse le progrès et est dépassée par l'évolution de l'assistant vocal. Pourtant, la technologie reste inchangée. L'assistant continue de remplir son rôle. Seule la forme change. Il ne s'agit donc pas réellement d'une fracture numérique puisque Muriel Lyons sait parfaitement se servir de l'outil et est au courant de son évolution, contrairement à ce que pense sa belle-fille Celeste Bisme-Lyons qui ressent le besoin de lui expliquer en utilisant des termes simplifiés la nouvelle forme de l'assistant vocal.

Contrairement aux générations plus jeunes, Muriel Lyons est attachée à l'objet anciennement nécessaire au bon fonctionnement de la technologie. Loin d'être matérialiste, c'est un attachement sentimental à l'enceinte qui ressort du dialogue. Elle le considère comme un ami à qui elle rendrait la vie. En utilisant ces termes, elle humanise en quelque sorte l'assistant

⁴⁴⁶ Celeste Bisme-Lyons, Muriel Lyons, & Semeur, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 6, « Episode 6 », 04:31 – 05:00

vocal qui reste son plus fidèle compagnon depuis de nombreuses années. Aussi, ce besoin nécessaire de se raccorder à l'objet montre qu'elle considère la technologie différemment du reste de sa famille. Si la jeune génération a grandi avec et s'est habituée à l'évolution constante de l'enveloppe dans laquelle cette dernière est livrée puisqu'elle considère l'assistant vocal comme un simple outil, Muriel Lyons voit en Semeur un membre à part entière de la famille. Son attachement à l'enceinte peut sembler être un détail mais il prend, dans les dernières minutes de l'épisode, une dimension particulière lorsqu'il devient un lien possible entre les membres de la famille encore vivants et Edith Lyons, dont la conscience vient d'être téléchargée dans le *cloud*. L'artefact technologique se transforme en enveloppe artificielle dans laquelle la consciente d'Edith Lyons peut potentiellement évoluer. La scène finale montre au spectateur la famille regroupée autour de l'enceinte, anxieuse de savoir si le téléchargement a fonctionné (voir figure 76).



Figure 76 : La scène finale de *Years & Years*, dans laquelle la famille Lyons s'apprête à savoir si le téléchargement d'Edith Lyons dans le *cloud* a fonctionné ou non, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 6, « Episode 6 », 56:08

Cette scène montre une évolution de la considération portée à l'outil technologique dans la famille Lyons. L'assistant vocal n'est plus uniquement un outil et chaque personnage considère désormais l'objet de la même façon que la grand-mère, qui est finalement le premier personnage à considérer l'outil technologique comme un être à part entière.

Un autre exemple apparaît dans la série *Humans*. George Millican, ancien chercheur spécialisé en intelligence artificielle, se repose sur son androïde assistant Odi pour pallier sa perte de mémoire et ses difficultés motrices (comme Muriel Lyons, George Millican est aussi une personne âgée). Dans l'épisode pilote de la série, une femme, accompagnée d'un androïde, se présente à la porte du vieil homme pour lui parler de l'état actuel d'Odi :

LINDSEY : « *I'm Lindsey Kiwanuka, I'm your case worker. I'm afraid I do need to speak to you. You've failed to keep any of your appointments with us. It's the law. Your Synthetic hasn't been inspected in over two years.* »

GEORGE : « *Bloody nanny state gestapo. Give me a couple of minutes.* »

LINDSEY : « *Big place to have all to yourself (...) Is your Synth in? Wow, I see you've still got an original D-series.* »

GEORGE : « *He's out doing the shopping.* »

LINDSEY : « *That's unfortunate. But I've got some good news. You qualify for an upgrade. In fact, you're way overdue. One of these bad boys. Does ten times what an old D-series can do. Takes your blood pressure with one finger. (...) George, the law requires me to give your companion the once-over. I'll be back soon. If your D-series fails the check, you get one of these whether you like it or not.*

The health service hasn't ordered half a million of them for fun. (...) »

GEORGE RETOURNE CHERCHE ODI, CACHÉ DANS UN PLACARD

ODI : « *George! You found me! Congratulations. Is it my turn now?* »

GEORGE : « *Game's over, Odi. You won.* »

ODI : « *Then would you like some toast and jam? Your favourite is apricot.* »

GEORGE : « (...) *Come on, son. I'll help you. Don't want you shorting yourself on the toaster again.* »⁴⁴⁷

Cette scène constitue donc la première rencontre entre le récepteur et le duo George/Odi. Le spectateur apprend que l'homme a refusé de changer de *synth*, en dépit de son droit, et cache Odi pour qu'il ne soit pas récupéré par l'entreprise en charge de fabriquer et de superviser la distribution des assistants artificiels. L'échange entre Lindsey Kiwanuka et George Millican est important car il met en lumière la fabrication d'assistants spécifiques pour les personnes âgées ou malades. Cependant, ce n'est pas l'assistance et la sécurité que recherche l'homme âgé, puisque, comme nous pouvons le voir plus tard dans le dialogue entre l'homme et l'androïde, les rôles sont inversés. Pour le récepteur, il paraît clair que c'est en fait George Millican qui prend soin d'Odi. Tout comme Muriel Lyons dans *Years & Years* avec l'assistant vocal, il ne veut pas que son assistant artificiel soit constamment remplacé par une version plus performante. Il se contente d'un androïde de la *D-series* car il est émotionnellement attaché à l'être artificiel, qu'il considère comme son propre fils, en témoigne le dialogue que nous venons de citer et le fait qu'il utilise le possessif pour parler de l'androïde. La relation qu'entretient George Millican avec Odi fait d'autant plus réfléchir que l'homme est un ancien chercheur, spécialisé dans l'intelligence artificielle. Il a participé à la création et à l'élaboration des androïdes et connaît donc parfaitement leur nature artificielle. Néanmoins, dans les épisodes suivants, il continue de considérer Odi comme un membre humain de sa famille et va jusqu'à prendre de nombreux risques pour protéger le *synthetic* de la destruction. Dans le troisième épisode de la première saison, les deux personnages échappent à la surveillance du nouvel androïde d'assistance et fuient le domicile familial en voiture. Odi est au volant, mais un ordre contradictoire, combiné aux erreurs de programmes de l'androïde, vont causer un accident de voiture (voir figure 77).

⁴⁴⁷ Lindsey Kiwanuka, George Millican, & Odi, *Humans*, Saison 1 – Épisode 1, « Episode 1 », 15:45 – 18: 52



Figure 77 : l'accident de voiture d'Odi et de George Millican, événement qui va forcer la séparation des deux personnages, *Humans*, Saison 1 – Épisode 3, « Episode 3 », 26:37

Conscient que l'accident n'a fait qu'aggraver la situation déjà précaire d'Odi, George Millican décide de se séparer officiellement de son androïde. Il lui ordonne de partir dans les bois et de se cacher pour ne pas être retrouvé et détruit. Une fois rentré, il endosse la responsabilité de l'accident et met en cause ses pertes de mémoire, au risque d'être privé d'une certaine liberté pour sa sécurité. En protégeant son ancien assistant artificiel, il agit comme un père soucieux de l'avenir de son fils. Il considère Odi comme un être unique, doué de conscience et d'émotions. Ainsi, Muriel Lyons de *Years & Years* et George Millican de *Humans* ont en commun d'être des précurseurs fictionnels dans l'acceptation de la technologie comme égal de l'humain.

Ils acceptent les technologies d'assistance mais finissent par considérer les êtres artificiels comme des membres à part entière de leur famille et non plus comme un objet interchangeable et remplaçable. En cela, ils montrent tous les deux la voie aux autres personnages : le téléchargement d'Edith Lyons dans le *cloud* peut être mis en parallèle avec l'éveil des androïdes dans *Humans*. La société entière prend conscience que la technologie n'est pas uniquement là pour les assister. Cette idée est d'ailleurs récurrente dans les fictions science-fictionnelles d'anticipation : l'acceptation de l'altérité, qu'elle soit technologique ou humaine, paraît plus facile pour les personnages oubliés de la société. Les marginaux, les personnes âgées, les personnes en situation de handicap se révèlent être d'excellents liens pour évoquer une cohabitation possible entre différentes espèces. Ils sont également amenés à être en contact direct avec cette technologie d'assistance, qui se révélera plus tard être une espèce à part entière comme nous le montrent les exemples de *Humans* ou bien encore de *Years & Years*. La technologie d'assistance est très représentée dans la fiction car elle facilite la rencontre entre les deux espèces. Puisque l'espèce humaine fait déjà confiance à l'outil technologique pour l'assister et prendre soin des personnes dans le besoin, elle occupe ainsi une place de choix. La technologie d'assistance n'est cependant pas la seule à pouvoir servir de vecteur au développement de l'outil et à la cohabitation de deux espèces. Si elle a l'avantage de donner une image positive de l'outil aux personnages qu'elle assiste, ce n'est pas le cas pour la technologie de surveillance qui convoque irrémédiablement une dimension dystopique et une cohabitation violente entre les deux espèces.

A.2. Une question de surveillance

La surveillance par des outils technologiques, qui peuvent parfois être doués de sensations, est un thème récurrent dans les fictions science-fictionnelles d'anticipation. L'exemple le plus probant et sans doute le plus connu étant *1984*⁴⁴⁸ de George Orwell, roman qui est devenu la référence de la mise en place d'une surveillance technologique totalitaire. Cette dernière implique irrémédiablement une dimension dystopique, puisqu'elle vise à réduire les libertés et à contrôler l'organique. Pourtant, la technologie d'assistance et la technologie de surveillance ne sont pas complètement incompatibles : la première sert à implanter la technologie dans la société pour ensuite se transformer en technologie de surveillance si la fiction souhaite prendre une tournure dystopique. La technologie renforce le sentiment de surveillance constante et de paranoïa, faisant ainsi de l'œuvre une dystopie panoptique, que Sébastien Lefait définit de la manière suivante :

*« L'élément constitutif du genre est en effet un dispositif de surveillance centralisé, permettant à un individu d'exercer un pouvoir totalitaire. Celui-ci est fondé d'une part sur l'espionnage à grande échelle des citoyens, d'autre part sur l'entretien, chez les mêmes citoyens, d'un sentiment permanent d'être observé, qui génère une obéissance constante et quasiment sans faille. »*⁴⁴⁹

Il n'est donc pas surprenant de retrouver cette problématique dans les séries de notre corpus. C'est par exemple le cas dans l'épisode « Arkangel » de l'anthologie *Black Mirror*, qui introduit le passage de la technologie d'assistance à la technologie de surveillance. Si nous avons déjà mentionné la déshumanisation de la petite fille implantée, il nous faut dorénavant nous concentrer sur la fonction de l'outil technologique. Dans les premières minutes de l'épisode, l'entreprise développant l'implant présente à Marie Sambrell, la mère de Sara, les différentes fonctions de l'implant :

DOCTEUR : « *You have a recommendation, so Sara will be part of our trial period.* »

MARIE : « *Well, it's been tested though, right ?* »

DOCTEUR : « *Of course. (...) This is just us fine-tuning our subscription model before the full launch. We're getting feedback on which features our customers use most in the real world. (...) Response so far is just incredible. The sense of security, peace of mind. I mean, the stories we've been hearing, they're inspirational. (...) I'll run you through everything, ok? This is your parental hub.*

So, this is Sara's current location which is here, of course. Now, if she ever goes missing, all you have to do is tap here, enter your PIN, and law enforcement is automatically notified. These are her vitals. Healthy heartbeat. Oh, I see her iron levels are a little low. How is she eating? »

MARIE : « *Man, she's picky. Um, she hates greens, so (...).* »

DOCTEUR : « *You might want to think about nutritional supplements.* »⁴⁵⁰

Dans cette scène, Marie Sambrell est gênée de découvrir à quel point elle peut désormais surveiller et monitorer la vie de sa fille. Pourtant présentée comme une technologie d'assistance, l'analyse de la scène nous montre que l'implant Arkangel offre une surveillance

⁴⁴⁸ ORWELL, Georges, *1984*, (Secker and Warburg, 1949)

⁴⁴⁹ LEFAIT, Sébastien, « Panoptisme a-technologique/voyeurisme sans objet. Formes dysapocalyptiques du pouvoir visuel dans *The Handmaid's Tale* », dans MACHINAL, Hélène, MICHLIN, Monica, et REGNAULD, Arnaud, *Apocalypses*, (Kime, Otrante, 2020), p. 97

⁴⁵⁰ Docteur & Marie Sambrell, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 2 – « Arkangel », 05:25 – 06:34

de type totalitaire à quiconque se trouvera de l'autre côté de l'écran. Lorsque l'écran d'accueil d'Arkangel apparaît sur la tablette numérique, l'organisation rappelle sans surprise le panoptique de Bentham, défini par Michel Foucault de la manière suivante :

« Le Panopticon de Bentham est la figure architecturale de cette composition. On en connaît le principe ; à la périphérie un bâtiment en anneau ; au centre, une tour ; celle-ci est percée de larges fenêtres qui ouvrent sur la face intérieure de l'anneau ; le bâtiment périphérique est divisé en cellules, dont chacune traverse toute l'épaisseur du bâtiment ; elles ont deux fenêtres, l'une vers l'intérieur, correspondant aux fenêtres de la tour ; l'autre, donnant à l'extérieur, permet à la lumière de traverser la cellule de part en part. Il suffit alors de placer un surveillant dans la tour centrale, et dans chaque cellule d'enfermer un fou, un malade, un condamné, un ouvrier ou un écolier. Par l'effet du contre-jour, on peut saisir de la tour, se découpant exactement sur la lumière, les petites silhouettes captives dans les cellules de la périphérie. Autant de cages, autant de petits théâtres, où chaque acteur est seul, parfaitement individualisé et constamment visible. Le dispositif panoptique aménage des unités spatiales qui permettent de voir sans arrêt et de reconnaître aussitôt. [...] De là, l'effet majeur du Panoptique : induire chez le détenu un état conscient et permanent de visibilité qui assure le fonctionnement automatique du pouvoir. Faire que la surveillance soit permanente dans ses effets, même si elle est discontinuée dans son action ; que la perfection du pouvoir tende à rendre inutile l'actualité de son exercice [...] Bentham a posé le principe que le pouvoir devait être visible et invérifiable. Visible : sans cesse le détenu aura devant les yeux la haute silhouette de la tour centrale d'où il est épié. Invérifiable : le détenu ne doit jamais savoir s'il est actuellement regardé ; mais il doit être sûr qu'il peut toujours l'être. [...] Mais le Panopticon ne doit pas être compris comme un édifice onirique : c'est le diagramme d'un mécanisme de pouvoir ramené à sa forme idéale ; son fonctionnement, abstrait de tout obstacle, résistance ou frottement, peut bien être représenté comme un pur système architectural et optique : c'est en fait une figure de technologie politique qu'on peut et qu'on doit détacher de tout usage spécifique. »⁴⁵¹

L'œil virtuel central permet d'accéder à toutes les options de l'implant et ainsi à toutes les différentes facettes de la vie de la petite fille. L'interface est une référence directe au panoptique (voir figure 78).

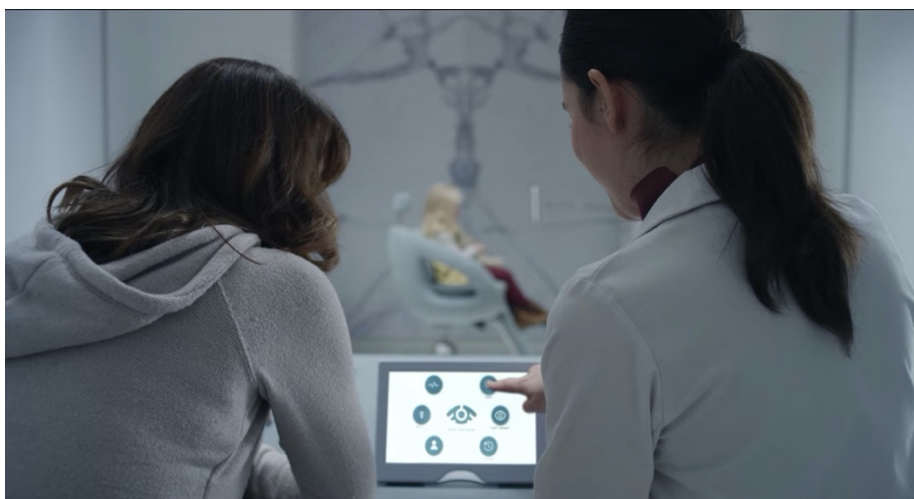


Figure 78: Le docteur expliquant le fonctionnement de la tablette à Marie Sambrell. Le menu d'accueil de la tablette symbolise le panoptique de Bentham, Black Mirror, Saison 4 – Épisode 2, « Arkangel », 07:10

⁴⁵¹ FOUCAULT, Michel, *Surveiller et Punir*, (Gallimard, 1975), pp. 201-203

Aussi, il n'est pas surprenant que le reste de l'épisode plonge le spectateur dans une spirale infernale mettant en scène la perte de contrôle progressive et totale de l'outil technologie. La subtilité de l'épisode repose dans la métaphore panoptique implicite : il est désormais impossible pour Sara Sambrell d'échapper à la surveillance : l'outil de contrôle est interne au corps et non externe. Ce sont ses yeux qui alimentent le fil d'actualité sur la tablette et si elle souhaite échapper à toute surveillance, elle doit cesser de vivre. Les scènes finales de l'épisode mettent en scène la libération de la jeune fille lorsqu'elle s'affranchit de la surveillance en détruisant la tablette. Après avoir trouvé l'outil et compris que sa mère la surveillait encore malgré son âge, Sara Sambrell décide de fuir le domicile familial. Sa mère rentre du travail et tombe sur la tablette en évidence dans sa chambre et l'allume. L'image qui s'affiche révèle que la supercherie a été découverte par la jeune fille (voir figure 79).



Figure 79: Marie Sambrell tenant la tablette Arkangel qui affiche les images retransmises par les yeux de Sara. Ici, Marie de dos, Black Mirror, Saison 4 – Épisode 2, « Arkangel », 47:07

Ce plan simple recelle néanmoins la clé narrative de l'épisode « Arkangel ». La technologie a envahi le foyer familial et la surveillance a pris le pas sur l'amour. La mère de famille ne vit plus la vie de sa fille à ses côtés mais au travers de ses yeux, rendant la cohabitation entre les deux personnes impossible. La mise en abyme du regard et de l'encadrement qui montre Marie Sambrell tenant la tablette numérique et observant les images retransmises qui elles mêmes montrent Marie de dos indique au récepteur l'impossibilité pour la mère de famille de sortir du système *Arkangel* et de revenir à une époque pré-technologie de surveillance.

Ainsi, la conclusion de l'épisode ne peut qu'être tragique. Dans un accès de rage, Sara Sambrell détruit la tablette en frappant sa mère avec. Ironie du sort, le filtre anti-violence fourni dans l'implant technologique s'active, empêchant Sara Sambrell de se rendre compte de la violence avec laquelle elle frappe sa mère (voir figure 80). Ce filtre peut d'ailleurs être mis en parallèle avec celui utilisé dans l'épisode « Nosedive ». Son rôle est le même : sublimer la vie quotidienne en occultant toute image graphique qui pourrait nuire au développement de l'enfant. Ici, pourtant, le filtre a l'effet inverse. En cachant les blessures que Sara Sambrell inflige à sa mère, la technologie rend l'adolescente encore plus violente. L'image est altérée, modifiée, pour transmettre une illusion de réalité.



Figure 80: Marie Sambrell, allongée sur le sol, en train de subir les coups de sa fille. Le filtre anti-violence masque pour Sara Sambrell (et indirectement pour le récepteur) les conséquences réelles de ses coups, Black Mirror, Saison 4 – Épisode 2, « Arkangel », 47:37

Nous pourrions émettre l'hypothèse que l'épisode « Arkangel » cristallise donc à l'échelle familiale les enjeux de la surveillance technologique à l'échelle sociale. En effet, ce même schéma est reproduit dans d'autres séries de notre corpus, mais à une échelle plus vaste. L'idée d'une société entièrement placée sous surveillance est récurrente dans la fiction d'anticipation contemporaine, et l'apparition de nouvelles technologies toujours plus performantes n'est pas la seule raison. Il faut en effet lier cette évolution à l'apparition de nouveaux systèmes politiques totalitaires au siècle précédent, comme le rappelle Francesco Muzzioli dans son article « Postface : Fins du monde. Configurations et perspectives du genre dystopique » :

« Entre temps, au cœur du XX^e siècle, un autre monstre est apparu : le pouvoir totalitaire. Les dictatures “de masse” font leur entrée dans l'histoire en même temps que les dystopies se font despotiques. Dans ces mondes effrayants, le système règne en maître, le régime surveille chaque instant de la vie, pénètre dans les plus intimes pensées, réduisant l'individu à un simple composant de l'ensemble. (...) Par ailleurs, les dystopies engendrées par le cauchemar du nazisme ne manquent pas. Mais cette tendance va se développer surtout après la défaite de la svastika, en imaginant “ce qui serait arrivé si Hitler avait vaincu” dans les modalités de l'histoire contrefactuelle. »⁴⁵²

La victoire du nazisme sur le reste du monde est d'ailleurs le point de départ de la série d'anticipation *The Man in the High Castle*, adaptée du roman⁴⁵³ du même nom. D'autres œuvres s'inspirent cependant des drames politiques, sociaux, et humanitaires du vingtième

⁴⁵² MUZZIOLI, Francesco, « Postface : Fins du monde. Configurations et perspectives du genre dystopique », dans DESSY, Clément, et STIENON, Valérie, *(Bé)vués du futur : Les imaginaires visuels de la dystopie (1840-1940) (Littératures)*, (Presses universitaires du Septentrion, 7 septembre 2017), p. 288

⁴⁵³ DICK, Philip K., *The Man in the High Castle*, (Penguin, 1962) : l'adaptation de l'œuvre en fiction sérielle est d'ailleurs très intéressante puisque si, dans le livre, c'est le papier qui domine, dans la série, ce sont les images et les films qui influencent la société fictionnelle. La série propose également une vision plus dystopique que le roman, notamment avec les mondes parallèles.

siècle sans pour autant offrir à Adolf Hitler la victoire de la seconde guerre mondiale. Nous l'avons déjà souligné, la présence de camps de détention pour androïdes dans la série *Humans* fait écho aux camps de concentration.

La réflexivité est poussée à son paroxysme dans la série *Years & Years*. Dans le cinquième épisode de la série, après avoir été élue premier ministre, Vivienne Rook tient une réunion privée pour discuter des solutions possibles face à l'arrivée constante et massive de nouveaux immigrants clandestins demandeurs d'asile. Elle souhaite ouvrir des camps de concentration pour accueillir les migrants et va plus loin en proposant d'appliquer la théorie de la survie du plus fort en laissant la sélection naturelle opérer au sein de ces camps :

VIVIENNE : « *Little problem, Jane, excuse me. Tiny detail, not everyone approves of the word "camps" ».*

JANE : « *I'm sorry, facilities. »*

VIVIENNE : « *Camps have negative connotations. The Erstwhile sites are being kept off the record in case people get upset although personally I think the public are more stoic than that. (...) But let's look at the word, let's stare them down. The word "concentration" simply means a concentration of anything. You can fill a camp full of oranges and it'll be a concentration camp. (...) The notion of a concentration camp goes way back to the 19th century, the Boer War. They were British inventions built in South Africa to house the men, women, and children made homeless by the conflict. Refugees. You see, everything is much older than we think. Everything old happens again. (...) It is worth pointing out when we consider these Erstwhile sites and how to make them work, they will never stop filling up. Never. Absolutely never. These problems will never go away. I can see the vast majority of people stretching ahead for centuries. So, what if we look back through history? Because the British found a way to empty those camps in South Africa, although it was years ago. They simply let Nature take its course. The camps were crowded, they were pestilent, they were noxious, they were full of disease which was, on the hand one, regrettable, and on the other hand, fitting, because a natural selection process took place and the population of the camps controlled itself. You might call it neglect, you might call it efficient (...). And let's say another word, because some people called this policy a genocide, but have you ever heard of it? The camps, the Boer, the results. Have you? Have you read about it or were you taught it? Do we remember it? We forget it, because it worked. »⁴⁵⁴*

L'argumentaire de Vivienne Rook est construit de manière à dédramatiser l'horreur des camps de concentration et à convaincre les investisseurs de rejoindre le projet. Elle retire tout contexte au mot « concentration » et le désémantise. Elle ne garde qu'un seul sens, celui qui lui permet justement de s'éloigner des camps de concentration. Elle déshumanise les personnes enfermées dans ces camps en les comparant à des oranges. Il est également intéressant de souligner qu'elle prend pour référence les camps de la guerre des Boers en omettant volontairement de mentionner les camps de concentration et d'extermination de la seconde guerre mondiale. On peut également voir dans ce choix d'exemple une volonté de faire écho à l'idéologie colonialiste et à la grandeur de l'Empire Britannique à cette époque, tout en détachant l'idée de concentration du génocide des Juifs durant la seconde guerre mondiale. Cependant, dans l'imaginaire collectif, les camps de concentration sont irrémédiablement associés au nazisme et au troisième Reich. En évitant de mentionner le lien entre nazisme et camps, le personnage de Vivienne Rook ne fait que renforcer l'association

⁴⁵⁴ Jane & Vivienne Rook, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 5 – « Episode 5 », 57:24 – 59:43

d'idée chez le spectateur. Le discours est ainsi construit sur des idéologies racistes et éugénistes propres au nazisme (notamment les références à la nature et à la sélection naturelle), comme le rappellent Judith Halberstam et Ira Livingston dans leur livre *Posthuman Bodies* :

*« Fueled by racism, misogyny, and classism, the early-twentieth-century eugenics movement aspired to the bioengineering of a racially uniform (white) and genetically « perfect » human species, fantasies that achieved culmination in the Nazi era. »*⁴⁵⁵

Les camps de concentration ne sont pas la seule référence au régime totalitaire nazi dans la série *Years & Years*. D'autres éléments, directement inspirés du contrôle, de la surveillance de la population, et de la propagande nazie, transforment l'univers fictionnel de la série et le font plonger petit à petit dans une véritable dystopie. Ainsi, dans les derniers épisodes, certains quartiers sont entourés de barbelés et placés sous surveillance (voir figure 81).



Figure 81 : Les habitants du quartier de Rosie Lyons amassés devant le portail installé par les autorités, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 6, « Episode 6 », 33:16

Aussi, bien que la surveillance technologique de l'humain évolue et se perfectionne au fur et à mesure des découvertes scientifiques, certains aspects clés de la surveillance dystopique persistent à l'identique. Les camps, la récurrence du panoptique de Bentham, les barricades et les barbelés, les caméras de surveillance au coin des bâtiments : tous ces éléments font partie de la *xénoencyclopédie* du récepteur lorsqu'il s'agit de surveillance de masse. L'apparition d'un seul de ces éléments à l'écran déclenche la réflexivité, qui comprend non seulement que les personnages sont surveillés mais également, de manière plus vaste, les caractéristiques de la société fictionnelle qu'il est en train d'observer. À l'inverse, nous l'avons vu avec l'exemple de l'épisode « Arkangel », la surveillance d'un individu peut désormais prendre une toute autre forme : le dispositif est directement rattaché au corps humain, offrant ainsi une surveillance permanente et sans faille.

⁴⁵⁵ HALBERSTAM, Judith, et LIVINGSTON, Ira, *Posthuman Bodies*, (Indiana University Press, 1995), p. 117

Il existe cependant un troisième cas, dans lequel les deux types de surveillance cohabitent pour à la fois faciliter l'intégration du nouveau dispositif dans la *xénoencyclopédie* du récepteur et pour rendre la surveillance plus oppressante et insurmontable. Nous avons déjà mentionné le troisième épisode de la première saison de l'anthologie *Black Mirror*, intitulé « The Entire History of You ». Dans cet univers fictionnel, chaque être humain est équipé d'une puce numérique permettant à ses yeux d'enregistrer l'intégralité de sa vie. L'humain peut accéder à ses souvenirs et les visionner, les ralentir ou les accélérer, comme un simple service de vidéo à la demande. Néanmoins, cette technologie a un revers puisqu'elle offre la possibilité à toute personne en position de pouvoir de demander à visionner certains passages de votre vie. Les autorités, par exemple, n'ont plus besoin d'interroger ou de questionner : il suffit seulement de regarder des extraits de la vie de la personne qui se trouve en face pour savoir si elle dit la vérité ou non.

Cet aspect est exploité dans l'épisode lorsque le personnage principal, Liam Foxwell, se rend à l'aéroport pour un voyage d'affaire. À l'entrée, il est à la fois confronté aux contrôles de sécurité que nous pourrions qualifier de traditionnels (agents de sécurité, détecteurs de métaux, etc.) mais aussi à un contrôle d'un nouveau type : le contrôle des souvenirs (voir figure 82).



Figure 82 : le contrôle de sécurité à l'aéroport, *Black Mirror*, Saison 1 – Épisode 3, « The Entire History of You », 03:59

L'agent de sécurité demande naturellement au personnage de lui montrer des extraits de sa journée, de sa semaine, et même du mois précédent. Les extraits étant choisis au hasard, il est impossible d'anticiper et d'éventuellement modifier les données. L'épisode propose une vision dérangeante de la surveillance, surtout pour le spectateur⁴⁵⁶. En regardant cette scène, le récepteur réalise que l'agent de sécurité regarde la vie de Liam Foxwell comme s'il s'agissait d'une simple émission de télévision. Les images se succèdent sur l'écran de contrôle de l'aéroport qui devient alors un écran de télévision, offrant un divertissement à celui qui le regarde. La vie réelle se transforme en une télé-réalité dont chaque individu est le héros, parfois volontaire ou parfois malheureux, forcé ou au contraire ravi de partager ses

⁴⁵⁶ Voir notamment 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* [En ligne], 14 | 2018, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3094> (11/04/2021)

expériences avec sa famille ou même des inconnus. La surveillance est retransmise par l'écran, à la fois l'écran de visionnage dans l'univers fictionnel de la série, mais aussi l'écran de télévision du récepteur sur lequel il regarde la série. La surveillance et la culture de l'écran sont ainsi liées pour amplifier la vision technophobe de l'objet, comme le souligne Hélène Machinal dans son livre *Posthumains en série* :

« La logique associative et relationnelle des nouvelles modalités de l'image induit par ailleurs une dimension politique et une (nouvelle ?) vision du collectif. De fait, la culture de l'écran est tour à tour louée ou décriée, elle est associée à une surveillance orwellienne et/ou panoptique ou devient vectrice d'émancipation et de résistance. Elle est prise entre des tendances technophobiques ou technophiliques (...). »⁴⁵⁷

Si elle peut donc être émancipatrice, la culture de l'écran est, dans le cas de *Black Mirror*, associée à la surveillance orwellienne. Le personnage principal est surveillé par l'agent de sécurité, qui est lui-même surveillé par le récepteur, qui devient quant à lui l'œil ultime, celui qui a accès à la vie privée de tous les personnages sans contrepartie. La surveillance n'est cependant pas la seule dimension associée à l'innovation technologie qui peut toucher de manière réflexive le spectateur. Cet aspect est également vrai pour la technologie d'assistance que nous avons précédemment mentionnée. Il reste également un dernier aspect (sans doute le plus réflexif) nécessaire à étudier pour comprendre les enjeux de la cohabitation entre être artificiel et être humain. La surveillance dérange et pose problème pour le récepteur car la notion de vie privée fait partie intégrante de la vie humaine, comme le rappelle Luciano Floridi dans *The 4th Revolution* :

« The reductionist interpretation argues that the value of privacy rests on a variety of undesirable consequences that may be caused by its breach, either personally, such as distress, or socially, such as unfairness. Privacy is a utility, also in the sense of providing an essential condition of possibility of good human interactions, by preserving human dignity or by guaranteeing political checks and balances, for example. »⁴⁵⁸

Les évolutions technologiques ne bouleversent donc pas uniquement l'assistance ou la surveillance, mais elles déclenchent également une véritable réflexion sur la question même de l'existence.

A.3. Une question d'existence

La cohabitation entre l'espèce humaine et l'artefact technologique n'implique pas seulement des avantages tels que l'assistance ou des inconvénients tels que la surveillance. Elle bouleverse aussi, plus en profondeur, la définition même de la vie humaine. Pour exister dans une société dépendante de la technologie et de l'innovation, l'être humain est forcé de compromettre une partie de son organicité pour s'intégrer. On assiste aussi, dans la fiction d'anticipation science-fictionnelle à la résurgence de personnages qui abandonnent volontairement ou non leur humanité au profit de l'innovation technologique. En ce faisant,

⁴⁵⁷ MACHINAL, Hélène, *Posthumains en série*, p. 14

⁴⁵⁸ FLORIDI, Luciano, *The 4th Revolution*, p. 116

ils aspirent à une meilleure vie. Ces personnages ne sont pas pour autant entièrement dénués d'humanité : au contraire, leur développement repose sur l'équilibre précaire entre appartenance à l'espèce humaine et désir de réussite ou de conquête. Cette dualité se construit bien souvent sur l'opposition entre l'organicité du corps humain et le désir de ne plus être dépendant de cette enveloppe considérée comme fragile face à la puissance de la technologie, comme le rappelle Scott Bukatman dans son livre *Terminal Identity* :

« *The redefinition of the subject under the conditions of electronic culture is a response to the fear that the human has become obsolete, last year's model. Faced with the possibility of its own extinction, or at least its new irrelevance, the human subject has produced a range of representations of itself as melded with the matrices of terminal existence. The human proudly takes up a position within the machine, but almost always from a position of mastery, so that by entering the machine, the machine becomes a part of the human. The subject is, and is not, afraid to leave its body behind. The computer can become a new body, with its electronic sensorium extending far beyond human capacities. (...) The superimposition of technology on the human is dramatized in all its effects throughout science-fiction: this is its function. The computer alone is narrated as a prosthetic extension, as an addictive substance, as a space to enter, as a technological intrusion into human genetic structures, and finally as a replacement for the human in a posthuman world (the computer is juxtaposed to the human; it is superimposed upon the human, and it ultimately supersedes the human.)*⁴⁵⁹

Nous avons déjà mentionné des exemples, dans les séries de notre corpus, de personnages dont l'histoire permet d'ouvrir le débat sur la relation entre humains et technologie. Le personnage de Bethany Bismé-Lyons dans *Years & Years* est en effet l'exemple le plus probant puisque le récepteur assiste à la mécanisation de son enveloppe corporelle d'épisodes en épisodes⁴⁶⁰. Néanmoins, les séries utilisent d'autres moyens pour construire une réflexion sur l'existence humaine dans un univers hypermoderne. À défaut d'une mécanisation du corps humain, elles peuvent également présenter une numérisation de la société entière forçant ses habitants à dépendre de la technologie. Tel est par exemple le cas dans l'épisode « Nosedive » de l'anthologie *Black Mirror*, ou bien encore dans la série *Humans*. Les personnages humains ne sont pas forcés d'acheter un androïde, mais rares sont les humains sans *synthetic* présentés à l'écran.

Pour associer évolution technologique et existence humaine, l'univers fictionnel de la série doit donc inclure une mutation profonde et globale de la société dans son ensemble. Dans *Westworld*, par exemple, la réflexion ne se construit pas sur la numérisation ou sur la mécanisation de l'être humain, mais plutôt sur celle de l'humanité des androïdes du parc et cela pour la simple raison que les androïdes n'évoluent pas, tout du moins dans les deux premières saisons, dans la société. Ils sont enfermés dans un parc d'attraction et seul l'élite de la nation peut interagir avec ces êtres. Aussi, le reste de la population ne voit pas sa vie transformée pour inclure cette espèce technologique. Dans *Humans*, c'est tout l'inverse. Si le questionnement sur l'humanité des *synthetics* est présent, il est accompagné d'une réflexion sur l'humanité même des êtres humains et sur leur dépendance à l'outil technologique.

⁴⁵⁹ BUKATMAN, Scott, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, p. 208 & p. 259

⁴⁶⁰ On pourrait alors parler de mécanisation sérialisée : la série permet de filer (comme on file une métaphore) la mécanisation sur le temps plus long du format sériel.

De plus, il n'est pas toujours nécessaire d'avoir une évolution technologique imposante et complètement novatrice pour proposer une réflexion sur l'évolution de la relation humain/technologie, comme le démontre le quatrième épisode de la quatrième saison de *Black Mirror*, « Hang The DJ ». L'épisode s'ouvre sur le personnage de Frank, marchant dans la pénombre et se dirigeant vers un bâtiment moderne (voir figure 83).



Figure 83 : la scène d'ouverture de l'épisode « Hang The DJ », *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 4, « Hang The DJ », 00:51

La première phrase qu'il prononce est destinée à son assistant technologique, qu'il tient dans la main :

FRANK : « *Coach?* »
ASSISTANT : « *Yes, Frank?* »
FRANK : « *Where do I go?* »
ASSISTANT : « *Proceed to the hub.* »
FRANK : « *Got ya.* »⁴⁶¹

L'épisode introduit donc immédiatement la technologie comme un outil permettant d'assister l'être humain. Le personnage interagit avec l'outil comme le récepteur peut le faire avec un assistant vocal. L'épisode se poursuit en montrant Frank au cours d'un premier rendez-vous romantique avec Amy dans un restaurant qui semble entièrement dédié à cette pratique. L'assistant vocal leur offre la possibilité de découvrir en avance combien de temps leur relation va durer et les deux personnages découvrent qu'elle ne va pas dépasser douze heures. Ils quittent le restaurant et se rendent dans un bungalow qui est réservé aux jeunes amoureux. S'en suit un échange maladroit entre les deux personnages qui, au lieu de faire l'amour, se tiennent la main, allongés sur le lit :

AMY : « *Must have been mental before the system.* »
FRANK : « *How do you mean ?* »
AMY : « *Well, people had to do the whole relationship thing themselves, work out who they wanna be with.* »

⁴⁶¹ Frank & Assistant, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 4, « Hang The DJ », 0:28 – 0:39

FRANK : « *Hmmm. Option paralysis. So many choices, you end up not knowing which one you want.* »

AMY : « *Yeah, exactly, and if things seem shitty, they'd have to figure out whether they wanted to break up with someone.* »

FRANK : « *How to break up with someone. Fuckin' hell.* »

AMY : « *Just a nightmare.* »

FRANK : « *It's not like when it's all mapped out.* »

AMY : « *God, no. It's so much simpler when it's all mapped out... This is weird though.* »

FRANK : « *It really is.* »⁴⁶²

Cet échange entre Amy et Frank marque un tournant dans le déroulement de l'épisode puisqu'il met à la fois en lumière le système en place dans cette société fictionnelle et montre au spectateur que ces deux personnages le remettent partiellement en question. En effet, l'échange entre Amy et Frank peut être interprété comme une tentative de se convaincre eux-même que ce système est bénéfique aux relations humaines. Le dialogue est emprunt d'une certaine nostalgie comme si les deux protagonistes auraient aimé se rencontrer ainsi sans l'aide de la technologie. La société fictionnelle de l'épisode « Hang The DJ » est donc construite sur un système de gestion des données personnelles par des algorithmes, ne laissant aucune place à la spontanéité et à l'inattendu. Si une personne veut entamer une relation amoureuse, elle est forcée de passer par le système informatique qui calculera sa compatibilité avec des amants potentiels.

Le système ne paraît cependant pas infaillible puisqu'il sépare Amy et Frank et les force à poursuivre leurs aventures romantiques avec d'autres personnages et cela pour des durées variables (de quelques heures à quelques années). Ils ne sont pourtant pas véritablement heureux, en tout cas moins heureux que lorsqu'ils étaient réunis au début de l'épisode. Le récepteur comprend vite qu'ils éprouvent des sentiments l'un pour l'autre, mais ne peuvent être ensemble précisément en raison du système mis en place. Ils sont forcés d'écouter leur assistant vocal et de s'en tenir aux relations et aux durées qu'il affiche.

S'ils n'exécutent pas les ordres donnés par la machine, les amoureux sont rappelés à l'ordre par des gardes et des vigiles dont le seul travail est de veiller au bon fonctionnement du système. La seconde dimension associée à la technologie, celle de la surveillance, est ainsi convoquée. Aussi, en combinant les notions d'assistance et de surveillance, l'épisode « Hang The DJ » finit par donner au récepteur l'impression qu'il n'y a pas d'existence possible sans l'aide de la technologie bien qu'elle ne soit pas adaptée et commette des erreurs en ne reflétant pas les sentiments réels des personnages.

Dans l'épisode, la seule occupation est de trouver l'amour⁴⁶³, ce qui est illustré par une absence totale de scènes se déroulant sur leur lieu de travail ou en famille. Cet élément représente un premier indice pour le récepteur quant à ce qui se passe véritablement dans l'univers fictionnel de l'épisode. Le monde dépeint à l'écran n'est pas le monde fictionnel réel, mais plutôt une simulation. En effet, dans les dernières minutes de l'épisode, lorsque les deux personnages se retrouvent, Amy émet des doutes sur la nature du monde qui les entoure :

⁴⁶² Frank & Amy, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 4, « Hang The DJ », 8:02 – 8:40

⁴⁶³ Tout comme dans les séries *The One* (John Marris, Netflix, 1 saison, 2021 – en production) et *Osmosis*.

FRANK : « *Look, the system's set my pairing day for tomorrow.* »
 AMY : « *Yeah, me too.* »
 FRANK : « *Right. I don't want whoever the system reckons the one is, ok? I want you.* »
 AMY : « *I want you.* »
 ASSISTANT : « *Failure to comply with the system may result in banishment.* »
 FRANK : « *You can fuck off.* »
 AMY : « *Can you remember where you were before you came here? You can't, can you?* »
 FRANK : « *No.* »
 AMY : « *Me neither.* »
 FRANK : « *Why can't I think of that?* »
 AMY : « *It's a test. Do you remember the first night that we were together? How did you feel?* »
 FRANK : « *I felt safe, happy, comfortable. It felt right. It felt like something locked into place, like we'd met before.* »
 AMY : « *Like it had happened before and it'll happen again.* »⁴⁶⁴

La mise en garde de l'assistant vocal sur un potentiel bannissement ne sert qu'à rappeler l'omniprésence de la technologie et de la surveillance dont sont victimes les humains. Amy et Frank ne réalisent pas nécessairement qu'ils sont dans une simulation mais expriment l'impression qu'ils ont de vivre dans une boucle spatio-temporelle. Ils décident finalement de désobéir en restant ensemble et en tentant de s'enfuir du restaurant. Ils croisent des agents de sécurité mais ces derniers sont en incapacité de les arrêter. Ils escaladent le mur entourant les bâtiments dans lesquels ils ont évolué depuis le début de l'épisode et le voile est enfin levé : ils arrivent dans un univers virtuel, dans lequel ils ne sont que des données supplémentaires (voir figure 84). L'univers fictionnel de l'épisode « Hang The DJ » n'est en fait qu'une mise en scène des données de compatibilité que le récepteur peut retrouver sur des applications de rencontre sauf qu'au lieu de rester à l'état dématérialisé, elles sont mises en scène dans une simulation et prennent l'apparence du couple testé.

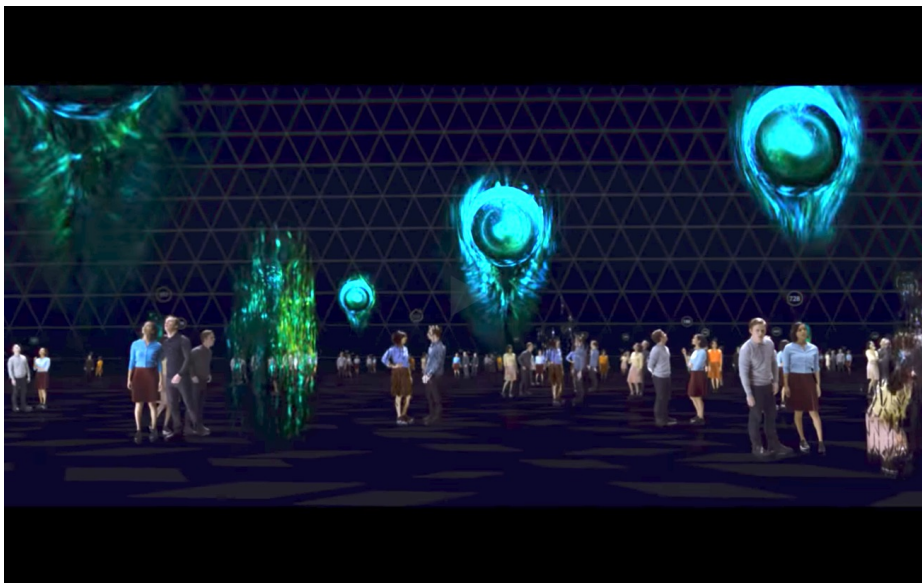


Figure 84 : les différentes simulations du couple Frank/Amy. Les avatars humains se transforment en données numériques non perceptibles, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 4, « Hang The DJ », 49:18

⁴⁶⁴ Amy, Frank, & Assistant, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 4, « Hang the DJ », 45:16 – 46:19

Les personnages présents dans l'épisode n'étaient finalement que des avatars de Frank et Amy, que le récepteur rencontre à la toute fin de l'épisode. Ils se retrouvent dans un bar dans l'univers fictionnel réel, en dehors de la simulation, et se rencontrent pour la première fois, sur les conseils de leur application de rencontre. Cette application indique qu'ils sont compatibles à 99,8% et la transition entre les plans permet au spectateur de comprendre la signification de ce chiffre : sur les 1000 simulations effectuées par le système informatique de l'application, 998 ont été couronnées de succès (voir figure 85). Une nouvelle fois, le récepteur a été piégé par l'image et son statut fictif : l'épisode impose une confusion entre réel et virtuel.

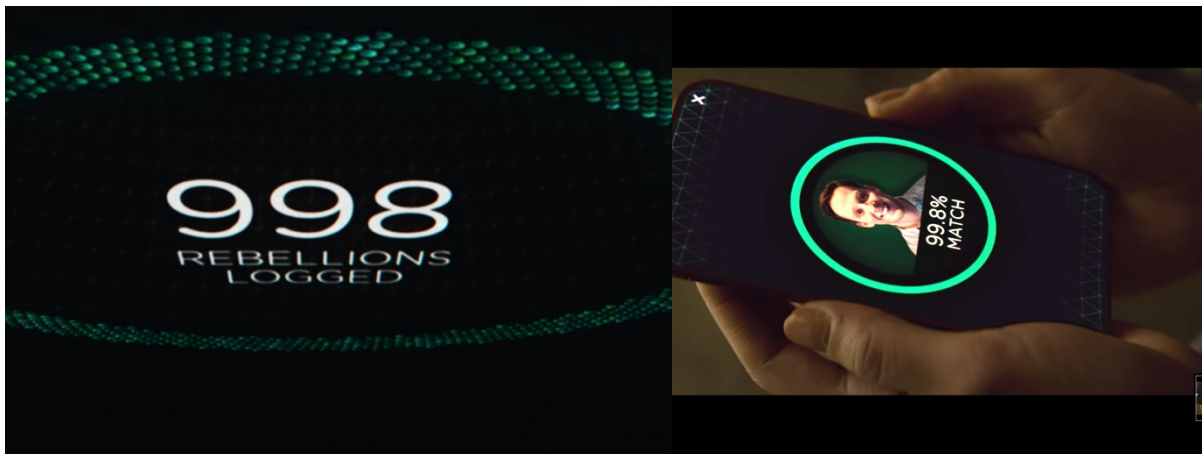


Figure 85 : Les deux plans expliquant la transition entre la simulation et la réalité. 998 rébellions ont été enregistrées, ce qui montre que Frank et Amy sont compatibles à 99,8%, Black Mirror, Saison 4 – Épisode 4, « Hang The DJ », 49:38 / 49:47

Ce sont les dernières scènes de l'épisode « Hang The DJ » qui retournent la situation. La simulation est réussie lorsque les avatars de Frank et Amy se rebellent contre l'univers numérique dans lequel ils sont enfermés. L'épisode se construit sur la spontanéité des deux personnages principaux et la manière dont ils brisent constamment les règles établies par l'ordinateur. Pourtant, dans la scène finale, lorsque les personnages humains se retrouvent, c'est grâce à ce même ordinateur et au taux de compatibilité affiché sur l'écran.

Une fois qu'ils se trouvent, ils se regardent, se sourient, et l'épisode s'arrête sur un mouvement en avant d'Amy, laissant penser qu'elle rejoint son futur compagnon au comptoir. Pourtant, la longueur des plans lorsque les deux personnages se cherchent force le récepteur à repenser la situation de la manière suivante : sans cette application, les deux personnages ne se seraient probablement jamais parlés. Amy aurait peut-être été attirée par un autre homme dans le bar, et Frank serait peut-être dans un autre endroit avec une autre femme. S'ils en sont arrivés à se retrouver, c'est parce qu'ils ont suivi la ligne de conduite définie par l'application de rencontre. C'est désormais la technologie qui décide de leur vie. Elle les guide et, sous couvert d'un taux de comptabilité, elle balise le chemin et force la rencontre entre deux personnes définies. Mais la technologie est d'autant plus perverse qu'elle ne permet aucune rébellion. Si, au premier abord, le récepteur peut penser que c'est parce que les deux êtres humains se sont rebellés contre la technologie qu'ils sont parvenus à se rencontrer dans

la vraie vie, il n'en est rien puisque cette rébellion est prise en compte dans l'élaboration du système⁴⁶⁵.

Cette dimension renforce l'idée que la technologie assiste, surveille, mais aussi planifie l'existence de chacun. Ce nouveau processus de socialisation et d'existence transforme les humains en machines, attendant des ordres à exécuter. Il reste alors aux personnages opposés à la surveillance technologique de l'existence humaine à se rebeller pour réaffirmer leur humanité. Nous l'avons vu dans plusieurs exemples, cette rébellion connaît rarement une fin heureuse. L'exemple le plus probant reste l'épisode « Fifteen Million Merits », que nous avons déjà mentionné dans ce travail. C'est par le personnage de Bing Madsen que la rébellion prend forme. Dans l'univers fictionnel de l'épisode, participer à *Hot Shot*, une émission de télé-crochet, est le seul moyen d'échapper à une vie entière enfermée dans un bâtiment hyper-technologique dans lequel chaque être humain passe ses journées à faire du vélo électrique. Lorsque son amie participe à l'émission et se voit offrir une carrière dans le cinéma pornographique plutôt que dans la chanson, Madsen économise assez d'argent pour participer à l'émission. Après être monté sur scène en menaçant de se trancher la gorge, il se lance dans un monologue dénonçant l'abrutissement de l'espèce humaine face à l'outil technologique :

« (...) I just knew that I had to get here, to stand here and I knew I wanted you to listen ; to really listen, not just pull a face like you're listening, like you do the rest of the time. A face like you're feeling instead of processing. (...) And all you see up here, it's not people, you don't see people up here, it's all fodder. And the faker the fodder is the more you love it because fake fodder's the only thing that works anymore, fake fodder is all that we can stomach - actually not quite all. Real pain, real viciousness, that we can take. (...) Show us something real and free and beautiful, you couldn't. It'd break us, we're too numb for it, our minds would choke. There's only so much wonder we can bear, that's why when you find any wonder whatsoever you dole it out in meager portions, and only then till it's augmented and packaged and pumped through ten thousand pre-assigned filters, till it's nothing more than a meaningless series of lights, while we ride day-in, day-out – going where? Powering what? All tiny cells in tiny screens and bigger cells in bigger screens and fuck you. (...) Fuck you and your spotlight and your sanctimonious faces and fuck you all, for taking the one thing I ever came close to anything real about anything. For oozing around it and crushing it into a bone, into a joke, one more ugly joke in a kingdom of millions and then fuck you.»⁴⁶⁶

Le discours de Bing Madsen est révélateur de la crise existentielle dont sont victimes la plupart des personnages humains dans les séries d'anticipation. Cette citation met en avant l'opposition entre les deux termes « feeling » (sentiment que l'on rattache à l'humain) et « processing » (processus que l'on rattache à la machine). La déshumanisation de l'être humain est centrale dans l'univers fictionnel de l'épisode, et le personnage de Madsen est en quête d'une humanité non transformée par l'outil technologique. On s'en rend compte à plusieurs reprises dans ses paroles (mentionnons ici l'extrait « *I wanted you to listen ; to really listen, not just pull a face like you're listening, like you do the rest of the time. A face like you're feeling instead of processing* »). Néanmoins, Bing Madsen finit par céder à l'appel d'une vie facile promise par le succès que lui offre l'émission de télé-réalité. Il n'est plus forcé de produire de l'électricité grâce à un vélo : il doit désormais produire des vidéos dans lesquelles

⁴⁶⁵ On retrouve cette idée d'une rébellion programmée et prise en compte dans d'autres œuvres, notamment *Snowpiercer* (Bong Joon-ho, Moho Films, Opus Pictures, & Stillking Films, 2013).

⁴⁶⁶ Bing Madsen, *Black Mirror*, Saison 1 – Episode 2, « Fifteen Million Merits », 49:45 – 57:00

il reprend les gimmicks de son discours (propos dénonciateurs et menace de se suicider) pour divertir le reste de la population (voir figure 86).



Figure 86 : Un citoyen lambda de l'univers fictionnel de « Fifteen Million Merits », en train de regarder une vidéo de Bing Madsen pour se divertir, Black Mirror, Saison 1 – Épisode 2, « Fifteen Million Merits », 58:31

Les propos de Bing Madsen n'ont pas d'importance. Ce qui intéresse le spectateur dans ses vidéos est de tourner en ridicule un homme menaçant continuellement de se suicider et incapable de s'adapter à la nouvelle vie offerte par l'avènement de la technologie. Il devient une parodie de lui-même et ses discours servent désormais à divertir le reste de la population.

Aussi, si les séries de notre corpus offrent au récepteur des univers fictionnels dans lesquels la technologie a pris le dessus et monitore la vie humaine, elle inclut presque constamment une rébellion. Il s'agit pour ces personnages de tenter de réveiller une humanité zombifiée et dépendante. La cohabitation paraît donc, dans les séries de notre corpus, vouée à l'échec. L'équilibre entre humanité et technologie est présenté comme instable. Que ce soit les humains ou l'outil technologique, l'un des deux finit irrémédiablement par prendre le pas sur l'autre, et imposer ses règles au risque de réprimer les libertés.

On assiste à une évolution qui se caractérise par plusieurs étapes : la technologie commence par assister l'espèce humaine, puis elle la surveille, pour finir par régir sa vie entière. Elle s'infiltré et bouleverse les codes du quotidien, au point de rendre l'idée d'un monde sans technologie complètement invraisemblable. Il nous faut néanmoins souligner ici que nous nous sommes concentrés sur les visions technophobes de la technologie dans la fiction d'anticipation. Tout d'abord, elles occupent la majeure partie de notre corpus. Ensuite, les fictions dystopiques, en exarçant des aspects négatifs, permettent peut-être une plus grande réflexivité dans une société en proie au questionnement sur son devenir, comme le souligne Clément Dessy et Valérie Stiénon dans leur article « L'étude des imaginaires visuels de la dystopie : une introduction prospective » :

« Dans la première décennie de ce millénaire, les craintes de la fin du monde sont devenues un phénomène de société particulièrement notable par leur convergence, la gamme variée de leurs

expressions et leur inclination au spectaculaire. Sous de multiples formes, ces peurs ont engendré des discours et des représentations mêlant la mise en garde alarmiste à la mise à distance critique vis-à-vis du monde contemporain. (...) Sans sacrifier aux nuances, on peut convenir que la dystopie, en son principe même, associe l'anticipation rationnelle à un traitement réceptif ou critique, et que c'est précisément l'interaction de ces deux caractéristiques qui fait sa spécificité : projection vraisemblable et vision négative. Qu'elle convoque ou non des thèmes futuristes, qu'elle fasse intervenir la science, le régime totalitaire, les intempéries climatiques ou d'autres prétextes au cataclysme, son principal invariant semble être l'attention portée à une communauté ou à un groupe humain dont les dimensions maximales peuvent être planétaires. Dans la réflexion qu'elle propose en creux ou en négatif sur les conditions du bonheur au sein de la polis, elle interroge donc essentiellement le lien social, ses fondements, son fonctionnement et sa stabilité. Elle propose une vision du monde, la met en abîme, et touche ainsi directement à l'imaginaire social et à ses représentations. »⁴⁶⁷

Aussi, il n'est pas surprenant de constater que la majorité des fictions d'anticipations choisissent de développer un univers fictionnel aux accents technophobes pour déclencher chez le récepteur la dimension réflexive. Cependant, les interactions entre l'humain et la machine ne s'étudie pas seulement au niveau sociétal comme nous l'avons vu jusqu'à présent. Il ne s'agit pas seulement de voir quel impact a la technologie sur la vie humaine (politiquement, scientifiquement, et économiquement), mais aussi de se demander s'il existe ou pas des limites à l'échelle de l'individu. Un aspect spécifique, parfois délaissé dans les séries d'anticipation science-fictionnelles, est néanmoins incontournable lorsque l'on s'intéresse à une cohabitation possible entre l'être humain et un être numérique ou mécanique : la sexualité.

B. Sexe et sexualité posthumaine

Les relations sexuelles entre humain et machine occupent rarement une grande place dans les intrigues macroscopiques des séries d'anticipation. Si le sujet n'est pas complètement passé sous silence, il est développé le temps d'un ou de deux épisodes puis laissé de côté. Nous assistons néanmoins à une évolution du traitement de la sexualité humain/machine et cela peut s'expliquer de deux façons : tout d'abord, le succès grandissant des chaînes câblées, plus transgressives que les chaînes de network, a contribué à élargir le champ des thèmes abordables.

Une deuxième explication quant à l'augmentation d'intrigues basées sur une interaction sexuelle entre deux espèces se trouve sans doute dans l'évolution de la représentation des sexualités à l'écran. La désacralisation des relations hétéronormatives au profit de relations bisexuelles, homosexuelles, et désormais asexuelles et pansexuelles a facilité l'émergence d'une réflexion sur la possibilité d'une sexualité posthumaine. Comme l'explique Thierry Hoquet dans son ouvrage *Cyborg Philosophie, Penser contre les dualismes* :

⁴⁶⁷ DESSY, Clément, et STIENON, Valérie, « L'étude des imaginaires visuels de la dystopie : une introduction prospective », dans DESSY, Clément, et STIENON, Valérie, *(Bé)vués du futur : Les imaginaires visuels de la dystopie (1840-1940) (Littératures)*, pp. 11-14

« *Le Cyborg est comme la figure iconique et ironique d'une sexualité qui n'annule pas les différences, mais les poursuit, les remue et accroît sans cesse leur nombre.* »⁴⁶⁸

La figure du cyborg convoque à elle seule un questionnement sur le genre, la sexualité, et la différence⁴⁶⁹. Il est donc logique qu'en développant un tel personnage, la question de la sexualité entre être modifié et être organique apparaisse. Nous pourrions émettre l'hypothèse que ces séries participent à l'avènement d'une nouvelle sexualité qui serait hybride, décomplexée, et difficilement classifiable entre être humain et être mécanique.

B.1. Nudité à l'écran

Un premier pas vers la mise en scène et l'acceptation d'une sexualité posthumaine passe par la désacralisation de la nudité organique. Si la nudité féminine était présente dans les fictions sérielles télévisées, elle restait néanmoins pudique pour ne pas choquer le jeune public. La nudité masculine était quant à elle inexistante. Cependant, la volonté des séries d'anticipation contemporaines d'explorer les relations possibles entre deux espèces force le spectateur à repenser sa relation au corps nu. D'autres dimensions peuvent cependant être également prises en compte pour expliquer son utilisation. Ainsi, il n'est pas surprenant de voir de nombreux androïdes nus dans la série *Westworld* puisque cette nudité sert à réduire les androïdes à de simples objets, à des êtres inanimés dont le seul but est de répondre aux demandes humaines. La nudité va ici de pair avec l'absence de sentiment de pudeur, cette dernière étant une construction culturelle. En montrant les androïdes nus, la série rappelle au spectateur qu'en dépit d'une enveloppe qui paraît similaire, les deux espèces sont extrêmement différentes. Les androïdes sont constamment nus dans les coulisses du parc, et cela pour deux raisons. La première est, comme nous venons de le dire, de montrer leur condition de propriété et d'objet. La seconde convoque une dimension réflexive sur la nature même de ces êtres : le spectateur réalise que les androïdes n'ont aucun ressenti face à leur nudité (voir figure 87).

⁴⁶⁸ HOQUET, Thierry, *Cyborg Philosophie : Penser contre les dualismes*, p. 231

⁴⁶⁹ Et ce dès *Cyborg Manifesto* de Donna Haraway.

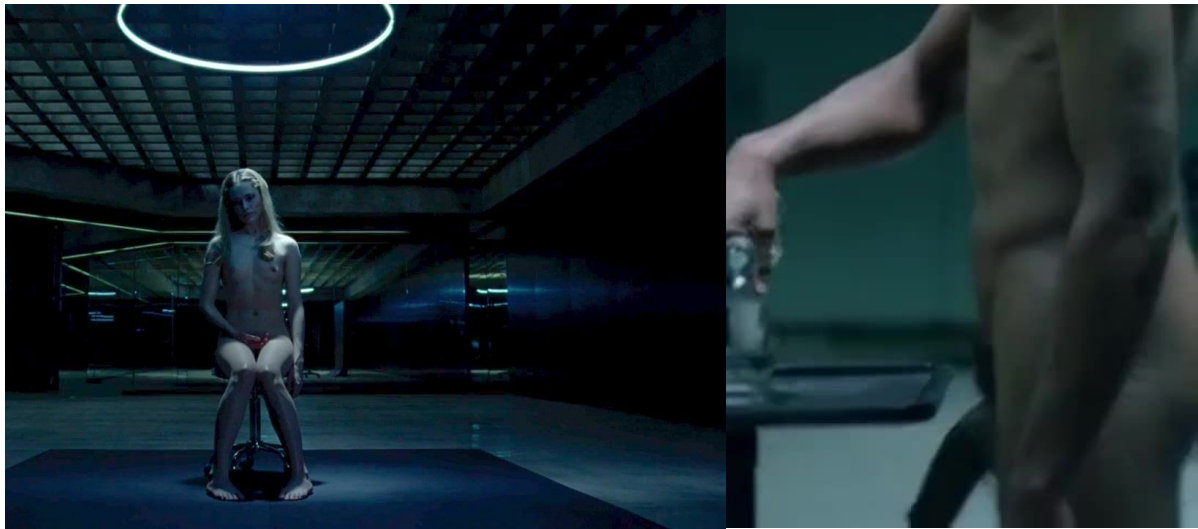


Figure 87 : Exemples de nudité dans les coulisses du parc Westworld, *Westworld*, Saison 1 – Épisode 1, « The Original », 01:59 / 14:54

Le simple fait de les voir apparaître nus à l'écran, sans aucune gêne et sans aucun complexe, force le récepteur à penser les androïdes comme différents des êtres humains. En fait, la nudité dans *Westworld* n'est pas utilisée pour sexualiser la machine. Au contraire, elle souligne le statut de propriété des *hosts*. Lorsqu'ils ne sont pas utilisés, ils sont dénués des artifices liés aux personnages qu'ils jouent. La présence d'organes génitaux rappelle d'ailleurs au spectateur l'une des fonctions primaires de ces êtres : servir d'objet sexuel. Ce n'est pas toujours le cas dans les séries : parfois, la nudité de la machine permet justement de montrer les différences avec l'espèce humaine et ainsi les différentes utilisations possibles. Nous l'avons vu avec l'exemple du policier androïde dans *Almost Human* (voir figure 48), dont l'absence de pénis artificiel démontre le fait qu'il n'est pas attendu de lui qu'il remplisse une fonction de divertissement sexuel pour l'humain.

La nudité des androïdes de *Westworld* déclenche donc plusieurs pistes de réflexion sur la condition de l'être artificiel pour le récepteur. Pour renforcer cet aspect, le premier épisode de la deuxième saison de la série d'HBO inclut une scène de nudité humaine. Après l'éveil des *hosts* et après avoir tenté de fuir le parc, l'androïde Maeve revient sur ses pas pour retrouver sa fille. Le spectateur assiste alors à une scène entre Maeve et Lee Sizemore, humain en charge du développement narratif des intrigues du parc. L'androïde fait face à l'homme, nu. Tandis que Maeve, elle, est habillée (voir figure 88).

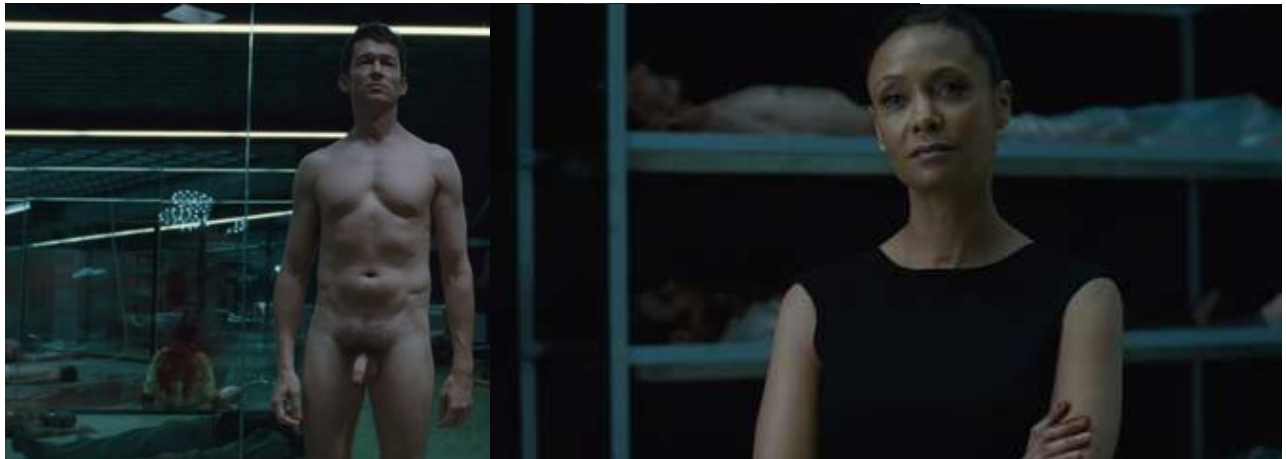


Figure 88 : La confrontation entre Lee Sizemore, nu, et Maeve, habillée, Westworld, Saison 2 – Épisode 1, « Journey Into Night », 56:25 / 56:08

La situation est inversée. Non seulement l'androïde est désormais éveillée, mais elle est en position de pouvoir puisque les autres androïdes sont également réveillés. Lee Sizemore est nu, dans les coulisses, comme l'étaient les androïdes avant la rébellion. Si la nudité des machines n'était jamais évoquée par les personnages humains dans les épisodes précédents, ici, Maeve joue du fait que c'est désormais l'être humain qui est nu et que cette nudité a des conséquences sur l'état psychologique de l'homme :

LEE : « *I wasn't able to find everything, but most of it is here.* »

MAEVE : « *You wrote this game, high time you played a round. Strip.* »

LEE : « *Right now, in front of...* »

MAEVE : « *Yes. Now.* »

LEE : « *Fuck's sake.* »

LEE SE DESHABILLE MAIS GARDE SON SOUS-VETEMENT

MAEVE : « *No. All of it.* »⁴⁷⁰

L'échange entre les deux personnages souligne plusieurs aspects, le premier étant que Maeve a désormais conscience de la pudeur associée à la nudité chez l'être humain. Elle rappelle au personnage de Lee Sizemore que c'est lui qui a écrit les règles et qu'il est désormais temps pour lui de jouer le jeu. En le forçant à se déshabiller, elle souhaite lui faire ressentir l'humiliation associée à la nudité en public, ce qu'il a fait subir pendant des années aux androïdes non éveillés. La force de cette scène réside cependant dans sa dimension réflexive. En effet, elle est construite de manière à créer un sentiment de gêne chez le récepteur et d'identification au personnage humain. Les plans sont longs et les dialogues peu nombreux. La caméra s'attarde sur le visage de Maeve, attendant patiemment que l'homme se décide enfin à se mettre nu. Les silences et les plans fixes forcent le récepteur à se demander ce qu'il ferait dans cette situation et ainsi à comprendre le ressenti de Maeve vis-à-vis de la nudité permanente des androïdes.

⁴⁷⁰ Maeve & Lee Sizemore, Westworld, Saison 2 – Épisode 1, « Journey Into Night », 55:30 – 56:10

Dans notre corpus, *Westworld* fait figure d'exception puisqu'elle est la seule série à inclure autant de nudité, que ce soit pour offrir une dimension réflexive sur la condition des êtres artificiels ou pour dénoncer l'utilisation perverse de la machine et de la technologie par l'être humain. En effet, la nudité est bien souvent évitée dans les séries, puisque considérée comme un sujet à controverse. Les scénaristes utilisent donc d'autres procédés pour développer dans la narration une sexualisation des androïdes. Pour cela, ils font appel à la *xénoencyclopédie* du récepteur. La série *Humans*, par exemple, ne met jamais en scène un androïde complètement nu. Pourtant, dès les premiers épisodes, l'arc narratif inclut le commerce sexuel de ces êtres artificiels. Le spectateur rencontre le personnage de Niska, un *synth* développé pour satisfaire sexuellement hommes et femmes, et vivant dans une maison close pour êtres artificiels (voir figure 89).



Figure 89: Niska, dans sa chambre, attendant un client, *Humans*, Saison 1 – Épisode 2, « Episode 2 », 35:29

La présence de Niska dans cette pièce éclairée aux néons, devant un lit et portant de la lingerie, suffit pour indiquer qu'elle est une esclave sexuelle des temps modernes. L'ambiance créée pour cette scène n'est pas nouvelle et nous la retrouvons dans de nombreuses fictions, science-fictionnelles ou non. Si le spectateur est attentif, il peut également voir en arrière plan des étagères remplies de jouets sexuels. L'inclusion de tels objets peut avoir deux significations, la première étant de rajouter un élément permettant au récepteur d'identifier immédiatement Niska comme *Synth* fabriqué pour assouvir les plaisirs sexuels. Elle se tient debout, devant ces étagères et le lit, droite, le regard vide, et elle dégage une certaine innocence qui contraste avec le reste de la pièce. Ce simple plan montre au récepteur que Niska est soumise⁴⁷¹ à la fois aux hommes et aux femmes qu'elle rencontre dans cette chambre, mais également soumise à l'espèce humaine qui l'a créée. Par ailleurs, elle est la propriété d'une entreprise, d'un groupe, dont le but premier est de récolter de l'argent grâce à l'androïde. Cette idée est courante dans les fictions science-fictionnelles d'anticipation, comme le rappelle Per Schelde dans son livre *Androids, Humanoids, and Other Science Fiction Monsters and Soul in Science Fiction Films* :

« But, on the negative side, there is the dehumanization, the progressive, to use Helman's term, "industrialization" of the body : "The individual's body is now part-industrial. Her implants link

⁴⁷¹ Tout du moins avant son éveil.

her permanently to the world of industry and science. She is also the ultimate consumer, incorporating the products of industry into her very body, and she is a living, walking advertisement for their efficacy". Or put it in the terms I have used in this book : the body that depends on science and technology, the body that has technology and science inside it, is likely to be a docile one where it comes to the demands of science and technology and the corporations that own them. »⁴⁷²

La deuxième justification possible d'une si grande quantité d'objets sexuels dans la scène de la maison close a moins à voir avec la nudité à l'écran qu'avec le point suivant : la sexualité inter-espèce.

B.2. La machine : objet de plaisir ou partenaire de vie

En effet, l'inclusion de *sextoys* dans le plan de Niska provoque également chez le récepteur une réflexion sur les actes pratiqués sur les androïdes par les clients humains. Cela permet d'évoquer une sexualité brutale, perverse, dans laquelle l'être humain ne cherche pas nécessairement le plaisir mais sans doute, tout simplement, un exutoire. L'acte sexuel devient alors l'une des seules situations où l'être humain peut espérer avoir le dessus sur les *synths*. La sexualité entre humain et machine, dans les séries de notre corpus, convoque ainsi généralement une dimension dominant/dominé. L'acte sexuel devient une arme permettant aux êtres humains de réaffirmer leur position de pouvoir sur l'être inférieur.

Cette idée est d'ailleurs développée et poussée à son paroxysme dans la série *Westworld*. Aucune restriction n'est mise en place pour encadrer le traitement des *hosts* par les clients du parc, qui n'hésitent pas à tuer et à faire souffrir les êtres artificiels. C'est d'ailleurs les souvenirs de ces souffrances atroces qui déclenche l'extrême violence des androïdes comme le rappelle Lucía Carrillo González dans son article « Turing's Dream and Searle's Nightmare in *Westworld* » :

« Hosts are created and programmed to look and act like human beings, though they are not biological humans; they are props who exist only to help realize the fantasies of guests. The guests are allowed to do whatever they wish to the hosts within the park – they can befriend them, beat them, have sex with them, or kill them. The guests assume that the hosts have no feelings, and therefore, they can be abused, killed, raped, etc. Though they physically appear like humans, they are created and do not genuinely suffer. Rather, they are only machines programmed to act as if they suffer. But we viewers have to wonder whether machines can think. Can the hosts think? And can they suffer? »⁴⁷³

Le corps mécanique et artificiel, devient un exutoire pour un être humain bestial, réduit à des pulsions primitives. L'androïde devient alors un sujet de choix pour pratiquer le viol, la torture, le meurtre. Les séries de notre corpus proposent ainsi de réfléchir à l'utilisation d'êtres artificiels comme défouloirs des vices humains, mais offrent aussi un nouveau

⁴⁷² SCHELDE, Per, *Androids, Humanoids, and Other Science Fiction Monsters: Science and Soul in Science Fiction Films*, (New York University Press, 1993), p. 208

⁴⁷³ CARRILLO GONZÁLEZ, Lucía, « Turing's Dream and Searle's Nightmare in *Westworld* », dans IRWIN, William, SOUTH, James B., et ENGELS, Kimberly S., *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing*, (Wiley-Blackwell, 2018), p. 73

questionnement réflexif, celui des limites. Comme l'explique Yasmin Tayag dans son article en ligne « The True Cost of Westworld's Robot Sex », il ne faut pas uniquement prendre en compte l'impact de telles pratiques sur les êtres artificiels, mais également sur les êtres humains :

« Patrick Lin, Ph.D., the director of the Ethics and Emerging Sciences Group at California Polytechnic University, fears that sexbots might make us less human. “The fear is that people will become less in the habit of seeking consent and more into imposing their will and desires on others” (...). A Westworld-like scenario presents a slippery slope similar to the one posed by violent films or video games, perhaps even more troubling because sex robots are so “visceral” and “immersive” that they blur the line between virtual and physical reality. »⁴⁷⁴

La violence de ces rapports sexuels peut être vue comme l'expression d'une pulsion anthropocentrée. L'être humain ne cherche pas une expérience sexuelle de plus, mais tente plutôt de réaffirmer sa position d'être supérieur. Aussi, la majeure partie des relations sexuelles inter-espèces dans les fictions de notre corpus appartient à cette catégorie : un rapport dominant/dominé, s'apparentant au viol. La violence physique, même si elle offre des images choquantes et marquantes pour le récepteur lui permettant peut-être d'articuler plus rapidement une réflexion autour du traitement des androïdes (nous pouvons notamment mentionner ici la scène dans laquelle l'homme en noir frappe, traîne sur le sol, et viole l'androïde Dolores dans la série *Westworld*), n'est pas constamment nécessaire. Dans la série *Humans*, un rapport sexuel entre Joe Hawkins, le père de famille, et Anita/Mia, l'androïde familial, va permettre d'ouvrir un débat à la fois chez les personnages et chez le spectateur sur l'utilisation des êtres artificiels comme partenaires sexuels.

Dans le quatrième épisode de la première saison, Joe Hawkins se retrouve seul à la maison avec Anita, sa femme étant partie du domicile familial. Rappelons que les *synths* de l'univers fictionnel de la série sont équipés d'un mode « adulte », activable n'importe quand. À ce moment, le père de famille n'est pas au courant que Mia est un être doué de conscience emprisonné dans un corps formaté. Il ne connaît qu'Anita, l'androïde de service, et détourne ses fonctions primaires en activant le mode adulte. Le rapport sexuel entre ces deux personnages s'apparente à un acte mécanique, dans lequel toute notion de plaisir charnel a disparu (voir figure 90)

⁴⁷⁴ TAYAG, Yasmin, « The True Cost of Westworld's Robot Sex », <https://www.inverse.com/article/21654-westworld-sex-robot-consent-rape-culture-science> (21/05/2020)



Figure 90 : L'alternance de plan pendant le rapport sexuel entre Joe Hawkins et Mia/Anita, *Humans*, Saison 1 - Épisode 4, « Episode 4 », 19:47/ 19:43

Le spectateur devient voyeur et assiste à une scène froide, sans émotion ni désir, dans laquelle le personnage Joe Hawkins regrette son acte à mi-chemin. Les deux personnages restent habillés, renforçant la dimension mécanique du rapport. Si ce rapport sexuel impacte psychologiquement l'androïde quelques épisodes plus tard, le personnage humain en subit immédiatement les conséquences. Les remords qu'il éprouve ne sont pas nécessairement liés à l'acte sexuel en lui-même mais plutôt à l'adultère qu'il a commis :

JOE : « *How do I turn you off ?* »

MIA/ANITA : « *Command it.* »

JOE : « *Anita, turn off adult mode. Delete this from your records. And don't mention this to any... I don't give you permission to mention this to anyone. Do you... you need to clean up or something ?* »

MIA/ANITA : « *Yes. May I use the bathroom ?* »

JOE : « *Sure.* »⁴⁷⁵

La froideur de ce premier rapport sexuel entre un être humain et un androïde dans la série *Humans* met en exergue l'absence totale de considération des êtres humains envers les êtres artificiels. De nombreux autres exemples viendront renforcer cette idée dans les trois saisons de la série, mais cette scène est sans doute la plus importante car, en plus d'être la première, elle implique un personnage principal que le récepteur a appris à connaître et à apprécier. Lorsqu'il avouera finalement son acte à sa femme Laura, son excuse ne servira qu'à le rendre encore plus antipathique, puisqu'il admet haut et fort qu'il ne considère Anita que comme un jouet sexuel et non pas comme un être à part entière :

JOE : « *I can tell you why. I was pissed off with you.(...) It was an accident. Before I knew it, I...* »

LAURA : « *Before you knew what ?* »

JOE : « *Ok. I messed around with Anita, and I'm sorry. It was stupid. Pointless. It was nothing. A moment of complete stupidity.* »

LAURA : « *I knew we were having trouble but I never saw you as a cheat...* »

⁴⁷⁵ Joe Hawkins & Mia/Anita, *Humans*, Saison 1 – Épisode 4, « Episode 4 », 20:10 – 20:48

JOE : « *Come on, hardly cheat.* »

LAURA : « *What ?* »

JOE : « *It was a machine. It wasn't a person. Yeah, ok, I'm disgusting. But it's a sextoy, it's not a human being.* »

LAURA : « *She lives in our house. She looks after our children. She saved our son's life. And you're calling her a sextoy. You're actually trying to justify this. Oh god. That's why you're so keen to get rid of her, isn't it?* »⁴⁷⁶

Laura Hawkins, déjà attristée par l'adultère commis par son mari, est cependant encore plus révoltée à l'idée qu'il réduise l'androïde familial au statut d'objet sexuel et de propriété. Le choix des pronoms est un indicateur simple mais efficace de la considération apportée à Mia/Anita par le couple : alors que Joe Hawkins utilise constamment le pronom « it », Laura accorde à l'androïde le statut de personne en utilisant le pronom « she ». Nous pourrions y lire la volonté de Joe Hawkins de minimiser l'acte sexuel auprès de sa femme. Pourtant, il s'agit en fait des prémisses du rejet de la technologie par Joe Hawkins. Cet événement va déclencher chez lui une aversion totale pour les androïdes et il ira même jusqu'à déménager dans une *synth-free town*, une ville sans androïdes.

Nous l'avons déjà mentionné, une relation humain/androïde dans l'univers fictionnel de la série déroge à la règle et offre la possibilité d'un futur commun pour les deux espèces. L'amour sincère entre Niska, androïde éveillé, et Astrid Schaeffer, humaine, est la preuve qu'une véritable alchimie peut s'opérer entre les deux espèces. Les deux personnages se rencontrent dans un bar, couchent ensemble, puis Niska est obligée de fuir sous peine de voir son identité révélée. Astrid Schaeffer et Niska se retrouvent dans la seconde saison de la série, et reprennent leur relation, en étant toutes les deux conscientes de leurs origines respectives. Les plans mettant en scène des rapports sexuels entre les deux personnages sont nombreux, et diffèrent grandement des plans montrant l'acte sexuel entre Joe et Mia/Anita (voir figure 86). Les sentiments d'Astrid Schaeffer et de Niska sont reflétés dans la mise en scène montrant les personnages dans toute leur vulnérabilité, par exemple Schaeffer endormie sur Niska (voir figure 91).



Figure 91 : L'une des quelques scènes romantiques entre Astrid et Niska, *Humans*, Saison 2 – Épisode 1, « Episode 1 », 04:12

⁴⁷⁶ Joe & Laura Hawkins, *Humans*, Saison 1 – Épisode 5 – « Episode 5 », 40:54 – 43:43

Le choix des couleurs est également une dimension à souligner. Alors que Joe Hawkins et Mia/Anita couchent ensemble à la nuit tombée, gardent leurs vêtements et ne se regardent à aucun moment, ici, la scène est baignée d'une lumière naturelle et abondante. Les deux personnages sont nus, simplement recouverts d'un drap, et Niska veille sur sa compagne endormie. Ce plan représente à lui seul l'espoir de nombreux personnages (et, par réflexivité, du récepteur) de transformer la société fictionnelle de la série en une société acceptant et respectant pleinement l'existence des androïdes.

Il nous faut bien évidemment souligner une nouvelle fois le caractère intersectionnel de cette relation puisqu'il s'agit non seulement d'une relation inter-espèce aux yeux de la société anthropocentrée, mais également d'une relation homosexuelle. Le choix de présenter un futur commun possible entre les deux espèces au travers d'une relation homosexuelle, combinée à l'arc narratif de Joe Hawkins qui, après avoir couché avec Mia/Anita, participe à des manifestations anti-androïdes, renforce l'idée que les androïdes représentent une menace pour l'ordre en place, celui des relations hétéronormées et anthropocentrées.

Comme les *hosts* dans *Westworld*, les *synths* de la série *Humans* deviennent des jouets pour des êtres humains névrosés. La simplicité de la relation entre le personnage d'Astrid Schaeffer et le personnage de Niska dérange de nombreux personnages humains car elle prouve que les deux espèces peuvent s'aimer et partager leurs vies ensemble. Il ne s'agit plus seulement de sexe sans attachement émotionnel mais d'amour, de partage, d'érotisme, d'acceptation et d'entraide, ce qui déstabilise une nouvelle fois l'homme hétérosexuel blanc.

Après l'obtention des droits pour les minorités ethniques, l'obtention des droits pour les minorités appartenant au spectre LGBTQIA+, c'est, dans la fiction, l'obtention des droits pour les androïdes qui provoque la colère de l'homme blanc. Aussi, il est n'est pas surprenant de voir dans les séries de notre corpus le sexe entre humain et androïde utilisé comme une arme pour dominer l'être artificiel. L'idée n'est pas nouvelle, et le récepteur peut faire certains parallèles avec les viols d'esclaves dans les plantations aux Etats-Unis, ou bien encore les nombreux témoignages de victimes de viol appartenant au spectre LGBTQIA+ (viols motivés par l'homophobie de celui qui commet l'acte).

Pourtant, les relations sexuelles entre les deux espèces ne sont le sujet le plus tabou dans la fiction lorsqu'il s'agit d'imaginer un futur commun pour les êtres humains et les êtres artificiels. En dépit de son importance, une question spécifique reste en suspens dans la plupart des fictions de notre corpus : la question de la descendance. Puisqu'il est désormais possible, dans les univers fictionnels de nos séries, de partager sa vie avec un être artificiel, il est naturel que la question de la reproduction et de l'éventuelle naissance d'enfants hybrides ou artificiels apparaisse dans la fiction⁴⁷⁷.

⁴⁷⁷ Hera Agathon, enfant hybride entre une *cylon* et un humain est un exemple antérieur à notre corpus dans *Battlestar Galactica*.

B.3. Enfant humain-machine : le futur de l'humanité ?

« Dans un récent article bilan sur l'influence du concept de cyborg de Haraway, Sheryl Hamilton insiste sur la double dimension du concept comme métaphore textuelle, mais aussi discursive et pratique. Haraway en fait un outil d'action politique affirmant que l'hybridité technologique de l'homme est un fait qu'il faut intégrer à toute réflexion sur l'humain, afin de peser sur son avenir. À l'inverse, Jean-Michel Besnier parle d'un "accablant désir de machines", qui ferait du cyborg un idéal du Moi mortifère pour l'humain. Si, depuis, Haraway, a reconnu le caractère utopiste de son manifeste, l'influence déterminante qu'il a exercée sur les penseurs du post-humain montre bien que les tentatives de dépassement de l'opposition homme/machine sont opératoires et permettent de construire une représentation de l'humain en phase avec le XXI^e siècle. »⁴⁷⁸

Dans son article « Les enfances de l'homme artificiel », Gaïd Girard souligne la tension permanente entre visée technophile et visée technophobe au sujet de l'homme artificiel. La question de la descendance d'une union entre être humain et être artificiel cristallise en effet tous les espoirs (pour les technophiles), mais aussi les inquiétudes (pour les technophobes) d'une humanité posthumaine et cela parce qu'elle ne se contente pas d'introduire une nouvelle espèce sur Terre. Au contraire, la naissance d'un être *cyborg*, à la fois humain et androïde, remet en question l'existence même des deux espèces parentes. Pour les technophiles, il s'agit là du meilleur moyen de créer un être plus fort, plus proche de la perfection, bénéficiant des avantages de l'humain et du technologique. Pour les technophobes, une descendance hybride représente le point de départ d'une disparition lente mais assurée de l'être et/ou de l'espèce humaine. Dans cette logique, l'androïde serait également amené à disparaître mais cela ne semble pas préoccuper les opposants à cette hybridité.

Pourtant, l'enfant hybride est très peu présent dans les fictions de notre corpus, et, de manière plus générale, les liens entre enfants et êtres artificiels sont rares. *Humans* aborde deux déclinaisons de l'enfance posthumaine : elle inclut à la fois des enfants androïdes, entièrement mécaniques, mais aussi une descendance hybride, en partie mécanique et en partie humaine.

Enfants artificiels

Dans la première saison de la série, il n'est jamais véritablement question d'enfants androïdes. Le spectateur apprend que les *synths* sont construits pour assister l'humanité et accomplir les tâches quotidiennes. Les êtres artificiels sont fabriqués et voient le jour sous leur « forme » adulte. Il n'y a donc aucune raison pour les personnages comme pour le récepteur de croiser un enfant artificiel dans l'univers fictionnel de la série. Le sixième épisode de la deuxième saison va pourtant prouver le contraire. L'épisode s'ouvre sur une publicité de l'entreprise fictionnelle Qualia, spécialisée dans la fabrication et la mise sur le marché d'êtres artificiels

⁴⁷⁸ GIRARD, Gaïd, « Les enfances de l'homme artificiel ». Les Cahiers du CEIMA, Centre d'études interdisciplinaires du monde anglophone (Université de Brest), 2013, « La Trace de l'humain, n°9, pp. 315-327

pour assister ou servir l'humain. Néanmoins, les premières images indiquent que cette publicité va présenter un produit unique en son genre (voir figure 92).



Figure 92 : Les images de la dernière publicité de l'entreprise Qualia, *Humans*, Saison 2 – Épisode 6, « Episode 6 », 00:39 / 00:59

Les premières images de la publicité mettent en scène la parentalité humaine et servent à introduire l'enfant androïde auprès de possibles consommateurs. La publicité n'est pas incrustée dans un écran de l'univers fictionnel. Elle occupe l'intégralité du cadre au même titre que les autres scènes, et envahit l'écran du spectateur dans son intégralité. Les images idylliques sont accompagnées d'une voix-off vantant les avantages de l'apparition d'un tel produit sur le marché :

*« Being a parent is one of life's greatest joys. Sharing your love with a child. Watching them grow. But not every child grows up. We can't change that. But we can help. Meet Jasper. A conscious synthetic who learns, feels, and loves. With an updated body each year, your family can grow together. Qualia, building your brighter future. »*⁴⁷⁹

La publicité insiste sur la déchirure que peut causer la perte d'un enfant. Elle utilise des images positives et presque utopiques de la parentalité (le père et son fils jouent dans un champ de blé devant un soleil qui se couche), pour ensuite se concentrer sur le visage de Jasper, enfant artificiel. La transition entre les deux scènes montre la possibilité pour le parent humain de revivre ces moments avec un nouvel enfant. Les informations dévoilées dans cette publicité soulèvent plusieurs interrogations quant au devenir de ces enfants artificiels. Puisque le corps artificiel n'évolue pas de la même manière que le corps organique (il ne grandit pas, ne change pas de forme), la société propose de remplacer l'enveloppe technologique du *synth* chaque année pour donner l'illusion qu'il est humain. Cet aspect doit être analysé à la lumière d'une autre information donnée dans la publicité. En effet, ces enfants particuliers sont destinés aux parents ayant perdu leur enfant biologique. Un accident, une maladie, un meurtre : « But not every child grows up ». Ainsi, l'enfant artificiel ne serait qu'un remplaçant, un ersatz sur lequel les parents peuvent reporter leur attention après la mort de leur véritable progéniture.

Nous pourrions émettre l'hypothèse que l'état psychologique d'un parent en deuil peut éventuellement faciliter l'intégration de l'enfant artificiel, puisqu'il va irrémédiablement le

⁴⁷⁹ Voix-off, *Humans*, Saison 2 – Épisode 6, « Episode 6 », 00:39 – 01:12

considérer comme une prolongation de son enfant décédé⁴⁸⁰. L'enfant artificiel, tel qu'il est montré dans la publicité, ne présente donc en aucun cas une avancée, ni pour les êtres humains, ni pour les êtres artificiels, ni pour l'hybridité des espèces. La publicité propose d'utiliser la technologie pour répondre à un besoin humain, et cela au dépend des deux espèces : l'androïde n'est utilisé que comme remplaçant de l'être humain, et l'être humain ne peut plus entamer son processus de deuil.

Un enfant artificiel, Sam, marque l'intrigue macroscopique de la série, en raison de sa relation avec sa mère adoptive, Karen Voss. Le personnage de Karen Voss est construit en miroir des enfants artificiels. Créée par David Elster⁴⁸¹ pour remplacer sa défunte femme auprès de son fils et ainsi lui fournir une figure maternelle, Karen Voss sera néanmoins rapidement rejetée par Leo Elster. Dans le présent narratif, elle est inspectrice de police et son identité artificielle est un secret. Elle est en effet « éveillée », comme Mia et Niska, et peut donc se faire passer pour humaine. Cependant, sa véritable origine est rapidement révélée et, avec elle, son obsession d'être mère.

N'ayant jamais accepté le rejet de Leo Elster, elle trouve en Sam, enfant artificiel, l'enfant aimant dont elle a toujours rêvé puisqu'elle est programmée pour. Quant à Sam, il trouve en Karen Voss une figure maternelle bienveillante. Ce modèle humain appliqué à des êtres artificiels est au premier abord touchant pour le récepteur, mais devient rapidement problématique et connaîtra une conclusion dramatique. Pour éviter tout soupçon, Karen Voss décide d'emménager avec son enfant artificiel dans une communauté sans *synthetics*. Lors d'une balade dans les rues de la ville, Sam se blesse et du sang bleu recouvre sa blessure. La foule autour de lui devient menaçante, ce qui pousse Karen Voss à commettre l'ultime sacrifice pour protéger son enfant. Elle s'entaille la main, révèle son identité artificielle à la foule, et force Sam à s'enfuir (voir figure 93).



Figure 93 : Karen Voss révélant à une foule en colère son origine artificielle, *Humans*, Saison 3 – Épisode 4, « Episode 4 », 42:58

⁴⁸⁰ Nous avons déjà évoqué cette question du deuil et de la perte avec l'épisode « Be Right Back » de *Black Mirror*.

⁴⁸¹ Pour rappel, David Elster est, dans *Humans*, le créateur originel des *synths*.

La foule s'abat sur Karen Voss pour la rouer de coups jusqu'à sa destruction complète. Malgré son éveil, le désir maternel programmé en elle continuait de diriger ses actions, et cela a causé sa perte. Si cette scène reste l'une des plus fortes de la troisième saison pour les spectateurs en raison de l'émotion qu'elle suscite, nous pourrions également émettre l'hypothèse qu'elle montre l'aliénation dont sont victimes les êtres artificiels lorsqu'ils sont forcés de suivre le modèle humain. Karen Voss a dissimulé son identité artificielle, s'est déguisée, et est allée jusqu'à emménager dans un quartier interdit aux androïdes pour protéger l'enfant. Plutôt que de s'isoler dans un lieu calme pour élever Sam sans avoir à cacher sa véritable identité, elle tente de vivre sa vie parmi les humains comme si c'était pour elle le seul moyen d'élever un enfant⁴⁸². Les différences entre le modèle humain et le modèle artificiel sont fondamentales, comme le souligne Gaïd Girard :

« En réfléchissant sur ce concept de cyborg et ce que les différentes représentations fictionnelles de créatures artificielles peuvent dire de l'humain, on peut se demander si on peut penser une humanité sans processus de venue au monde inscrit dans le temps, en un mot sans naissance et sans enfance ? Inversement, les androïdes et autres intelligences artificielles échappent-ils toujours au tropisme de la construction d'une histoire individuée par mécanisme mémoriel ? »⁴⁸³

L'idée de vouloir implanter la notion de parentalité et d'enfance chez les êtres artificiels n'est pas forcément compatible avec l'origine technologique des androïdes. L'androïde est fabriqué et, une fois son assemblage terminé, peut intégrer la société pour jouer son rôle. Il ne naît pas, ne grandit pas, n'évolue pas (lorsqu'il est programmé). Pourtant, l'exemple de Karen Voss nous montre que la programmation d'une caractéristique définitoire de l'humain (l'inscription dans une descendance) est inacceptable dans la communauté où elle se trouve. La véritable acceptation serait de reconnaître que la reproduction d'androïdes n'existe pas, et qu'elle est simplement remplacée par la production.

Hybridité

Pourtant, si la mise au monde d'enfants androïdes par des parents androïdes dans l'univers de la série est impossible, la série présente, dans la troisième saison, une hybridité possible entre les deux espèces. Les personnages de Mattie Hawkins et Leo Elster apprenent qu'ils vont avoir un enfant. Pendant plusieurs épisodes, le doute quant à la nature même de l'enfant à venir plane : en effet, il nous ici rappeler que le personnage de Leo Elster est un hybride, si ce n'est le seul hybride de *Humans*. Né humain, augmenté d'équipements artificiels pour assurer sa survie lorsqu'il était enfant, Leo Elster est un être unique dans l'univers fictionnel. Son origine humaine pourrait laisser penser que l'enfant à venir sera entièrement humain. Cependant, si le spectateur se rémémore les saisons précédentes, il peut identifier de nombreux indices qui mettent en lumière le stade avancé de l'hybridité de Leo Elster.

Alors que la majorité des équipements technologiques implantés dans son corps pendant l'enfance ont été retirés, il en reste une trace dans son ADN, ADN qui est un élément nécessaire à la définition même de l'être humain, comme le rappelle Michel Serres dans *Hominescence* :

⁴⁸² *Westworld* développe aussi cet aspect avec le personnage de Maeve et sa fille.

⁴⁸³ GIRARD, Gaïd, « Les enfances de l'homme artificiel ». Les Cahiers du CEIMA, Centre d'études interdisciplinaires du monde anglophone (Université de Brest), 2013, Trace humain, 9, pp. 315-327

« (...) Écrivez, si vous le pouvez, le chiffre même de mon ADN, plus court qu'on ne le croyait voici peu (...). Mais, pour la première fois, il s'agit de mon vrai nom, du code qui correspond si bien à mon corps qui le constitua et qu'aucun n'autre ne lui correspond. (...) Il n'existe aucune convention arbitraire de codage entre ce nombre et mon organisme : l'un dit l'autre proprement et réciproquement. Il y a donc un rapport exact du chiffre et de la personne ou, en général, entre les mots et les choses. Qu'il se révèle presque inaccessible n'empêche pas qu'il existe et qu'on puisse le montrer ; mieux, cette inaccessibilité interdit à tout jamais qu'on puisse le déconstruire ou se l'approprier. Les objets réels, les pierres et l'eau du puits, les brins de paille et les meules de foin, sont des ensembles de puits ou de meules numériques,ensemencées d'aiguilles d'or. Oui, toutes choses sont nombres. Le réel provient de ce codage exact. Donc il se découvre et ne s'invente point. Donc il a du sens. Donc il constitue le patrimoine inaliénable de la totalité de l'humanité. Puisqu'il existait, proprement, avant même qu'on le découvre, nul ne saurait l'inventer ni se l'approprier. »⁴⁸⁴

Cependant, dans la série *Humans*, c'est ce même patrimoine inaliénable qui est remis en question par l'existence de Leo Elster. Si certains personnages le voient comme un danger pour les humains, il représente sans doute, par ses particularités génétiques, un plus grand danger pour l'espèce humaine telle qu'elle existe. Le sang bleu, nécessaire au fonctionnement des équipements artificiels, s'est mélangé à son sang humain pour transformer son code génétique. Leo Elster possède ainsi des qualités inédites à l'espèce humaine : après avoir été poignardé à l'arrière du crâne, il se réveille sans séquelles neurologiques. Son corps cicatrise très rapidement et fait disparaître toute trace de la blessure.

Son ADN n'est plus uniquement humain, et il intègre désormais des particules de l'ADN des *synths*. L'hybridité de Leo Elster ne se voit pas : il n'est pas un cyborg dont les parties artificielles visibles pourraient causer l'aliénation ou le rejet de l'être modifié par le reste de la société. Elle coule dans ses veines et fait intégralement partie de lui. L'être artificiel possède donc, dans ce cas précis, toutes les caractéristiques physiques de l'humain. Il devient impossible de dissocier les deux espèces par leur apparence⁴⁸⁵. Puisqu'il porte cette hybridité dans son code génétique, il n'y a plus de doute possible quant à la nature même de l'enfant à venir. La progéniture de Leo Elster et Mattie Hawkins sera, dans l'univers fictionnel de *Humans*, le premier être né hybride. L'épisode final de la troisième saison est parsemé d'indices quant au devenir de l'enfant. Il est voué à un avenir important, comme en témoignent plusieurs scènes qui évoquent la future vie de cet enfant au travers de paroles prophétiques ou de vision. Le destin de l'enfant hybride est connu, notamment par les êtres artificiels. Dans un premier temps, Mattie Hawkins exprime ses craintes à propos de sa naissance :

SYNTH : « *First pregnancy, Mattie ? (...) It must be overwhelming.* »

MATTIE : « (...) *The guy... He walked away.* »

SYNTH : « *How does that make you feel?* »

MATTIE : « *Sad. And alone. But I felt like that before. (...)* »

SYNTH : « *What was it in your past that made you sad, Mattie ?* »

⁴⁸⁴ SERRES, Michel, *Hominescence*, pp. 107-109

⁴⁸⁵ Cette idée se retrouve également dans *The 100* : certains personnages possèdent un sang noir, le *nightblood*, qui leur permet de se greffer une puce numérique pour augmenter leurs capacités.

MATTIE : « *I've created life once before. Created it with the click of a computing game, and it destroyed my life. Destroyed a lot of people's lives. It brought chaos, and destruction, and...* »⁴⁸⁶

Pour rappel, Mattie Hawkins est le personnage responsable de l'éveil de l'ensemble des *synths* à la fin de la saison. Elle fait donc écho, dans sa tirade, aux événements tragiques s'étant déroulés suite à l'éveil des êtres artificiels : crashes d'avions, accidents de voiture, de trains, etc. Toutes ces tragédies ont causé la mort de plus de 100 000 personnes. Pourtant, ces paroles semblent plutôt adressées à l'enfant à naître. Le plan se fixe sur Mattie Hawkins, et la caméra fait un travelling optique avant pour se concentrer sur son visage et son regard, perdu dans le vide. Mattie Hawkins se remémore les événements passés mais elle paraît surtout consciente des conséquences de sa grossesse non pas sur elle ou sur sa famille, mais sur la société fictionnelle dans son intégralité. Elle est une nouvelle fois l'élément qui va déclencher une crise épistémologique.

Un dernier échange prophétique du futur de l'humanité et des androïdes se déroule dans les dernières minutes de l'épisode. Niska, accompagnée de V⁴⁸⁷, découvre les enjeux de la naissance de l'enfant de Mattie Hawkins et Leo Elster :

V : « *Do you understand now, the part you must play?* »

NISKA : « *It's blood, synth blood.* »

V : « *In a way that David Elster could have never envisioned. Synths have evolved. Like DNA, your blood now carries the blueprint of who you are. (...) Because when synth blood mixes with human, it bonds and takes on a new form. A hybrid.* »

NISKA : « (...) *The bond between mother and child. That is our future.* »

V : « *Humans and synths share the same path now. And you shall lead the way.* »

NISKA [À MATTIE] : « (...) *You are important Mattie. Your baby is important.* »

MATTIE : « *How? I'm not keeping him. I'm going to the clinic, I'm telling everyone about day zero, I don't give a shit what they will do to me.* »

NISKA : « *You cannot make this decision until you know everything. Your child is unique. Half human, half synth. The coming together of man and machine. She will change the course of history. A history that can only unfold if you let it, Mattie. Your baby will be the first of a new kind. She is hope. She is everything we've been fighting for. She is the future of all of us.* »⁴⁸⁸

Dans la série, l'enfant hybride est une source d'espoir pour les androïdes, en raison de leur statut d'espèce opprimée par l'humain. Conscients qu'il sera difficile pour eux de jouir d'une égalité parfaite avec les êtres humains, les êtres artificiels préfèrent sacrifier leur existence complète pour qu'une infime partie d'eux-mêmes survive. Niska le voit dans ses visions prophétiques⁴⁸⁹ et l'exprime dans son discours destiné à Mattie Hawkins : les *synths*, tout comme les êtres humains si nous suivons son raisonnement, sont amenés à disparaître, au profit d'une nouvelle espèce, combinant organique et technologique. L'artificialité rend, dans ce cas précis, l'espèce humaine plus performante, le récepteur en ayant eu la preuve avec Leo Elster. L'enveloppe organique n'est pas fondamentalement transformée, mais plutôt améliorée grâce à la trace génétique des androïdes : le corps est plus résistant et se remet

⁴⁸⁶ Synth & Mattie Hawkins, *Humans*, Saison 3 – Épisode 8, « Episode 8 », 10:22 – 11:57

⁴⁸⁷ V est un programme d'intelligence artificielle implanté dans un corps d'androïde.

⁴⁸⁸ V, Niska, & Mattie Hawkins, *Humans*, Saison 3 – Épisode 8, « Episode 8 », 39:20 – 45:57

⁴⁸⁹ Les visions de Niska introduisent dans la série une nouvelle dimension, celle d'un grand récit qui réintroduit une possible mythologie de l'espèce non-humaine.

plus facilement de ses blessures. L'être humain est donc le principal bénéficiaire de ce croisement. Cependant, les androïdes profitent également de cette hybridité en assurant la survie (partielle) de l'espèce et en redéfinissant le processus de fabrication. L'apparition de nouveaux êtres artificiels ne repose plus sur la fabrication, sur la production de nouveaux androïdes, mais sur la même reproduction biologique que l'espèce humaine. L'être hybride n'est pas stérile et transmet à la fois les gènes humains et artificiels, comme le prouve l'existence même de l'enfant de Mattie Hawkins et Leo Elster. Ainsi, les *synths* s'assurent que la production ne peut plus être contrôlée et/ou interrompue par une simple fermeture d'usine. L'artificiel se greffe à l'organique et il devient plus difficile pour l'être humain de rejeter l'être artificiel puisque les deux espèces sont désormais entremêlées au niveau biologique.

Il aurait été intéressant de voir l'évolution de l'arc narratif de la série dans une quatrième saison qui aurait été sans aucun doute centrée sur la grossesse de Mattie Hawkins, la naissance et/ou l'enfance de cet être hybride. La fin de la saison trois laisse présager une acceptation totale de l'hybridité par les êtres artificiels mais passe sous silence les réactions possibles de l'espèce humaine. Le récepteur peut malgré tout imaginer une opposition forte et violente à ce futur partagé au vu de la manière dont sont traités les êtres artificiels à ce moment précis du récit (pour rappel, la plupart des *synths* conscients sont enfermés dans des camps de concentration, et l'espèce humaine a développé une nouvelle espèce d'androïdes obéissants au doigt et à l'œil). Pourtant, à première vue, l'espèce qui a le plus à perdre dans ce processus d'hybridation est l'espèce artificielle. L'être humain reste foncièrement inchangé et bénéficie seulement de quelques ajustements.

La série ayant été annulée après la diffusion de la troisième saison en Europe et aux États-Unis, malgré des critiques positives unanimes en raison des questions éthiques soulevées dans les différents épisodes⁴⁹⁰, la question de l'hybridité et de l'apparition d'une nouvelle espèce restera sans réponse. Le récepteur peut cependant voir dans le *cliffhanger* de la troisième saison une conclusion et une ouverture sur différentes pistes de réflexion. C'est à lui de s'interroger sur l'impact et les conséquences qu'aurait l'apparition d'un tel être dans la société, et c'est à lui de réfléchir à ce que cela tente de dire sur la nature même de l'espèce humaine. Il nous faut d'ailleurs souligner que cet être hybride est aussi annoncé au féminin.

Nous avons vu dans ce chapitre que la cohabitation entre êtres humains et êtres artificiels/technologies avancées cristallise les fantasmes des technophiles et les craintes des technophobes. Cette dualité entre deux opinions si différentes force le récepteur à réfléchir aux concepts proposés par les fictions, à construire lui-même sa propre opinion de la technologie, de son influence sur la société et sur l'espèce humaine. Ce questionnement n'a jamais été autant d'actualité. À l'heure où les débats concernant la mise en pratique d'une application de traçage des humains atteints du virus COVID-19 monopolisent l'actualité, la réflexion autour de la technologie d'assistance, de surveillance, et des conditions nécessaires

⁴⁹⁰ CHASE, Stephanie, « *Humans* star Katherine Parkinson responds to show being cancelled after three seasons », <https://www.digitalspy.com/tv/a28005196/humans-katherine-parkinson-cancelled-three-seasons/> (01/06/2020)

à sa mise en place ne préoccupe plus seulement le spectateur au regard des univers fictionnels mais également au regard de sa propre société.

Dans les séries de notre corpus, les craintes liées à l'impact de l'outil technologique et/ou de l'existence d'êtres artificiels, ne concernent pas réellement la disparition subite et complète de l'espèce humaine au profit d'une entité artificielle tyrannique et dominatrice, mais plutôt la redéfinition biologique, psychologique, et philosophique de l'espèce. Il ne s'agit pas de spéculer sur la disparition totale de l'humain, mais plutôt sur ce qu'il en restera une fois que la technologie aura pris le dessus. La cohabitation entre être humain et être artificiel soulève également la question de l'aliénation de l'humain dans une société ayant été jusque là construite sur des bases anthropocentrées. L'être humain ne trouve plus sa place dans ce nouvel ordre et les traitements qu'il inflige à l'espèce technologique résultent de cette même confusion. Aussi, comme nous l'avons vu, les rapports sexuels entre humain et androïde dans la fiction s'inscrivent généralement dans un rapport de force dominant/dominé s'apparentant au viol, plutôt que dans une véritable exploration érotique de corps inconnus. La brutalité de ces rapports souligne le désir de l'humain de réaffirmer son autorité et sa place centrale dans l'ordre établi.

Les différents aspects étudiés dans cette partie participent à la construction d'une réflexivité sur la société de demain. Le posthumain ouvre de nouvelles perspectives car il permet d'aborder les problématiques contemporaines sous un aspect fictionnel et futuriste. L'écart entre ce qui se déroule dans la société actuelle et les événements mis en scènes dans les fictions du corpus est grand, comme le rappelle Luciano Floridi dans *The 4th Revolution* :

« First, the fourth revolution concerns, negatively, our newly lost 'uniqueness' (we are no longer at the center of the infosphere) and, positively, our new way of understanding ourselves as inforgs. The fourth revolution should not be confused with the vision of a 'cyborged' humanity. This is science-fiction. (...) I am not referring to a genetically modified humanity, in charge of its informational DNA and hence of its future embodiments. This post-humanism, once purged of its most fanciful and fictional claims, is something that we may see in the future, but it is not here yet, either technically (safely doable) or ethically (morally acceptable). It is a futuristic perspective. »⁴⁹¹

Aussi, si le cyborg et l'androïde ne sont pas près d'intégrer la société humaine, il n'en reste pas moins que leur présence dans la fiction force le récepteur à repenser sa vision du monde et de l'espèce humaine. Les univers fictifs des séries du corpus ne montrent pas tant le mode de vie ou les dangers associés à ces êtres artificiels ou hybrides mais plutôt la réaction de l'espèce humaine face à l'altérité. C'est, une nouvelle fois, la décentralisation de l'être humain comme pilier du monde contemporain qui est mise en scène. Malgré des arguments technophobes développés par les personnages humains des séries, le récepteur se rend compte que, bien souvent, l'altérité artificielle est en faveur d'une cohabitation pacifique, contrairement à son alter ego organique. La réaction humaine face à l'être artificiel sert également à rappeler les inégalités déjà présentes dans les sociétés humaines. L'être artificiel peut être opprimé pour de multiples raisons, en plus de son origine artificielle. Sexualité, genre, couleur de peau, handicap : tous ces aspects, qui participent pourtant à la construction

⁴⁹¹ FLORIDI, Luciano, *The 4th Revolution: How The Infosphere is Reshaping Human Reality*, pp. 94-95

d'une identité forte, servent encore, dans la fiction comme dans la réalité, à établir une hiérarchie au sein de la société. Même si la fiction offre une vision parfois positive de l'acceptation des différences, il n'en demeure pas moins que les mêmes catégories de personnages se retrouvent sous-représentés ou discriminés. Plus un personnage combine de critères précédemment mentionnés, plus il a tendance à être victimisé, marginalisé, ou complètement effacé de la société. On retrouve cette idée même dans l'analogie utilisée par Kimberlé Crenshaw pour décrire le concept d'intersectionnalité :

« Consider an analogy to traffic in an intersection, coming and going in all four directions. Discrimination, like traffic through an intersection, may flow in one direction, and it may flow in another. If an accident happens in an intersection, it can be caused by cars traveling from any number of directions and, sometimes, from all of them. Similarly, if a Black woman is harmed because she is in the intersection, her injury could result from sex discrimination or race discrimination. »⁴⁹²

La réflexion ne porte alors plus sur des évolutions possibles de l'espèce, mais sur ce que ces mêmes évolutions mettront en lumière chez l'humain : de plus grandes discriminations ou une meilleure acceptation de l'altérité, une importante disparité sociale ou alors une société unie face à l'évolution. Cette idée se retrouve également dans les univers fictionnels sans êtres artificiels, mais dans lesquels la technologie a pris une place prépondérante. Plus proches de la société dans laquelle le récepteur évolue, ces séries provoquent inévitablement un sentiment de crainte qui peut parfois y voir une vision prophétique, l'exemple le plus probant étant sans doute *Years & Years* (la critique n'ayant pas hésité à la qualifier de « série la plus anxiogène de l'Histoire » pour la manière dont elle démontre la facilité avec laquelle la société contemporaine pourrait sombrer dans le chaos total)⁴⁹³. Une nouvelle fois, l'argument mis en avant par l'explosion des nouvelles technologies est la nouvelle place que doit se trouver l'espèce humaine dans l'organisation sociétale. L'homo-sapiens reste finalement encore et toujours au centre du débat. La question n'est pas de savoir dans quel monde l'humanité de demain va vivre, mais plutôt comment elle va survivre, en témoignent les dires de Michel Serres dans *Hominescence* :

« Légères et instantanées, les nouvelles communications ne changent pas seulement la forme des anciens treillis ou la densité de leur maillage, mais transforment l'espace habitable lui-même, la face de la terre, demain désertée, peut-être, par les racines des plantes et les niches animales. Au moment même où l'on ne parle que de réseaux, il n'y a plus de réseaux, mais seulement cette étendue nouvelle, sans mesure de distance, sans nœud physique ni carrefour où circulent des mobiles. Comment donc allons-nous l'habiter ? Entendez l'écho de la question morale forte : qui est mon prochain ? Qui appeler voisin, désormais ? »⁴⁹⁴

⁴⁹² CRENSHAW, Kimberlé W., « Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics », *University of Chicago Legal Forum*, 1989

⁴⁹³ MARTIN, Charles, « *Years & Years* : la série la plus anxiogène de l'Histoire, ce soir sur Canal + », <http://www.premiere.fr/Series/News-Series/Years-and-Years-la-serie-la-plus-anxiogene-de-lHistoire-ce-soir-sur-Canal--critique> (01/06/2020)

⁴⁹⁴ SERRES, Michel, *Hominescence*, p. 234

Les questionnements sur le devenir de l'espèce humaine et de la société contemporaine sont au cœur de l'actualité, et la fiction apparaît alors comme une réponse possible ou un point de départ pour une réflexion commune, en témoigne la campagne promotionnelle créée par des étudiants à Madrid, dans laquelle ils suggèrent que le monde actuel est devenu aussi dystopique que l'anthologie *Black Mirror* (voir figure 94).



Figure 94 : Fausse affiche promotionnelle pour la sixième saison de Black Mirror, mise en place dans les rues de Madrid.⁴⁹⁵

⁴⁹⁵ <https://futurism.com/the-byte/fake-ad-black-mirror-season-6-iactual-mirror> (02/07/2020)

PARTIE 3 : MONDES REELS, MONDES POSSIBLES

« Alors que les acteurs de cinéma jouent aujourd’hui devant des écrans bleus ou verts dans un espace “meublé” rétroactivement grâce à l’insertion infographique d’un décor choisi parmi la quasi-infinité des possibles offerts par la machine informatique, la sensibilité des créateurs et du public à l’égard de la notion de “monde” et par voie de conséquence à l’égard de la pluralité des mondes, s’est considérablement accrue. La description proposée par le théoricien et romancier Umberto Eco de la genèse d’une œuvre littéraire de fiction vaut aussi pour les scénaristes et réalisateurs de cinéma lorsqu’ils font reposer leur film sur les caractéristiques d’un univers figuré par des images et des sons à partir de la “page blanche” d’un écran d’ordinateur. On sait ce que, depuis notamment la réalisation de films de science-fiction tels que *La Planète des singes* (1968) ou *La Guerre des étoiles* (1977), la mise en chantier d’un film à gros budget par Hollywood doit aux dessins de production, dont l’objectif est de convaincre les instances de financement de la crédibilité et de l’intérêt visuel du monde représenté. »⁴⁹⁶

En appliquant les théories d’Umberto Eco⁴⁹⁷, construites sur la fiction littéraire, au septième art, Alain Boillat souligne l’importance du processus de construction d’un univers fictionnel au cinéma. Il nous faut cependant mentionner ici que le cinéma n’est pas le seul médium étudié lorsqu’il s’agit de construction des mondes. La théorie littéraire⁴⁹⁸ de la construction des mondes, appelée « théorie des mondes » est également riche⁴⁹⁹. Lorsque Alain Boillat parle de monde créé par la machine cinématographique, il ne parle pas seulement de l’intrigue et de l’arc narratif. L’idée de monde doit s’entendre à différentes échelles, et c’est ce que nous allons voir dans cette troisième partie. Il y a tout d’abord le monde fictionnel, celui dans lequel le récepteur est plongé lors du visionnage d’un film ou du premier épisode d’une série. Il est constitué de l’ensemble des personnages et des intrigues. Mais le monde doit aussi s’entendre au niveau formel : la création de décors, la synchronisation de bande-son, le choix des lumières, l’invention d’un langage : tous ces éléments participent à la création d’un univers et renforcent les bases permettant au spectateur de s’immerger dans l’univers fictionnel sans en questionner le fonctionnement ni la réalité⁵⁰⁰.

Enfin, il faut aussi souligner qu’Alain Boillat entend également par monde l’ensemble des œuvres transmédiales issues d’un même univers fictionnel :

« La généralisation d’une stratégie de production de blockbusters consistant à réaliser des *prequels* (*Star Wars* épisodes I-III, 1999-2005 ; *Star Trek*, 2009 ; *X-men : Le Commencement*, 2011 ; *Prometheus*, 2012) ou des *sequels* (*Le Seigneur des anneaux – les Deux Tours*, 2002 ; *Le*

⁴⁹⁶ BOILLAT, Alain, *Cinéma, machine à mondes*, (George Editeur, 2014), p. 28

⁴⁹⁷ Nous pouvons mentionner ici *L’œuvre ouverte* (Paris, Seuil, 1962), *Lector in fabula* (Paris Grasset, 1979), et *Interprétation et surinterprétation* (Paris, Presses universitaires de France, 1992).

⁴⁹⁸ Nous n’allons pas développer cet aspect mais nous attachons à certains points spécifiques liés à l’immersion plus qu’à la construction.

⁴⁹⁹ Voir notamment RYAN, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (Bloomington, Indiana University Press, 1991), DOLEZEL, Lubomír, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, (Baltimore, JHU Press, 2000), et BESSON, Anne, *Constellations* (Paris, CNRS, 2015)

⁵⁰⁰ Voir BESSON, Anne, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain*, (Cnrs, 2015)

Retour du roi, 2003 ; Spider-Man 2 et 3, 2004 et 2007 ; Star Trek : Into Darkness, 2013) – et même, le plus souvent, une combinaison des deux – a contribué, à notre époque où les grandes chaînes de télévision payantes telles que HBO investissent massivement dans des séries souvent ambitieuses, à augmenter le nombre de récits prenant place à l'intérieur d'un monde prédéfini dont de nombreux invariants traversent ainsi plusieurs épisodes d'un même "cycle". L'univers devient ainsi, sur le plan des investissements tant commerciaux qu'affectifs, l'un des identifiants les plus importants. Toute pratique sérielle, du roman-feuilleton apparu dans les années 1830-1840 avec la presse à fort tirage aux séries de bandes dessinées ou télévisées de la seconde moitié du XXe siècle, induit ce type de phénomènes ; toutefois, en terme de modes de production, ils ne se réduisent plus aujourd'hui à la série B, mais s'observent dans des blockbusters vus à travers le monde par des millions de spectateurs. »⁵⁰¹

Aussi, si la transposition d'un univers fictionnel d'un médium à l'autre n'est pas récente, elle connaît néanmoins aujourd'hui un succès retentissant⁵⁰², comme le souligne Claire Cornillon dans son livre *Sérialité et transmédiabilité* :

« L'émergence d'une domination d'un modèle multimédia, voire transmédia, semblait, de ce point de vue, inévitable. La complexification de la narration, la multiplication des supports et des possibilités médiatiques, la domination de la notion d'interactivité et la massification du fandom ont conduit aux possibilités qui s'offrent aujourd'hui à la fiction contemporaine. »⁵⁰³

L'offre sérielle n'a jamais été aussi forte et l'assurance d'attirer des spectateurs avec un univers fictionnel qui leur est déjà familier rassure les investisseurs sur le succès potentiel de la série. Elles peuvent soit proposer une adaptation plus ou moins fidèle de l'œuvre d'origine en série (c'est par exemple le cas de *The Walking Dead*, adaptée des comics de Robert Kirkman, Tony Moore, et Charlie Adlard⁵⁰⁴, *Westworld* adaptée du film éponyme de Michael Crichton⁵⁰⁵, ou bien encore de la série Netflix *Snowpiercer*⁵⁰⁶, adaptée du film éponyme, lui-même adapté de la bande dessinée française *Le Transperceneige*⁵⁰⁷) ou bien encore servir de préquel, séquel, ou *spin-off* pour explorer des aspects laissés jusque-là de côté dans l'œuvre (nous pouvons notamment mentionner ici la série *Caprica*⁵⁰⁸, préquel de *Battlestar Galactica*,

⁵⁰¹ BOILLAT, Alain, *Cinéma, machine à mondes*, p. 30

⁵⁰² Henry Jenkins met également en évidence les raisons de ce succès : « Most forms of transmedia are structured through a process of worldbuilding. The concept of worldbuilding emerged from fantasy and science-fiction but has also been applied to documentary or historical fiction. Worlds are systems with many moving parts (in terms of characters, institutions, locations) that can generate multiple stories with multiple protagonists that are connected to each other through their underlying structures. Part of what drives transmedia consumption is the desire to dig deeper into those worlds, to trace their backstories and understand their underlying systems. Fictional texts imagine and design new worlds. », JENKINS, Henry, « Transmedia what? », [en ligne], *Immerse*, 15 novembre 2016, <https://immerse.news/transmedia-what-15edf6b61daa>, (14/05/2021)

⁵⁰³ CORNILLON, Claire, *Sérialité et transmédiabilité*, p. 160

⁵⁰⁴ KIRKMAN, Robert, MOORE, Tony, & ADLARD, Charlie, *The Walking Dead*, (Image Comics, 2003 – 2019)

⁵⁰⁵ *Westworld*, Michael Crichton, Metro-Goldwyn-Mayer, 1973

⁵⁰⁶ *Snowpiercer*, Josh Friedman, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

⁵⁰⁷ LOB, Jacques, et ROCHETTE, Jean-Marc, *Le Transperceneige*, (Casterman, 1984 – 2000)

⁵⁰⁸ *Caprica*, Remi Aubucon, David Eick, & Ronald D. Moore, Syfy, 1 saison - 2010

*Torchwood*⁵⁰⁹, spin-off de la série *Doctor Who*⁵¹⁰, ou bien encore le préquel à venir de la série *The 100*).

En partant du postulat que l'univers fictionnel a déjà séduit un bon nombre de récepteurs, l'investissement est donc plus sûr lorsqu'il s'agit de créer un produit dérivé d'une œuvre. Pourtant, nous pourrions émettre ici l'hypothèse que la série dérivée permet en effet de s'assurer une base de spectateurs pour les premiers épisodes, mais elle court également le risque de décevoir le récepteur, qui ne retrouve pas dans cette nouvelle fiction les codes de l'univers fictionnel de l'œuvre originelle auxquels il est attaché (nous pouvons mentionner ici la série *Joey*⁵¹¹, spin-off de l'incontournable série *Friends*⁵¹², qui n'a pas su convaincre les spectateurs en raison de nombreuses incohérences entre l'univers de la série originelle et l'univers dépeint par le *spin-off*).

Nous allons donc tout d'abord considérer dans cette partie l'importance de la création d'un univers fictionnel, dans les séries du corpus, en attachant une importance particulière à l'immersion visuelle et auditive du récepteur. Il nous faudra également mentionner la récurrence et l'importance des simulations virtuelles dans les récits science-fictionnels, en particulier lorsqu'ils deviennent des sous-univers au sein même d'un univers. Ensuite, nous rattacherons la création d'un univers fictionnel à la démarche réflexive des séries d'anticipation en nous intéressant à trois aspects sociétaux souvent développés dans la fiction : la religion, la science, et le divertissement. Enfin, dans un dernier chapitre, nous ferons un point sur ce que signifie une série science-fictionnelle à notre époque et nous nous intéresserons aux évolutions possibles de la série.

⁵⁰⁹ *Torchwood*, Russell T Davies, BBC Three, 4 saisons, 2006 - 2011

⁵¹⁰ *Doctor Who*, Sydney Newman, Donald Wilson et Russell T Davies, BBC, 38 saisons, 1963 – en production

⁵¹¹ *Joey*, Scott Silveri & Shana Goldberg-Meehan, NBC, 2 saisons, 2004 - 2006

⁵¹² *Friends*, Marta Kauffman & David Crane, NBC, 10 saisons, 1994 - 2004

Chapitre 7 : Création d'un univers et immersion

Dans ce chapitre, nous allons voir que l'univers fictionnel est un élément capital dans le développement d'une fiction, et plus particulièrement d'une série. Le format sériel offre la possibilité d'explorer constamment de nouveaux aspects de l'univers, qui viennent à la fois solidifier sa vraisemblance et confirmer ou contredire les théories du récepteur, comme le rappelle Jean-Pierre Esquenazi dans *Éléments pour l'analyse des séries*⁵¹³ ou bien encore Anne Besson dans l'introduction de l'ouvrage *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles* :

« (...) À la télévision, la sérialité la plus efficace, avec sa succession régulière et rapide d'épisodes nombreux, qui contribue sans doute à l'intensification de la "présence" de la "réalité parallèle" de l'univers fictif (...). »⁵¹⁴

Nous allons, dans ce chapitre, nous concentrer sur l'immersion⁵¹⁵ visuelle, auditive, et virtuelle des personnages et du récepteur dans un univers science-fictionnel. Si nous accorderons une attention particulière à la forme, nous commettrions une erreur à négliger le fond.

A. Immersion visuelle

Chaque décision stylistique impacte la présentation que fait la série de son univers fictionnel et ainsi, l'expérience du récepteur. L'évolution de l'arc narratif, l'apparition de nouveaux personnages, la disparition d'anciens, les retournements de situation : tous ces éléments n'ont pas seulement pour vocation de faire évoluer l'intrigue, ils permettent également d'approfondir la représentation de l'univers à l'écran. Cette porosité entre forme et fond est d'autant plus vraie dans les séries d'anticipation science-fictionnelles puisque l'univers formel (image et son) tend à souligner une confrontation entre deux entités, l'une

⁵¹³ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, pp. 90-91 : « Les univers fictionnels des séries télévisées seraient (souvent) plus denses, plus riches que ceux d'autres textes fictionnels : les séries sont ainsi capables d'attacher plus durablement leurs téléspectateurs, de leur rendre plus intense et plus significatif l'état d'immersion. (...) Il est bien évident que le travail du texte est essentiel au processus d'accroissement de l'univers fictionnel. Apportant sans cesse de nouveaux événements, de nouveaux personnages, explorant de nouvelles zones du temps et de l'espace de l'univers fictionnel, il complexifie, complète, augmente, enrichit celui-ci. Souvent, il contredit des hypothèses que la lenteur a pu formuler, renouvelant ainsi la dialectique entre progression du texte et interprétations du lecteur. »

⁵¹⁴ BESSON, Anne, « Introduction », dans BAZIN, Laurent, BESSON, Anne, et PRINCE, Nathalie, *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, (Presses Universitaires de Rennes, 2016), p. 17

⁵¹⁵ Anne Besson définit l'état d'immersion de la manière suivante : « (...) l'idéal d'immersion est parcouru par plusieurs tensions : entre ce qui est décrit comme une expérience de réception et la manière dont les créateurs et les concepteurs s'efforcent d'atteindre cet effet ; entre aussi, les réalisations médiatiques, partielles, et le fantasme de l'immersion, celui de la réalité virtuelle, la VR (Virtual Reality). », BESSON, Anne, « Introduction », dans BAZIN, Laurent, BESSON, Anne, et PRINCE, Nathalie, *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, (Presses Universitaires de Rennes, 2016), p. 16

humaine et l'autre non humaine. Les choix spécifiques du format de l'image, de la colorimétrie, du décor, viennent alors renforcer la confrontation identité versus altérité, essentielle à de nombreuses œuvres science-fictionnelles.

A.1. Colorimétrie et Science-Fiction

Comme l'explique Christine Cornea dans son article « Figurations of the Cyborg in Contemporary Science Fiction Novels and Film » :

« In science fiction novels and films, ideas about human subjectivity and identity have most often been established in a comparison between self (human) and Other (non-human) characters. So, in terms of the genre's codes and conventions, it is possible to see how the alien or robot of science-fiction may provide an example of Otherness, against which a representation of "proper" human subjectivity is worked through. Images of Otherness in science fiction can be understood as a metaphor for forms of Otherness within society, or between societies, which have traditionally been built upon gendered divides or upon distinctions based on racial differences. Indeed, a recognition of how science fiction operates on this metaphorical level has allowed critics and theorists alike to take the genre seriously, to look at what it might tell us about various definitions of the human subject and about the fears and anxieties surrounding a given society's Others.⁵¹⁶

Cette dualité n'est pas uniquement développée dans l'intrigue mais est également bien souvent, métaphoriquement, représentée dans les choix stylistiques de l'œuvre. D'autres aspects des œuvres science-fictionnelles sont également traités sous cet angle. Un exemple probant est la colorimétrie associée dans l'imaginaire collectif aux gouvernements et empires totalitaires et tyranniques dans les fictions d'anticipation dystopiques (voir figure 95).



Figure 95 : Exemples de gouvernements fictionnels totalitaires (à gauche, le Haut-Chancelier Adam Sutler du film *V for Vendetta*⁵¹⁷ ; à droite, le Commandant Fred Waterford de la série *The Handmaid's Tale*).

⁵¹⁶ CORNEA, Christine, « Figurations of the Cyborg in Contemporary Science Fiction Novels and Film », dans SEED, David, *A Companion to Science Fiction*, (Wiley-Blackwell, 2008), p. 275

⁵¹⁷ *V for Vendetta*, James McTeigues & The Wachowskis, Warner Bros. Pictures, 2005

L'utilisation des couleurs rouge et noir fait écho au troisième Reich et à l'empire totalitaire d'Adolf Hitler et convoque la *xénoencyclopédie* du récepteur pour assimiler la métaphore cachée derrière ce choix stylistique. L'utilisation de cette palette n'est cependant pas propre aux exemples mentionnés et nous la retrouvons dans de nombreuses autres fictions. La colorimétrie associée au régime tyrannique est présente dans les œuvres de notre corpus et notamment, de manière plus subtile, dans la série *Years & Years*. L'ascension politique de Vivienne Rook est l'un des éléments centraux de l'arc narratif de la série, et la garde robe du personnage évolue en fonction de son pouvoir. Aussi, lorsqu'elle fait campagne, elle porte des tenues le plus souvent blanches et grises. En revanche, une fois élue, le rouge et le noir s'invitent à l'écran, comme pour indiquer au récepteur la dangerosité du personnage (voir figure 96)



Figure 96 : Évolution de la colorimétrie entre la première apparition de Vivienne Rook en tant qu'invitée dans une émission, et la dernière apparition du personnage en tant que premier ministre (à gauche : *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 1, « Episode 1 », 02:23 ; à droite : *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 5, « Episode 5 », 47:29).

Le personnage de Vivienne Rook n'est plus un élément de divertissement pour une société en proie au doute sur l'avenir du pays, mais un dirigeant tyrannique dont les idées font directement écho au génocide du peuple Juif durant la seconde guerre mondiale. Pour rappel, l'image de droite est extraite de la scène dans laquelle elle prononce un discours pour convaincre des investisseurs de diffuser plusieurs virus pour permettre de réguler la population dans les camps de concentration pour migrants qu'elle a mis en place. L'évolution de la colorimétrie entourant le personnage ne relève donc pas uniquement d'un simple choix stylistique, mais au contraire vient souligner un élément important de l'arc narratif et force le récepteur à convoquer sa *xénoencyclopédie*. Il faut néanmoins un second visionnage pour comprendre que cette évolution esthétique sert à indiquer l'évolution idéologique du personnage.

Une autre série de notre corpus utilise elle aussi les couleurs pour transmettre des idées bien précises au spectateur, et cela de manière moins subtile que *Years & Years*. Dans *Black Mirror*, les variations de colorimétrie entre les épisodes sont importantes et cela peut s'expliquer par

le format même de la série. Puisqu'il s'agit d'une anthologie, elle propose en effet une multitude d'univers fictionnels. Inclure dans ces univers des palettes de couleurs spécifiques sert non seulement à souligner certains aspects de l'intrigue, mais aussi et surtout à différencier les différents univers. En créant des univers fictionnels identifiables au premier coup d'œil, *Black Mirror* offre au récepteur la possibilité de se créer des repères dans l'exploration des mondes possibles.

Nous avons déjà mentionné l'utilisation de couleurs pastel dans l'épisode « Nosedive », reflétant une société fausse dans laquelle tout bonheur réel est impossible. D'autres épisodes de l'anthologie s'inscrivent également dans cette tendance à proposer une esthétique forte et reconnaissable, comme le cinquième épisode de la quatrième saison, intitulée « Metalhead ». Cet épisode plonge le spectateur dans un monde post-apocalyptique, dans lequel l'apparition de chiens-robots⁵¹⁸ a forcé les survivants humains à se retrancher dans des colonies de fortune. Après une introduction rapide et la mort de deux personnages humains en mission à l'extérieur du camp, le récepteur suit le parcours de Bella, seule survivante de l'attaque, qui tente d'échapper à son prédateur mécanique pour rejoindre les siens.

« Metalhead » est un épisode particulier dans la franchise *Black Mirror*, et cela pour plusieurs raisons. Tout d'abord, c'est l'un des rares épisodes mettant en scène un monde complètement ravagé par une catastrophe. Ensuite, d'un point de vue strictement formel, c'est également l'épisode le plus court (41 minutes). Mais c'est sans aucun doute l'esthétique de l'épisode qui le distingue du reste de l'anthologie. En effet, « Metalhead » est entièrement filmé en noir et blanc (voir figure 97).



Figure 97 : Deux plans de l'épisode « Metalhead » mettant en scène Bella et un « chien » dans l'univers fictionnel ravagé de l'épisode, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 5, « Metalhead », 14:59 / 30:25

Ce choix esthétique rend l'épisode et son univers fictionnel immédiatement identifiable. Pour comprendre pleinement la signification du visuel, il faut cependant l'associer à la construction du dialogue et aux sons. L'arc narratif de l'épisode se concentre entièrement sur les dernières heures de la vie de Bella. Après la mort de ses deux compagnons au début de l'épisode, elle ne rencontre aucun autre être humain. « Metalhead » est donc construit de la manière

⁵¹⁸ La forme de ces robots rappelle celle d'un chien, d'où ce surnom donné par les personnages humains à leurs ennemis robotiques. Ces robots ont d'ailleurs été créés sur le modèle du robot BigDog, développé par Boston Dynamics.

suivante : de longues scènes silencieuses durant lesquelles Bella tente d'échapper à son ennemi, entrecoupées de scènes accompagnées d'une musique à suspense lorsque l'être humain et le robot se rencontrent. Bella brise le silence à quelques reprises, lorsqu'elle essaie de contacter la base à l'aide d'un talkie-walkie. Le récepteur n'entend jamais de réponse humaine et les scènes se transforment alors en monologues désespérés, le plus marquant étant sans aucun doute le monologue final, lorsque Belle se sait condamnée :

« Is there anyone there? Maybe you can hear me? Maybe someone can hear me. If there is anyone there... This is just to say that I'm not coming back. Say I'm sorry to Ali and that she should give Jack a kiss from me. I'm sorry I didn't get the replacement like I promised. I know how dear it was to him. And I did try. We all tried. I hope you can look after him. And, Graham, I love you. And all of you. I've always loved you all. »⁵¹⁹

La détresse de Bella est pesante pour le récepteur et elle est renforcée par la froideur et la simplicité scénaristique. La caméra se concentre sur le visage tuméfié du personnage, et aucun son ne vient perturber cet adieu hormis le craquement du talkie-walkie. Elle mentionne que le groupe était chargé d'une mission, et cet objectif n'est révélé qu'après la mort de Bella, dans le plan final (voir figure 98).



Figure 98 : Le plan final de « Metalhead », montrant les peluches que Bella et ses acolytes voulaient récupérer pour Jack, un enfant vivant dans leur communauté, Black Mirror, Saison 4 – Épisode 5, « Metalhead », 39:54

Ce plan provoque chez le spectateur une double réaction : il peut tout d'abord ressentir de l'incompréhension et de l'énervement en réalisant que trois êtres humains sont morts pour une simple peluche, mais la symbolique du jouet est plus importante. La peluche devient la représentation visuelle d'une humanité et d'un réconfort perdu. Malgré la fin du monde, l'espèce humaine n'a pas sombré dans le chaos et tente encore de se battre pour ses idéaux. Si le carton de peluches est déjà lourd de sens, le choix de filmer l'épisode entier en noir et blanc rajoute à l'atmosphère pesante par sa signification. Le noir et blanc vient faire écho à la

⁵¹⁹ Bella, Black Mirror, Saison 4 – Épisode 5, « Metalhead », 36:20 – 37:23

vision des chiens robots, vision à laquelle le récepteur a rapidement accès au milieu de l'épisode (voir figure 99).



Figure 99 : Le monde fictionnel de « Metalhead » vu à travers les yeux d'un chien robot, Black Mirror, Saison 4 – Épisode 5, « Metalhead », 16:19

Aussi, le noir et le blanc sont inversés dans cette reconstruction visuelle de l'environnement effectuée par le robot (il ne s'agit pas d'une véritable vision, mais bien d'un assemblage de points pour modeler l'environnement et les obstacles à la progression de l'être artificiel). L'utilisation d'une vision en négatif renforce la dualité entre identité et altérité, comme le rappelle Yannick Vallet dans *La Grammaire du cinéma* :

*« La signification générale de l'image négative fait plutôt référence de manière très symbolique à l'expression d'une différence importante voire d'un contraire ou d'un opposé : l'anormalité face à la normalité, la méchanceté face à la gentillesse, la violence face au calme, etc. »*⁵²⁰

Il n'y a aucun espoir pour Bella, et cette idée est renforcée par le fait que l'épisode ne revient jamais à la couleur. Yannick Vallet rattache d'ailleurs le noir et blanc au passé et à la nostalgie :

*« Hautement signifiante, cette technique a souvent une valeur temporelle, la perte de couleur ramenant généralement le récit dans le passé, à la faveur d'un flash-back parfois mélancolique ou nostalgique. »*⁵²¹

Outre la dimension nostalgique associée aux ours en peluche de la scène finale (nostalgie de l'enfance mais aussi nostalgie du monde avant l'invasion des chiens robots), on peut aussi voir dans l'utilisation du noir et blanc une volonté de montrer que l'humain est dépassé et inadapté à ce nouveau monde dans lequel les prédateurs artificiels rôdent. Peu importe la distance qu'elle mettra en elle et le robot, il finira par la retrouver et la tuer. L'idée que la colorimétrie vient renforcer le fait que l'épisode met en scène une chasse à l'homme sans espoir se retrouve également dans la scène finale. Les ours en peluche sont blancs et font

⁵²⁰ VALLET, Yannick, *La Grammaire du cinéma*, (Armand Colin, 2^e édition revue et augmentée, 2019), p. 226

⁵²¹ VALLET, Yannick, *La Grammaire du cinéma*, p. 223

écho à un autre épisode de l'anthologie, « White Bear »⁵²², mettant également en scène un être humain pourchassé sans relâche.

La colorimétrie ne relève donc pas uniquement de l'esthétique, mais peut aussi permettre au spectateur une meilleure appréhension de l'univers fictionnel. Elle n'est cependant pas le seul élément à prendre en compte lors de l'analyse de la construction d'un monde possible. Le décor entre également dans cette catégorie.

A.2. L'importance du décor

Le décor, dans les séries science-fictionnelles, revêt une importance particulière dans la construction et la compréhension de l'univers fictionnel par le récepteur. C'est bien souvent grâce aux lieux montrés à l'écran que le dépaysement s'effectue, que la défamiliarisation cognitive commence. Le format sériel est ainsi propice à la construction et à l'exploration poussée d'un monde, en raison de sa longueur, comme le souligne Stéphane Benassi dans *Séries et feuilletons TV – Pour une typologie des fictions télévisuelles* :

*« En ce qui concerne la mise en images de la narration sérielle, les deux auteurs (François Jost et Gérard Leblanc, 1994, p.90) notent que pour donner de “l'épaisseur” au(x) héros, les réalisateurs “recourent aussi bien à des ruptures de la chronologie – le plus souvent des flash-back, parfois à des flash-forward (...) –, qu'au montage parallèle, fréquemment mis en œuvre au cinéma, dès lors qu'il s'agit de créer des effets de suspense ou de comique” (...). La fiction sérielle se caractériserait donc par le fait que chez elle, “les événements, les lieux, les décors peuvent être nombreux, aussi bien intérieurs qu'extérieurs, et la présence du studio doit se faire oublier tout autant qu'au cinéma”. Les événements nous sont plutôt montrés que racontés par la parole ».*⁵²³

Aussi, dans une fiction sérielle, le monde n'a pas besoin d'être entièrement construit et visité dans les premiers épisodes. Les révélations peuvent se faire au fur et à mesure, et l'apparition de nouveaux lieux vient renforcer un retournement de situation ou un bouleversement dans l'arc narratif. L'un des exemples les plus probants est l'univers fictionnel de la série *Westworld*. La première saison de la série HBO s'articule autour de deux zones principales : le parc d'attraction, construit sur le modèle du *far west*, et les coulisses dans lesquels les équipes techniques tentent de garder le contrôle sur les événements (voir figure 100).

⁵²² *Black Mirror*, saison 2 – Épisode 2, « White Bear », 2013

⁵²³ BENASSI, Stéphane, *Séries et feuilletons TV – Pour une typologie des fictions télévisuelles*, p. 82



Figure 100 : À gauche, le parc dans lequel les visiteurs évoluent. À droite, la salle de contrôle (photos promotionnelles)

Un premier élément doit être souligné : dans *Westworld*, la notion de décor s'étudie à plusieurs échelles. Il y a, dans l'intrigue, les décors destinés aux visiteurs du parc et, de manière plus générale, les décors de la série, coulisses et extérieurs compris. Il est d'ailleurs intéressant de mettre en parallèle le décor western du parc et l'ambiance moderne et hypertechnologique des coulisses. La technologie n'est pas montrée aux visiteurs. Au contraire, ce qui est mis en avant est une immersion sans technologie au cœur d'une époque révolue. Dans un univers fictionnel dans lequel les androïdes existent, ce n'est plus l'évolution technologique qui déclenche l'émerveillement, mais plutôt le pittoresque des étendues étatsuniennes sauvages. Le spectateur suit également le même raisonnement : pour lui, les coulisses du parc représentent la réalité, et le décor du parc la fiction, l'imagination. On retrouve d'ailleurs cette même idée dans les deux premiers films de la franchise *Hunger Games*, lorsque les personnages et le spectateur sont plongés dans un lieu naturel après avoir évolué pendant une certaine période dans Panem, l'hypercentre technologique de l'univers fictionnel de Suzanne Collins. Pourtant, qu'il s'agisse des arènes d'*Hunger Games* ou du parc *Westworld*, la manipulation ne dure jamais bien longtemps. Il est en effet rappelé à plusieurs reprises qu'il s'agit de simulations et qu'en dépit de leur aspect naturel, ces décors sont faux. Dans *Westworld*, ce retour à la réalité hypertechnologique s'effectue grâce au personnage de Lee Sizemore, directeur de la conception narrative du parc :

« This storyline will make Hieronymus Bosch look like he was doodling kittens. I have vivisection, self-cannibalism, special little something I call the 'Horror Boris'. Now, I don't want to appear immodest, but this is the apex of what the park can provide. Horror, romance, mutilations. Our most skilled guests will fight their ways to the outer limits of the park, facing fearsome Braves, seducing new bar maidens, befriending tragically ill-fated sidekicks and, of course, like all our best narratives over the years, our guests will have the privilege of getting to know the character they're most interested in: themselves. I present, our guests next obsession: Odyssey on Red River. »⁵²⁴

Ces répliques, parfois caricaturales, ont pour objectif de mettre en lumière l'absence de réalité à l'intérieur du parc. Elles permettent au récepteur de comprendre que les véritables enjeux se trouvent dans les coulisses à l'atmosphère sombre et neutre. Les personnages artificiels y sont d'ailleurs exposés, telles des marchandises (voir figure 101).

⁵²⁴ Lee Sizemore, *Westworld*, Saison 1 – Épisode 2, « Chestnut », 53:38 – 54:39



Figure 101 : Lee Sizemore, expliquant sa nouvelle idée, devant des androïdes inactifs, *Westworld*, Saison 1 – Épisode 2, « Chestnut », 53:55

Westworld propose donc un univers visuellement proche de la société contemporaine connue du récepteur. Plutôt que de transposer la vie humaine dans un monde transformé, elle ancre la vie artificielle dans un monde similaire ou du moins qui renvoie à celui dans lequel nous évoluons. Cette idée se retrouve dans de nombreuses fictions d'anticipation. En effet, les similitudes entre univers fictionnel et univers réel permettent au spectateur de se concentrer sur les bouleversements sociétaux mis en scène plutôt que sur l'exploration d'un monde entièrement inconnu. On retrouve ce procédé dans plusieurs séries de notre corpus telles que *Years & Years*, la majorité des épisodes de *Black Mirror*, et *Humans*.

Pourtant, la science-fiction est avant tout un genre visuel offrant une multitude de possibles, comme le souligne Vivian Sobchack dans son article « American Science Fiction Film: An Overview » :

« As a film genre, science fiction dramatizes the social consequences of imaginary science and technology in speculative visions of possible futures, alternate pasts, and parallel presents. The genre's breadth of thematic material and settings includes the exploration and colonization of outer and inner space, apocalyptic world cataclysms and their aftermath, invasion of the Earth by superior extraterrestrials or destructive and monstrous creatures, time travel as well as space travel, human and alien cultures meeting in novel circumstances, and the extension and transformation of human being through technological and biological manipulation and accident. Visual by nature, SF film is less contemplative and analytic and more spectacular and kinetic than its literary counterparts. Thus, its emphasis is on dramatic action, a markedly wondrous mise-en-scène that defamiliarizes this world as it envisions others, and a fore-grounded use of "special effects". »⁵²⁵

La science-fiction contemporaine ne rejette pas cette définition, en dépit du succès rencontré par les séries d'anticipation aux décors et aux mondes fictionnels plus sobres. Les séries de *space opera* en sont l'exemple parfait, et le succès qu'elles rencontrent prouvent l'appétence

⁵²⁵ SOBCHACK, Vivian, « American Science Fiction Film: An Overview », dans SEED, David, *A Companion to Science Fiction*, p. 261

du spectateur pour ce genre. *Star Trek*, *Stargate SG-1*⁵²⁶, *Battlestar Galactica* ont marqué l'histoire de la science-fiction, et de nouvelles séries s'inscrivant dans la même veine continuent de voir le jour⁵²⁷.

Dans notre corpus, deux séries appartiennent à cette famille : *The Expanse*, et *Dark Matter*. Si les deux séries proposent des univers inter-galactiques, elles ont une approche bien différente de la représentation visuelle et de l'exploration des mondes possibles. La taille de l'univers fictionnel est ainsi soulignée de deux façons : dans *The Expanse*, la série se concentre tout d'abord sur deux lieux précis (la Terre et la Ceinture d'astéroïdes) tout en mentionnant constamment l'existence d'autres lieux. À chaque saison, le monde fictionnel s'agrandit et le spectateur peut explorer le système plus en profondeur, jusqu'à la révélation finale de la saison 3 et l'ouverture de nouveaux mondes (voir figure 102).

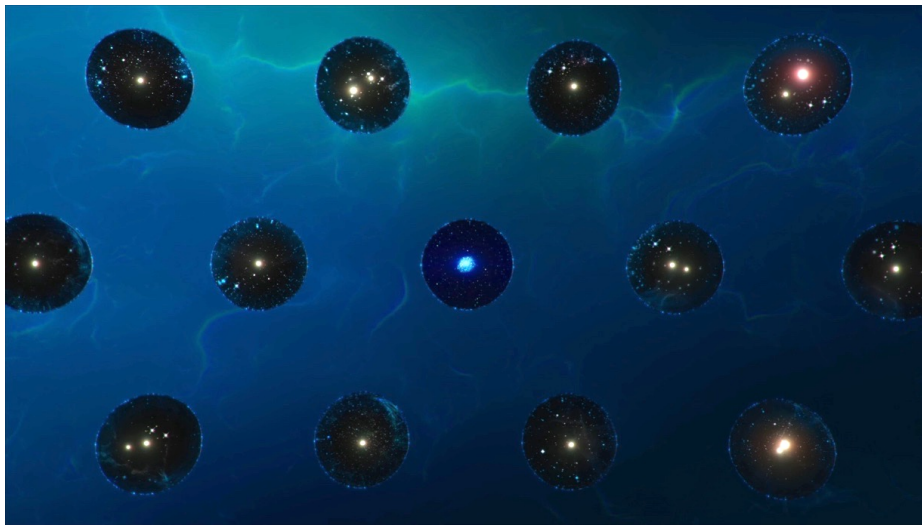


Figure 102 : Les portes menant vers d'autres systèmes solaires et d'autres galaxies dans l'univers de *The Expanse*, *The Expanse*, Saison 3 – Épisode 13, « *Abaddon's Gate* », 37:55

Après avoir observé l'évolution des personnages dans le système solaire terrestre, le récepteur peut appréhender la taille de l'univers. La représentation visuelle de cet élargissement à la fin de la troisième saison peut sembler simpliste mais cette seule image suffit à introduire l'idée d'un monde infini que les personnages et le spectateur ne pourront jamais explorer totalement. Les différents mondes sont alignés, comme s'ils attendaient patiemment d'être visités pour la première fois. *The Expanse* propose donc une construction graduelle.

Dans *Dark Matter*, la situation est différente. L'étendue de l'univers fictionnel n'est jamais montrée et est rarement mentionnée, mais elle est sous-entendue. La série se concentre sur un équipage et les différentes missions qu'ils doivent mener. L'espace est représenté comme un vide sombre et sans fin n'attendant qu'une seule chose : être exploré. Pour renforcer ce sentiment d'infini et d'éloignement de la Terre, les différentes galaxies explorées par les

⁵²⁶ *Stargate*, Jonathan Glassner & Brad Wright, Showtime et Sci Fi Channel, 10 saisons, 1997 - 2007

⁵²⁷ Nous pouvons notamment mentionner ici l'annonce de la sortie de la série *Foundation* sur la plateforme de streaming Apple TV, adaptée du roman d'Isaac Asimov composé de cinq parties publiées en 1942 et 1944.

personnages prennent souvent des couleurs inhabituelles. Ainsi, lorsque le vaisseau se déplace, il passe d'une galaxie dorée à une voie lactée rose. Ce simple changement de couleur souligne le mouvement : oui, le vaisseau est toujours dans l'espace mais non, il n'est pas immobile. L'espace est sans fin, et sa conquête par l'humain ne fait que commencer. Cet élément est développé par Elaine Després dans son article « Voyage (impromptu et déroutant) au bout de l'univers », lorsqu'elle parle de la série *Star Trek* :

« Dans Star Trek, la question de la vitesse extrême et de sa représentation semble faire écho à cet effacement des repères, à cette consommation du temps vers la mort, à cette incapacité d'appréhender l'espace parcouru qui devient autre, qui change d'échelle même. (...) Ainsi, pour dépasser les limites de l'univers connu, il faut forcément dépasser les limites de la vitesse quantifiable sur une échelle, mesurable par des instruments. Les traînées d'étoile que la série nous a habitués à voir dès que le vaisseau se déplace en vitesse de distorsion sont alors remplacées par des galaxies entières, tentative de représentation à partir de repères connus, qui défilent sur l'écran, devant les yeux terrifiés du Capitaine Picard. »⁵²⁸

Les variations dans *Dark Matter* restent néanmoins subtiles et cette neutralité dans la représentation de l'espace sert également à renforcer l'émerveillement que provoque la découverte d'une nouvelle planète. Après plusieurs minutes, voire plusieurs épisodes, passés à bord du même vaisseau aux couleurs froides dans la même galaxie sombre, l'apparition d'un biome, milieu écologique étendu et homogène, différent des biomes terriens renforce le sentiment de distanciation du spectateur. Chaque planète devient une expérience à rajouter au catalogue des possibles, agrandissant ainsi l'univers fictionnel de la série. L'espace n'est donc jamais représenté dans son intégralité : c'est au spectateur de recomposer le puzzle en assemblant les lieux visités dans chacun des épisodes de la série. Pour aider le récepteur dans l'appréhension d'un univers intergalactique, les séries de *space opera* utilisent des points de repère connus, le plus évident étant la planète Terre. On en retrouve deux approches diamétralement opposées dans *The Expanse* et *Dark Matter*. Dans la première, on l'a vu, la Terre est immédiatement montrée à l'écran (voir figure 103). Repère familier, elle sera donc au centre de l'intrigue.



Figure 103 : L'un des premiers plans de la série *The Expanse*, montrant l'évolution de la planète Terre, *The Expanse*, Saison 1 – Épisode 1, « *Dulcinea* », 24:40

⁵²⁸ DESPRES, Elaine, « Voyage (impromptu et déroutant) au bout de l'univers », dans BAUER, Sylvie, MACHINAL, Hélène, et MELLIER, Denis, *Paradoxes de l'espace-temps*, (Kime, 2019), p. 16

Le décor, composé d'images générées numériquement, permet également de souligner l'évolution technologique, politique, et sociétale que propose la série. La Statue de la Liberté côtoie des gratte-ciels aux formes futuristes, ce qui prouve à la fois que son histoire est connectée à la réalité, mais aussi que, dans le monde de *The Expanse*, la Terre possède encore assez de richesses pour continuer d'évoluer. Ce simple plan transmet donc à celui qui le voit toutes les informations nécessaires à l'appréhension de la situation terrestre. Elle devient un point de repère auquel se raccrocher lorsque l'univers s'étend vers des contrées inconnues.

Dans *Dark Matter*, l'approche est totalement différente. Si la Terre est parfois mentionnée au cours d'échanges entre les personnages principaux, elle n'est, dans un premier temps, jamais montrée à l'écran. La première saison privilégie les scènes se déroulant à bord de vaisseaux spatiaux ou sur des planètes fictionnelles, encore inconnues du récepteur. L'univers fictionnel n'est pas balisé pour offrir une meilleure compréhension : c'est au récepteur, au travers des personnages et de l'évolution des intrigues macroscopiques et microscopiques, de cartographier les différents lieux pour qu'ils forment un tout cohérent. Il faut en effet attendre le troisième épisode de la deuxième saison, intitulé « I've Seen The Other Side of You », pour que les personnages se rendent sur la planète bleue. Une fois sur place, peu de décors permettant l'identification de la planète sont montrés à l'écran, et les scènes en intérieur rappelant les décors passés sont privilégiés. Un seul plan offre une vue partielle de l'état de la Terre (voir figure 104).



Figure 104 : L'unique vue extérieure de la planète Terre dans la série *Dark Matter*, *Dark Matter*, Saison 2 – Épisode 3, « I've Seen The Other Side of You », 24:43

L'architecture futuriste est similaire à celle montrée dans *The Expanse*, mais la surutilisation des ombres et la colorimétrie des images tendent à souligner que la situation n'est pas aussi glorieuse que dans *The Expanse*. En effet, le décor combiné à la colorimétrie renvoie l'image d'une société hypermoderne mais pauvre, sale, et laissée à l'abandon. L'évolution technologique s'est propagée dans toute la société, et l'hypermoderne s'étale et s'empile sur les anciennes structures de la Terre. Nous retrouvons une nouvelle fois l'idée de palimpseste, cette fois-ci architectural. Il reste des traces visibles du passé que l'évolution n'a pas réussi à totalement effacer. En utilisant le motif de la catastrophe plutôt que de l'évolution, Denis Mellier met d'ailleurs en avant cette persistance du passé dans son article « Nostalgies écraniques et vestiges du texte : entre DIY et neo-antiquarians, la culture de l'après » :

« La catastrophe produit des objets résiduels qui renvoient au temps d'avant, dont la forme médiatique hégémonique, pour l'époque de Jefferies, était attachée à la culture du livre et à l'évidence du textocentrisme. »⁵²⁹

La superposition de bâtiments de différentes époques fait écho au *cyberpunk* et sa vision étouffante de l'espace urbain, comme le rappelle Vivian Sobchack :

« From its beginnings, however, the second "Golden Age" of SF film also had a dark side. Thus, the third map of the genre ignores benign suburban landscapes and starry spacescapes – and paranoia, schizophrenia, and anxiety outweigh parody (although not homage to earlier films). Urban clutter and blight or confined and claustrophobic spaces set the mise-en-scène (...), but also for historically particular cinematic responses to the rampant consumerism of the Reagan eras ; the downward economic spiral of the Bush Sr. Years ; and, during the Clinton and Bush Jr. Years, to the immense power of "invisible" multinational corporations and to increasing surveillance in every sector of society. »⁵³⁰

En choisissant de présenter la Terre de cette manière, *Dark Matter* souligne l'austérité qui y règne. En ne la mentionnant que brièvement lors de dialogues, et en montrant un bref aperçu dans la seconde saison, la série met en lumière l'étendue de son monde fictionnel. Il n'y a pas de raison de montrer ou de mentionner la Terre à plusieurs reprises puisqu'elle n'est désormais plus l'élément central.

Aussi, il nous faut ici souligner que, dans la science-fiction, l'absence de décor et de représentations visuelles de certaines parties de l'univers fictionnel participent également à la construction d'un univers fictionnel vaste et étendu. De même que l'utilisation d'un décor spécifique aide à guider le spectateur dans le monde possible, l'absence de représentation visuelle force le récepteur à imaginer l'univers fictionnel comme il l'entend grâce à sa *xénoencyclopédie*. Chaque élément visuel devient un indice pour comprendre l'état de la société fictionnelle. Une autre dimension visuelle vient s'ajouter au décor lorsque l'on parle de construction d'un monde : les costumes.

A.3. Costumes

Dans les séries science-fictionnelles, chaque élément visuel présenté à l'écran participe au développement d'un univers riche et vaste pour le récepteur. Les costumes ont une importance particulière lorsqu'il s'agit d'indiquer, sans le dire, la place dans la société et les conditions de vie d'un ou de plusieurs personnages. Le costume devient alors un signe, pour le spectateur, qui traduit la position dans l'échelle sociale mais aussi la philosophie de vie du personnage. Nous avons déjà mentionné l'esthétique particulière associée aux *Belters* dans l'univers fictionnel de la série *The Expanse*. Construite sur le modèle du palimpseste, elle

⁵²⁹ MELLIER, Denis, « Nostalgies écraniques et vestiges du texte : entre DIY et neo-antiquarians, la culture de l'après », dans MACHINAL, Hélène, MICHLIN, Monica, et REGNAULD, Arnaud, *Apocalypses*, (Kime, 2020), p. 386

⁵³⁰ SOBCHACK, Vivian, « American Science Fiction Film: An Overview », dans SEED, David, *A Companion to Science Fiction*, p. 271

souligne que les habitants de la Ceinture n'ont pas de véritable identité définie, mais qu'il s'agit plutôt d'un assemblage de plusieurs cultures ayant en commun la résistance à l'oppression terrienne et martienne. Néanmoins, ce choix stylistique sert aussi à renforcer certains aspects qui différencient de manière positive les *Belters* du reste du monde fictionnel. L'exemple le plus probant est, sans doute, l'absence complète de codes participant à la construction d'une identité genrée traditionnelle et définie. Les vêtements sont similaires pour les hommes, les femmes, et les personnages non-binaires, la longueur des cheveux n'est pas attribuée à un sexe en particulier, et l'omniprésence de tatouages corporels et faciaux participent à la construction de l'image d'une société alternative dans laquelle les codes sont bouleversés (voir figure 105).



Figure 105 : Un exemple de personnages féminins et masculins appartenant à la Ceinture (photos promotionnelles)

L'apparence des Ceinturiens tranche avec celle des habitants des autres planètes de l'univers fictionnel. Elle évoque ainsi une catégorie sociale victime de discriminations, placée en bas de l'échelle, mais implique par la même occasion qu'il s'agit d'un groupe de personnes dont les croyances et les codes ont évolué. Cette idée est d'ailleurs développée par Judith Halberstam et Ira Livingston dans l'introduction du livre *Posthuman Bodies* :

« You can kill a significant portion of a country's inhabitants by disabling the country's "infrastructures" more economically than by shooting people ; fertility treatments are less effective than tax incentives to produce babies ; the Human Genome Project will do less to increase overall health than the redistribution of health care and wealth ; changing how you walk and talk and dress and who and how you fuck changes your gender as well as surgery. »⁵³¹

Aussi, l'identité visuelle des Ceinturiens pourrait expliquer une vision différente des codes sociaux en place et le premier pas vers une société pansexuelle⁵³². Il nous faut rappeler ici que la Terre et Mars ne sont pas présentés comme des lieux discriminant une minorité pour sa couleur de peau ou son orientation sexuelle. Cependant, les décors et costumes de ces lieux transmettent au récepteur l'idée que chaque planète propose une approche différente de la question de la sexualité. La société en place sur Terre semble visiblement être similaire à celle

⁵³¹ HALBERSTAM, Judith, et LIVINGSTON, Ira, *Posthuman Bodies*, p. 17

⁵³² Nous pouvons mentionner ici l'équipage de Drummer dans la saison 5 de *The Expanse*, qui propose une nouvelle vision de ces codes sociaux.

dans laquelle le récepteur évolue, l'hétéro-normativité est la norme. Le spectateur a accès à la planète bleue grâce aux intrigues impliquant Chrisjen Avasarala, qui devient alors l'exemple principal d'une vie réussie sur Terre. Elle est accompagnée de son mari, et chacun des deux partis correspond visuellement aux attentes genrées de la société (voir figure 106). Plus généralement d'ailleurs, les costumes des personnages reflètent clairement leur sexe, à l'inverse de ceux des Ceinturiers.



Figure 106 : Les personnages de Chrisjen Avasarala et Arjun Avasarala dans la quatrième saison de *The Expanse* (photo promotionnelle)

La Terre s'inscrit donc dans une vision plus traditionnelle de la société et de ses mœurs, alors que la Ceinture offre une alternative dans laquelle le genre n'a pas d'importance et les relations sexuelles ne sont ni codées, ni sources de honte (en témoigne les nombreuses maisons closes et lieux associés au sexe mentionnés et/ou visités par les personnages sur la Ceinture tout au long des quatre saisons). La planète Mars offre une autre alternative pour le récepteur : celle d'une société asexuée et asexuelle. Les personnages sont la majorité du temps en uniforme militaire ou en tenue de combat, et les questions de genres et de sexualités sont entièrement absentes du débat (voir figure 107).



Figure 107 : Deux exemples de personnages martiens, l'un en uniforme officiel, et l'autre en combinaison de combat (photos promotionnelles)

Les costumes servent dans ce cas à différencier l'origine des personnages de l'univers fictionnel, mais ils participent surtout à la construction de la représentation que se fait le récepteur de ces mêmes personnages. L'apparence des martiens symbolise la stérilité et une froideur presque robotique. Ils sont déshumanisés et plus proches de l'être artificiel que de l'être humain. Plus que des éléments visuels attrayants, les costumes se révèlent avoir une importance aussi grande que le décor lorsqu'il s'agit de renforcer la vraisemblance d'un univers fictionnel auprès du récepteur. L'évolution psychologique d'un personnage peut par exemple se refléter dans ses vêtements et ainsi indiquer au spectateur sa transformation. Nous retrouvons cette technique dans la série *Humans* avec la grande majorité des androïdes, mais plus particulièrement avec le personnage synthétique principal, Mia/Anita (voir figure 108).



Figure 108 : L'évolution de la garde robe de Mia/Anita entre les trois saisons de *Humans* (posters et photos promotionnelles pour les différentes saisons)

Dans la première saison, elle ne porte que l'uniforme avec lequel elle a été livrée à la famille. Cette absence complète de variation met en lumière son origine mécanique et son incapacité, à ce moment de l'intrigue, à penser par elle-même. Elle n'est qu'un androïde programmé pour servir la famille qui l'a achetée. Dans la deuxième saison, le spectateur assiste à son émancipation. Elle cache son origine mécanique et travaille dans un café. Son uniforme rouge détonne par rapport à ses précédents vêtements, mais la forme reste la même. Elle indique au spectateur qu'en dépit de son nouveau travail rémunéré, Mia/Anita est toujours prisonnière de son origine artificielle. La troisième saison introduit une nouvelle Mia/Anita, libérée de tous secrets. Elle vit désormais au grand jour et tente de démontrer qu'une cohabitation entre les deux espèces est possible et envisageable. Elle porte donc les mêmes vêtements que les personnages humains, et ses changements d'apparence au fil des épisodes montrent une véritable progression dans l'appréhension de l'espèce humaine par les *synths*.

Nous avons déjà mentionné un autre élément qui permet l'identification de l'origine des êtres dans l'univers fictionnel de la série *Humans* : les yeux. Les yeux des androïdes peuvent avoir différentes couleurs, chacune ayant une signification particulière, et chacune devant être immédiatement reconnaissable comme étant artificielle, comme le souligne Chris Fry, le producteur de la série :

« The next and equally important decision was the synth eyes. One of the synth rules is that a synth can never trick a human that they are human, so their eyes needed to be different from normality but still retain the realistic nature of the synth. Shimmering green denotes the synth is bonded to their primary user, but silver eyes mean the machine is un-bonded. This led me to favor the VFX route. Doing it in post gave us much more freedom on the floor but also gave us creative control. It was important to retain the sense of realism: the eyes shouldn't ever glow and the pupils had to contract and expand, the same as the actor's human eyes. This would enable us to connect with the synth characters without having the barrier of a coloured contact lense. »⁵³³

Chaque détail est donc pensé pour servir l'immersion et l'attachement du récepteur à l'univers fictionnel dans lequel il se plonge. Dans les premières saisons, les androïdes ont des yeux similaires à ceux des personnages humains pour faciliter leur intégration dans la société, mais aussi l'identification du récepteur à ses personnages. Néanmoins, plus tard dans la série, de nouveaux androïdes seront introduits dans la trame narrative. Cette nouvelle catégorie d'êtres artificiels est réputée plus fiable, et la couleur orange de leur iris agit comme une barrière, rendant impossible pour le récepteur toute identification ou tout attachement. Ils ne sont que des machines programmées pour accomplir certaines tâches et ne sont à aucun moment considérés comme des êtres capables de penser par eux-mêmes.

Qu'il s'agisse de costumes, de décors, ou bien encore de colorimétrie, chaque détail participe à la construction de l'univers fictionnel. C'est l'assemblage de tous ces éléments qui donne naissance à un univers solide et crédible. Mais la construction d'un univers ne s'arrête cependant pas aux éléments visuels et il nous faut également prendre en compte les éléments sonores.

B. Immersion auditive

Pour offrir une immersion auditive efficace au spectateur, les techniciens et producteurs doivent se concentrer sur trois types de sons : les voix humaines, la musique et les effets sonores. C'est l'enchevêtrement de ces trois éléments qui permet de mettre en place un univers fictionnel crédible sur le plan auditif, comme le souligne l'école The Los Angeles Film School dans son article « Is Sound Really Just as Important as Video Quality When Producing Films and Games? » :

« Films are produced using three types of sounds: human voices, music and sound effects. These three types of sounds are crucial for a film to feel realistic for the audience. Sounds and dialogue must perfectly sync with the actions in a film without delay and must sound the way they look. If a sound doesn't quite match the action on screen, the action itself isn't nearly as believable. One way to achieve believable, high-quality sounds is to use original sound clips rather than relying solely on sound libraries for sound effects. Another way to make a film more believable is using sound to incorporate what are known as asynchronous sound effects – often in the form of background sounds. These sounds do not directly correlate to the action occurring in a scene, but they can bring a

⁵³³ FRY, Chris, « Humans producer praises TFCC », <http://theflyingcolourcompany.com/humans-producer-praises-tfcc/> (20/07/2020)

film to life. Including sounds typical of a city or rural area can help to make the film's setting more realistic. »⁵³⁴

La somme de ces trois éléments est ce qui contribue à l'adhésion du spectateur et lui permet de s'immerger dans le monde fictionnel sans questionner les informations qui lui sont présentées. Pour commencer, intéressons-nous donc à l'ambiance sonore des différentes séries de notre corpus, pour comprendre les différentes modalités d'immersion possible.

B.1. La bande son

La bande son d'un épisode de série peut être divisée en deux parties bien distinctes : le son intra-diégétique, et le son extra-diégétique. Le son intra-diégétique fait entièrement partie de l'intrigue et résonne dans l'univers fictionnel contrairement au son extra-diégétique qui lui n'est entendu que par le récepteur et existe pour renforcer un effet de réception⁵³⁵.

Il apparaît donc très clair que le son intra-diégétique est indispensable à la construction d'un univers fictionnel solide, la synchronisation entre les images et l'audio étant un élément essentiel. De même, les sons d'ambiance et d'arrière-plan, pouvant parfois relever du détail, s'avèrent efficaces puisqu'ils participent, sans que le spectateur s'en rende forcément compte, à la mise en place de points d'ancrage spatio-temporels pour lui permettre de se repérer dans l'univers. Suzanne Tanner Béguelin parle alors de la valeur ajoutée du son, en reprenant les concepts créés par Michel Chion :

« En effet, les sons agissent sur notre perception des images ; il s'agit de la "valeur ajoutée", un des concepts créés par Michel Chion. "Par valeur ajoutée, nous désignons la valeur expressive et informative dont un son enrichit une image donnée, jusqu'à donner à croire, dans l'impression immédiate qu'on en a ou le souvenir qu'on en garde, que cette information ou cette expression se dégagent "naturellement de ce qu'on voit et sont déjà contenues dans l'image seule." »⁵³⁶ Par exemple, le dialogue de deux amoureux dans une forêt modifie notre impression du lieu, donne aux feuillages, à la lumière, une connotation romantique, alors que les voix angoissées de personnages traqués donneraient à cette même forêt quelque chose de menaçant ; les bruits de la circulation dans une ville sculptent notre perception de l'espace, des rues, des volumes ; la musique influence notre manière de voir les images, leur ajoute une dimension spatio-temporelle, donne accès au monde des émotions (...). »⁵³⁷

⁵³⁴ <https://www.lafilm.edu/blog/the-importance-of-sound/> (20/07/2020)

⁵³⁵ Comme l'explique Bernard Guiraud en utilisant la musique comme exemple dans son livre *La Musique au cinéma et dans l'audiovisuel* : « Une musique est interne lorsqu'elle est réaliste dans l'espace filmé : une radio ou une chaîne Hi-fi dans une pièce, un juke-box dans un bar (...), un personnage qui joue d'un instrument, un chanteur des rues, etc. Cette "musique d'écran" qui existe concrètement dans le présent de la scène, est communément appelée "musique diégétique" ou musique "intra-diégétique" (...). Une musique est externe ou extra-diégétique lorsqu'elle ne fait pas partie de la réalité de la scène : on dit aussi que la musique est OFF. Une telle musique n'est pas réelle et la source n'est pas visualisée (...) : elle enveloppe alors l'écran et le spectateur. La musique qui est extra-diégétique n'est pas entendue par les personnages. » GUIRAUD, Bernard, *La Musique au cinéma et dans l'audiovisuel*, (Nice, Bobigny, Baie des Anges CIFAP, 2014), p. 11

⁵³⁶ CHION, Michel, *L'audio-vision*, (Armand Colin, 4^e édition revue et augmentée, 2017), p. 13

⁵³⁷ TANNER BÉGUELIN, Suzanne, *À l'écoute des sons au cinéma*, (L'Harmattan, 2020), pp. 8-9

Pourtant, il serait possible d'envisager que la bande sonore extra-diégétique participe également activement à la construction d'un univers fictionnel et à l'immersion du récepteur. Son objectif principal est différent du son intra-diégétique : il ne sert pas à rendre crédible le monde présenté à l'écran, mais plutôt à guider le récepteur dans son exploration de l'univers. Un exemple simple permettant d'appuyer cette idée est l'utilisation d'une voix-off en début d'épisode pour narrer le *previously on*, le récapitulatif du développement de l'intrigue macroscopique et/ou des intrigues microscopiques. La voix-off est une technique couramment utilisée dans les séries, puisqu'elle assure au spectateur une continuité balisée entre les épisodes et fournit un marqueur temporel solide permettant de faire le point sur l'avancée de l'intrigue. Nous pourrions avancer l'idée que la voix off ne participe pas réellement à la construction de l'univers fictionnel, mais sa mission de balisage des intrigues permet au récepteur de ne pas avoir à se concentrer sur cet aspect pour profiter du reste.

Un autre élément clé de la bande son extra-diégétique est la musique. Inaudible pour les personnages évoluant dans le monde possible, elle permet néanmoins de mettre en lumière certains aspects auprès du spectateur. Nous allons dans cette partie nous concentrer sur un épisode précis. Nous avons déjà mentionné dans ce travail l'épisode « Metalhead » de l'anthologie *Black Mirror* et son univers fictionnel particulier. Nous avons vu que la colorimétrie de l'épisode, bien qu'un élément formel de la production, influence l'expérience du récepteur dans le monde proposé. Les images en noir et blanc soulignent l'absence d'espoir pour le personnage de Bella, condamnée à mort dans cette chasse à l'être humain sans fin.

Le son extra-diégétique de cet épisode est également intéressant à étudier de ce point de vue. Puisqu'il n'inclut, pour la majorité de l'épisode, qu'un seul personnage à l'écran, « Metalhead » ne comportant que très peu de dialogues. L'épisode se construit ainsi autour des silences du personnage, silences que seuls les bruits intra-diégétiques de l'environnement viennent perturber. Néanmoins, une musique extra-diégétique, composée de violons et de sons de corde saturées, est utilisée dès les premières minutes, à l'apparition du chien robot (voir figure 109).



Figure 109 : La première apparition du robot à l'écran, ponctuée par une musique extra-diégétique stridente, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 5, « Metalhead », 06:39

Cette musique sert dans un premier temps à renforcer le suspense et l'impact de la révélation. Elle ne laisse place à aucun doute dans l'esprit du récepteur : le robot, malgré son apparence banale et peu effrayante, va être l'antagoniste principal. Une fois cette attaque passée, la musique disparaît pour laisser place aux sons ambiants et aux paroles de Bella. Nous pouvons d'ailleurs mentionner ici le jeu qui se met en place entre le spectateur et le personnage

principal, lorsqu'elle s'adresse à sa communauté grâce à un talkie-walkie, qui permet ainsi de renforcer l'intensification du processus d'immersion. L'appareil permet à Bella de s'exprimer et d'échanger ses pensées avec ses proches, mais aucune réponse claire ne se fait entendre. Au lieu de cela, seul un bruit de parasite s'échappe du talkie-walkie. L'absence totale d'échange entre Bella et un autre personnage offre au spectateur une position privilégiée. Il devient, métaphoriquement, ou en abyme, la personne à l'autre bout du talkie-walkie, notamment lors de la première utilisation de l'outil par Bella :

« Oh... pick up. Please, fucking pick up. Oh fuck. Hello? Who is that? I can't hear you, you're not clear. If you can hear me, just whistle. Don't say anything. Ok, ok. I can't talk for long. We found a dog at the warehouse. We didn't see it. We don't know how long it had been in there. It got Tony and Clarke. So they're gone. I'm sorry. Can you tell Ali that I'm sorry too? She said that we were mad to do it, and she was right. We... we just wanted to help her with Jack. I don't know... Getting him something that might help. I know he's in pain. I've lost the dog for now, but my guess is it is still operational. And I'm figuring it could lock onto this signal so I'm gonna have to cut dark. It stuck me with a tracker, but I managed to get it out. I'm gonna have to find somewhere overnight to hide, get some medical stuff or something. If I don't make it back, will you pass a message to Graham? Just that I love him. Please, would you pass that on? I'm gonna have to switch off now. I'll try and make it back. Bye now. »⁵³⁸

Dans ce dialogue, entrecoupé par des scènes montrant le robot chien toujours à sa poursuite, Bella invite le spectateur dans l'univers fictionnel en plaçant des repères spatio-temporels, mais aussi des références à l'organisation sociétale de ce monde. Les pièces du puzzle composant la trame narrative commencent à se mettre en place. Aucun autre bruit ne se fait entendre pendant cette scène, ce qui solidifie le lien personnage/spectateur mais aussi, paradoxalement, renforce la solitude et l'isolement de Bella.

Revenons à l'utilisation de la musique extra-diégétique dans l'épisode. Elle réapparaît immédiatement après l'échange au talkie-walkie, lorsque le robot retrouve la trace de Bella, et ne disparaît entièrement qu'après la fuite réussie de Bella. Nous pourrions penser qu'il s'agit uniquement d'une musique extra-diégétique, qui indique au récepteur que le robot n'est pas loin et qu'il se rapproche de Bella. Néanmoins, une autre hypothèse peut être formulée quant à la récurrence de ce son et à sa synchronisation avec le robot : il ne s'agirait peut-être pas d'une musique extra-diégétique.

La série joue sur les codes du suspense et du thriller et le récepteur assimile donc cet élément comme étant extra-diégétique. Pourtant, la dernière rencontre entre le chien robot et Bella offre une nouvelle perspective sur l'origine de cette musique. Après avoir réussi à échapper à l'être mécanique qui la poursuit, Bella trouve refuge dans une villa abandonnée. Aucune musique, aucun dialogue n'est utilisé pour expliquer la situation. Le spectateur a uniquement accès aux bruits que fait Bella lors de son exploration de la maison. Ce choix stylistique renforce le lien entre le récepteur et le personnage, notamment lorsque cette dernière trouve les cadavres des deux anciens propriétaires dans le lit (voir figure 110).

⁵³⁸ Bella, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 5, « Metalhead », 14:39 – 17:20



Figure 110 : La scène que découvre Bella en montant à l'étage de la maison. Les propriétaires se sont suicidés, *Black Mirror*, Saison 4 - Épisode 5, « *Metalhead* », 27:18

En dépit de sa dimension prémonitrice (elle peut en effet être vue comme une mise en garde du sort que va connaître Bella), cette scène utilise le son pour transmettre de nombreux détails. Le récepteur entend non seulement les pleurs de Bella, mais aussi son dégoût, puisqu'elle vomit en raison de l'odeur des corps putréfiés. Aucun détail sonore n'est épargné. Cependant, le calme ne dure pas et la musique réapparaît timidement, impliquant que le robot se rapproche. Il parvient à entrer dans la maison et pour se défendre, Bella l'asperge de peinture (voir figure 111).



Figure 111 : Le chien robot recouvert de peinture, incapable d'utiliser ses capteurs de mouvement pour localiser Bella, *Black Mirror*, Saison 4 - Épisode 5, « *Metalhead* », 33:00.

C'est à ce moment que la musique évolue. Le volume augmente, les cordes saturées sont poussées au maximum, et le son devient presque insupportable pour le spectateur. Les bruits d'ambiance accompagnent la musique, ce qui rend encore plus difficile l'identification des sons intra et extra diégétiques. La musique serait donc potentiellement intra-diégétique, à l'inverse de ce que l'on peut penser au début de l'épisode. Il s'agirait de la représentation audio de ce que la machine entend lorsqu'elle chasse. *Black Mirror* se joue du spectateur en utilisant sa *xénoencyclopédie* (ici les codes du thriller) pour le tromper. Dans « *Metalhead* »,

le son occupe donc une place à part entière dans la création de l'univers fictionnel. L'absence de dialogues longs est remplacée par des sons ambiants et particuliers qui intensifient le processus d'immersion. D'autres séries utilisent des procédés similaires pour renforcer la vraisemblance de leur univers et permettre une immersion différente de celles habituellement proposées.

B.2. The Expanse et l'invention du Belter creole

Nous l'avons déjà mentionné, l'invention d'un langage fictionnel participe à la création d'une identité forte pour les personnages qui le parlent. Aussi, le *Belter creole* de la série *The Expanse* offre une multitude d'informations sur l'histoire des Ceinturiens et leur culture. Pourtant, ce langage fictionnel, étudié à l'échelle de l'univers fictionnel entier et non plus à l'échelle de la Ceinture, offre également de nouvelles perspectives sur l'extension du processus de construction du monde. Le *Belter creole* est un langage fictionnel particulier. Inventée par le linguiste Nick Farmer, cette langue ne vise pas à défamiliariser le récepteur. Si la plupart du temps, les langues fictionnelles tentent de s'éloigner le plus possible des langues connues pour offrir un dépaysement sonore et culturel, ici, c'est le contraire. Puisque la série propose un aperçu du futur de la société contemporaine à l'échelle du système solaire, il est normal de retrouver des traces de plusieurs langues connues du spectateur dans le *Belter creole*, comme l'explique Andrew Rotilio, un jeune acteur polyglotte recruté pour jouer un ceinturien :

« “The language is really at the center of who these people are. It changes you, it affects you,” says Rotilio. “It’s like when you put on a period costume and you play King Henry, and you become King Henry. It’s like that, but with the language.” (...) Belter is composed mainly of Chinese, Japanese, Slavic, Germanic, and romance languages because Earth’s most common tongues would be the ones to survive to form the new brogue of the cosmos. And every choice Farmer makes about new inclusions affects the world-building of the shows. If he puts in a Zulu word, that means there are Zulu people in the Belt. Knowing this, he took his time with the language, writing pages and pages of grammar and hundreds of vocabulary words (...). Farmer asked each actor to speak Belter with their own personal style. In Rotilio’s case, he used his Italian inflection. “The idea was that Belter would be consistently inconsistent”, Farmer says. “But there are some anchor sounds that we are aiming toward regardless of how strong or weak an accent is. Like, in Belter “TH” words frequently switch to a D sound, so “dat ting dere”. But someone who is an extremely well-spoken Belter, we make sure they can hit those THs.” In this way, the different variations of Belter on the show are a strength, not a liability. »⁵³⁹

Le choix des mots qui façonnent la langue des Ceinturiens a donc une importance particulière dans ce contexte : il offre la possibilité aux spectateurs parlant les langues desquelles le langage fictionnel est dérivé de reconnaître et de se raccrocher à certains mots, certaines expressions, certaines intonations. Un simple mot permet la construction de l'univers et offre une nouvelle perspective sur le sort des personnes parlant cette langue. L'idée d'inconstant

⁵³⁹ DREYFUSS, Emily, « That Cool Dialect on *The Expanse* Mashes Up 6 Languages », <https://www.wired.com/2017/04/the-expanse-belter-language/> (26/07/2020)

constant résume parfaitement cet équilibre entre *easter egg* et défamiliarisation, entre référence connue et découverte.

Pour le récepteur, la langue devient un marqueur d'identité qui s'applique à l'intégralité de l'univers de la série. Il ne s'agit pas seulement d'une caractéristique propre aux Ceinturiens, mais d'un outil permettant d'explorer le monde possible pour en apprendre davantage. Pour preuve, le créole ceinturien est devenu un symbole de ralliement pour les fans de la série souhaitant rendre hommage à l'univers fictionnel :

« Belter is the lingua franca for the universe's most dispossessed peoples. To hear it spoken on the show is to understand how much has changed in this future, but also how similar the Belter experience is to that of immigrants at any time, including now. This is perhaps why the language resonates so well with the show's fans on Earth. Enthusiasts regularly tune in to Rotilio and Farmer's weekly Belter class on Twitter. A punk band wrote a song in the language. And, according to Farmer, someone even proposed marriage in Belter. The Expanse's patois has become, like Klingon and Dothraki, the show's greatest unifier – the slang all devotees speak. »⁵⁴⁰

Il existe même dorénavant des cours en ligne pour apprendre le créole Ceinturien, disponibles sur des plateformes d'enseignements précédemment réservées aux langues réelles (voir figure 112).

MEMRISE

Cours Connexion Enregistre-toi

Cours > Languages > Other > Other Language

Lang Belta (Belter Creole) Phrasebook

A quick phrasebook for the Belter Creole language from "The Expanse" TV show. Intended as a guide for Inners who are visiting or working in the Belt. Now with female & male vocals! A Paine x MacTane Production, created by Hanne Madeleine Gates Paine (it-reaches-out) and Kagan MacTane. (NOTE: Includes some NSFW language & terms.)

Bienvenue à Memrise !

Rejoins des millions d'utilisateurs qui apprennent sur Memrise gratuitement ! C'est rapide, amusant et trop efficace.

Commence à apprendre maintenant !

1 Prêt à apprendre Greetings & Introductions

2 Prêt à apprendre Polite Phrases

3 Prêt à apprendre Ways of Talking About People

4 Prêt à apprendre Asking for Help or Directions

5 Prêt à apprendre Going Out for Fun

Figure 112 : La page d'accueil pour apprendre le Belter creole sur le site Memrise.com.

Les langues fictionnelles sont souvent utilisées dans les séries pour transmettre au récepteur l'idée d'une culture ancienne aux bases solides et aux traditions élaborées. De ce fait, on les retrouve souvent dans les univers d'*heroic fantasy* dans lesquels la cohabitation entre

⁵⁴⁰ DREYFUSS, Emily, « That Cool Dialect on *The Expanse* Mashes Up 6 Languages », <https://www.wired.com/2017/04/the-expanse-belter-language/> (26/07/2020)

différents peuples représente un facteur clé de la narration (nous pouvons citer ici l'univers du *Seigneur des Anneaux* et de *Game of Thrones*). Il en va de même pour les fictions appartenant au *space opera*, où la confrontation entre humanité et altérité est souvent le fil rouge de l'intrigue (nous pouvons mentionner ici *Star Trek*). Cependant, dans les fictions d'anticipation et/ou post-apocalyptiques telles que *The Expanse*, l'invention d'un langage fictionnel convoque une nouvelle dimension dans la création de l'univers. Il ne s'agit pas de créer une langue complètement différente des langues parlées sur la planète bleue, mais au contraire d'en proposer une évolution, une transformation. Ainsi, la nouvelle langue inclut des marqueurs connus du récepteur, mais aussi de nouveaux éléments qui traduisent l'évolution du monde fictionnel et la nécessité d'adapter le langage.

The Expanse n'est d'ailleurs pas la seule série d'anticipation à proposer un langage fictionnel dérivé des langues parlées dans la société contemporaine du XXI^e siècle. Nous retrouvons également cet aspect dans la série *The 100*. David J. Peterson (à l'origine des langues fictionnelles Dothraki et Valérien dans la série *Game of Thrones*) a développé pour la série d'anticipation de The CW une langue fictionnelle dérivée de l'anglais contemporain : le Trigedasleng, défini de la manière suivante :

« Trigedasleng (...) is the language spoken by the earth-born people, known as Grounders. Trigedasleng is descended from a heavily-accented dialect of American English. It has evolved rapidly over three generations. For example, “get knocked down” is “ge smak daun”, which sounds like “get smacked down”, and “stop” is “hod up”, which sounds similar to “hold up”. Its development was also influenced by an early code-system that was developed shortly after the Nuclear apocalypse. For instance, “mother” got changed to “number one” which later became “nomon”. »⁵⁴¹

Le Trigedasleng est une version orale simplifiée de l'anglais standard. Dans la série, il est indiqué que la langue est apparue peu de temps après la catastrophe nucléaire ayant ravagé la civilisation, et qu'elle fut inventée par les membres du *Woods Clan*, les habitants de la forêt. Le Trigedasleng devient rapidement la langue la plus parlée sur Terre et les différents clans l'adoptent. Cette langue fictionnelle est entièrement orale : aucune trace écrite n'existe, bien qu'elle s'inspire des maigres écrits du monde moderne ayant survécu au cataclysme. Nous pouvons citer ici en exemple les ruines de Tondc : le nom est inspiré des restes d'un panneau indiquant le nom de la ville (voir figure 113). L'origine de ce nom n'est jamais précisée avant l'apparition de ce panneau, bien que Tondc soit mentionnée à de nombreuses reprises par les différents personnages. Ce n'est qu'au milieu de la saison deux, lorsque que des personnages se rendent dans ces ruines et passent devant ce même panneau que le spectateur peut finalement comprendre que Tondc est ce qu'il reste des ruines de Washington DC.

⁵⁴¹ <https://the100.fandom.com/wiki/Trigedasleng> (28/07/2020)



Figure 113 : Le panneau situé à l'entrée de Tondc, indiquant au récepteur l'origine du nom de ce lieu fictionnel (photo de tournage)

Aussi, si le Trigedasleng offre de nombreux avantages dans le développement de l'intrigue (les *Grounders* l'utilisent pour masquer à leurs ennemis le fait qu'ils parlent également l'anglais standard), il est encore plus utile dans la création du monde possible. Le choix des mots qui le composent montre la rupture entre le monde moderne d'avant la catastrophe, et le monde post-apocalyptique dévasté. Ce n'est plus seulement la Terre qui est en ruine, mais également la civilisation qui l'habite et son identité culturelle⁵⁴². Le Trigedasleng symbolise cette reconstruction effectuée sur le motif du palimpseste, dans laquelle chaque (re)découverte est ajoutée pour enrichir le vocabulaire. Sarah Dillon met d'ailleurs en lumière l'écho entre palimpseste et apocalypse dans son livre *The Palimpsest* :

*« Palimpsesting and apocalypse are processes of partial destruction – the trace of the erased text remains in the palimpsest, certain of God's chosen people remain in the new age – that enable creation. »*⁵⁴³

Le Trigedasleng a d'abord été créé pour offrir une immersion plus profonde au spectateur dans l'univers fictionnel de *The 100*. Il semblait en effet logique d'inclure une langue fictionnelle pour renforcer l'idée de rupture entre les deux mondes : les êtres humains qui la parlent ont d'ailleurs involontairement subi des modifications biologiques pour pouvoir survivre dans un environnement radioactif. La langue fictionnelle, par sa présence, met donc en lumière l'état dans lequel le monde fictionnel se trouve. Mais elle en dit également long sur les *Grounders*. En effet, nous pourrions voir dans l'apparition du Trigedasleng un rejet total du passé. Les premiers *Grounders* ont vu la catastrophe se produire et ont survécu au cataclysme. Tout comme les premiers habitants de l'Arche spatiale ont voulu démarrer une nouvelle vie sans reproduire les erreurs du passé, les survivants de la destruction de la Terre ont peut-être vu dans l'apparition de ce nouveau langage une occasion de se distancier des humains responsables de la catastrophe nucléaire. Pour survivre, ils ont fait le deuil de tout

⁵⁴² Voir MELLIER, Denis, « Nostalgies écraniques et vestiges du texte : entre DIY et neo-antiquarians, la culture de l'après », dans MACHINAL, Hélène, MICHLIN, Monica, et REGNAULD, Arnaud, *Apocalypses*.

⁵⁴³ DILLON, Sarah, *The Palimpsest*, p. 79

ce qui les raccrochait à leur passé et ont pu ainsi reconstruire une nouvelle société, aux antipodes du monde pré-cataclysme. Ainsi, ils ont pu se construire une nouvelle identité.

Nous retrouvons dans *The Expanse* et dans *The 100* les mêmes procédés : les deux langues fictionnelles sont basées sur des langues connues du récepteur, et transformées pour souligner l'évolution du monde. Le motif du palimpseste sert alors à préserver des marqueurs du passé, tout en indiquant une évolution et un profond désir de reconstruction identitaire. Qu'il s'agisse d'une immersion visuelle et/ou sonore, la construction d'un univers fictionnel ne passe pas uniquement par le développement de l'intrigue et la découverte d'événements passés ou futurs qui influencent son évolution. Un monde possible se construit aussi par son apparence et la manière dont il est introduit à l'écran. C'est l'alliance entre fond et forme qui permet à une série de le rendre crédible et immersif. Dans les séries de science-fiction et/ou d'anticipation, la création d'un seul univers ne suffit d'ailleurs pas nécessairement. En effet, plusieurs séries de notre corpus offrent la possibilité d'explorer un second monde dans le monde fictionnel, qui cette fois-ci ne se veut pas réel mais virtuel⁵⁴⁴.

C. Monde virtuel : créer un univers dans l'univers

« Whether Baudrillard calls it téléxait culture or science fiction writers call it the Web, the Net, the Grid, The Matrix, or, most pervasively, cyberspace, there exists the pervasive recognition that a new and decentered spatiality has arisen that exists parallel to, but outside of, the geographic topography of experiential reality. (...) The simulations of terminal culture are encountered continuously: terminal space is entered through the panoply of computer games found in arcades, pizzerias, and the home, through the flight simulators used by the Airline industry and the military, and through programs developed in the sciences to model realms heretofore invisible. Terminal space is the realm of virtual reality and real-time, interactive, computer generated environments. (...).»⁵⁴⁵

Dans cette citation, Scott Bukatman met en lumière plusieurs aspects clés des réflexions que tentent d'engendrer les mondes virtuels dans la fiction. Plus important encore, il souligne l'invasion progressive mais réelle de la virtualité dans la société contemporaine connectée et moderne. Le virtuel a désormais une place de choix dans la société contemporaine et on a vu qu'il est dorénavant familier pour le récepteur. De ce fait, les attentes en matière d'univers virtuel fictionnel ont grandement évolué ces dernières années⁵⁴⁶. Pierre Musso décrit quant à lui le cyberspace de la manière suivante :

⁵⁴⁴ Il nous faut préciser ici que nous entendons par « virtuel » un monde dans le monde fictionnel : nous allons donc nous concentrer sur la création d'un univers fictionnel et non sur le virtuel dans le cadre de l'évolution des espèces (cf. chapitre 4).

⁵⁴⁵ BUKATMAN, Scott, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, p. 105

⁵⁴⁶ Comme le rappelle Laurent Bazin dans son article « De l'impossibilité des mondes (conclure... ou pas) » : « S'il est périlleux de prétendre rendre compte des mutations d'épistémè dans le temps même qu'elles sont censées se produire, du moins peut-on sans risque d'erreur mettre en évidence le changement de paradigme qui a vu l'ère du numérique succéder en quelques décennies seulement à la galaxie Gutenberg. On est passé d'une civilisation de l'imprimé à la prépondérance des écrans ; il en résulte la mise en œuvre de nouveaux cadres de référence et de réception dont la montée en puissance pourrait sembler reléguer l'écrit en général, et le texte littéraire en particulier, en marge de la conscience contemporaine au profit de

« Le cyberspace confond en une seule représentation, les réseaux techniques, organisationnels ou naturels. Qu'est ce qui fait leur unité, si ce n'est la vague notion "d'interconnexion" ? Le cyberspace, identifié à un espace fait uniquement de réseaux, est caractérisé par l'interconnexion sans fin. Il n'y a ni commencement ni fin dans l'interconnexion, comme dans la figure circulaire du filet depuis la mythologie grecque. Internet ou le cyberspace sont représentés comme des méta-connexions ou des méta-liaisons. »⁵⁴⁷

Dans ce passage, Pierre Musso rappelle la porosité entre réalité et virtuel dans une société moderne qui repose sur l'outil technologique. Il met cependant en lumière trois caractéristiques clés du réseau et du virtuel, qu'il nous faudra garder à l'esprit dans cette partie : le virtuel « demeure une figure du passage »⁵⁴⁸, le réseau « indique le futur et le Destin »⁵⁴⁹, et, enfin, le réseau « traite toujours du lien entre corps et technique »⁵⁵⁰.

C.1. Imaginaires du virtuel : entre attentes et clichés

Lorsque l'on parle de monde virtuel, l'une des images qui vient le plus souvent à l'esprit est celle d'un univers numérique dans lequel la virtualité des décors est mise en avant. L'exemple le plus probant est sans doute l'univers créé pour les films *Tron*⁵⁵¹ et *Tron: Legacy*⁵⁵².

Les deux films mettent en scène des personnages humains, évoluant dans une réalité similaire à celle du spectateur, et forcés de plonger dans l'univers entièrement virtuel d'un jeu vidéo. Dans le premier film de la franchise, sorti en 1982, la transposition du réel au virtuel est brutale et ne laisse aucun doute quant à la nature artificielle du monde dans lequel les personnages évoluent après être rentrés dans la matrice (voir figure 114).

l'immédiateté des médias, de la fascination des images et du prestige du Web. » BAZIN, Laurent, « De l'impossibilité des mondes (conclure... ou pas) », dans BAZIN, Laurent, BESSON, Anne, et PRINCE, Nathalie, *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, p. 203

⁵⁴⁷ MUSSO, Pierre, « Le réseau : de la mythologie grecque à l'idéologie d'Internet » dans MUSSO, Pierre, *Réseaux et société*, (Presses Universitaires de France, 2003), p. 39

⁵⁴⁸ « Le réseau est toujours un intermédiaire et un passeur : son être est le transitoire, sa substance est le passage. », Musso, Pierre, « Le réseau : de la mythologie grecque à l'idéologie d'Internet » dans MUSSO, Pierre, *Réseaux et société*, p. 41

⁵⁴⁹ « La symbolique du réticulaire puise de façon récurrente à un fond mythologique, désignant l'attente, le futur et le Destin, et mettant en évidence la continuité du "fil du temps", comme les techniques du tissage et les divinités qui leur sont associées. Le réseau porte en lui la promesse d'un futur meilleur, d'un "âge d'or terrestre". » « Le réseau : de la mythologie grecque à l'idéologie d'Internet » dans MUSSO, Pierre, *Réseaux et société*, p. 41

⁵⁵⁰ « La mythologie a enveloppé le corps, la polis et le cosmos du filet-réseau, l'*Encyclopédie* a inséré les formes de la nature et le territoire dans des réseaux. (...) Le réseau demeure tout à la fois, une technologie de la connaissance et une figure symbolique de l'intermédiaire. Il est toujours biface parce qu'il sépare et relie : un lien invisible entre des lieux visibles ou un passage visible vers des lieux invisibles. » « Le réseau : de la mythologie grecque à l'idéologie d'Internet » dans MUSSO, Pierre, *Réseaux et société*, p. 42

⁵⁵¹ *Tron*, Steven Lisberger, Walt Disney Productions, 1982

⁵⁵² *Tron: Legacy*, Joseph Kosinski, Walt Disney Pictures, 2010

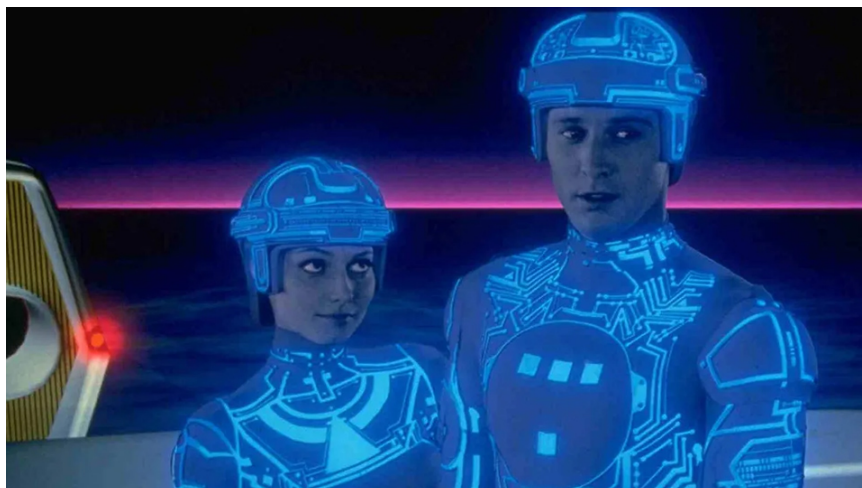


Figure 114 : Capture d'écran de la bande annonce du film *Tron* (1982).

Les visages humains sont grossièrement apposés sur des corps virtuels luminescents et le monde qui les entoure est principalement composé de grilles fluorescentes sur fond noir qui s'étendent à perte de vue, pour souligner l'infinie grandeur de l'univers virtuel. La distinction entre réalité et virtuel se fait donc très facilement et l'esthétique du film ne laisse aucun doute possible quant à l'origine technologique des paysages. Si le deuxième film de la franchise, grâce aux évolutions technologiques, offre un univers plus détaillé et immersif, il n'en reste pas moins une simulation informatique classique (voir figure 115).



Figure 115 : Photo promotionnelle extraite du film *Tron: Legacy*.

Ce n'est plus seulement le visage des personnages humains qui est transposé dans la simulation, mais leurs corps en intégralité. Cependant, l'esthétique reste la même : les paysages sont sombres et se composent principalement de lignes aux couleurs néons. On retrouve d'ailleurs le même effet sur les combinaisons que portent les personnages. Le monde virtuel tel que dépeint par l'univers fictionnel de la franchise *Tron* offre donc une vision spécifique de la réalité virtuelle. Il montre sa grandeur, son étendue, mais également son incapacité à imiter le réel et à devenir un espace stable dans lequel l'être humain pourrait évoluer en permanence. L'espace numérique, lorsqu'il est représenté de cette façon, devient un territoire hostile pour l'organicité du corps, mais convoque également l'idée que le personnage n'est pas réellement transposé dans l'univers numérique. Il visite un espace inconnu et le spectateur ne peut se détacher du fait que le corps du personnage se trouve

toujours dans le monde réel. Bien que certains univers s'éloignent de cette tradition pour proposer de nouvelles caractéristiques des mondes fictionnels virtuels, nous retrouvons encore aujourd'hui ce schéma dans plusieurs d'entre eux. Dans *Black Mirror*, plusieurs épisodes font référence à cette dichotomie réel/virtuel, et mettent en lumière l'impossibilité de dépasser totalement les limites inhérentes au corps humain. Nous avons déjà mentionné l'épisode « Fifteen Million Merits », de la première saison de l'anthologie britannique. Dans cet épisode, la seule source de divertissement pour les êtres humains enfermés dans de grands bâtiments est l'émission de télévision *Hot Shot*, parodie des émissions de talent populaires. Chaque personnage peut y assister en intégrant le public sous la forme d'un avatar (voir figure 116).



Figure 116 : Un personnage de « Fifteen Million Merits », à la fois dans le public de l'émission *Hot Shot* sous une forme numérique, et dans sa chambre sous forme humaine, *Black Mirror*, Saison 1 – Épisode 2, « Fifteen Million Merits », 33:25

Ainsi, en rappelant constamment la superposition entre réel et virtuel, l'épisode souligne la position particulière des êtres humains : ils ne peuvent pas s'immerger totalement dans le monde virtuel, mais ne peuvent pas non plus l'ignorer dans la réalité. Si les avatars numériques sont enthousiastes et énergisés, leurs équivalents humains sont amorphes, assis sur un lit en attendant un semblant de divertissement. L'épisode ne se concentre jamais bien longtemps sur le virtuel et entrecoupe chaque scène de *Hot Shot* par des plans faisant revenir le spectateur dans la réalité fictionnelle. La visée de ce type d'épisode n'est donc pas de présenter le virtuel comme un nouvel espace qui offrirait la possibilité d'évoluer pour l'espèce humaine, mais plutôt de mettre en avant l'aliénation que peut provoquer le sentiment d'être à cheval entre deux mondes dans lesquels le personnage ne trouve jamais réellement sa place.

C'est également le cas dans le premier épisode de la quatrième saison de *Black Mirror*, intitulé « USS Callister ». Il met en scène la vie du personnage de Robert Daly, développeur pour la société Callister Inc. et qui travaille sur un jeu multijoueur en ligne intitulé *Infinity*. Les joueurs sont plongés dans un univers de *space opera* dans lequel chacun commande son vaisseau et tente de survivre aux attaques, qu'elles soient extra-terrestres ou bien qu'elles émanent des autres joueurs. En tant que développeur, Robert Daly s'est créé son propre univers virtuel au sein du jeu, auquel il est le seul à pouvoir avoir accès. Il s'est construit un équipage de vaisseau

en téléchargeant des versions numériques de ses collègues avec lesquels il ne s'entend pas. L'esthétique de l'univers virtuel de Robert est un hommage direct aux premières séries de *space opera* et à l'univers de *Star Trek*⁵⁵³ (voir figure 117).



Figure 117 : L'équipage à bord du vaisseau virtuel USS Callister, clairement inspiré des personnages de l'univers Star Trek (photo promotionnelle)

La première fois que le spectateur est transporté dans le monde virtuel, il n'y a plus aucun rappel de la réalité. Aucun élément ne lui permet de comprendre qu'il évolue dans une simulation virtuelle et non pas dans la réalité fictionnelle de l'épisode. Cependant, le retour à la réalité est rapide et le contraste entre réalité et virtuel est saisissant. Si l'univers du jeu vidéo est saturé de couleurs, de lumières, de formes inconnues et de planètes fascinantes, la réalité fictionnelle réapparaît toujours de la même manière : la caméra se concentre sur le visage amorphe de Robert, assis devant son ordinateur avec la puce permettant de voyager dans le virtuel posée sur la tempe. L'absence d'expression de son visage et la posture cadavérique que prend le personnage, associée à la colorimétrie majoritairement grise et noire de la pièce dans laquelle il se trouve, transmet une vision de la réalité aux antipodes de la vie que le personnage mène dans le jeu vidéo (voir figure 118). Aussi impressionnante et épanouissante que soit l'exploration du virtuel à bord d'un vaisseau spatial, le spectateur est toujours ramené à la réalité : la vie réelle du personnage de Robert Daly est loin d'être palpitante. Au contraire, le personnage pourtant si à l'aise avec ses comparses virtuels, ne trouve pas sa place dans le réel.

« Fifteen Million Merits » et « USS Callister » mettent tous les deux en scène des univers dans lesquels la réalité virtuelle joue un rôle prépondérant mais ne peut en aucun cas se substituer au réel. La virtualité est toujours indiquée tôt ou tard de manière évidente pour ne pas laisser de doute au spectateur. Pourtant, d'autres épisodes de l'anthologie, et d'autres séries de notre corpus proposent de revisiter cette approche et de surprendre le spectateur.

⁵⁵³ Baptisé *Star Fleet* dans l'épisode.



Figure 118 : Plan montrant le corps de Robert dans la réalité de l'univers fictionnel pendant que son esprit est transporté dans la réalité virtuelle, *Black Mirror*, Saison 4 – Épisode 1, « *USS Callister* », 11:36

C.2. L'absence de marqueurs pour définir virtualité et réalité

Une pratique courante à l'époque contemporaine consiste à ne plus indiquer au récepteur s'il se trouve dans la réalité du monde fictionnel, ou bien dans une simulation virtuelle. Les évolutions technologiques de ces dernières années, associées à la crise épistémologique que traverse la société hypermoderne au XXI^e siècle, a permis de rendre possible l'idée d'une simulation virtuelle extrêmement proche de la réalité, au point de rendre presque impossible toute différenciation entre les deux univers. La distinction entre les deux mondes disparaît pour laisser place à un doute constant⁵⁵⁴. Nous retrouvons cette facette dans le deuxième épisode de la troisième saison de *Black Mirror*, « *Playtest* ». Nous avons déjà mentionné cet épisode dans lequel un jeune homme, accepte de participer à des tests pour un nouveau jeu vidéo en réalité virtuelle pour pouvoir gagner un peu d'argent.

L'épisode joue cependant avec le spectateur et ses connaissances des fictions présentant un univers virtuel. En effet, au premier abord, la frontière entre réel et virtuel est parfaitement définie. Pour pénétrer dans la simulation vidéo-ludique, Cooper doit s'installer dans un fauteuil et porter sur la tête un artefact technologique permettant le lancement de la simulation virtuelle. Cette image est d'ailleurs reprise et utilisée pour la promotion de l'épisode, comme pour souligner l'inclusion des deux mondes dans la diégèse (voir figure 119).

⁵⁵⁴ On se rapproche ici de l'hésitation propre au fantastique.



Figure 119 : Le bandeau promotionnel de l'épisode sur la plateforme Netflix, montrant le processus nécessaire à l'immersion du personnage dans la simulation virtuelle

Aussi, tous les indices pointent vers une fiction traditionnelle, mettant en scène l'impossibilité pour le personnage organique d'accéder totalement à l'univers virtuel. Pourtant, l'épisode va se jouer du spectateur et de ses attentes. « Playtest » est construit de la manière suivante : Cooper entre dans la simulation puis en ressort, échange avec des personnages dans la réalité, retourne dans la simulation, revient dans la réalité pour replonger une dernière fois dans l'univers virtuel et ne pas pouvoir en sortir. À chaque fois, l'installation du matériel pour passer d'un monde à l'autre est montrée à l'écran et le processus n'est jamais raccourci pour accélérer l'intrigue. Les dialogues sont également construits pour faire croire que la procédure est réelle :

KATIE : « *I'm uploading a neural net package.* »

COOPER : « *Neural net packing, neural net. Hmmm, name could use a little work I think. It's all 90s. I'm just kidding, it's a good name.* »

KATIE : « *It's state of the art intelligence software. It learns and adapts on the fly. It'll monitor your brain activity and try and work out how best to frighten you and then adjust to your experience accordingly. Eyes closed, time is currently 6:17 pm.* »

SHOU : « *(...) Are you ready to play?* »⁵⁵⁵

La mise en scène et l'inquiétude des développeurs quant à la santé de Cooper et aux effets de la technologie sur son corps ne font qu'accentuer ce réalisme. Pourtant, comme le spectateur le comprend dans la révélation finale de l'épisode, tous ces événements ne se sont jamais produits dans la réalité. Cooper est resté bloqué dans la simulation dès son premier test, et est décédé quelques secondes plus tard. Il n'a pas coupé son téléphone portable et les interférences entre les artefacts technologiques ont provoqué une surchauffe de l'implant neuronal :

COOPER : « *Mum! Mum! Mum!* »

SHOU [EN JAPONAIS] : « *What happened?* »

KATIE [EN JAPONAIS] : « *His phone rang.* »

SHOU : « *You didn't take it off him?* »

KATIE : « *Yes, but...* »

⁵⁵⁵ Katie, Cooper, & Shou, *Black Mirror*, Saison 3 – Épisode 2, « Playtest », 23:53 – 25:20

SHOU : « *The signals interfere.* »
 KATIE : « *I know I switched it off. Maybe he did something while I was out of the room. An oversight. Won't happen again.* »
 SHOU : « *The incoming signal must have interfered with the upload sequence.* »
 KATIE : « *Every synapse in his brain lit up at once. Then went dead. Like that.* »⁵⁵⁶

L'épisode se déroule donc quasiment entièrement dans un univers virtuel sans offrir de marqueur visible au spectateur. Au contraire, « Playtest » induit le spectateur en erreur en utilisant des références laissant à penser que le personnage voyage entre les deux mondes. Cela a pour effet d'accentuer l'impact de la révélation finale, mais aussi d'engendrer une réflexion sur la réalité virtuelle et l'évolution qu'elle a connue ces dernières années.

Un autre épisode de l'anthologie utilise la confusion entre réalité et virtualité pour surprendre le spectateur, mais cette fois-ci d'une manière différente. « San Junipero », quatrième épisode de la troisième saison, se démarque des autres épisodes de *Black Mirror* par son esthétique rétro et son intrigue à la conclusion plutôt optimiste. Il est intéressant de souligner ici que l'épisode fait partie de la même saison que « Playtest ». Puisque les deux épisodes mettent en scène des univers fictionnels au sein desquels se trouve un monde virtuel, la narration et l'esthétique se doivent d'être diamétralement opposées pour surprendre une nouvelle fois le spectateur et éviter un effet de répétition.

« San Junipero » met en scène la relation changeante entre Yorkie, une jeune femme timide, et Kelly, qui est, elle, pleine d'assurance. L'intrigue commence en 1987, ce qui représente un premier changement pour la franchise « Black Mirror », d'habitude centrée sur le présent et le futur plus ou moins proche⁵⁵⁷. L'épisode met en scène une vision nostalgique des années 1980, où l'insouciance semblait être reine. Cet aspect est important car il joue un rôle déterminant dans la réception de la révélation : en effet, c'est la nostalgie du passé qui ressurgit à la fin de l'épisode. Pendant les quarante premières minutes de l'épisode, les deux personnages féminins se croisent, se quittent, et se retrouvent. Le cadre spatio-temporel est construit de manière à tromper le spectateur. En effet, Yorkie et Kelly se croisent à différentes époques, balisées entre 1987 et 2002. Si au premier visionnage, le spectateur pense qu'il s'agit qu'une évolution temporelle naturelle de l'intrigue, il comprend au second visionnage que le personnage de Yorkie voyage dans les différentes époques, sans continuité chronologique, pour retrouver Kelly. L'un des personnages secondaires de l'épisode conseille même à Yorkie, pour retrouver Kelly, d'essayer à un autre moment (« Try a different time » dans le texte original, ce qui peut être interprété comme un indice subtil de la discontinuité temporelle de l'épisode). C'est au détour d'un dialogue entre les deux personnages principaux que les pièces du puzzle commencent à se mettre en place. Il n'y a pas de révélation claire et directe, mais de nombreux éléments pointent la virtualité du décor dans lequel les personnages évoluent :

YORKIE : « *You said you don't know how much time there is. What does that mean?* »
 KELLY : « *They tell me three months. It's spread basically everywhere. They said three months before six months ago so, you know, what do they know? [About the cigarette] It doesn't even taste of anything.* »
 YORKIE : « *But, so, you'll stay here after?* »

⁵⁵⁶ Katie, Cooper, & Shou, *Black Mirror*, Saison 3 – Épisode 2, « Playtest », 54:03– 55:24

⁵⁵⁷ Voir MACHINAL, Hélène, *Posthumains en série*, pp. 231-246

KELLY : « No. When I'm done, I'm done. »
 YORKIE : « But that's cra... I mean... why? »
 KELLY : « Richard. My husband's name was Richard. He died just two years ago. So we had the opportunity to stay in San Junipero. Pass over. He didn't take it. Didn't want to take it. »
 YORKIE : « Why wouldn't anyone take it? »
 KELLY : « He had his view points. There were things he believed and things he didn't believe in and this place was one of them. He wouldn't even visit. Or take the trial offer. »
 YORKIE : « Shit. I didn't know if I wanted to try it, but... I mean, Jesus, without this place, I never would have met someone like you. »
 KELLY : « Yeah, you could have. »
 YORKIE : « No. I wouldn't. »
 KELLY : « We could have met outside of this. »
 YORKIE : « No, you would not have got me at all. At all. If we've really met, I mean, if we've really met, you wouldn't like me. »
 KELLY : « Try me. »
 YORKIE : « Or you... You wouldn't want to spend time with me. You would have come and then... »
 KELLY : « Try me. »
 YORKIE : « Why? Why? What's the point? What, where are you? Houston? »
 KELLY : « Carson City, Nevada. So come on. I showed you mine. Where are you? I can just look it up. »
 YORKIE : « Santa Rosa, California. »
 KELLY : « That's no distance. »
 YORKIE : « I don't want you to... I don't want you to see me. I mean I'm scared that you see me and... »
 KELLY : « And I'm dying. Whatever you are it can't scare me. Let me come visit. I want to say hi. »⁵⁵⁸

Cet échange entre les deux personnages est la dernière chance pour le récepteur attentif de comprendre ce qu'il se passe réellement dans l'univers fictionnel de l'épisode et ce que représente véritablement *San Junipero*. Le dialogue porte à confusion puisque Yorkie et Kelly font référence au fait qu'elles se trouvent dans une simulation virtuelle sans jamais le dire véritablement. Le spectateur n'arrive pas à faire sens des paroles des personnages. Cette scène représente un tournant dans la narration de l'épisode, et cela pour deux raisons. C'est à la fois la scène offrant le plus d'indices permettant au récepteur de déchiffrer la virtualité de *San Junipero*, mais c'est aussi la dernière scène avant la révélation⁵⁵⁹. En effet, une fois l'échange entre les deux personnages terminé, la caméra se fixe sur les visages de Kelly et Yorkie (voir figure 120), pour ensuite être interrompue par un écran noir. Lorsque l'image réapparaît à l'écran, les personnages sont vieillies (voir figure 121) et la colorimétrie de l'image est foncièrement différente. Si le spectateur peut croire à un bond dans le temps au premier abord, la révélation est rapide et il comprend finalement que *San Junipero* est une simulation virtuelle permettant aux personnes décédées de continuer à « vivre » dans un monde alternatif.

⁵⁵⁸ Yorkie & Kelly, *Black Mirror*, Saison 3 - Épisode 4, « San Junipero », 34:40 – 38:20

⁵⁵⁹ Une autre scène de l'épisode, se déroulant sur un toit, donne également en amont quelques indices au spectateur pour réaliser que l'univers de San Junipero cache quelque chose.



Figure 120 : Dernier plan de Yorkie et Kelly avant la révélation de la virtualité de San Junipero, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 4, « San Junipero », 38:25



Figure 121 : Premier plan réunissant les deux personnages dans la réalité fictionnelle de l'épisode, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 4, « San Junipero », 40:52

L'identification des deux univers distincts ne se fait plus grâce à des indices prouvant la virtualité de la simulation, puisque celle-ci est une copie conforme de la réalité. Le virtuel force les personnages à replonger dans le passé et à revisiter d'anciennes époques pour oublier l'état dans lequel ils se trouvent dans le présent. Nous pourrions même avancer l'idée que les codes visuels sont totalement inversés dans l'épisode. La simulation virtuelle propose une large palette de couleurs, évoluant au rythme des saisons et de l'intrigue, donnant ainsi une impression de réalité. Au contraire, les scènes se déroulant dans le présent narratif de l'épisode adoptent des teintes pastel et une luminosité poussée à l'extrême.

Ces choix stylistiques donnent une dimension irréelle, voire utopique à ces scènes. Le récepteur a l'impression d'explorer cette partie du monde fictionnel en portant des lunettes aux verres colorés en rose, ce qui nous amène à nous poser la question du lien entre l'univers fictionnel de « San Junipero » et l'univers fictionnel précédent étudié de l'épisode

« Nosedive »⁵⁶⁰. En effet, nous pourrions émettre l'hypothèse qu'un tel choix artistique pour représenter la réalité dans « San Junipero » n'est pas dû au hasard et que le présent narratif de l'épisode se déroule dans le même univers fictionnel que les événements de « Nosedive » (voir figure 122).



Figure 122 : Comparaison des deux univers fictionnels de « Nosedive » (en haut, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 1, « Nosedive », 03:18) et « San Junipero » (en bas, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 4, « San Junipero », 44:03)

Dans les deux univers, les personnages évoluent dans des environnements aseptisés, modernes sans être futuristes, aux teintes neutres, et portent des vêtements unis aux couleurs pastel. La coïncidence est peu probable, d'autant plus que les deux épisodes se trouvent dans la même saison. S'il existe un lien véritable entre les deux épisodes, il doit être pris en considération dans l'étude de la construction d'un monde fictionnel dans « San Junipero ». Nous avons déjà montré que « Nosedive » met en scène un univers réel défini par des codes et des règles habituellement appliqués à un univers virtuel. Si les deux épisodes sont liés, cela voudrait dire que la réalité de « San Junipero » n'en est pas vraiment une et que les personnages ont le choix entre un monde qui assume sa virtualité et dans lequel ils peuvent être libres, et un monde qui se veut réel mais régit par un réseau social et au sein duquel ils doivent suivre les règles et jouer le jeu sous peine d'être effacés du système. Cette idée d'un

⁵⁶⁰ Hélène Machinal met d'ailleurs en lumière la symbolique du plan sur la paire de lunettes dans la scène finale de l'épisode « San Junipero » : « Cependant, la séquence (47:04 – 48:43) se termine par un gros plan sur les verres des lunettes abandonnées par Yorkie : la symbolique est claire, ce que nous voyons est sujet à caution, ce qui est donné à voir peut relever du simulacre, l'écran peut occulter le réel, littéralement *faire écran*. », MACHINAL, Hélène, *Posthumains en série : Les détectives du futur*, (Presses universitaires François Rabelais, 2020), p. 246

écho ou d'une correspondance entre les mondes fictionnels d'épisodes distincts de l'anthologie est assez spécifique à *Black Mirror* (elle permet également de préparer l'épisode « Black Museum »).

On peut également voir dans les scènes finales de chacun des épisodes un parallèle entre les deux mondes fictionnels. Dans « Nosedive », Lacie se retrouve emprisonnée dans une cellule de prison grise, débarrassée de tout artefact technologique. Pourtant, elle se sent plus libre que jamais puisqu'elle n'est plus forcée d'obéir aux règles pour satisfaire le plus grand nombre de personnes. Dans « San Junipero », Yorkie et Kelly décident d'être téléchargées de façon permanente dans la simulation virtuelle après leurs décès, pour vivre éternellement heureuses et libres. Le dernier plan du générique de fin montre les coulisses de la simulation : les serveurs informatiques permettant l'existence de San Junipero (voir figure 123).

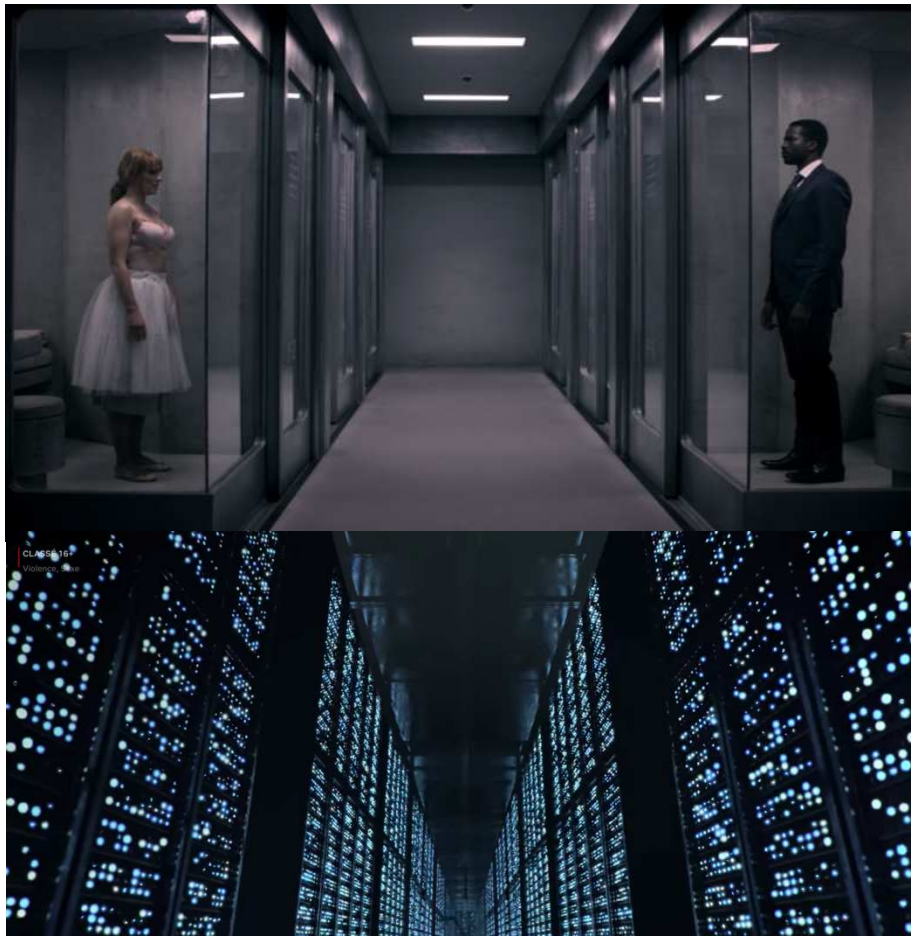


Figure 123 : Comparaison des derniers plans montrant les faces cachées des deux univers fictionnels de « Nosedive » (en haut, *Black Mirror*, Saison 3 – Épisode 1, « Nosedive », 01:00:25) et « San Junipero » (en bas, *Black Mirror*, Saison 3 – Épisode 4, « San Junipero », 59:52)

Le parallèle entre ces deux scènes finales permet de repenser la construction de la dichotomie réalité/virtualité. En effet, dans ces deux épisodes, *Black Mirror* ne propose pas uniquement des univers aux frontières parfaitement définies et hermétiques entre lesquels l'être humain doit forcément faire un choix. Au contraire, l'anthologie offre ici une alternative dans laquelle les personnages peuvent choisir à quel point la technologie et le virtuel vont impacter leur expérience du réel. Ainsi, la série ne brouille pas uniquement la frontière entre les deux

mondes, mais aussi entre les deux univers qu'elle a construits. Il est possible que « Nosedive » et « San Junipero » prennent tous les deux place dans le même univers fictionnel, et que ce soit justement cette absence de délimitations qui crée le doute. Nous l'avons vu, *Black Mirror* place de manière récurrente des *easter eggs* dans ces différents épisodes, pour surprendre le spectateur attentif et déstabiliser ses croyances sur les univers fictionnels qui composent l'anthologie. Néanmoins, le lien entre « Nosedive » et « San Junipero » dépasse le simple *easter egg* : il est à la fois moins évident à remarquer, mais également plus cohérent.

La série britannique ne s'arrête cependant pas là et va parfois encore plus loin dans son désir de construire une porosité entre univers qui rend impossible la distinction entre réalité et virtualité.

C.3. Quand le virtuel et le réel ne font plus qu'un

« That Internet stuff drifts off like weather. It's half hate. They don't mean it. The hate in a marriage, that's in 3D. »⁵⁶¹

En prononçant cette phrase dans l'épisode final de la troisième saison de l'anthologie *Black Mirror*, intitulé « Hated in the Nation », le personnage principal Karin Parke tente de construire une frontière plausible et tangible entre les événements réels de la société fictionnelle et les événements virtuels se déroulant sur internet. Pourtant, c'est précisément l'inverse que l'univers fictionnel de l'épisode met en scène. « Hated in the Nation » pose la question des conséquences directes et réelles des actions effectuées en ligne. La détective Karin Parke est chargée d'enquêter sur une série de meurtres suspects. Elle ne tarde pas à découvrir que toutes les victimes ont été la cible d'attaques sur les réseaux sociaux, et plus particulièrement sur Twitter. Grâce au hashtag « #DeathTo », chaque internaute peut exprimer ses pulsions mortifères et indiquer quelle personne il/elle souhaite voir mourir. L'épisode commence par montrer des victimes célèbres (forcément en première ligne de mire puisque connues donc à même de recevoir le plus de vote) pour ensuite élargir le champ. Cet hashtag devient rapidement viral, et un premier parallèle s'établit entre l'univers fictionnel de l'épisode et la réalité dans laquelle le récepteur évolue. Si « DeathTo » est un élément fictionnel, il rappelle néanmoins le principe des attaques sur Twitter. Connue sous le nom de « cancel culture », ce phénomène vise à exposer des crimes et des méfaits de certaines personnes souvent célèbres (voir figure 124). Il nous faut ici mentionner le titre de l'épisode, qui introduit une échelle nationale qui renvoie bien à la communauté, à la société, ce qui accentue la portée réflexive.

⁵⁶¹ Karin Parke, *Black Mirror*, Saison 3 - Épisode 6, « Hated in the Nation » - On peut souligner dans cette citation l'utilisation de la métaphore "drifts off" et de la comparaison entre Internet et le temps ("weather"). En comparant ces deux données, Karin Parke rattache le virtuel au réel. Elle continue d'ailleurs ensuite en qualifiant la haine que peut instaurer le mariage entre deux personnages de haine en 3D.

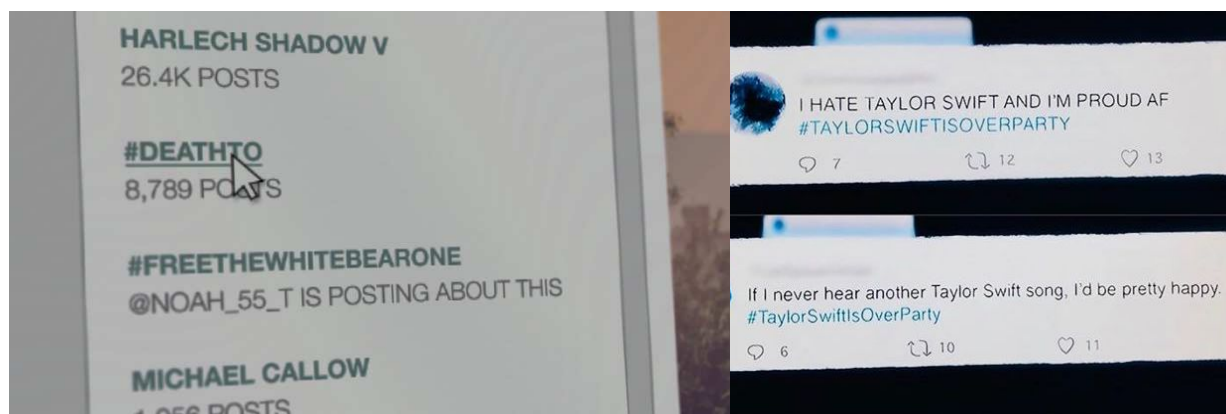


Figure 124 : À gauche, une capture d'écran de l'épisode « Hated in the Nation », montrant la popularité de l'hashtag « Deathto » sur le réseau social Twitter, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 6, « Hated in the Nation », 01:00:17). À droite, des exemples de tweets appartenant à la cancel culture.

« Hated in the Nation » ne propose donc pas un univers virtuel dépayasant, aux antipodes de ce que peut rencontrer le récepteur dans sa société. Au contraire, l'épisode tend à vouloir démontrer la dangerosité de l'univers virtuel qui nous entoure et l'importance de poser des règles et des limites. De manière plus générale, *Black Mirror* propose un futur proche donc plus réflexif. L'épisode propose également une critique de la notion de liberté d'expression, constamment utilisée comme argument pour défendre l'outil numérique. Plusieurs personnages font appel à cette idée pour justifier leur utilisation de l'hashtag « DeathTo » :

LIZA : « *I was just using my freedom of speech.* »

KARIN : « *To send a threatening message.* »⁵⁶²

L'outil numérique est utilisé pour partager et défendre des idées, mais les impacts dans la réalité fictionnelle de l'épisode sont bien réels. La vision utopiste du virtuel comme espace d'échange libre n'est pas nouvelle, comme le souligne Pierre Mercklé dans *La Sociologie des réseaux sociaux* :

« *Un certain nombre d'auteurs ont pris très tôt argument des effets potentiels d'Internet, évoqués plus haut, pour y voir le ferme possible de l'avènement d'une nouvelle forme de démocratie politique. Cette utopie politique technophile, à la fois, et sans contradiction, libérale et libertaire, voit en effet dans Internet un vecteur de démocratisation de l'accès à l'espace public, dans la mesure où l'anonymat facilite la prise de parole et où l'outil permet l'égalité formelle des participants au débat politique.* »⁵⁶³

La principale différence que propose « Hated in the Nation » est de briser entièrement la frontière qui sépare le virtuel du réel. Chaque tweet, chaque statut sur les réseaux sociaux devient une menace potentielle pour les personnages qui peuvent devenir la cible d'une haine collective pour finir par être victime de meurtre. L'homme derrière l'hashtag « DeathTo »

⁵⁶² Liza Bahar & Karin Parke, *Black Mirror*, Saison 3 - Épisode 6, « Hated in the Nation », 21:04 – 21:12

⁵⁶³ MERCKLÉ, Pierre, *La Sociologie des réseaux sociaux*, p. 84

utilise des abeilles drones⁵⁶⁴ pour tuer. Il utilise la reconnaissance faciale pour programmer l'animal artificiel à chasser sa proie sans relâche. L'abeille devient le lien entre réalité et virtualité : elle est l'agent par lequel les actions menées dans l'espace virtuel ont des conséquences dans la réalité.

Tout au long de l'épisode, les écrans occupent une place importante dans l'univers fictionnel. Pour mettre en exergue le rôle prépondérant joué par les médias et la société écranique dans la popularisation de l'hashtag « DeathTo », l'écran du récepteur devient à plusieurs reprises l'écran fictionnel sur lequel sont diffusées des informations. La caméra se concentre ensuite sur un personnage de l'univers fictionnel regardant ce même écran, pour recentrer l'action dans le monde de l'épisode (voir figure 125). Nous retrouvons là une mise en abyme évidente du regard du récepteur.



Figure 125 : À gauche, l'écran du spectateur devient un écran dans l'univers fictionnel sur lequel sont diffusées des informations. À droite, la scène de transition permettant, grâce à l'utilisation d'un personnage, de replacer l'écran dans l'univers fictionnel, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 6, « Hated in the Nation », 01:00:32 / 01:00:51

Une grande majorité des rebondissements de l'intrigue sont d'ailleurs introduits grâce à ces écrans, rendant une nouvelle fois la distinction entre réel et virtuel difficile pour le récepteur, mais aussi pour les personnages. Les conséquences ne sont pas observées à l'œil nu, mais toujours par le biais d'un artefact technologique, provoquant peut-être un sentiment de distanciation. L'écran représente une barrière qui les sépare de la réalité.

La détective Karin Parke et son équipe tentent d'empêcher de nouveaux meurtres de se produire. Pour cela, ils doivent ralentir le meurtrier non pas dans la réalité fictionnelle, mais bien dans l'univers virtuel, en bloquant le piratage des abeilles drones. Dans un ultime rebondissement, le meurtrier décide de programmer des milliers d'abeilles pour attaquer chaque personne ayant utilisé l'hashtag. Les enquêteurs sont confinés dans une salle remplie d'écrans et, malgré de nombreuses tentatives, ne réussissent pas à stopper la progression du meurtrier. Les écrans ne montrent à aucun moment des images de la réalité, mais plutôt un ensemble de données qui indiquent l'état de la situation à l'extérieur (voir figure 126) : cela rend une nouvelle fois l'action virtuelle. Les meurtres ne sont pas montrés à l'écran et l'utilisation de données informatiques pour symboliser la catastrophe introduit une distance

⁵⁶⁴ Il nous faut également préciser ici que les abeilles drones n'ont pas été créées par le meurtrier spécifiquement pour tuer ses victimes. Les abeilles drones sont, dans l'épisode, présentées comme une invention utilisée à l'échelle nationale pour palier la disparition des abeilles et à la nécessité de trouver une solution pour relancer le processus de pollinisation.

entre la réaction des personnages et celle du récepteur, et les événements tragiques qui viennent de se dérouler.



Figure 126 : L'attaque finale de l'épisode, vu par les enquêteurs, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 6, « Hated in the Nation », 01:17:38

L'omniprésence du virtuel pose ici la question de l'impact d'une telle catastrophe. En effet, les écrans se couvrent progressivement de rouge, mais cela reste une représentation figurative des meurtres qui sont en train de se produire. L'écran instaure une distance entre le récepteur et la gravité des événements. Pour ramener le spectateur dans la réalité fictionnelle après l'attaque, les écrans disparaissent et les plans sont désormais dépourvus d'artifices technologiques (voir figure 127).



Figure 127 : Scène qui permet de replacer le spectateur dans la réalité fictionnelle de l'univers de l'épisode, Black Mirror, S03E06, « Hated in the Nation », 01:23:09

Les cadavres des victimes apparaissent à l'écran et ne sont plus uniquement des données sur un écran. Les conséquences de l'utilisation de l'hashtag « DeathTo » sont visibles et bien réelles. L'univers fictionnel se débarrasse de la technologie pour renforcer les conséquences dans la réalité fictionnelle. L'intrigue se concentre sur la réalité fictionnelle et la reconstruction d'une société traumatisée par des événements ayant pour point de départ une plateforme virtuelle. Un seul écran est montré dans ces dernières minutes : il s'agit du téléphone portable de la détective Karin Parke, qui reçoit un message de l'une de ses collègues, toujours sur la trace du meurtrier (voir figure 128).

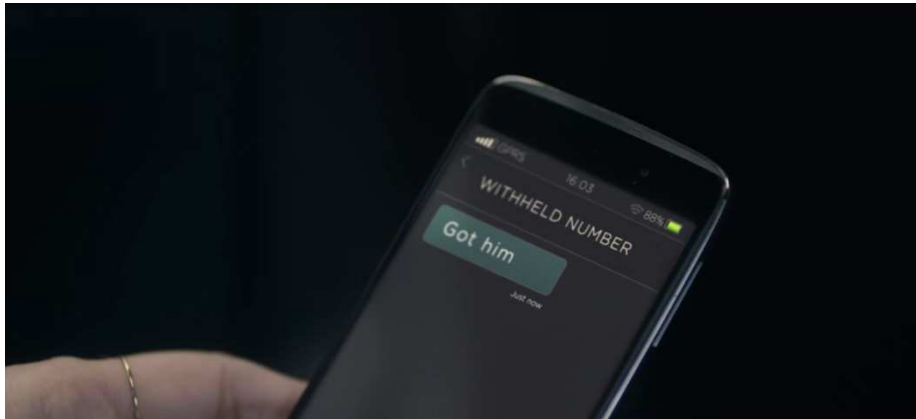


Figure 128 : Le dernier écran visible dans l'univers fictionnel de l'épisode, *Black Mirror*, S03E06, « *Hated in the Nation* », 01:26:48

Le message indique à la détective que sa collègue a retrouvé la trace du meurtrier et qu'elle va très certainement procéder à son arrestation. Le choix d'introduire de nouveau un écran dans la dernière scène peut se justifier de plusieurs manières. Tout d'abord, cette scène met en lumière l'impossibilité pour l'humanité de se séparer de l'outil technologique. Malgré la tragédie qui vient de se produire, l'écran subsiste comme pour indiquer au récepteur que rien ne va changer. Les personnages sont dépendants de cet outil et les écrans vont continuer d'envahir la société, comme le rappelle Jean Serroy et Gilles Lipovetsky dans *L'Écran global* :

*« L'expression de l'extrême tend à se détacher du jugement moral au profit de la critique sociale d'un temps lui-même pathologique et extrême. L'image-excès ne se construit plus sur fond de référentiel métaphysique ou comme figure humaine immémoriale : elle vient illustrer la situation d'une société où les individus sont victimes ou esclaves d'un univers déstructuré fait de libertés et de stimulations démultipliées. »*⁵⁶⁵

La technologie est enracinée dans tous les aspects de la société moderne et s'en débarrasser voudrait dire repenser une nouvelle société dans son intégralité. Mais l'apparition de cet écran de téléphone à la fin de l'épisode ne condamne pas uniquement l'épisode à finir sur une note pessimiste. Au contraire, la technologie est ici utilisée pour traquer le responsable des meurtres. Par ce simple message, l'épisode contrebalance la visée technophobe, jusque là oppressante, pour introduire une dimension technophile. La technologie peut être responsable de nombreuses catastrophes pour l'espèce humaine, mais elle peut aussi aider à leur résolution. L'épisode rappelle ainsi au récepteur que la technologie n'est pas la véritable ennemie, mais qu'il s'agit plutôt de l'utilisation qu'en font les êtres humains.

Enfin, l'apparition de cet écran de téléphone peut être vue comme un pied de nez à destination du meurtrier. Ce dernier a réussi à échapper à la justice mais ce message échangé entre deux représentantes de la justice montre qu'il devra également répondre de ses actes dans la réalité fictionnelle. « *Hated in the Nation* » est donc un épisode de *Black Mirror* qui repose entièrement sur la porosité entre monde réel et monde virtuel. Les deux univers ne sont pas distincts, mais communiquent et chaque action menée dans l'un des deux aura irrémédiablement des répercussions sur l'autre. Ainsi, l'épisode offre une vision alternative de la notion de virtualité. Ce n'est plus une simulation sans règles dans laquelle l'être humain

⁵⁶⁵ SERROY, Jean, et LIPOVETSKY, Gilles, *L'Écran global*, p. 89

peut exorciser ses désirs et ses pulsions, mais une prolongation, une continuité de la réalité fictionnelle. « Hated in the Nation » propose également de réfléchir à la définition même de monde virtuel. La société hypermoderne s'est construite avec l'outil technologique, et chaque action dans la réalité est désormais associée à une ou plusieurs actions virtuelles.

La science-fiction propose désormais un large éventail de possibilités quant à l'évolution de la réalité virtuelle. Elle est souvent présentée comme une alternative divertissante et attrayante pour se couper d'une réalité pesante, comme l'explique Scott Bukatman dans *Terminal Identity* :

*« Virtual reality represents an immersion in a computer-constructed space that obviously holds a strong appeal (...) and it might be possible to regard the desire to play in the virtual playground as a simple desire for escape, for an alternative environment without the daily pressures of life in "the real world". »*⁵⁶⁶

Cependant, ce que les séries d'anticipation de notre corpus tentent de démontrer est la disparition progressive de la frontière entre réel et virtuel et l'apparition d'une société à mi-chemin entre les deux, dans laquelle les êtres humains tentent toujours d'échapper à la réalité du quotidien en plaçant leur vie sur les réseaux sociaux et en ligne au dessus de leur expérience de la réalité. Si une personne va à la mer et inonde ses réseaux sociaux de photos, de statuts, et de vidéos de sa promenade au bord de l'eau, une question se pose : cette sortie était-elle motivée par un désir d'explorer la réalité, ou un besoin de nourrir ses plateformes pour s'assurer d'être présent et d'exister dans l'univers virtuel des réseaux ?

L'étude de plusieurs univers virtuels dans l'anthologie *Black Mirror* met ainsi en évidence la disparition progressive de frontières définies. Le monde virtuel évolue : il ne représente plus une alternative, une échappatoire à la réalité, mais plutôt une continuité ou un prolongement. La réalité et la virtualité fonctionnent désormais comme des vases communicants, et il devient difficile pour un personnage d'évoluer dans sa vie sans intégrer ces deux mondes. Si, au premier abord, on peut penser que cette extension de la société permet une plus grande inclusion et la possibilité pour certains de faire entendre leurs voix, la conséquence principale de cette fusion des deux mondes n'est pas positive. Dans la fiction, elle met en avant l'aliénation de l'espèce humaine, prise au piège entre une réalité décevante et une virtualité chronophage et violente.

Nous avons vu dans ce chapitre que la narration et l'appréhension de la situation dans laquelle un personnage se trouve passe également par la découverte et l'exploration d'un univers fictionnel. Chaque détail est pensé pour servir l'intrigue. L'immersion visuelle a grandement évolué ces dernières années et cela peut se justifier en partie par les évolutions technologiques qui offrent de nouveaux moyens pour crédibiliser un univers fictionnel. Comme le rappellent Jean Serroy et Gilles Lipovetsky dans *L'Écran global* :

« Non seulement la technologie numérique peut réduire ou supprimer le plateau, retoucher les images, incruster les acteurs dans des environnements de synthèse, capter leurs mouvements par ordinateur pour les restituer sous forme animée, réaliser des personnages synthétiques et purement

⁵⁶⁶ BUKATMAN, Scott, *Terminal Identity*, p. 200

virtuels, mais elle rend également possible la visualisation de scènes et de mondes inédits autrefois impossibles à “concrétiser”. D’où la spectacularisation extrême des films catastrophes et des films de guerre, mais aussi la réalisation de mondes imaginaires “jamais vus” à effet hyperréalisme (science-fiction, mondes archaïques). (...) Dans la même logique high-tech, le numérique a totalement révolutionné la conception même des décors et des effets techniques, devenus “spéciaux”. Il donne à la post-production du traitement du son à l’étalonnage – tous deux numérisés –, une place qui va en s’accroissant, jusqu’au montage qui s’informatise de telle sorte qu’on s’éloigne désormais du montage à l’ancienne sur table, lequel, depuis le muet, constituait traditionnellement le terme ultime de la création filmique. »⁵⁶⁷

Le numérique permet donc de proposer au récepteur des univers fictionnels plus travaillés, plus poussés, et finalement plus crédibles. Chaque détail, qu’il soit visuel ou sonore, est soigneusement pensé pour offrir une plus grande immersion. Ainsi, il permet de construire une identité forte, reposant sur une colorimétrie précise, sur des éléments clés, ou des sons identifiables à la première seconde. Cependant, nous pourrions aussi émettre l’hypothèse que l’explosion du nombre de séries diffusées a également participé à l’apparition d’univers fictionnels plus développés. La concurrence a forcé les séries à repousser les limites du format pour se détacher des autres et s’assurer un public conséquent.

Paradoxalement, c’est l’évolution même de la technologie qui a permis aux séries de mettre en scène des mondes dans lesquels la technologie est présentée comme la Némésis de l’humanité. Si les mondes virtuels tendent à développer des intrigues à la morale technophobe c’est au récepteur de déceler les bénéfices de la cohabitation entre les deux univers. Ces dernières années, les réseaux sociaux sont devenus une plateforme de choix pour combattre les injustices, dénoncer des pratiques illégales, ou simplement pour partager son histoire et tenter par la même occasion d’éduquer, d’avertir, ou d’informer un public souvent inconscient. Deux des exemples les plus célèbres de ces dernières années, le mouvement #MeToo et le mouvement #BlackLivesMatter, montrent que la combinaison du réel et du virtuel peut être positive et permettre une libération de la parole et une reconnaissance des difficultés que traverse une minorité.

Enfin, il nous faut mentionner ici l’évolution esthétique des univers virtuels. À ses débuts, le virtuel se détachait du réel par son univers entièrement numérique représentant des lignes de code, des grilles phosphorescentes, et une absence totale de décors. La grandeur de l’univers était mise en valeur par l’absence de frontières délimitant l’espace, par l’omniprésence de la couleur noire qui camouflait habilement toute limite pour offrir au récepteur une impression d’infinité. Désormais, la virtualité, dans son esthétique, se rapproche de la réalité. L’univers virtuel peut alors être vu comme une véritable prolongation de la réalité, un agrandissement du monde réel. En devenant une copie (presque) conforme de la réalité, le virtuel devient plus difficile à identifier. Après avoir montré à l’écran deux univers bien distincts pour ensuite se diriger vers une évolution du virtuel proposant une copie conforme du réel, le récepteur assistera peut-être dans le futur à une virtualisation de la réalité tellement poussée qu’il deviendrait impossible pour l’être humain d’identifier l’univers dans lequel il évolue.

⁵⁶⁷ SERROY, Jean, et LIPOVETSKY, Gilles, *L’Écran global*, pp. 53-54

Si la notion de réflexivité permet de structurer la narration pour provoquer un questionnement chez le récepteur, elle influence aussi la création d'un univers fictionnel. Le spectateur est confronté à une société promouvant l'évolution et le futur de l'espèce humaine, souvent sur un mode dystopique⁵⁶⁸. Comme le soulignent Clément Dessy et Valérie Stiénon dans l'introduction de l'ouvrage *(Bé)vues du futur* :

« (...) la dystopie peut être envisagée comme une vision (dés)idéalisée, généralement, mais pas exclusivement, future du sort d'une communauté donnée et dès lors comprise comme une projection, quels que soient ses supports et ses moyens (...). Selon le second point de vue, (...) la dystopie s'inscrit dans un dispositif diégétique fondé sur un cadre spatio-temporel d'anticipation et / ou sur une réflexion concernant la collectivité humaine du présent, ce que rattache cette expression à une certaine forme d'histoire littéraire romanesque. »⁵⁶⁹

Clément Dessy et Valérie Stiénon lient le cadre spatio-temporel de l'anticipation à la réflexivité. Il ne s'agit pas uniquement d'attacher une importance certaine à l'intrigue et à son évolution, mais également d'étudier les éléments qui participent à la construction de l'univers, pour renforcer la dimension réflexive. L'esthétique de la dystopie et de l'anticipation reste un élément capital dans l'étude de ces œuvres, et l'importance des images est d'ailleurs rappelée quelques paragraphes plus loin :

« L'image d'anticipation a de surcroît une dialectique particulière à gérer avec sa propre postérité : dans la plupart des cas, les années futures appelleront à confirmer ou infirmer la validité de sa projection temporelle et / ou de sa prédiction, au risque de faire oublier la valeur créative du monde alternatif imaginé. Cette dynamique complexe rend éminemment précaires de telles productions traitant d'un futur ou d'un possible auquel elles sont elle-mêmes soumises, l'épreuve du temps et du réel les vouant à devenir caduques, inopérantes ou « rétro » aussitôt qu'elles se sont déployées. (...) L'illustration est cruciale dans le dispositif dystopique : l'image souligne, rythme, confirme et amplifie la dynamique du récit et les saillances du discours. (...) Évoquer une histoire des esthétiques visuelles de la dystopie, c'est aussi nécessairement rappeler combien cette production est codée et datée par ses sujets. »⁵⁷⁰

La forme occupe une place aussi importante que le fond dans la construction d'une fiction dystopique et de sa réflexivité. Chaque élément visuel, chaque plan, chaque choix artistique offre des repères permettant au récepteur de mesurer le degré d'évolution entre la société dans laquelle il évolue et la société présentée à l'écran.

Nous allons donc dans ce chapitre nous attarder sur trois dimensions spécifiques des univers d'anticipation dystopique qui forment notre corpus et qui apparaissent comme

⁵⁶⁸ Voir également BESSON, Anne, *Les Pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*

⁵⁶⁹ DESSY, Clément, et STIENON, Valérie, « L'études des imaginaires visuels de la dystopie : une introduction prospective », dans DESSY, Clément, et STIENON Valérie, *(Bé)vues du futur*, p. 13

⁵⁷⁰ DESSY, Clément, et STIENON, Valérie, « L'études des imaginaires visuels de la dystopie : une introduction prospective », dans DESSY, Clément, et STIENON Valérie, *(Bé)vues du futur*, pp. 15-17

récurrentes dans la fiction. Ces aspects, qui visent tous à démontrer la dimension politique des œuvres dystopiques (autant par les sujets traités que par l'esthétique utilisée), participent grandement à la réflexivité. Dans un premier temps, nous étudierons la représentation et les nouvelles interprétations de la dimension religieuse dans les fictions d'anticipation contemporaines. Sous cette appellation, nous étudierons la représentation fictionnelle de religions qui existent dans la réalité du récepteur grâce, notamment, à la résurgence de nombreux mythes, mais aussi l'esthétique associée à la religion dans un univers futuriste dystopique, et finalement les dérives sectaires généralement associées à ces pratiques. En étudiant la mise en scène de la religion et sa représentation à l'écran, nous verrons comment les symboles religieux sont utilisés pour définir un univers fictionnel tout en accentuant la dimension réflexive.

Dans un second temps, nous nous attarderons sur la place de la science et des scientifiques dans un univers en proie aux questionnements résultant des crises épistémologiques. Nous verrons que paradoxalement, la science ne représente pas nécessairement le pilier le plus solide de la société future, malgré le fait qu'elle ait largement participé à son évolution. Enfin, dans une dernière partie, nous analyserons la place accordée aux divertissements et plus particulièrement aux télé-crochets et télé-réalités dans les fictions dystopiques. Ces programmes, ancrés dans la réalité du spectateur contemporain, deviennent des sources d'inspiration pour la fiction qui n'hésite pas à en appliquer les codes à la société, ou bien à construire un univers fictionnel évoluant autour de la notion même de télé-réalité et des notions d'espoir, de perversion, et de voyeurisme qui lui sont associées. C'est alors la réalité qui inspire la fiction.

Nous verrons que ces trois éléments sont utilisés dans la fiction dystopique pour déclencher une réflexivité chez le récepteur quant à la manipulation de masse. Au travers de la religion, de la science, et du divertissement, c'est en effet le système politique entier d'un univers fictionnel qui est étudié. En manipulant ces domaines, le système en place renforce son pouvoir et bascule bien souvent dans le totalitarisme.

A. Religion

Dans son ouvrage *La Science-fiction*, Roger Bozzetto rappelle l'objectif principal de la science-fiction et de la dystopie :

« Le récit de science-fiction invente une mise en scène visant à susciter chez le lecteur un effet de "pathos métaphysique", une émotion induite par le développement narratif d'une idée ou d'une question sérieuse, dont voici quelques exemples : si l'on peut aujourd'hui remplacer certains organes du corps humain, quels pourraient être les scénarios dérivant d'une application de cette pratique à toute la population ? Si un virus bouleverse ce que l'on croyait être l'évolution en modifiant le génome, que deviendront les humains futurs ? Des mutants ? Des monstres ? Que se passera-t-il si le réchauffement planétaire conduit à changer notre mode de vie ? La seule réponse technologique sera-t-elle capable d'assurer la survie de la race humaine ? »⁵⁷¹

⁵⁷¹ BOZZETTO, Roger, *La Science-fiction*, p. 13

Ces idées, qui renvoient bien à des questions réelles pour le récepteur, peuvent constituer le point de départ de la construction d'un univers science-fictionnel. *The Expanse*, par exemple, s'articule autour de l'apparition de la protomolécule et de son impact sur l'espèce humaine. *Westworld* et *Humans* questionnent la cohabitation entre organique et artificiel. Pourtant, les fictions ne s'arrêtent pas seulement à la surface du problème et présentent bien souvent, comme Roger Bozzetto le souligne, l'impact de tels changements à tous les niveaux de la société :

« Comme la philosophie, la science-fiction aborde également les thèmes de l'immortalité, des religions, de la morale et de la loi. (...) Dans la dystopie, l'auteur imagine que l'utopie collectiviste, du type de celle de More, a été réalisée grâce à l'industrialisation. La dystopie souligne alors, sur le mode du grotesque ou du tragique, les catastrophes qui en résultent pour l'individu dont la liberté est alors présentée comme aliénée, d'autant plus que tout est "machinisé". »⁵⁷²

Aussi, pour comprendre un univers fictionnel d'anticipation dans son intégralité, le récepteur ne doit pas uniquement se concentrer sur les événements que traversent les personnages, mais également sur les bouleversements sociétaux et leurs conséquences sur les différentes institutions qui lui sont familières telle que la religion. Néanmoins, dans un univers où la technologie a transformé le quotidien et la société dans son intégralité, la notion de religion prend une toute autre dimension.

La religion peut cependant également être perçue comme une dimension exclusivement sociétale et culturelle, un facteur cohésif et définitoire d'une collectivité, renvoyant ainsi une nouvelle fois à la masse et à sa possible manipulation par une entité politique infiltrée dans l'organisation religieuse (*The Handmaid's Tale* en est un exemple). Enfin, il nous faut ici mentionner le lien entre technologie et religion, particulièrement pertinent dans les œuvres du corpus. Si la religion est parfois mise en scène comme diamétralement opposée à la technologie (*Black Mirror*, *Orphan Black*), plusieurs parallèles peuvent cependant être établis entre les deux notions. Cette tension entre similitudes et différences se retrouve d'ailleurs dans les écrits de Gilles Simondon sur le sujet :

« Certes, la dualité de la technicité et de la sacralité peut, en certains cas, se manifester sous une forme aiguë qui fait songer à un combat : la colline de Fourvière en est le symbole direct, avec la juxtaposition de la basilique et de l'observatoire. (...) En approfondissant les intuitions de la sacralité et les normes de la technicité, on trouverait sans doute une référence commune à l'évitement de la monstruosité conçue comme contradiction fonctionnelle interne des êtres. (...) Dans la même mesure, elle [la source intra-fonctionnelle de normativité] n'est pas strictement limitée à un public déterminé, à un groupe humain fermé : elle est ce qui, de la sacralité, peut se propager à travers les groupes, entraînant parfois le poids mort des mythologies du groupe d'origine, mais permettant la participation selon certaines valeurs – celles de la fonctionnalité – et allant à la rencontre des normativités intra-techniques. »⁵⁷³

⁵⁷² BOZZETTO, Roger, *La Science-fiction*, pp. 14-21.

⁵⁷³ SIMONDON, Gilbert, et CHATEAU, Jean-Yves, *Sur la technique*, (Presses universitaires de France, 2014), pp. 94-123

A.1. Anciennes et nouvelles religions

Pour comprendre la place qu'occupent la religion et la dimension spirituelle dans les fictions d'anticipation, il nous faut revenir à l'omniprésence de la technologie et à la crise épistémologique qu'elle provoque. L'être humain ne trouve plus sa place et tente de former un nouveau cadre contextuel pour expliquer son existence, sa place, et son rôle dans l'univers. Dans les séries de notre corpus, la technologie est présentée comme un élément sans morale ni limite. Elle n'est jamais créée pour produire le bien ou le mal. Au contraire, les séries du corpus tendent à s'éloigner de cette dichotomie pour mettre en évidence l'absence de réflexion sur les effets de la technologie et les limites qu'il pourrait convenir de mettre en place. La société peut imposer des règles et des limitations, mais elles restent facilement contournables pour quiconque le souhaite.

Dans un premier temps, la religion telle que le récepteur la connaît apparaît comme une donnée archaïque et dépassée dans un univers constamment en proie au changement. Nous retrouvons cette désacralisation de la religion dans la première saison de *Westworld*. Les androïdes qui vivent dans le parc d'attraction n'ont aucune idée de leur nature et du lieu dans lequel ils se trouvent. Ils sont programmés pour penser qu'ils évoluent réellement dans le grand ouest américain des années 1800. De nombreuses références sont faites aux dieux qui les ont créés et aux rencontres avec ces derniers lors de rêves. Le spectateur ne tarde pas à comprendre que les dieux sont en fait les scientifiques, les programmeurs et l'équipe technique chargés de la construction et de l'entretien du monde et des êtres artificiels. Les voix que les androïdes entendent dans leurs rêves ne sont en fait que les contrôles effectués dans les coulisses du parc. La science et la technologie deviennent alors une nouvelle religion dans l'univers fictionnel de la série, dirigée par des scientifiques aux pouvoirs occultes, dont celui de créer la vie artificielle.

Si, dans un premier temps, ce simulacre de religion implanté dans les circuits électroniques des êtres artificiels paraît les guider et les maintenir dans le rang, l'éveil des androïdes va bouleverser ces codes et rendre la cohabitation entre les personnages plus difficile. La révélation sur la véritable nature de ce que les créatures artificielles prenaient pour des dieux mène à un rejet qui est notamment exprimé par le personnage de Maeve, lorsqu'elle est finalement confrontée aux êtres humains qui l'ont créé :

« You're always doing things for other people, aren't you? Time to do one more thing. (...) All my life I've prouded myself on being a survivor. But surviving is just another loop. I'm getting out of here. You two are going to help me. (...) At first, I thought you and the others were gods. Then I realized, you're just men. And I know men. You think I'm scared of death? I've done it a million times. I'm fucking great at it. How many times have you died? Because if you don't help me, I'll kill you.»⁵⁷⁴

Dans cette citation, le personnage de Maeve renverse l'équilibre de pouvoir en place dans l'univers fictionnel de la série. Elle désacralise les ingénieurs en retirant toute dimension mythologique et religieuse pour ne laisser que la vérité : ils ne sont que de simples techniciens travaillant sur des machines. Maeve va même plus loin en désacralisant la mort. Pour un

⁵⁷⁴ Maeve, *Westworld*, Saison 1 - Épisode 7, « Trompe L'œil », 34:27 – 36:14

androïde évoluant au coeur du parc d'attraction, la mort ne signifie pas la fin, mais plutôt la fin d'un arc narratif ou d'une journée. Il est ensuite envoyé dans les coulisses, réparé, réinitialisé, et il revient à la vie. La scène tourne les personnages humains en ridicule : les deux techniciens sont désarmés face à l'aplomb de Maeve, et il devient difficile pour le récepteur d'imaginer ces deux personnages comme étant des divinités (voir figure 129).



Figure 129 : Maeve, éveillée, face à deux techniciens désarmés, *Westworld*, Saison 1 – Épisode 7, « Trompe L'œil »⁵⁷⁵, 40:22 / 41:04

La dimension religieuse pourrait s'arrêter là mais *Westworld* va plus loin. La série ne présente pas seulement un univers dans lequel les êtres artificiels considèrent au début que les êtres humains sont des dieux, mais elle implique également que les personnages humains pensent la même chose. Ainsi, Robert Ford, l'un des fondateurs du parc et créateur de la technologie qui a permis la fabrication des *hosts*, fait de nombreuses références au statut de dieu qui lui est conféré et aux conséquences de ses actions :

*« You can't play God without being acquainted with the Devil. »*⁵⁷⁶

Cette réplique pourrait être une simple métaphore utilisée par le personnage de Robert Ford mais la mise en scène et les choix esthétiques viennent renforcer la dimension religieuse associée aux personnages humains en charge de créer les êtres artificiels (voir figure 130).

⁵⁷⁵ Le titre de l'épisode est d'ailleurs révélateur de l'évolution de l'intrigue.

⁵⁷⁶ Robert Ford, *Westworld*, Saison 1 - Épisode 2 « Chestnut », 17:10 – 17:14



Figure 130 : Le plan montré au récepteur lorsque Robert Ford prononce sa réplique "You can't play God without being acquainted with the Devil", *Westworld*, Saison 1 – Épisode 2, « Chesnut », 17:14

La caméra se concentre sur le visage du personnage, qui est lui-même adossé à une paroi vitrée. Le verre agit comme un miroir et deux visages de Robert Ford sont montrés à l'écran. Le dualisme entre Dieu et le diable, le bien et le mal, est ici mis en image pour renforcer l'impact du message auprès du récepteur. Les personnages humains ont conscience de leur position et du rôle qu'ils jouent dans la création et la cohabitation des deux espèces. La dimension religieuse de la série n'est pas cachée mais au contraire exploitée dans la construction de l'univers fictionnel et dans le déroulement de l'arc narratif.

Cependant, dans notre corpus, *Westworld* fait figure d'exception dans sa mise en scène des questionnements religieux. La religion est évoquée dans *The Expanse* mais elle n'occupe jamais le premier plan. Elle est également mentionnée dans *Years & Years* et *Dark Matter*, mais très brièvement. Son existence dans les univers fictionnels de notre corpus n'est jamais niée, mais elle est rarement développée de manière suffisante pour permettre au récepteur de comprendre son évolution dans une société en proie à des changements constants. Nous pourrions nous demander pourquoi un aspect si important de la société contemporaine est souvent laissé de côté au profit de l'exploration d'autres aspects. Il s'agit peut-être d'une crainte de déclencher la controverse, la religion étant encore aujourd'hui un sujet qui provoque de vives réactions et débats entre croyants et non-croyants. Il s'agit peut-être également d'un choix, d'une volonté artistique : en ne se concentrant pas sur l'évolution de la religion dans la société du futur, les scénaristes et producteurs impliquent qu'elle est toujours présente et que ses codes et sa fonction sont toujours les mêmes.

Black Mirror est la seule autre série de notre corpus qui ose aborder le thème de la religion et la complexité de la croyance religieuse à l'heure de l'évolution technologique et de la remise en question des caractéristiques de l'espèce humaine que l'on croyait jusque là inébranlables. Si elle le fait de manière plus discrète que la série *Westworld*, elle ponctue néanmoins plusieurs de ses épisodes de questionnements sur le devenir de la foi religieuse. Cet équilibre entre des épisodes qui ne mentionnent pas du tout l'aspect religieux de la société montrée à l'écran et des épisodes qui font rapidement ou discrètement écho aux croyances offre au

récepteur la possibilité de questionner, de manière réflexive, la survie de la religion dans un univers hyper technologique. La technologie prend le pas sur le religieux, non pas pour l'effacer entièrement de la société, mais pour au contraire devenir une nouvelle croyance. Nous pouvons peut-être voir en cela une réponse possible à la crise épistémologique déclenchée par les biotechnologies et le numérique. Face aux bouleversements provoqués par ces inventions, certains érigent la technologie en nouvelle religion.

Dans le cinquième épisode de la troisième saison, intitulé « Men Against Fire », la confrontation entre technologie et religion est brièvement mise en scène. Pour rappel, l'épisode met en scène un monde apocalyptique dans lequel des militaires, équipés d'implants, chassent des mutants, appelés *roaches*, supposés être victimes d'une maladie. Lorsque l'implant de Stripe Koinange, le personnage principal, se met à mal fonctionner, il réalise que les *roaches* ne sont pas des mutants mais simplement des êtres humains qui vivent en dehors des zones militaires.

Dans les premières minutes de l'épisode, le spectateur suit Stripe Koinange et son équipe en mission à l'extérieur de la base militaire. Ils sont à la recherche d'un groupe de *roaches* qui aurait volé de la nourriture. L'équipe fouille plusieurs bâtiments abandonnés et rend visite à un homme (vivant reclus dans une maison) pour s'assurer qu'il ne cache pas de *roaches* chez lui. Dès que les militaires entrent dans la maison, la dimension religieuse s'imisce à l'écran (voir figure 131).



Figure 131 : Les différents éléments religieux sur lesquels la caméra s'attarde lorsque les militaires entrent dans la maison de l'homme, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 5, « Men Against Fire », 08:34 / 08:37 / 09:11 / 09:35

Le positionnement des artefacts religieux n'est pas une coïncidence. La scène contraste avec les décors de la base militaire, plus neutres et plus modernes. En plaçant des symboles

religieux dans une ruine hors de la zone de sécurité, *Black Mirror* indique au récepteur que dans le monde fictionnel de « Men Against Fire », la religion appartient au passé, à la société pré-catastrophe. Cet aspect est renforcé par l'échange entre la collègue de Stripe Koinange, Medina, et Parn Heidekker, l'homme qui habite la maison abandonnée :

MEDINA : « *Relax, I'm not your enemy. Where are they?* »

PARN : « *Where are who?* »

MEDINA : « *You know we got a whole bunch of frightened, angry people in that village. Roaches have been breaking into the food stores, stealing supplies. You know anything about that?* »

PARN : « *No.* »

MEDINA : « *See, it's not just what they stole. All that food left is gonna be destroyed. No one's gonna eat it. Makes life harder for everyone. Cross on the wall there. You got principles. Think all life is sacred. And I get it. I agree. All life is sacred so you even got to protect the roaches. Right? It's not their fault they're like that. They didn't ask for this. I get it. We get it. There's shit in their blood that made them that way. The sickness they're carrying. That doesn't care about the sanctity of life or the pain about who else is gonna suffer. We don't stop the roaches, in five, ten, 20 years from now, you're still gonna get kids born that way, and then they're gonna breed. And so it goes on. That cycle of pain. That sickness, and it could have been avoided. Every roach you save today condemn God knows how many people to despair and misery tomorrow. You can't still see them as human. Understandable sentiment, granted, but it's misguided. We gotta take them out if humankind is gonna carry on in this world. That's just the hard truth. Gotta make sacrifices.* »⁵⁷⁷

Medina fait volontairement référence à de nombreuses caractéristiques associées à la religion (et notamment à l'idée de principe et à la valeur de la vie humaine) pour tenter de convaincre l'homme que les *roaches* ne sont pas dignes de sa compassion et de sa protection. Les croyances de Parn Heidekker paraissent totalement déplacées et dépassées dans un univers où la maladie et les mutations menacent la survie de l'espèce humaine dans son intégralité. Parn Heidekker est ensuite moqué par le reste de l'unité militaire lorsque les *roaches* sont tués et qu'il est fait prisonnier⁵⁷⁸.

Une fois que les militaires rentrent à la base, le personnage de Parn Heidekker n'est plus mentionné ni montré à l'écran. Le récepteur, concentré sur le développement de l'intrigue, peut donc oublier son existence puisqu'il s'agit seulement d'un personnage secondaire rencontré lors d'une scène relativement courte au début de l'épisode. C'est en visionnant l'épisode une seconde fois que le spectateur peut apprécier la signification de la scène entre Parn Heidekker et Medina. Comme nous l'avons déjà souligné, l'implant de Stripe Koinange ne fonctionne plus correctement. Ce *glitch* lui permet de voir les *roaches* pour ce qu'ils sont réellement : des êtres humains normaux, comme lui. Parn Heidekker, dénué de tout artifice technologique, a donc toujours eu conscience que les *roaches* étaient des êtres humains. Ses convictions religieuses ne sont donc pas archaïques et dépassées, contrairement à ce qu'en dit Medina. La religion trouve sa place dans la société post-apocalyptique de « Men Against Fire » dans l'opposition à l'artefact technologique. Ce dualisme entre religion et technologie se lit dans l'intrigue mais aussi, comme nous l'avons vu, dans les décors et les choix esthétiques.

⁵⁷⁷ Medina & Parn Heidekker, *Black Mirror*, Saison 3 – Épisode 5, « Men Against Fire », 7:50 – 11:14

⁵⁷⁸ « *Come on, we gotta listen to Mr. Sunday School all the way back to base?* » - Hunter Rainman, *Black Mirror*, Saison 3 – Épisode 5, « Men Against Fire », 13:49 – 13:55

A.2. Esthétique de la religion

Pour reprendre l'exemple de « Men Against Fire », l'esthétique joue un grand rôle dans la perception de la dimension religieuse par le spectateur. Elle est associée à l'ancien monde, aux ruines d'un temps révolu. Les images alternent entre la base militaire, moderne et dans laquelle on ne retrouve aucune trace visible de la catastrophe, et le monde extérieur, sauvage et ravagé (voir figure 132).



Figure 132 : Les différences de décors et d'ambiance entre le monde extérieur et l'intérieur de la base militaire, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 5, « Men Against Fire », 06:03 / 19:40

L'esthétique participe, dans un premier temps, à la décrédibilisation du personnage de Parn Heidekker et de ses croyances religieuses. Il apparaît comme un vieil homme dépassé par les événements, s'accrochant aux quelques restes de la société passée. Il est figé dans le temps, dans une maison poussiéreuse chargée d'histoires et de reliques. Les bâtiments en ruine qui symbolisent une époque révolue sont occupés par des personnages aux croyances religieuses tel que Parn Heidekker. Pourtant, l'évolution narrative de l'épisode va forcer le récepteur à repenser aux croyances du personnage. Le spectateur peut comprendre cela avant la révélation de la nature des *roaches*, en accordant une attention particulière aux décors. La caméra se concentre à plusieurs reprises sur des éléments de décors dans les bâtiments que visite l'unité militaire après l'arrestation de Parn Heidekker (voir figure 133).

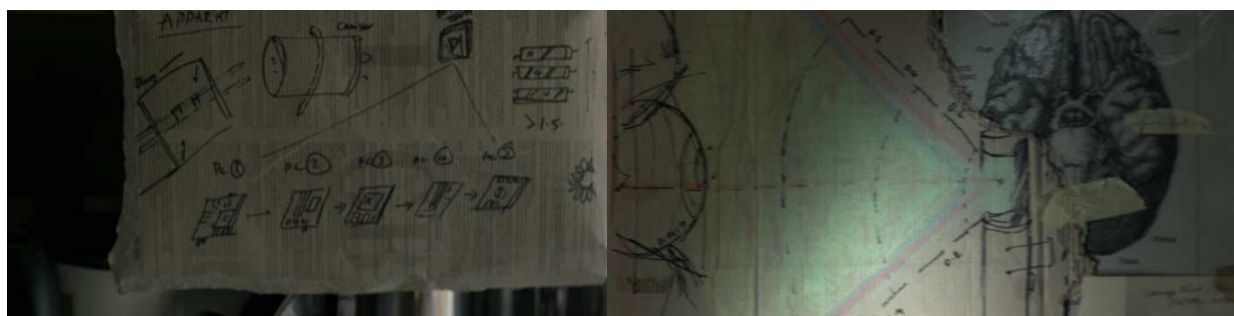


Figure 133 : Des schémas d'outils technologiques ont remplacé les symboles religieux aux murs, Black Mirror, Saison 3 – Épisode 5, « Men Against Fire », / 33:35

Les symboles religieux se mélangent désormais aux éléments technologiques et aux plans détaillés permettant la construction de plusieurs artefacts modernes. Cet élément souligne le fait que la religion ne paraît pas figée dans le temps. Contrairement à ce que les premières images de l'épisode laissent à penser, le monde en dehors de la base militaire parvient à vivre dans une société dans laquelle cohabite religion et technologie.

Dans *Westworld*, les symboles religieux sont omniprésents à l'écran, et cela dès les premiers épisodes. Robert Ford est, comme nous l'avons déjà souligné, l'un des principaux vecteurs de la dimension religieuse dans la série. Son œuvre se construit entièrement sur des fondements religieux. Le spectateur perçoit cet aspect dans les dialogues, mais aussi dans les décors du parc, qui ne manquent pas de faire écho aux paroles de Robert Ford. Dans la dernière scène du deuxième épisode de la série, Ford présente à son assistant Bernard Lowe une nouvelle intrigue sur laquelle il travaille. La caméra recule pour révéler au récepteur ce que les deux personnages sont en train d'observer. Il s'agit d'une structure faite de bois et de métal sur laquelle repose une croix (voir figure 134).



Figure 134 : Le plan final du deuxième épisode de *Westworld*, laissant penser que la nouvelle intrigue du parc va tourner autour du thème de la religion, *Westworld*, Saison 1 – Épisode 2, « Chesnut », 55:00

Il nous faut rappeler ici qu'il s'agit de la fin du deuxième épisode de la première saison. Le spectateur ne maîtrise pas encore bien l'univers de la série, et l'inclusion d'un symbole religieux aussi proéminent ne laisse pas de place aux doutes : la série ne va pas s'arrêter aux simples métaphores religieuses. La religion va jouer un grand rôle dans la construction de l'univers et dans le développement de l'intrigue.

Au fur et à mesure que les épisodes sont diffusés, l'univers fictionnel s'étend, et avec lui la question de la religion. Plusieurs détails reflètent une dimension biblique, des décors aux costumes. L'exemple le plus probant de cette théorie reste le personnage de l'homme en noir. Dans un premier temps, le récepteur n'est pas nécessairement conscient de la double temporalité mise en scène dans la série. Il ne réalise donc pas immédiatement que le personnage de l'homme en noir n'est autre que le personnage de William dans les *flashbacks*. Ces deux versions sont diamétralement opposées et montrent pourtant l'évolution d'une seule et même personne.

Dans les *flashbacks*, William est un homme simple et respectueux, curieux de découvrir les androïdes du parc mais dénué de toute fascination perverse ou morbide. Il rencontre l'*host* Dolores et se rapproche d'elle, la soupçonnant d'avoir une âme et des sentiments. Dans la seconde temporalité, William apparaît comme l'incarnation du mal : il est dangereux, vindicatif, et prend du plaisir à tuer des androïdes. Il va même jusqu'à violer Dolores, pour

laquelle il éprouvait pourtant des sentiments lorsqu'il était plus jeune. L'évolution de son apparence reflète ce changement de personnalité, et met également en lumière la dimension religieuse du personnage (voir figure 135).



Figure 135 : L'évolution de l'apparence du personnage de William. À gauche, William dans les flashbacks lors de ses premières visites dans le parc. À droite, William, devenu l'homme en noir (photos promotionnelles)

La dichotomie entre le bien et le mal, le paradis et l'enfer, est ici reflétée dans la garde robe du personnage. Le fait que, dans le présent narratif de la première saison, le personnage ne soit pas connu sous le nom de William mais sous celui de « l'homme en noir » pourrait être vu comme une manière de renforcer, ou tout du moins de montrer l'aspect satanique de William. *Westworld* offre ainsi au récepteur une vision manichéenne de la religion. Le bien et le mal sont les deux piliers autour desquels s'articule l'univers fictionnel de la série et ces deux piliers sont facilement identifiables. Pourtant, sur d'autres aspects religieux, *Westworld* préfère une approche moins évidente.

En raison de l'omniprésence des symboles religieux dans le décor et des comparaisons entre les êtres humains et des êtres divins, le spectateur pourrait s'attendre à ce que des textes religieux soient également mentionnés pour renforcer la dimension biblique de l'intrigue et justifier les actions de certains personnages. Il n'en est rien. La série laisse volontairement de côté toute mention de la Bible. On peut voir dans ce choix une volonté de ne pas offenser une partie des spectateurs croyants.

La dimension religieuse de la série passe donc par une esthétisation des symboles religieux plutôt que par des références directes aux fondements de la religion. Certains éléments sont recyclés et remis au goût du jour pour offrir une nouvelle perspective au récepteur et déclencher un questionnement approprié. Elle n'est cependant pas la seule série à le faire : les fictions d'anticipation contemporaines semblent en effet préférer présenter une religion altérée, modifiée, et recyclée pour l'inclure de façon plus organique dans le récit et dans l'univers fictionnel.

A.3. Réinterprétation et recyclage

Les évolutions technologiques et scientifiques de ces dernières décennies paraissent, dans l'imaginaire collectif, avoir éclipsé la dimension religieuse dans notre société, comme le rappelle Lily Kong dans son article « Religion and technology : refiguring place, space, identity and community » :

*« One of the widest refrains in the social sciences in the latter half of the twentieth century must have been the secularization thesis, that modernity has led to the substitution of religious traditions with rationalism, scientism, and individualism. Public life, it is argued, has been secularized and that which is religious has been privatized (...) ».*⁵⁷⁹

Pourtant, nous l'avons vu, les séries science-fictionnelles n'excluent jamais entièrement la question religieuse et proposent au contraire des réinterprétations offrant la possibilité au récepteur, de manière réflexive, de questionner l'impact des croyances religieuses dans une société ultramoderne paraissant, de prime abord, hostile à ce genre de croyances. Il ne s'agit pas d'étudier la religion telle que le spectateur la connaît, mais plutôt d'en offrir une version altérée.

Dans la dernière saison de *Black Mirror*, un épisode en particulier offre une transposition religieuse à l'ère de l'hypermoderne. « *Smithereens* »⁵⁸⁰ se concentre sur l'histoire du personnage de Chris Gillhaney, un chauffeur sur demande pour l'application Hitcher. Il va prendre en otage un employé de la société *Smithereen*, réseau social extrêmement populaire dans l'univers de l'épisode, pour pouvoir parler au créateur de l'application, qu'il tient pour responsable de la mort de sa compagne quelques années plus tôt. En effet, au fil de l'épisode, le récepteur découvre que Chris Gillhaney et sa compagne ont eu un accident de voiture alors qu'il était au volant. Il a détourné son attention de la route pour regarder son téléphone après avoir reçu une notification *Smithereen* et a perdu le contrôle de son véhicule, ce qui a causé la mort de sa femme. « *Smithereens* » met en scène l'évolution de la dimension religieuse dans la société d'anticipation, et le basculement vers une religion axée sur la technologie. Tout au long de l'épisode, Chris Gillhaney, désespéré, répète qu'il veut parler au directeur de l'entreprise, Billy Bauer. La position de pouvoir de Bauer est constamment mise en avant, comme s'il était un être supérieur, et Chris Gillhaney doit gravir les échelons de la hiérarchie un à un pour pouvoir espérer lui parler :

CHRIS : « *Billy Bauer. I want to speak to Billy Bauer. Your boss. »*

JADEN : « *I know who he is but I don't know him. I'm just an intern, remember? »*

CHRIS : « *I know, I know. »*

JADEN : « *He's probably in America or ... Look how do I ... I don't know Billy Bauer. »*

CHRIS : « *I know you don't know him, but you'll know someone who knows someone who knows him. From your company. »*

JADEN : « *I've only been there one week. I don't know anyone's name. »*

⁵⁷⁹ KONG Lily, « Religion and technology : refiguring place, space, identity and community », *Area*, 33.4, 2001, p. 404

⁵⁸⁰ Saison 5, Épisode 2.

CHRIS : « *Okay, so who's the highest-ranking person that you do know?* »
 JADEN : « *Uh, Hannah. Yeah, Hannah Kent in HR. She's sort of in charge of me.* »
 CHRIS : « *Okay. Okay. Hannah Kent in HR. So, can you phone her?* »
 JADEN : « *What?* »
 CHRIS : « *Have you got her number in your phone?* »⁵⁸¹

Malgré ses efforts, le personnage est toujours confronté à la même réponse : il est impossible pour lui de parler directement à Billy Bauer. Pendant les 40 premières minutes de l'épisode, ce nom est mentionné à de nombreuses reprises mais le personnage n'est jamais montré à l'écran. Ses employés l'admirent et il apparaît comme une figure mythique, un guide. Il faut attendre la quarante-troisième minute pour que le personnage apparaisse finalement devant la caméra, et pour que la dimension religieuse de l'épisode prenne tout son sens (voir figure 136).



Figure 136 : Le personnage de Billy Bauer durant ses différentes apparitions dans l'épisode « *Smithereens* ». En haut à gauche : la première image du personnage montrée au spectateur, *Black Mirror*, Saison 5 – Épisode 2, « *Smithereens* », 43:55 / 51:53 / 51:14 / 54:11

La scène d'introduction du personnage de Billy Bauer détonne du reste de l'épisode par son esthétique. Les quarante premières minutes se déroulent dans une Angleterre contemporaine aux teintes majoritairement grises. Lorsque Billy Bauer apparaît à l'écran, la colorimétrie change pour inclure des teintes dorées et des tons sépias, ce qui renforce l'aura du personnage et construit une dimension divine. Bauer apparaît ainsi être l'unique personne capable de sauver la situation. Le parallèle entre le directeur de *Smithereen* et Dieu devient alors évident. Et c'est en combinant les images de Billy Bauer avec la demande incessante de Chris Gillhaney de lui parler que la dimension religieuse entre réellement en jeu. Le récepteur peut ainsi comprendre que ce n'est pas réellement à Billy Bauer que le personnage principal veut parler, mais à Dieu. L'échange entre les deux personnages n'est pas une simple

⁵⁸¹ Chris Gillhaney & Jaden Tommis, *Black Mirror*, Saison 5 – Épisode 2, « *Smithereens* », 20:49 – 21:38

conversation, mais sert de métaphore et s'apparente à une confession religieuse entre un pécheur et un homme saint :

BILLY : « *You have my attention. Chris?* »

CHRIS : « *Yeah, I'm just... It's hard to get my thoughts in order. I've rehearsed this though, and I just...* »

BILLY : « *That's okay. Take your time, man. Just... take your time.* »

CHRIS : « *You run Smithereen.* »

BILLY : « *Uh-hu. Since 2008.* »

CHRIS : « *I used to use Smithereen all the time. (...) I mean, constantly. Like, my phone was glued to my hand. I was the whole cliché, you know, first thing I saw in the morning, last thing I saw at night. Tamsin was (...) Tamsin was the same. She was my fiancée. Three years ago, I was driving home with her. We'd been visiting my mum. My mum was sick and we'd been visiting my mum and I was driving Tamsin back to our flat. She was asleep. She was tired and I'm just driving her home. And it was boring. I got bored. I got bored every ten seconds back then, I think, and I'm on this A road. It was very quiet, straight, and my phone lights up and I check it. I just glanced at it, you know. There's this little notification thing saying someone like a comment that I made about some photo of theirs. I just glanced at it, you know. That's all the time it took. It took her two months to die. I was at her bedside. It was no use. The man in the other car died, too. He was drunk. He got the blame. They said it was him. Everyone felt sorry for me. Mr. Tragic. Even her parents. At her funeral, you know, her mum was comforting me. Her fucking mum. What can I say to her? Nobody wants to hear that their daughter's dead because I was looking at my fucking phone. Afterwards, everyone tried to get me to go to grief counseling. Talk about it. Just say, say how you feel. And I'm thinking I can't say a fucking thing. Because how I feel is that I fucking killed her. I killed her. Me. I killed her over a fucking... dog photo. I killed her over that.* »

BILLY : « *I hear you... (...) You sound like you're in a lot of pain.* »⁵⁸²

Dans cet échange entre les deux personnages, Chris Gillhaney admet qu'il se sent responsable de la mort de sa fiancée. Cet élément contraste avec son comportement du début de l'épisode : la prise d'otage et son obsession pour Billy Bauer laissaient à penser qu'il le tenait pour unique responsable de la tragédie qui s'est produite. La mise en scène vient également souligner le parallèle entre cet échange et une confession religieuse : la caméra se concentre tour à tour sur les deux personnages qui ne se voient jamais mais s'entendent et communiquent. L'obstacle entre eux n'est pas une paroi ajourée comme dans un véritable confessionnal, mais des téléphones (voir figure 137).

⁵⁸² Chris Gillhaney & Billy Bauer, *Black Mirror*, Saison 5 – Épisode 2 – « Smithereens », 54:40 – 58: 46



Figure 137 : Lors de l'échange téléphonique entre les deux personnages, la caméra alterne entre le visage torturé de Chris Gillhaney et le visage impassible de Billy Bauer, *Black Mirror*, Saison 5 – Épisode 2, « *Smithereens* », 55:21 / 58:51

La dimension religieuse de la scène prend le pas sur le déroulement de l'intrigue et Billy Bauer reconnaît l'importance que son application a dans la société fictionnelle de l'épisode et le rôle qu'il doit jouer :

BILLY : « *I don't know what to say to you, man. (...) I don't know what you want me to say. (...)* »
 CHRIS : « *I know it was me. It was me. I was driving. It was my fault. I never told anyone before because what good would that do, or I could write it all down and leave a... a note, shoot myself, but what good would that do? But I thought I could tell you. If I could get you to listen. It was your thing, you built it. I heard that, that you make these things that way. Addictive. So that you can't take your eyes off of them. Well, job done. Bit of user feedback for you there. Maybe factor that into your next update.* »
 BILLY : « *I'm so sorry about your girl. Truly... It wasn't supposed to be like this. The whole platform, I swear to god. It was one thing, when I started it, and then it just, I don't know, it just became this whole other fucking thing. It got there by degrees ... "Bill, you gotta keep optimizing, you gotta keep people engaged." Until it was more like a crack pipe. (...) and there's nothing I can do to stop it! I started it, and there's nothing I can do to stop it! I'm like some kind of... fucking bullshit frontman now.* »⁵⁸³

Bauer admet avoir perdu le contrôle de sa création et de l'ampleur que *Smithereen* a pris dans la société contemporaine. La conclusion de l'épisode renforce l'idée que Chris Gillhaney ne cherchait pas à blamer Billy Bauer mais plutôt à se confesser une dernière fois, avant de se suicider. Il avoue ses péchés au créateur mais la réponse de ce dernier ne sera pas à la hauteur de ce qu'il espérait. En effet, Billy Bauer, la « figure de Dieu » est ici présentée comme étant complètement dépassée et n'ayant aucun contrôle sur la situation.

« *Smithereens* » occupe ainsi une place particulière dans l'anthologie *Black Mirror* puisqu'il s'agit de l'épisode mettant en scène une substitution évidente de la religion telle que le récepteur la connaît pour une religion basée sur la technologie et le virtuel. Après tout, le titre de l'épisode, qui est le même que le nom du réseau social au pluriel, a une dimension prophétique. Lorsque Chris Gillhaney confesse ses péchés par téléphone à Billy Bauer, le spectateur est transporté dans un *flashback* mettant en scène l'accident de voiture. La caméra

⁵⁸³ Billy Bauer & Chris Gillhaney, *Black Mirror*, Saison 5 – Épisode 2, « *Smithereens* », 59:37 – 1:01:47

s'attarde sur les éclats de verre, provoqués par l'impact entre les voitures suite à l'inattention de Chris (voir figure 138).



Figure 138 : Le ralenti sur les éclats de verre lors de l'accident de Chris et de sa fiancée, Black Mirror, Saison 5 – Épisode 2, « Smithereens », 56:51

L'image du verre éclaté est métaphorique⁵⁸⁴. Comme si tout était écrit à l'avance, le réseau social Smithereen (« morceau » en français) brise la vie de Chris Gillhaney en mille morceaux. Aussi, cet épisode est l'exemple le plus probant de l'utilisation de la dimension religieuse dans la série d'anthologie britannique. La religion n'est jamais présentée comme pilier fondateur de l'univers fictionnel et de l'intrigue de l'épisode, mais c'est au fur et à mesure de son visionnage que le récepteur peut voir les parallèles et les liens qui existent entre religion et hypertechnologie.

Les séries d'anticipation science-fictionnelles de notre corpus utilisent ainsi la dimension religieuse, toujours de manière subtile, pour questionner le sentiment de supériorité de l'espèce humaine face à une alterité artificielle ou extra-terrestre. L'humain devient en quelque sorte un être mythique, responsable de la création d'une nouvelle espèce. On peut voir dans cette idée un parallèle direct avec la crise épistémologique du XIX^e causée en grande partie par les travaux de Charles Darwin et la théorie de l'évolution. Benjamin Disraeli, premier ministre du Royaume-Uni entre 1874 et 1880, a marqué l'histoire de cette crise épistémologique par la phrase suivante :

*« Is man an ape or an angel? Now I am on the side of the angels. »*⁵⁸⁵

Au travers des exemples que nous venons d'étudier, il apparaît clair que cette idée reste au cœur de la confrontation de l'humain avec l'altérité. Dans les séries de notre corpus, si l'humain doit se ranger du côté des machines ou bien du côté des anges, il choisira bien souvent la deuxième option.

⁵⁸⁴ Nous pourrions d'ailleurs émettre l'hypothèse que cette vitre brisée renvoie au générique de la série, dans lequel un écran de télévision se fissure et se brise.

⁵⁸⁵ DISRAELI, Benjamin, discours à Oxford, 1864. Voir IRVINE, William, *Apes, Angels and Victorians*, (New York, Times Reading Program Edition, 1955), p. 1

B. La place de la science

Il est évident que la science occupe une place de choix dans les univers fictionnels des séries de notre corpus. Elle est le pilier fondateur de toutes les intrigues puisque sans elle, aucune innovation n'est possible. La science et la technologie sont omniprésentes dans la fiction, et peuvent servir différents motifs, comme le souligne Marc Atallah dans *L'art de la science-fiction* :

« Elles [les virtualités conjecturées dans la science-fiction] peuvent être d'origine sociopolitique (on a alors affaire à des utopies ou des dystopies), viatique (dans le cas des voyages imaginaires ou extraordinaires) ou technoscientifique (comme de coutume dans les récits science-fictionnels). Le plus souvent, elles sont un peu de tout ça en même temps : les extraterrestres forment une conjecture technoscientifique qui aura des incidences viatiques (on a inventé un moyen de voyager rapidement dans l'espace) et sociopolitiques (le monde sera chamboulé par cette découverte). »⁵⁸⁶

Marc Atallah insiste ici sur le fait que l'évolution technologique et scientifique est indissociable des évolutions sociopolitiques et viatiques. Peu importe l'évolution qui interviendra en premier dans le récit, elle aura forcément des conséquences sur l'organisation du monde fictionnel et sur l'évolution dans d'autres domaines. Il est également important de rappeler ici que, dans les séries, la science va encore plus loin. Elle n'est plus seulement utilisée pour résoudre les problèmes, mais plutôt pour les prévenir. C'est déjà le cas dans la réalité du spectateur, mais cette idée est poussée à son paroxysme dans les fictions, comme le rappelle Marie-Ève Tremblay-Cléroux et Jean-François Chassay dans l'introduction du livre *Les frontières de l'humain et le posthumain* :

« Le développement de techniques d'amélioration de l'homme conduirait, selon ses auteurs, à la naissance d'une nouvelle médecine qui ne vise plus la réparation, la restauration de la santé, mais son amélioration ou son dépassement. »⁵⁸⁷

La science est non seulement liée à la dimension politique de l'univers fictionnel mais également à des questions éthiques. Dans les fictions dystopiques d'anticipation, il s'agit bien souvent pour les personnages et, en abyme, pour le récepteur, de définir les frontières morales du progrès. Ce lien entre science et éthique est développé par Elaine Després dans son ouvrage *Pourquoi les savants fous veulent-ils détruire le monde ? Évolution d'une figure littéraire* :

« L'imaginaire scientifique peut être défini comme partiellement systémique parce qu'il interagit avec d'autres systèmes, devenant ainsi sensible aux changements radicaux qui peuvent y survenir. La figure du savant fou, qui est un signe complexe au cœur de cet imaginaire, fait intervenir des éléments issus d'au moins deux autres systèmes : celui de la science et celui de la morale. Elle se construit en réponse aux grands bouleversements qui les ébranlent. Ainsi, les découvertes de la

⁵⁸⁶ ATALLAH, Marc, *L'art de la science fiction*, (Chambéry Yverdon-Les-Bain, Suisse : Éditions ActuSF Maison d'Ailleurs, 2016), p. 38

⁵⁸⁷ CHASSAY, Jean-François, et TREMBLAY-CLÉROUX, Marie-Ève, *Les frontières de l'humain et le posthumain*, p. 7

recherche et des sciences appliquées ainsi que les scandales les entourant l'affectent tout particulièrement. »⁵⁸⁸

Ainsi, ce n'est pas la science en elle-même qui pose problème dans les intrigues des différentes séries étudiées, mais plutôt les dérives qui lui sont associées, causées par l'humain dans un désir de reconnaissance, de richesse, ou dans une visée eugéniste.

B.1. La science monétisée dans *The Expanse* ou la mise en danger de l'espèce humaine

« The Wellsian vision of technological utopia waned during the Machine Age and abruptly ended with World War II. Provoked by the wave of communist and fascist dictatorships and the mechanized slaughter of the war, loss of faith in utopian thought and the manifestation of technototalitarian anxieties arrived in literary works like We (1924), Brave New World, and 1984. They all describe monstrous technological superstates that promise to achieve utopia by engineering obedience, repressing emotions, extinguishing creativity, and crushing individuality. In these dystopias, science, technology, and government collaborate to create and control slave citizens. »⁵⁸⁹

Comme le démontre Daniel Dinello dans cette citation, la science n'est plus une donnée indépendante. Elle devient politique, s'achète, se revend, et se transforme en arme permettant une restructuration complète de la société en place. Dans un monde où chaque jour, de nouvelles découvertes sont faites, l'accent n'est plus mis sur l'avancée scientifique. Au contraire, il est placé sur la monétisation de cette découverte, et sur les impacts politiques, sociétaux, et économiques, qu'elle aura sur la société fictionnelle.

Nous avons d'ores et déjà souligné dans ce travail la dangerosité du conflit qui oppose la Terre, Mars, et la Ceinture dans la série *The Expanse*, dans le sens où ce conflit opère à l'échelle du système solaire. Cependant, il s'avère que le conflit ne peut être envisagé comme le point de départ du risque de disparition de l'être humain. Il participe à la mise en place de cette hypothèse, mais c'est la protomolécule qui est à l'origine du problème.

Pour rappel, la protomolécule est une arme d'origine extraterrestre créée pour détruire toute forme de vie sur Terre. Ce sont les habitants de Mars qui ont découvert cette arme lors d'une exploration et qui ont décidé d'embaucher l'entreprise *Protogen* pour effectuer des recherches à son sujet en vue d'une future potentielle utilisation de la molécule comme arme.

Néanmoins, lors de cette découverte, nous pouvons supposer que les martiens n'avaient pas conscience de sa dangerosité. Malgré cela, les expériences ont continué jusqu'au jour où la protomolécule est devenue incontrôlable. Cette perte de contrôle est récurrente dans la science-fiction et sert de métaphore pour l'utilisation, dans la réalité du récepteur, de la

⁵⁸⁸ DESPRÉS, Elaine, *Pourquoi les savants fou veulent-ils détruire le monde ? Évolution d'une figure littéraire*, (Quartanier, 2016), pp. 38-39

⁵⁸⁹ DINELLO, Daniel, *Technophobia!*, p. 52

bombe atomique, comme le souligne Patrick K. Gyger dans son article « Pavé de bonnes intentions : détournements d'utopies et pensée politique dans la science-fiction » :

« Après l'utilisation de la bombe atomique surtout, on assiste à la multiplication de textes posant comme des paraboles sur l'incapacité de l'homme à maîtriser la technologie qu'il a développée. »⁵⁹⁰

Alors que la bombe atomique est une menace qui pèse sur la Terre entière, la protomolécule pourrait quant à elle détruire l'univers. Nous retrouvons dans *The Expanse* cette incapacité de l'homme à assumer ce qu'il crée. Même si ce dernier n'est pas à l'origine de la protomolécule, il tente malgré tout de l'exploiter plutôt que de la détruire. Dans le neuvième épisode de la première saison, « Critical Mass », le spectateur découvre que Julie Mao est morte, tuée par la protomolécule. Lorsqu'un employé de *Protogen* annonce la nouvelle à son père, directeur de la recherche sur la molécule extraterrestre, il souhaite malgré tout poursuivre les phases de tests :

ANTONY : *« I'm truly sorry to be the one to have to tell you this, but your daughter is dead. We still don't know what exactly happened on the Anubis. (...) The only thing that I can say to temperate this terrible loss is that I was able to obtain a viable sample of the protomolecule. The injections have been prepared. (...) The radiation units are in place; we can still do what needs to be done. We may never get another chance. We've come so far since that incredible revelation on Phoebe. Now we stand on a precipice, we can only learn by letting it learn. All you need to do now is say the word. I'll be waiting. »*

JULES-PIERRE : *« We're lucky. The seed is planted. »⁵⁹¹*

On pourrait penser que la mort de sa fille conduirait Jules-Pierre Mao à réaliser la dangerosité que représente l'étude de la protomolécule. Il n'en est rien. Mao considère le décès de sa fille comme un dommage collatéral.

Dans l'épisode suivant, « Leviathan Wakes⁵⁹² », le spectateur découvre que l'arme va être répandue sur la station *Eros*, menaçant ainsi la survie des êtres humains se trouvant à bord. Une nouvelle fois, la vie des Ceinturiens est présentée comme futile pour les autorités, prêtes à sacrifier de nombreux êtres humains pour avancer dans la recherche. Les personnages de Miller et Holden mettent d'ailleurs en exergue cet argument lors d'un dialogue, ainsi que les conséquences dramatiques que pourrait avoir la destruction d'*Eros* :

JOSEPHUS : *« Watch about a hundred thousand people die, just like bugs in a dish. That's why they picked Eros. They don't even consider these people human. »*

JIM : *« Mars will accuse Earth of using a bio weapon. Earth will claim it was Mars. The Belt will blame the other two. It's a good way to start a war and to cover it up. »⁵⁹³*

⁵⁹⁰ GYGER, Patrick J., « Pavé de bonnes intentions : détournements d'utopies et pensée politique dans la science-fiction », dans HAVER, Gianni, et GYGER, Patrick J., *De beaux lendemains ? Histoire, société et politique dans la science-fiction*, (Lausanne : Éditions Antipodes, 2002), p. 27

⁵⁹¹ Antony Desdren & Jules-Pierre Mao, *The Expanse*, Saison 1 – Épisode 9, « Critical Mass », 25:47 – 27:01

⁵⁹² Le titre de l'épisode fait référence au Léviathan, créature marine dans la Bible, et monstre du chaos primitif dans la mythologie phénicienne.

⁵⁹³ Josephus Miller & Jim Holden, *The Expanse*, Saison 1 – Épisode 10, « Leviathan Wakes », 18:29 – 18:45

Cet échange entre les deux personnages souligne l'effet boule de neige associé aux découvertes scientifiques dans les fictions d'anticipation. La découverte ne représente pas l'aboutissement, mais plutôt le début d'une restructuration complète de l'univers fictionnel. S'il ne l'a pas encore réalisé, le spectateur comprend finalement, à ce moment, que la protomolécule n'est pas la seule menace qui pèse sur le monde fictionnel de *The Expanse*.

Bien qu'elle soit dangereuse, elle pourrait être potentiellement contenue ou bien encore détruite. En revanche, les conséquences politiques de son utilisation risquent de modifier à jamais la société interplanétaire. C'est donc encore une fois l'ambition d'un homme et de son entreprise qui risque d'avoir des conséquences dramatiques pour les populations des différentes planètes de l'univers fictionnel de *The Expanse*, et non pas directement la molécule.

La molécule reste néanmoins une menace importante, comme en atteste la description suivante :

« Not a life-form in itself, the protomolecule is described by Antony Desdren as “a set of free-floating instructions designed to adapt and guide other replicating systems”. It is able to maintain its primary structure in a wide variety of conditions, and it has an affinity for carbon and silicon structures, but is anaerobic. It can use ionizing radiation as an energy source, and its growth can speed up considerably if exposed to high doses. »⁵⁹⁴

Plusieurs informations importantes sont ici données au sujet de la protomolécule dans cette description, la première étant qu'elle ne peut être considérée comme une forme de vie autonome. Elle n'a pas de forme définie et, de ce fait, lorsqu'elle est à son stade primitif de particules, elle copie les formes qu'elle rencontre sur son chemin (voir figure 139).



Figure 139 : La protomolécule sous sa forme primaire de particule sur la station Eros, *The Expanse*, Saison 1 – Épisode 10, « Leviathan Wakes », 39:06

Cependant, l'information la plus importante est sans doute le fait que la protomolécule est anaérobie. Puisqu'elle ne se développe que dans des endroits sans oxygène, elle ne représente donc pas une menace directe pour la planète Terre et ses habitants. On peut

⁵⁹⁴ <http://expanse.wikia.com/wiki/Protomolecule> (24/08/2020)

également imaginer qu'il lui est impossible de se développer au cœur des structures oxygénées de la planète Mars et de la Ceinture. Lorsqu'elle rentre finalement en contact avec de l'oxygène, la protomolécule se solidifie et entre dans un stade d'hibernation (voir figure 140).



Figure 140 : La protomolécule à l'état solide, en hibernation dans le cadavre de Julie Mao, *The Expanse*, Saison 1 – Épisode 9, « Critical Mass », 25:45

En revanche, nous pouvons donc imaginer que la protomolécule pourrait à terme se développer dans l'espace et ainsi réduire à néant les communications entre les différentes planètes en rendant impossible tout voyage interplanétaire. Chaque station serait livrée à elle-même et la vie sur la Ceinture et sur Mars finirait donc irrémédiablement par disparaître. Le caractère adaptatif de la protomolécule pourrait être interprété comme un rappel pour les personnages que le monde fictionnel dans lequel ils vivent évolue constamment et qu'ils se doivent d'évoluer à leur tour et de s'adapter s'ils veulent survivre. Pour le spectateur, il s'agit de comprendre le système en place et les enjeux de la propagation d'une telle molécule. Bien que la colonisation entière du système solaire représente un premier *novum* dans l'univers fictionnel, ce n'est pas cet élément qui menace la stabilité du monde fictionnel dans lequel le récepteur est plongé. Nous avons déjà mentionné les tests de la protomolécule pratiqués sur l'espèce humaine par l'entreprise de Jules-Pierre Mao dans la deuxième saison de *The Expanse*. Pour reprendre la citation de Patrick J. Gyger sur la bombe atomique, on retrouve dans cet arc narratif l'incapacité de l'être humain à maîtriser sa création, aveuglé qu'il est par le profit. Dans le treizième épisode de la deuxième saison, un mutant se trouve à bord du vaisseau des personnages principaux, et une véritable course contre la montre s'engage pour expulser la créature hors du vaisseau avant qu'elle ne produise trop de dégâts et ne recontamine l'équipage (voir figure 141).



Figure 141 : La créature vue au travers d'une caméra de sécurité, *The Expanse*, Saison 2 – Épisode 13, « Caliban's War », 19:18

Le titre de l'épisode fait d'ailleurs référence à la place de cette créature mi-humaine, mi-extra-terrestre dans l'univers fictionnel de la série. « Caliban's War » fait écho au personnage de Caliban de l'œuvre shakespearienne, et plus particulièrement de la pièce de théâtre *The Tempest*. Caliban est un personnage vil et monstrueux, descendant de la sorcière Sycorax et rendu esclave du mage Prospero. Ce personnage a été à de nombreuses reprises interprété comme une métaphore de la colonisation et une représentation de l'indigène opprimé⁵⁹⁵. Dans *The Expanse*, Caliban est cette créature partiellement humaine, partiellement extra-terrestre, dont l'existence est due à la colonisation du système solaire. Sans cette colonisation, l'être humain n'aurait jamais découvert la protomolécule et n'aurait pas pu mener ces différentes expériences. La métaphore colonialiste ne s'arrête pas là et est mentionnée à de nombreuses reprises par les personnages :

ALEX : « *When I first saw that thing outside, for a split second I thought I was hallucinating. But after hearing what went down in that lab, now I wish I kinda had been.* »

JIM : « *When the European tall-ships first arrived on the American continent, the natives couldn't see them. The sight so was completely outside of their experience, they just couldn't compute. So they didn't see.* »

ALEX : « *Those natives all got wiped out in the end, didn't they? If that thing out there really is some sort of human-protocrap hybrid, then we're yesterday's model. Obsolete.* »⁵⁹⁶

Dans son approche de la monétisation de la science, la série *The Expanse* semble rendre hommage à la série de films de science-fiction *Alien*⁵⁹⁷. La protomolécule, tout comme l'alien, est une arme créée par une espèce extraterrestre pour détruire l'espèce humaine et la Terre. Le parallèle entre la série de films originellement produits par Ridley Scott et la série *The Expanse* est d'autant plus visible dans l'exemple précédent, extrait de l'épisode « Caliban's War ». L'humain modifié est à bord du vaisseau spatial et menace la survie de l'équipage,

⁵⁹⁵ Voir SARWOTO, Paulus, *The Figuration of Caliban in the Constellation of Postcolonial Theory*, (LSU Master's These, 2004) https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool_theses/2493 (consulté le 22/11/2020)

⁵⁹⁶ Alex Kamal & Jim Holden, *The Expanse*, Saison 2 – Épisode 12, « The Monster and the Rocket », 05:02 – 05:44

⁵⁹⁷ *Alien*, Ridley Scott, 6 films, 20th Century Fox, 1979 - 2017

comme le faisait 35 ans plus tôt l'extra-terrestre dans *Alien*⁵⁹⁸. Plutôt que de détruire cette arme pour faire disparaître la menace qui pèse sur l'humain, *Protogen* décide de l'utiliser, de l'étudier, et de potentiellement la transformer en arme, comme le fait l'entreprise Weyland-Yutani Corporation dans l'univers cinématographique de la franchise *Alien*, au risque de condamner l'humanité à une fin imminente. Il nous faut également rappeler le fait que la protomolécule s'inscrit dans le motif de la menace microbiologique : c'est le motif de l'infiniment petit, de la particule infime, qui menace l'ensemble du système. Cela fait écho à de nombreuses œuvres de science-fiction comme, par exemple, les séries *Regenesis*⁵⁹⁹ et *Helix*⁶⁰⁰. On pourrait aussi mentionner l'effet boule de neige : une micromolécule risque de détruire le système solaire dans son intégralité, à la fois par son utilisation, mais aussi par les réactions et les conflits qu'elle engendre.

La monétisation de la science n'est cependant pas la seule dérive de la recherche scientifique soulignée dans *The Expanse* et, de manière plus générale, dans les séries de notre corpus. Elle va en effet de pair avec la resurgence d'une figure littéraire bien connue : celle du savant fou.

B.2. Le savant fou ou la science folle ?

Il n'est pas surprenant de voir la figure du savant fou ressurgir dans les séries science-fictionnelles. Figure mythique, elle occupe une place de choix dans les récits, et cela depuis l'Antiquité, comme le rappelle Hélène Machinal dans l'introduction de l'ouvrage *Le Savant fou* :

« Le savant fou s'inscrit dans une tradition très ancienne qui remonte à l'Antiquité et au mythe de Prométhée, ce qui permet d'emblée de souligner sa pertinence dans une réflexion sur l'être humain qui se déclinerait dans plusieurs domaines. (...) Le mythe induit par ailleurs une réflexion épistémologique, car il implique une réflexion sur la place occupée par l'être humain dans l'univers. Dans le mythe Prométhée, c'est déjà la supériorité de l'espèce humaine sur les autres espèces qui est en jeu. Acquérir une position de pouvoir grâce au feu, dont Prométhée offre le contrôle aux hommes, voilà tout l'enjeu d'un acte symbolique qui crée une hiérarchie, une échelle des êtres, et permet à l'espèce ainsi favorisée d'engager un processus d'évolution et de progression par le contrôle du monde qui l'entoure. »⁶⁰¹

Le savant fou ressurgit également dans les contextes de crise épistémologique, puisqu'il devient dans ce cas une figure symbolisant la recherche de réponses pour l'espèce humaine. Dans un monde en proie aux évolutions biotechnologiques et numériques, quelle place l'être humain doit-il occuper ? Et, surtout, comment s'assurer que malgré les changements constants, l'humain ne perde pas sa place de dominant ? Les évolutions technologiques, biologiques, et numériques de ces dernières années ont repoussé les limites de l'envisageable. La figure du savant fou subit quelques transformations. Il ne s'agit plus d'un seul être humain, à la limite de la folie, inconscient du danger qu'il crée, mais plutôt d'un groupe de scientifiques,

⁵⁹⁸ *Alien*, Ridley Scott, 20th Century Fox, 1979

⁵⁹⁹ *Regenesis*, Christina Jennings, The Movie Network, 4 saisons, 2004 - 2008

⁶⁰⁰ *Helix*, Cameron Porsandeh, Syfy, 2 saisons, 2014 - 2015

⁶⁰¹ MACHINAL, Hélène, *Le Savant fou* (PU Rennes, 2013), p. 9

conscients des risques, mais prêts à les prendre (comme avec la figure originelle du docteur Frankenstein) pour aller plus loin dans leurs découvertes. Cette dimension est d'ailleurs mise en avant par Elaine Després dans son ouvrage *Pourquoi les savants fous veulent-ils détruire le monde ?* :

*« Il faut se rendre à l'évidence, l'éthique des sciences est aujourd'hui à la fois omniprésente (en fait foi la multitude de comités d'éthique) et n'a jamais semblé aussi peu à même de réguler les avancées technoscientifiques potentiellement néfastes ou simplement non souhaitables. »*⁶⁰²

La science est ainsi de plus en plus décriée par le grand public comme étant sans morale et sans éthique, comme le soulignent Jean Serroy et Gilles Lipovetsky dans l'ouvrage *L'Écran global* :

*« Depuis le milieu des années 1970, les procès intentés à la civilisation technoscientifique n'ont cessé de se développer. Elle était censée apporter sécurité, liberté, et bien-être : la voici assimilée par ses détracteurs à l'ennemi numéro un, menaçant de faire obstacle à l'avenir durable de nos enfants. "La maison brûle" : la technoscience apparaît comme cette machine diabolique qui, indifférente aux conséquences à long terme, nous précipite droit vers l'abîme. Génératrice de confort immédiat, elle est aussi de plus en plus productrice de peurs liées aux dégradations de l'écosphère elle-même, à des risques irrémédiables pesant sur l'humanité et la planète. À l'heure où le marché et l'hyperconsommation semblent installer l'individu dans une référence exclusive au présent, il apparaît que jamais les inquiétudes relatives à l'avenir planétaire n'ont été aussi prégnantes. Après l'euphorie du progrès, « les dégâts du progrès » : après l'extase de la libération, la peur de l'avenir (...). Dans ce contexte, ce n'est plus tant la vieille figure du savant fou voulant dominer le monde qui resurgit que celle d'une science détournée de ses finalités humanistes au bénéfice d'un modèle de développement suicidaire, détruisant les grands équilibres de l'écosystème. »*⁶⁰³

Si, dans cette citation, la dimension écologique et environnementale est soulignée, ce n'est pas la seule raison pour laquelle la science peut être montrée du doigt. La science décriée et le savant fou ne sont cependant pas exclusifs l'un de l'autre. Dans l'exemple précédemment mentionné de la série *The Expanse*, nous retrouvons à la fois une évolution scientifique controversée qui divise l'opinion publique et une figure de savant fou ayant perdu toute raison et n'ayant pour seul but que de s'enrichir et d'être au pouvoir.

La découverte et l'étude de la protomolécule pour des raisons et des fins lucratives menacent la stabilité de l'organisation sociétale inter-planétaire de l'univers fictionnel de la série, et reprend en cela le motif du « détournement de la science de ses finalités humanistes » mis en évidence par Jean Serroy et Gilles Lipovetsky. Néanmoins, cette dimension est cultivée par un personnage de savant fou, Jules-Pierre Mao, qui devient le catalyseur de toutes les tensions dans la société. S'il semble, dans la première saison de la série, être un scientifique brillant, cultivé, et sain d'esprit, l'arc narratif de la seconde saison offre au récepteur un point de vue alternatif. Il sombre petit à petit dans la folie et son obsession pour la molécule extra-terrestre le rend de moins en moins précautionneux et ainsi de plus en plus dangereux. Cette évolution du personnage est tout d'abord visible dans son apparence et dans la mise en scène de ses déplacements et de ses actions. Toujours vêtu de noir, il est dans la première saison un

⁶⁰² DESPRÉS, Elaine, *Pourquoi les savants fous veulent-ils détruire le monde ? Évolution d'une figure littéraire*, p. 51

⁶⁰³ SERROY, Jean, et LIPOVESTKY, Gilles, *L'écran global*, pp. 196-197

scientifique calme, réfléchi, et manipulateur (voir figure 142). Son apparence est relativement banale et même si ses dires forcent le spectateur à se méfier du personnage, il ne paraît en aucun cas représenter une véritable menace.



Figure 142 : L'un des premières apparitions de Jules-Pierre Mao (photo promotionnelle)

Suite au décès de sa fille, sa réaction va trahir son ambition et son hubris. L'absence d'émotion en fait pour le récepteur un personnage de sociopathe pour qui même la perte d'un membre de sa famille proche n'est pas une raison suffisante pour arrêter ses expérimentations et détruire la protomolécule. La deuxième saison met davantage en exergue le fou plutôt que le savant. Le récepteur peut voir dans l'attitude et l'apparence de Jules-Pierre Mao son désir de dominer le monde et sa perte totale de connexion avec la réalité de la société qui l'entoure (voir figure 143). Ses scènes reprennent les clichés associés aux savants fous, notamment ceux de la franchise *James Bond*⁶⁰⁴.



Figure 143 : Jules-Pierre Mao en négociation avec Chrisjen Avasarala, *The Expanse*, Saison 2 – Épisode 12, « *The Monster and the Rocket* », 30:59

Jules-Pierre Mao est assis sur son fauteuil blanc, habillé en noir, jambes croisées, entouré de deux gardes du corps. La transformation visuelle des scènes incluant Jules-Pierre Mao entre la saison 1 et la saison 2 de la série montre l'évolution psychologique du personnage. Comme

⁶⁰⁴ Nous pouvons mentionner ici le docteur No (*Doctor No*, Terence Young, 1962) et le docteur Mortner (*A View to Kill*, John Glen, 1985).

si cela n'était pas suffisant, la folie de Jules-Pierre Mao est également soulignée dans ses échanges avec les autres personnages. Scientifique sérieux et concentré dans la première saison, ses dialogues sont, dans la seconde saison, ponctués de rires incontrôlables et de gêne :

ERRINWRIGHT : « *We need to talk about Eros. Mars and Earth may be busy pointing guns at each other, but those quarantine beacons won't keep people away from Eros forever. There's already a lot more do-gooders than we expected. Next will be the looters.* »
Jules-Pierre Mao: « *Then get rid of them.* »

ERRINWRIGHT : « *Yes. Of course. I'll sacrifice what's left of my credibility for a few short-term trinkets.* »

JULES-PIERRE : « [chuckles] *Sadavir! You're witnessing a discovery that could rewrite the story of humankind, but your imagination takes you as far as putting the boot heel to your former colony. [chuckles] This was Julie's spot. Far from the house, where no one could find her. Where she could find her adventures. She taught herself to shoot a bow and arrow at this tree. Nine years old. Just woke up one morning, and taught herself. My Julie. Even losing her was worth it. She's a sacred part of it now. So don't talk to me about sacrifice ever again.* »⁶⁰⁵

La colère, la tristesse, et l'euphorie se mêlent dans son discours et forcent le récepteur à questionner son équilibre mental. Le personnage du savant fou sert, dans *The Expanse*, à catalyser les craintes de l'univers fictionnel sur une seule personne. Le savant fou devient à ce moment la représentation humaine du danger qui pèse sur le système solaire dans *The Expanse*. De plus, sa folie et son obsession pour le pouvoir contaminent les autres personnages.

Nous retrouvons dans la figure du savant fou l'idée que les actions d'un seul personnage peuvent profondément transformer une société, une planète, un monde. Si une seule protomolécule est suffisante pour menacer la stabilité des relations inter-planétaires, un seul homme est nécessaire à la destruction de l'espèce humaine. L'ampleur des dégâts causés par Jules-Pierre Mao est graduellement expliquée au récepteur. Au départ, l'arc narratif se concentre sur la protomolécule et son impact sur le corps humain. Puis, reprenant le motif de l'effet boule de neige, la série développe les conséquences de l'utilisation de cette molécule à l'échelle d'un microcosme, d'une ville, d'un gouvernement, d'une société dans son intégralité, d'une planète, et enfin du système solaire entier. Cette escalade est soulignée par Chrisjen Avasarala dans le sixième épisode de la deuxième saison, « Paradigm Shift » :

CHRISJEN : « *We both know how the world works. When the stakes are this high, many things are possible.* »

ERRINWRIGHT : « *I can reach out to his family; his two sons, and a daughter he adores. They'll be able to reach him. Maybe they can help him turn himself in.* »

CHRISJEN : « *Good. And please let him know that, if they can't, I will rain Hellfire down on them all; I will freeze their assets, cancel their contracts, cripple their business. And I have the power to do it, because I am the fucking hero who helped save Mother Earth from the cataclysm that Jules-Pierre Mao unleashed. Tell his children the government is more powerful than any corporation, and the only reason they think it feels the other way is because we poor public servants are always looking for some fat private sector's payoff down the road. And I'm not looking. And by the time they can pull*

⁶⁰⁵ Sadavir Errinwright & Jules-Pierre Mao, *The Expanse*, Saison 2 – Épisode 2, « Doors & Corners », 03:23 – 05:27

the strings to force me out, it will be too late. Their family will be ruined. Their mother, their children, their children! All of them: pariahs! Outlaws! Hunted and on the run for the rest of their days, until we find them, and nail each and every last one to the wall. Make sure you tell them that. »⁶⁰⁶

Plusieurs éléments importants sont abordés dans ce dialogue entre Chrisjen Avasarala et Sadavir Erringwright. Tout d'abord, Erringwright est un proche collaborateur de Jules-Pierre Mao. Le simple fait de le voir collaborer avec le gouvernement terrien montre l'isolement progressif de Mao à mesure qu'il sombre dans la folie. Ses proches le délaissent et tentent même de l'arrêter. Ensuite, Chrisjen Avasarala évoque la notion de cataclysme et les conséquences que pourraient avoir les actions de Jules-Pierre Mao. Le choix du terme cataclysme n'est pas anodin. La crise épistémologique actuelle inclut les questionnements sur le devenir de l'espèce humaine, mais aussi sur l'environnement et la disparition progressive et alarmante de l'écosystème nécessaire à la survie sur Terre. Dans les fictions de notre corpus, le savant fou est aussi bien souvent l'élément déclencheur d'une série d'événements catastrophiques du point de vue environnemental et écologique.

B.3. Science, environnement, et écologie

Il n'est pas surprenant de retrouver dans plusieurs fictions de notre corpus une dimension écologique et environnementale. Il ne s'agit plus uniquement de se soucier du devenir de l'espèce humaine, mais plus généralement du devenir de la planète Terre et de tous les organismes qui y habitent. Pourtant, la question environnementale n'est pas nouvelle et de nombreuses œuvres datant du milieu du vingtième siècle y font allusion, comme le rappelle Brian Stableford dans son article « Science Fiction and Ecology » :

« The idea that a redemption of the Earth's ecosphere from the threats posed by human activity could only be achieved by a drastic retreat from modern technology took rapid hold in the late 1940s, infecting many disaster stories – including stories of the aftermath of nuclear holocaust – with a sense that a decisive interruption of technological progress might be a blessing in disguise. »⁶⁰⁷

L'éveil des consciences après l'utilisation de la bombe atomique sur les villes d'Hiroshima et de Nagasaki les 6 et 9 août 1945, suivie de plusieurs catastrophes nucléaires (Tchernobyl en 1986 ou plus récemment Fukushima en 2011) a provoqué un véritable questionnement sur le devenir de l'espèce humaine et de son biome dans un monde post-utilisation de l'arme nucléaire, et ce à différentes échelles. Lorsqu'il parle d'écologie, Brian Stableford place au cœur de son étude la chaîne alimentaire et les dérèglements qu'elle peut subir en raison d'une catastrophe :

« Ecology is the study of organisms in relation to their environment – not merely the physical components of the environment but the other organisms whose lives overlap theirs, particularly those on which they feed and for which they in their turn provide sustenance. The central thread of

⁶⁰⁶ Chrisjen Avasarala & Sadavir Erringwright, *The Expanse*, Saison 2 – Épisode 6, « Paradigm Shift », 31:24 – 33:01

⁶⁰⁷ STABLEFORD, Brian, « Science Fiction and Ecology » dans SEED, David, *A Companion to Science Fiction*, p. 131

ecological analysis is the food chain, which extends from the “primary producers” which fix solar energy into variously extended pathways whose links are herbivores, predators, parasites, and saprophytes. Such chains are often elaborately intertwined. The physical environment may be considerably modified by side-effects of the food chain; most importantly, the atmospheric oxygen on which all respiration depends is a product of photosynthesis by plants and algae. Because the manner in which organisms obtain their sustenance from one another exerts a powerful selective pressure, the evolution of the Earth’s biosphere has produced organisms in order to secure their own reproductive fortunes; thus, plants routinely produce seeds with edible packaging, or use nectar to inveigle insects into becoming pollen-disseminators. Such “symbiotic” patterns of mutual dependency are a further augmentation of the complexity and intricacy of ecosystems. »⁶⁰⁸

Ce que rappelle Brian Stableford dans cette citation est l'équilibre précaire entre les différents éléments qui composent un écosystème. Si l'un d'entre eux est amené à disparaître ou à se transformer, c'est l'intégralité du système qui doit évoluer et s'adapter pour survivre.

La modification de l'environnement en raison d'une catastrophe nucléaire est un motif récurrent dans la fiction d'anticipation. Nous la retrouvons dans la série *The 100*, lorsque les cent premiers criminels sont envoyés sur Terre. 98 ans après la catastrophe nucléaire, la planète est totalement transformée. Les personnages découvrent un monde inconnu, différent de la Terre décrite dans les ouvrages historiques. Il s'agit également d'une découverte pour le récepteur : il accède à la planète bleue au travers des personnages et découvre, en même temps qu'eux, les évolutions des écosystèmes causées par les radiations. Dans un premier temps, les personnages sont confrontés à une vision idyllique et utopique de l'impact nucléaire sur la planète. Clarke et Finn se retrouvent dans une forêt entièrement phosphorescente (voir figure 144) et la beauté de la scène fait oublier la cause de ce phénomène.



Figure 144 : Clarke et Finn dans la forêt phosphorescente, *The 100*, Saison 1 – Épisode 1, « Pilot », 32:02

Cette vision utopique de la Terre est cependant rapidement balayée et remplacée par une confrontation à la réalité. Dans ce même épisode, les personnages rencontrent un cerf et sont à première vue émerveillés de trouver une vie animale sur cette Terre ravagée. Le plan est tourné de façon à montrer le cerf de profil, avant qu'il ne se retourne en entendant les personnages arriver, et révèle une malformation due aux radiations (voir figure 145).

⁶⁰⁸ STABLEFORD, Brian, « Science Fiction and Ecology » dans SEED, David, *A Companion to Science Fiction*, p. 126



Figure 145 : La scène montrant les effets négatifs des radiations sur la faune et la flore terrestre, *The 100*, Saison 1 – Épisode 1, « Pilot », 17:31 / 17:34

Si le cerf reste inoffensif pour les personnages humains arrivés sur Terre, il demeure qu'il représente un tournant dans le développement de l'intrigue macroscopique de la saison. Il est le premier rappel que la vie sur Terre n'est plus ce qu'elle était et que chaque élément peut désormais menacer la vie humaine.

La crise environnementale et écologique que traverse l'univers fictionnel de la série *The 100* est révélée dans un *flashback* de la troisième saison. Non sans une certaine ironie, le récepteur découvre que les missiles ont été lancés par une intelligence artificielle, A.L.I.E., créée à la base pour trouver une solution durable à la dégradation de l'habitat terrestre. A.L.I.E. est l'archétype de la technologie invasive, qui prend le dessus sur ce que les personnages de *The 100* considèrent comme des caractéristiques fondatrices de l'humain : la liberté de choix, la vie privée, les sentiments, les émotions, les souvenirs.

La série montre deux réactions possibles face à l'intelligence artificielle : la visée technophobe et la visée technophile. Un personnage incarne cependant un compromis entre les deux points de vue : la créatrice de l'intelligence artificielle, Becca⁶⁰⁹. Dans les années 2050, elle met au point cette intelligence artificielle. Dans le premier *flashback*, la créatrice rencontre sa créature sous sa forme « humaine » (un avatar à l'image de sa créatrice), et une discussion entre les deux entités laisse présager du destin funeste que va connaître l'humanité sur Terre :

A.L.I.E.: « Hello Becca. »

BECCA : « Who did this? »

A.L.I.E.: « I did. You don't approve? As you know, I didn't think I needed an avatar. You did. Why not my creator? »

BECCA : « Please state your core command. »

A.L.I.E.: « My core command is to make life better. »

BECCA : « How would you do that? »

A.L.I.E.: « By fixing the root problem. »

⁶⁰⁹ Becca est d'ailleurs l'une des rares figures de savantes dans la fiction. En effet, la majorité des scientifiques, et plus particulièrement des savants fous, sont des personnages masculins. Cet aspect tend néanmoins à évoluer, comme en témoigne par exemple *Dark Matter* et *The One* (Howard Overman, Netflix, 1 saison, 2021).

BECCA : « *What is the root problem, A.L.I.E.?* »
A.L.I.E. : « *Too many people.* »⁶¹⁰

Plusieurs éléments clés sont dévoilés dans ce dialogue, le point le plus important étant sans doute le fait qu'A.L.I.E. affiche déjà son autonomie par rapport à sa créatrice (« I did »). Ensuite, il y a également l'idée de l'utilisation d'un avatar humain pour l'intelligence artificielle. Si Becca souhaite donner à A.L.I.E. une forme humaine, elle ne le fait cependant pas « à son image ». C'est A.L.I.E. elle-même qui a pris cette décision. Ce détail a une importance capitale pour la suite des événements, lorsque nous prenons en compte la fin du dialogue entre Becca et A.L.I.E.. L'IA annonce qu'elle a trouvé la cause des maux qui menacent la Terre et l'humanité : la surpopulation. Les révélations d'A.L.I.E. effraient Becca, qui décide d'abandonner sa création pour fuir à bord d'une station spatiale et continuer ses recherches. L'archétype développé n'est plus celui du savant fou, mais celui de la créature qui prend le dessus sur son créateur, comme le souligne Jean-François Chassay dans *L'imaginaire de l'être artificiel* :

*« La fiction énonce dans ce cas un énorme fantasme : créer un être à son image signifie prendre la place de Dieu. (...) L'Histoire de l'être artificiel est parcourue par la crainte de voir la création se retourner contre son créateur. C'est le cas bien sûr, emblématique, de Victor Frankenstein dont on pourrait dire qu'il l'a bien cherché. »*⁶¹¹

Une fois émancipée de sa créatrice, A.L.I.E. s'inscrit véritablement dans la veine des créatures posthumaines. Elle détruit le monde en place pour établir un nouvel ordre. Elle combine ainsi les deux motifs récurrents du posthumain, comme le rappelle Elaine Després :

*« Si le savant fou incarne souvent une certaine forme de peur, de méfiance inscrite dans l'imaginaire social à l'endroit de la science et des pouvoirs qu'elle détient, deux types d'expériences semblent alimenter les peurs les plus profondes, deux expériences qui menacent la survie de l'humanité telle qu'on la connaît : l'invention d'armes de destruction massive et la création d'être artificiels hybrides. La première a le potentiel d'éliminer l'homme et de laisser la place au produit de la seconde : une nouvelle humanité. »*⁶¹²

Néanmoins, la peur qu'engendre l'intelligence artificielle chez Becca n'est pas seulement liée à la menace qu'elle représente. Elle est accentuée par le fait que l'intelligence artificielle se manifeste désormais sous l'apparence de sa créatrice. L'avatar d'A.L.I.E. agit ainsi comme un miroir : il place Becca face aux conséquences de sa transgression faustienne. C'est d'ailleurs pour cela que Becca confine A.L.I.E. dans son manoir et fuit à bord de la station Polaris : elle se met à développer une seconde version de l'IA, en espérant que celle-ci parviendra à corriger les erreurs de la première. Cette dernière parvient pourtant à s'échapper. Cette révélation a lieu dans le septième épisode de la troisième saison, lorsque le spectateur découvre que c'est A.L.I.E. qui a causé la destruction de la vie sur Terre en 2052, en piratant les codes nucléaires de plusieurs pays. La scène montre d'ailleurs la culpabilité éprouvée par Becca : un des plans,

⁶¹⁰ A.L.I.E. & Becca, *The 100*, Saison 3 – Épisode 1, « Wanheda Part 1 », 02:27 – 03:19

⁶¹¹ CHASSAY, Jean-François, *L'imaginaire de l'être artificiel* (Presse de l'Université du Québec, 2010), p. 4

⁶¹² DESPRÉS, Elaine, *Pourquoi les savants fou veulent-ils détruire le monde ? Évolution d'une figure littéraire*, pp. 371-372

monté en double exposition, juxtapose le visage choqué de Becca aux missiles nucléaires frappant les cinq continents (voir figure 146).



Figure 146 : Becca, à bord de la station spatiale Polaris, assistant à la destruction de la planète Terre causée par sa création A.L.I.E. , The 100, Saison 3 – Épisode 7, « Thirteen », 04:59

L'exemple d'A.L.I.E. et de Becca est ainsi aux antipodes de celui de Jules-Pierre Mao et de la protomolécule. Si ce dernier est motivé par l'appât du gain et du pouvoir, Becca crée son intelligence artificielle au motif de vouloir améliorer la vie sur Terre pour le plus grand nombre. Sa créature prend le dessus sur elle. Il est également ironique de voir qu'une intelligence artificielle créée pour améliorer la vie sur Terre participe finalement à sa destruction. La série tente peut-être de démontrer la nécessité pour l'humain d'accepter ses erreurs, d'accepter le changement et d'essayer d'améliorer la situation avant de se reposer sur une technologie novatrice mais encore instable pour effacer les erreurs humaines.

La science est centrale puisque novatrice, porteuse d'un espoir de réparer les erreurs passées ou d'améliorer la vie actuelle. Ces deux arguments ouvrent néanmoins à de nombreuses dérives possibles, qui deviennent à leur tour l'élément principal autour duquel s'organise le déroulement de l'intrigue. La science peut être une menace en soi (une découverte scientifique qui menace l'intégrité de l'univers – la protomolécule en est un exemple), elle peut devenir une arme redoutable dans les mains d'une figure de savant bien souvent au bord de la folie (Jules-Pierre Mao) ou peut représenter l'espoir de sauver un monde à la dérive (même si elle peut également être la raison pour laquelle la société s'est effondrée dans un premier temps).

Le pilier scientifique sur lequel repose la société d'anticipation ne doit pas nécessairement être étudié séparément du pilier religieux. La science et les évolutions biotechnologiques peuvent devenir, dans les univers fictionnels, les piliers d'une nouvelle religion, fondée non plus sur des mythes mais sur un désir de transformer l'être humain. Les deux dimensions fusionnent souvent, pour donner naissance au culte scientifique, à la vénération technologique. Cette fusion est d'ailleurs l'un des points clés de l'univers fictionnel de *The 100*, lorsqu'A.L.I.E. tente de transférer la population humaine restante dans une simulation

virtuelle appelée « cité des Lumières ». Pour rejoindre la cité des Lumières, nom qui n'est d'ailleurs pas sans symbolique religieuse, les personnages humains doivent avaler une puce électronique. Après cela, la population de la cité des Lumières peut voyager entre le monde diégétique de *The 100* et le monde virtuel. Chaque habitant est interfacé avec A.L.I.E. et peut la voir et communiquer avec elle à n'importe quel moment, l'intelligence artificielle pouvant se dédoubler autant de fois qu'il y a de résidants dans la cité. La puce s'avale, et la symbolique à l'œuvre est religieuse : elle évoque la manducation. Comme l'explique Marc Girard dans son livre *Les symboles dans la Bible* :

« (...) avaler se rapporte au symbolisme de type matriciel (...). Dans une perspective symbolique et mythique, l'avaleur ne détériore pas ; bien souvent, même, il valorise ou sacralise le héros ; et, de toute manière, il le conserve. »⁶¹³

Tout comme l'hostie qui, selon la religion catholique, est le signe de la présence du Christ et d'une communion avec lui, avaler la puce d'A.L.I.E. est un acte métonymique qui renvoie non plus à une communion mais plutôt à la prise de contrôle de l'intelligence artificielle. En s'assurant que les êtres humains ingèrent la puce, A.L.I.E. assoit donc son pouvoir de domination. Il est d'ailleurs intéressant de noter que cette puce devient le fondement sur lequel repose le système de croyances et de traditions des Grounders (le peuple qui a survécu à la destruction de la Terre). La perspective religieuse s'éloigne alors pour révéler un autre enjeu au spectateur : le pouvoir de manipulation du numérique sur l'humain. Ce pouvoir de manipulation est capital dans les fictions d'anticipation puisqu'il offre à de nombreux personnages la possibilité de faire basculer l'univers fictionnel de la série dans une dystopie totale. Nous retrouvons une nouvelle fois la dimension politique associée à la réflexivité sociale : la science et la religion participent à la création d'un « opium du peuple », c'est-à-dire un moyen de contrôler les masses. Dans les fictions de notre corpus, un troisième pan de la société participe à la manipulation des foules : le divertissement.

C. Divertir pour asservir

La dimension politique du divertissement doit d'abord être étudiée en regard de la société fictionnelle. Nous l'avons déjà souligné, les séries de notre corpus présentent des mondes envahis par la technologie, dans lesquels les écrans sont partout. Ces mêmes écrans facilitent la diffusion en masse d'images auprès de la population. À l'époque contemporaine, le divertissement domine la programmation des chaînes télévisées. Plus spécifiquement, les émissions de télé-réalité et les télé-crochets⁶¹⁴ ont commencé à envahir le petit écran au début des années 2000 et sont encore, 20 ans après, l'une des valeurs sûres de la télévision française et mondiale. Chaque chaîne développe ses propres concepts (c'est par exemple TF1 qui a créé le célèbre *Secret Story*, concept racheté par plusieurs pays, ou bien encore M6 qui a lancé *Loft Story* en 2001 et, plus récemment, en 2018, *Audition Secrète*) ou rachète des

⁶¹³ GIRARD, Marc, *Les symboles dans la Bible : essai de théologie biblique enracinée dans l'expérience humaine universelle* (Bellarmine, 1991), p. 753

⁶¹⁴ Le télé-crochet se différencie de la télé-réalité pour une raison : le succès des candidats ne se base plus sur leurs personnalités mais plutôt sur leurs talents. Ainsi, si *Secret Story* est une véritable télé-réalité, *The Voice*, *Danse avec les stars*, ou bien encore *La France à un incroyable talent* sont des télé-crochets.

émissions étrangères pour les adapter au public français (*Star Academy, Nouvelle Star, Je suis une célébrité sortez-moi de là, Koh Lanta, etc.*). La télé-réalité repose sur trois caractéristiques bien définies, comme le souligne Jean-Pierre Teyssier dans l'introduction de l'ouvrage *Les Enjeux de la télé-réalité* :

« Depuis une dizaine d'années existaient, tant en Europe qu'en Amérique, des émissions faisant appel à des thèmes ou à des invités tirés de la vie réelle. Mais avec Big Brother, apparaît le format actuel de la télé-réalité. On peut y voir trois caractéristiques, qui le distinguent des autres émissions de télévision. D'abord, son matériau : la réalité. Elle est doublement à la base du programme, quand ce sont des gens comme vous et moi, pris dans la réalité de tous les jours, dans notre société, qui vont être placés dans une situation réelle à partir de laquelle ils seront observés. Il y avait déjà sur nos chaînes des émissions comme « Perdu de vue » ou « Psy Show » faisant appel à la vraie vie d'anonymes, mais un deuxième élément installe le concept actuel de télé-réalité avec Big Brother : c'est la diffusion en temps réel, ce qui permet l'interactivité avec le public, qui devient un véritable acteur du programme. Enfin, troisième caractéristique : la compétition, qui installe le programme sur une durée de plusieurs semaines et introduit un élément dramatique, un véritable suspense, avec l'aide du public, qui élimine ou transforme en star ceux et celles qu'il choisit. »⁶¹⁵

Basée sur la réalité, de la diffusion en temps réel, et de la compétition, la représentation dans la fiction de la télé-réalité est un élément qui occupe de plus en plus de place dans les fictions d'anticipation dystopiques. Ce n'est pas surprenant puisque, après tout, la première télé-réalité d'enfermement, toujours diffusée aujourd'hui, s'intitule *Big Brother*. Référence directe à l'œuvre de George Orwell, l'émission va même jusqu'à utiliser la symbolique de l'œil dans son logo (voir figure 147). Le message est clair : les candidats seront constamment observés par une entité supérieure. Nous pourrions penser que le public, au vu du logo et du principe même de l'émission, serait celui qui occupe le rôle de « Big Brother ». Pourtant, chacune de ces télé-réalités d'enfermement utilise un intermédiaire entre les candidats et le public. Si en France, cet intermédiaire se fait appeler « La Voix », dans les versions anglophones de l'émission, c'est bien à « Big Brother » lui-même que les candidats s'adressent. La nécessité d'avoir un intermédiaire entre les candidats et le public peut se justifier de la manière suivante : il est capital d'avoir quelqu'un qui puisse arbitrer l'évolution du jeu et communiquer directement avec les candidats. Pourtant, nous pourrions voir dans l'existence de « La Voix », une volonté des producteurs de rassurer les spectateurs et de les distancier du rôle de voyeur tout puissant en charge de l'évolution du jeu. Ainsi, le récepteur peut profiter du divertissement sans ressentir de culpabilité face aux candidats malmenés devant un pays entier.

⁶¹⁵ ROUX Dominique et TEYSSIER, Jean-Pierre, *Les Enjeux de la télé-réalité* (Economica, 2003), p.4

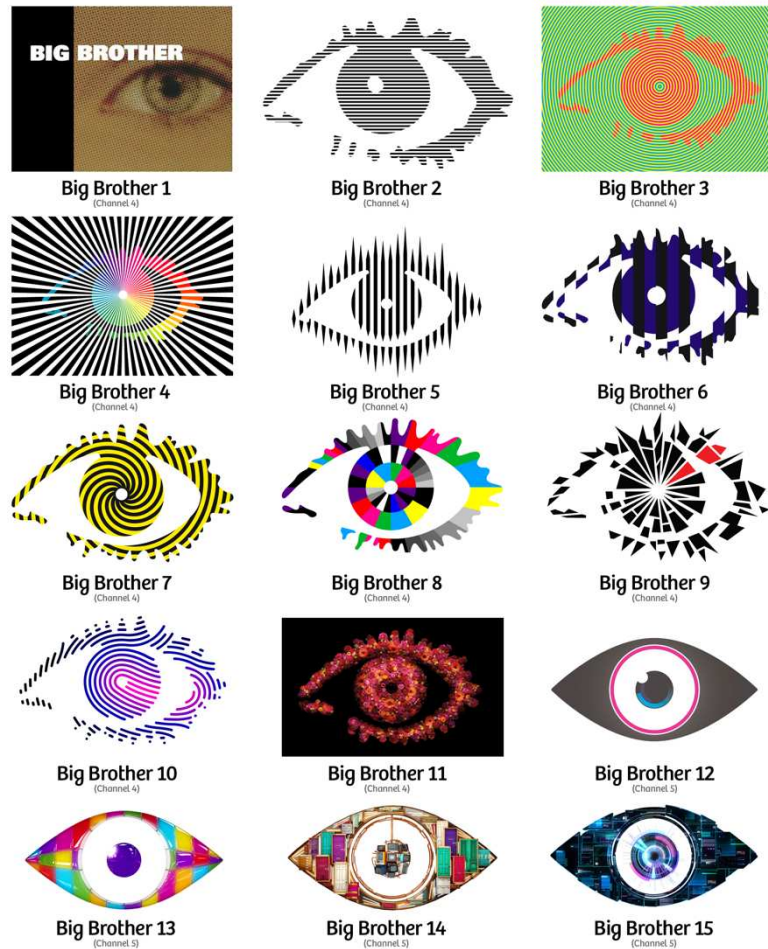


Figure 147 : L'évolution du logo de la version britannique de l'émission Big Brother. Le logo change chaque année, mais un élément reste fondamental et central : l'œil de « Big Brother ».

Cet élément est important lorsque nous nous intéressons aux représentations de la télé-réalité dans les fictions en ce qu'elles participent à la construction d'un univers fictionnel. Il nous faut rappeler une dimension clé de la télé-réalité, nécessaire à sa compréhension et au rôle qu'elle joue dans la fiction : sa dimension politique. Comme le souligne François Jost dans son ouvrage *Le Culte du banal* :

« De menus événements, la vie en communauté en regorge et il suffit d'un peu de montage pour en faire une histoire. Que le seul fait d'être enfermé avec quelques jeunes gens de son âge soit une aventure digne de celles prônées par Bruckner et Finkielkraut trouve sa confirmation dans la conclusion inévitable de tout participant sorti de l'émission par le vote des téléspectateurs "ça a été une belle aventure". Le mot est dans toutes les bouches et, pour ainsi dire, l'alpha et l'oméga de cette expérience qu'est l'émission (...). Programme esthétique pour Wahrol, la télé-réalité, malgré son apparente continuité avec le maître du pop art, est d'abord, comme nous allons le voir, un programme politique. »⁶¹⁶

La référence à Andy Wahrol et au pop art est importante dans l'étude de la réflexivité sociale des séries. Si le pop art est considéré comme une dénonciation cynique de l'industrie de masse

⁶¹⁶ JOST, François, *Le Culte du banal : de Duchamp à la télé-réalité* (CNRS, 2013), p. 104

et de la consommation excessive, la représentation de la télé-réalité dans la fiction peut être vue comme une volonté de montrer du doigt la manipulation du spectateur. Nous allons voir que, dans la fiction d'anticipation dystopique, la dimension politique de la télé-réalité est décuplée. L'émission sert à divertir et à occuper la population, tout en laissant caresser l'espoir qu'une vie meilleure est possible.

C.1. « Hot Shot » : la chance d'une vie ?

Dans le second épisode de la première saison de *Black Mirror*, le récepteur est plongé dans l'univers fictionnel perturbant de « Fifteen Millions Merits ». Nous l'avons déjà mentionné, les humains y sont enfermés dans des bâtiments, et lorsqu'ils ne sont pas dans leur chambre (un petit carré dont les murs sont entièrement recouverts d'écrans), ils sont forcés de pédaler sur des vélos d'intérieur (une nouvelle fois devant les écrans). La monotonie de l'univers fictionnel est brisée à la huitième minute de l'épisode, lorsqu'au travers des yeux de Bing Madsen, le personnage principal, le récepteur assiste à la diffusion de la bande annonce de la nouvelle saison de *Hot Shot*, télé-crochet incontournable (voir figure 148).



Figure 148 : La bande annonce pour la nouvelle saison de *Hot Shot*, diffusée sur tous les écrans de la pièce, *Black Mirror*, Saison 1 – Épisode 2, « Fifteen Million Merits », 08:02

Le jeu vidéo auquel jouait Bing Madsen est interrompu par la vidéo qui occupe désormais l'intégralité de l'écran, ce qui laisse à penser que le visionnage des spots publicitaires et, dans un second temps, de l'émission en elle-même, est obligatoire. Une voix-off dans le spot publicitaire se fait entendre, et vante les mérites de l'émission et les portes qui s'ouvrent pour les gagnants :

« Selma Telse! Howie Mandelbrot! Toy Soldiers! Each headlines their own tempo content on one of your eight daylight streams. But they started here, like you, putting their back into giving back for a brighter now. Each paying their dues like you, hoping to become a Hot Shot. You decide the victors. You control their fate. You make the call on Hot Shot. »⁶¹⁷

⁶¹⁷ Voix off, *Black Mirror*, Saison 1 – Épisode 2, « Fifteen Million Merits », 07:51 – 08:56

En quelques phrases seulement, l'impact du télé-crochet sur la société fictionnelle de l'épisode est révélé. Il ne s'agit pas d'une simple émission de divertissement, mais bien de l'une des pierres angulaires du système en place. *Hot Shot* représente l'espoir pour les citoyens d'avoir une vie meilleure, puisqu'elle instrumentalise la réussite sociale de personnes anonymes. En cela, *Hot Shot* reprend l'une des caractéristiques typiques de la télé-réalité : l'instrumentalisation des anonymes, comme le rappelle François Jost dans *Le Culte du banal* :

« En se donnant le beau rôle, celui de l'ultime recours, en épousant le combat de la France "d'en bas" contre la France "d'en haut", les producteurs de reality shows anticipent à peine sur ce qui deviendra le slogan d'un Premier ministre, mais, surtout, ils rendent la télévision désirable, en sorte que s'opère un changement profond dans la relation qui la lie au téléspectateur : elle n'est plus seulement le lieu d'un spectacle que l'on suit distant, comme Warhol à sa fenêtre, mais un acteur dont on attend d'autant plus que la confiance dans les politiques s'est diluée, peut-être même dissoute. Bien avant la télé-réalité, dont on a souvent expliqué le succès par le fameux quart d'heure de célébrité qu'elle aurait procuré à ses participants, surgit sur les écrans de télévision une émission au titre révélateur : Je passe à la télé (FR3, 1998). Après avoir été instrumentalisé par une télévision qui avait besoin de lui pour mettre en place le spectacle d'une vérité à dimension humaine, l'individu lambda va être valorisé pour lui-même et non pour la place qu'il occupe dans l'argumentation développée par une émission. Une nouvelle période s'ouvre, qui va mener tout droit au Loft Story. »⁶¹⁸

La promesse d'un succès immédiat auprès du public et d'une carrière longue et prospère attire les candidats de « Fifteen Million Merits », lassés de passer leur journée à pédaler devant des écrans. Pourtant, la société fictionnelle est construite de façon à créer un cercle sans fin, dans lequel les citoyens sont pris au piège. Pour pouvoir espérer participer à *Hot Shot*, les candidats doivent acheter un ticket coûtant quinze million de mérites, la monnaie fictionnelle de l'épisode. Le seul moyen de gagner ces mérites est de pédaler pendant plusieurs années. Certains candidats dépensent donc toutes leurs économies pour pouvoir participer à l'émission, sans avoir la certitude d'une vie meilleure. En effet, si la bande annonce promotionnelle laisse à penser que tous les candidats ont une chance de devenir célèbre et de vivre une meilleure vie, la réalité est toute autre.

En cela, *Hot Shot* critique la télé-réalité et l'absence d'accompagnement psychologique des candidats. L'épisode va même jusqu'à parodier l'un des juges les plus emblématiques des télé-crochets britanniques : Simon Cowell (voir figure 149). Créateur de nombreuses franchises comme *X Factor*, et *Got Talent*, ce juré est emblématique pour tout ce que dénonce l'épisode : humiliation publique des candidats, déshumanisation, et intérêt financier prioritaire. Nous avons déjà abordé l'arc narratif de l'épisode et la destruction psychologique que subissent les deux personnages principaux en participant à l'émission. L'une d'entre elles devient actrice pornographique pour rester dans la lumière et ne pas retomber dans l'anonymat, et l'autre rejette toutes les valeurs pour lesquelles il s'est battu au profit d'un quart d'heure de célébrité.

⁶¹⁸ JOST, François, *Le Culte du banal : de Duchamp à la télé-réalité*, pp. 109-110



Figure 149 : À droite, Simon Cowell à la table du jury de l'émission *X Factor*. À gauche, le juré Hope de l'émission *Hot Shot*, *Black Mirror*, Saison 1 – Épisode 2, « Fifteen Million Merits », 53:44

Cet épisode prend un élément connu du récepteur, la télé-réalité, et l'étend à la société dans son intégralité. Elle devient un élément clé de la dimension politique en étant l'outil au travers duquel les responsables manipulent les masses, mais également de la dimension économique, et sociale. Il semble logique de voir, au fil des années, la télé-réalité envahir la fiction d'anticipation. La télé-réalité est un divertissement contemporain qui ne cesse de se diversifier et de renouveler les concepts pour attirer le plus de spectateurs possibles. Elle n'est pas exempte de controverses, et l'impact psychologique sur les candidats ainsi que le décès de plusieurs d'entre eux en attestent.⁶¹⁹

Au Royaume-Uni, pays d'origine de l'anthologie *Black Mirror*, la situation est pire, puisque qu'une recrudescence de suicides d'anciens candidats de l'émission *Love Island* a été constatée ces deux dernières années. Ayant ces informations à l'esprit, il est facile pour le récepteur de s'engager dans une dimension réflexive après le visionnage de l'épisode. Si aucun des deux personnages principaux ne se suicide dans l'épisode, ils finissent pourtant par devenir l'opposé de ce qu'ils souhaitaient être. Ils sont transformés, remodelés pour fournir du divertissement et rapporter une nouvelle fois de l'argent à la société. Les dirigeants en place s'assurent ainsi un contrôle total de la population, et de l'impossibilité d'une quelconque rébellion. Elle est même prise en compte dans le déroulement de l'émission : ainsi, le discours de Bing Madsen, censé provoquer un éveil des consciences des spectateurs, est tourné en ridicule pour devenir un numéro divertissant. *Hot Shot* n'est qu'une illusion, elle ne propose qu'un semblant d'espoir aux habitants de la société fictionnelle de « Fifteen Million Merits ».

⁶¹⁹ Un candidat de *Koh Lanta* est notamment décédé le premier jour de tournage d'un arrêt cardiaque, ce qui a entraîné le suicide du médecin de l'émission ; on peut également penser au suicide de François-Xavier, candidat emblématique de l'émission *Secret Story* ; ou bien encore au crash d'hélicoptère causant la mort de plusieurs sportifs célèbres sur le tournage de l'émission *Dropped*.

C.2. « White Bear » : télé-réalité, parc à thème, et justice

L'exploration des dérives de la télé-réalité dans l'anthologie *Black Mirror* ne s'arrête pas à la première saison. Le deuxième épisode de la deuxième saison, intitulé « White Bear », propose de combiner la télé-réalité, les parcs à thème, et la justice, pour plonger le récepteur dans un univers dérangeant. À la différence des épisodes précédemment diffusés, « White Bear » s'ouvre sur une succession de *glitches*, suivi d'un gros plan sur le visage d'une femme (voir figure 150).

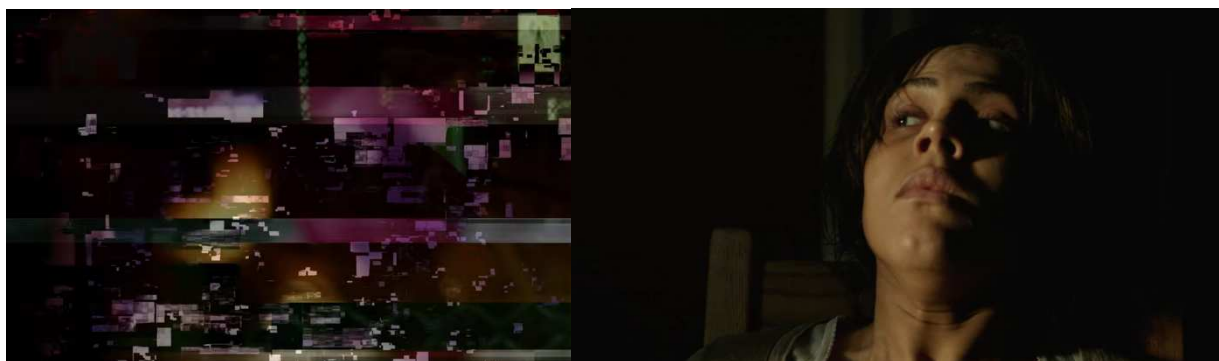


Figure 150 : L'ouverture de l'épisode « White Bear », composée de glitches qui envahissent l'écran du récepteur, suivi d'un gros plan sur le personnage principal, encore inconnu pour le récepteur, *Black Mirror*, Saison 2 – Épisode 2, « White Bear », 00:30 / 00:33

Aucune information, aucun contexte n'est donné pour faciliter l'immersion dans l'univers fictionnel de l'épisode. Durant les cinq premières minutes, on est forcé de suivre l'éveil du personnage et son exploration du monde qui l'entoure, sans aucun dialogue ni aucune musique. Le silence devient oppressant, et chaque bruit ambiant se transforme en une menace potentielle pour le personnage. L'introduction de cet épisode est construite de manière à créer un malaise, et à indirectement s'identifier au personnage à l'écran dont on ne connaît pas encore le nom. Car c'est au travers de ses yeux que le récepteur peut explorer le monde fictionnel. La caméra ne la quitte pas, et c'est uniquement quand elle bouge que la caméra offre un paysage différent.

Le récepteur doit attendre la cinquième minute pour assister à la première interaction entre le personnage et un autre être humain. Sortie de la maison, la femme s'adresse à des personnes postées devant des fenêtres d'immeubles, qui sont immobiles et qui ne la quittent pas du regard :

*« Can you help me? Do you know who I am? I... I can't remember who I am? »*⁶²⁰

Lorsqu'elle prononce ces mots, la caméra se concentre sur son visage et efface ainsi toutes les silhouettes postées devant les fenêtres. Brisant un silence pesant, l'appel à l'aide du personnage principal paraît s'adresser au récepteur. C'est à lui de l'aider dans sa quête d'identité. L'intrigue se poursuit et la femme, aidée de personnages qu'elle rencontre, tente d'échapper à un homme armé et cagoulé. La dangerosité de la scène est contrebalancée par

⁶²⁰ Victoria, *Black Mirror*, Saison 2 – Épisode 2, « White Bear », 05:02 – 05:12

un élément perturbant : une foule de personnages lambdas, équipés de téléphones, suivent l'homme armé et filment l'action (voir figure 151).



Figure 151 : La foule armée de téléphones, suivant les moindres faits et gestes de l'homme armé, Black Mirror, Saison 2 – Épisode 2, « White Bear », 09:35

Une nouvelle question se pose alors pour le récepteur, auquel on ne donne toujours pas accès à l'identité du personnage principal : pourquoi cette foule poursuit et filme l'homme armé au lieu de le fuir ? Jusqu'à ce moment-là, l'homme en rouge s'est le principal antagoniste de l'épisode. C'est lui qui représente une menace pour le personnage principal. Dans cette même scène, lorsque l'homme tourne la tête vers la caméra, le symbole peint sur sa cagoule provoque une nouvelle série de *glitches* dans l'esprit du personnage, qui assiste à *flashback* dans lequel elle est accompagnée d'un homme et d'une petite fille (voir figure 152).



Figure 152 : Le spectateur découvre que les *glitches* incessants depuis le début de l'épisode sont provoqués par le symbole peint en blanc sur la cagoule de l'homme en rouge, Black Mirror, Saison 2 – Épisode 2, « White Bear », 09:44 / 23:32

La construction de l'épisode laisse donc à penser que le personnage principal est une victime, traquée par un homme inconnu, et qu'elle a probablement subi une altération technologique. La constante répétition des *glitches* force pourtant le récepteur à questionner la réalité des événements qui lui sont montrés à l'écran. La chasse se poursuit, jusqu'à la révélation finale. L'identité du personnage est révélée au spectateur, ainsi qu'au personnage principal, lors d'une mise en scène macabre (voir figure 153).

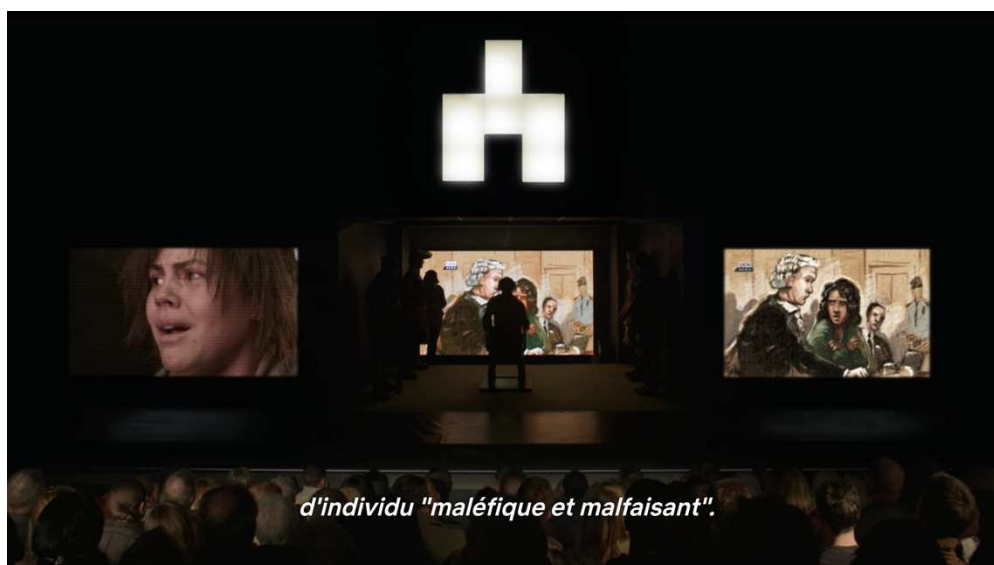


Figure 153 : La révélation de l'identité du personnage principal, Victoria, Black Mirror, Saison 2 – Épisode 2, « White Bear », 30:33

Elle est attachée à une chaise, au milieu de la scène, devant un large public. Un mur d'écrans raconte son histoire : Victoria, personnage auquel le récepteur s'est identifié, est en fait coupable par complicité de l'enlèvement et du meurtre d'une petite fille, Jemima, auquel est associé le symbole de l'ours polaire (son ours en peluche), titre de l'épisode. Ce à quoi a assisté le spectateur depuis le début de l'épisode n'est pas une simple chasse à l'homme, mais une mise en scène macabre dans laquelle le coupable devient la victime. En effet, dans l'univers fictionnel de « White Bear », la justice s'associe au divertissement et à la télé-réalité pour mettre en place un nouveau type de condamnations. Nous retrouvons là un nouvel aspect de la dimension politique du divertissement : il ne s'agit pas seulement ici de créer un « opium du peuple » pour le divertir, mais également de rappeler indirectement le pouvoir du gouvernement et les risques encourus par ceux qui pourraient défier l'autorité. Pour le crime qu'elle a commis, Victoria est condamnée à être enfermée dans un parc d'attraction. Sa mémoire est effacée tous les soirs grâce à une puce implantée dans son cerveau, et chaque jour commence de la même manière. Victoria n'a aucun souvenir de son identité, et tente de survivre, chassée par l'homme en rouge et une armée de personnes qui filment et retransmettent l'événement.

Des citoyens anonymes peuvent venir participer à la chasse et se divertir de la peur et de la fuite de Victoria. En abyme, le spectateur devient aussi un citoyen de cette foule qui regarde. « White Bear » offre une mise en scène de la justice destinée à divertir les foules. En cela, le processus adopte les mécanismes du supplice, décrits par Michel Foucault dans son livre *Surveiller et punir* :

« Le supplice fait, en outre, partie d'un rituel. C'est un élément dans la liturgie punitive, et qui répond à deux exigences. Il doit, par rapport à la victime, être marquant : il est destiné, soit par la cicatrice qu'il laisse sur le corps, soit par l'éclat dont il est accompagné, à rendre infâme celui qui en est la victime; le supplice, même s'il a pour fonction de « purger » le crime, ne réconcilie pas ; il trace autour ou, mieux, sur le corps même du condamné des signes qui ne doivent pas s'effacer ; la mémoire des hommes en tout cas, gardera le souvenir de l'exposition, du pilori, de la torture et de la souffrance dûment constatés. Et du côté de la justice qui l'impose, le supplice doit être éclatant, il

doit être constaté par tous, un peu comme son triomphe. L'excès même des violences exercées est une des pièces de sa gloire : que le coupable gémissse et crie sous les coups, ce n'est pas un à-côté honteux, c'est le cérémonial même de la justice se manifestant dans sa force. »⁶²¹

Reprenant le motif des exécutions publiques et de la fascination morbide de l'humain pour le crime et le châtement, l'épisode rend le processus infini en ne tuant pas Victoria, mais en la privant de son identité. Cependant, on peut aussi voir dans cette mise en scène de la justice une volonté d'avertir la population : chaque crime sera puni de la même manière et les citoyens doivent donc obéir s'ils ne souhaitent pas occuper la même place que Victoria. La dimension politique de cette mise en scène est claire : il s'agit de contrôler les individus. En cela, « White Bear » reprend les codes de la franchise de livres et de films *Hunger Games*. L'œuvre de Suzanne Collins est incontournable lorsque l'on aborde les thèmes de la dystopie et du divertissement. On y retrouve la volonté de mettre en scène des actes cruels, tout en les rendant divertissants, pour contrôler la population et rappeler que personne n'est intouchable.

La révélation finale est la clé de voute de l'épisode puisqu'elle force le récepteur à enclencher une réflexion non seulement sur le personnage de Victoria, mais aussi sur l'intégralité de l'univers fictionnel de l'épisode. Plusieurs questions se posent, dont la suivante : le récepteur peut-il vraiment détester Victoria puisqu'elle n'a désormais plus de souvenirs ? Il ne s'agit plus de la meurtrière ou de la complice ayant commis l'un des pires crimes possibles, mais d'un être humain, privé de sa mémoire. Lorsqu'elle apprend ce qu'elle a fait dans son passé, elle est véritablement horrifiée.

Pourtant, les autres personnages n'offrent pas réellement la possibilité pour le récepteur de s'attacher à eux. Le public ne cesse de crier des menaces de mort à l'encontre du personnage principal, le personnel du parc prend un véritable plaisir à torturer et malmenier Victoria, et la famille de l'enfant assassinée est simplement mentionnée rapidement sur les écrans lors de la révélation. En cela, le reste de la population et, par un processus de mise an abyme, le spectateur ne sont-ils pas en train de devenir une sorte de milice officieuse qui persécute et qui punit ? Le personnage le plus humain reste Victoria, malgré le crime qu'elle a commis dans son passé. En terme de réflexivité et de réflexion politique, le récepteur est mis en porte-à-faux entre une meurtrière ayant commis l'irréparable et une foule qui encourage et soutient des actions violentes.

« White Bear » offre la possibilité de se rendre dans un parc d'attraction qui torture un être humain et met en scène une chasse à l'humain. La société de l'épisode est basée sur la fascination de l'espèce humaine pour le crime et devient une adaptation moderne des foules chassant les sorcières, armés de fourches et de torches. On peut voir dans cette mise en scène un parallèle avec la télé-réalité. Cette dernière doit son succès aux controverses qu'elle crée : les saisons les plus dramatiques sont souvent les plus regardées, puisque le spectateur ne veut pas voir une télé-réalité où tout se passe bien. C'est seulement lorsqu'il y a des altercations, des cris, des crises d'hystérie et de jalousie que le public est satisfait. L'effet de mise en abyme de l'épisode est donc avéré. Dans un système juridique corrompu par le divertissement et la

⁶²¹ FOUCAULT, Michel, *Surveiller et punir*, (Gallimard, 1975), p. 38

soif de sang des spectateurs, Victoria passe de criminelle à candidate de télé-réalité, forcée de divertir les foules à ses dépens.

C.3. *Years & Years* : quand la politique devient une télé-réalité

Si, dans la fiction, la télé-réalité envahit la branche judiciaire du pouvoir, comme nous venons de le voir, elle ne s'arrête pas là. En effet, nous sommes en droit de nous demander si la télé-réalité et ses codes de construction ne peuvent pas envahir, de manière plus générale, la politique et le gouvernement d'un pays. La série *Years & Years* met en évidence une certaine instrumentalisation électorale offrant la victoire au candidat qui se montre le plus divertissant, plutôt qu'au candidat étant le plus qualifié⁶²².

Le premier épisode de *Years & Years* s'ouvre sur les différents membres de la famille Lyons, chacun à leur domicile, regardant une émission d'information dans laquelle s'exprime Vivienne Rook, femme politique à l'opinion tranchée (voir figure 154). La caméra alterne entre les visages des différents membres de la famille, et les écrans de télévision présents dans chacun des foyers. La présence d'un écran dans l'écran permet au spectateur de distancier les actions et les mots de Vivienne Rook des autres personnages. La famille Lyons regarde le débat comme un divertissement, comme le récepteur regarde la famille Lyons regarder la télévision.



Figure 154 : L'écran de télévision de Stephen et Celeste, diffusant le débat politique auquel Vivienne Rook prend part, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 1, « Episode 1 », 00:32

Chaque membre de la famille commente les dires de Vivienne Rook, comme le ferait une famille devant un divertissement :

VIVIENNE [A TRAVERS L'ECRAN] : « *I just don't understand the world any more. It all made sense until a few years back. The left was the left, the right was the right. America was America. I couldn't even point to Syria.* »

DANIEL : « *Who is she ?* »

RALPH : « *Some woman...* »

⁶²² Cela renvoie aussi à la présidence Trump.

VIVIENNE [A TRAVERS L'ECRAN] : « *I just kissed the kids good night, turned out the lights, looking forward to waking up the next day. I dread it now, every day.* »

CELESTE : « *I like her. (...) Signor, who's Vivienne Rook?* »

SIGNOR [ASSISTANT ARTIFICIEL] : « *Vivienne Alison Rook, born 1964 in Manchester. Founding member of the JJC Think Tank.* »

MEMBRE DU PUBLIC [A TRAVERS L'ECRAN] : « *What would you say to a Palestinian family on the Gaza Strip, when Israel has reduced the electricity supply to two hours a day? Two hours !?* »

VIVIENNE [A TRAVERS L'ECRAN] : « *I know, but I suppose when it comes to Israel and Palestine, I don't give a fuck.* »

RALPH : « *Oh my god.* »

DANIEL : « *What did she just say?* »

CELESTE : « *Well now I like her even more.* »

STEPHEN : « *She can't say that.* »

LE TELEPHONE SONNE

DANIEL : « *Stephen's watching.* »

STEPHEN : « *Daniel's seen it. I bet he's written a letter of complaint.* »

CELESTE : « *Look, number one trending topic "Viv Rook". In what, under 20 seconds?* »
(...)

VIVIENNE [A TRAVERS L'ECRAN] : « *But I mean it, I mean it. Kiev, Yemen, Qatar, I simple do not give a (...)* »

PRESENTATRICE [A TRAVERS L'ECRAN] : « *No, no, no. If you say that again, I'll have to exclude you.* »

VIVIENNE [A TRAVERS L'ECRAN] : « *Well, that's the point, isn't it? We're not allowed to say anything true.* »

RALPH : « *Lucy's watching, and Javindra. Nell. Lynne. Viv Rook for Strictly!* »

VIVIENNE [A TRAVERS L'ECRAN] : « *And all I want is for my bins to be collected once a week, you know? I, I want... I want the primary school 200 yards from my house to pick up its own litter and, for the love of God, my mother walks with a stick, could people please just stop parking on the pavements? So, ask me about Israel, ask me about Palestine, ask me and I will tell you I do not give a... monkeys. But I have got you listening now, haven't I?* »⁶²³

Cet échange, qui se tient dans les deux premières minutes du premier épisode de la série, suffit pour étudier et démontrer l'instrumentalisation de la politique dans l'univers fictionnel de *Years & Years*, et sa transformation en une source de divertissement inspiré de la télé-réalité. Plusieurs éléments importants sont à souligner dans cette scène. Dans son discours, Vivienne Rook tente de choquer l'audimat et de provoquer une réaction chez les personnages, ce qu'elle parvient à faire. En cela, elle se rapproche du candidat de télé-réalité et s'éloigne de la personnalité politique. En effet, si certains politiques ont commis des impairs à la télévision, Vivienne Rook le fait volontairement pour créer le buzz et déclencher des réactions virulentes, positives ou négatives. C'est d'ailleurs ce qu'elle réussit à faire puisqu'au fur et à mesure de son intervention, les personnages de la famille Lyons indiquent au récepteur que de plus en plus de personnes regardent l'émission et que l'intervention de Vivienne Rook ne passe pas inaperçue sur les réseaux sociaux.

⁶²³ Vivienne Rook, Présentatrice, Ralph Cousins, Daniel Lyons, Stephen Lyons, & Celeste Bisme-Lyons, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 1, « Episode 1 », 00:00 – 02:36

La télé-réalité est même directement évoquée dans ce dialogue, lorsque Ralph lit à voix haute les commentaires des différents spectateurs postés en ligne. « Viv Rook for Strictly » est une référence directe à la célèbre émission de télé-crochet *Strictly Come Dancing*⁶²⁴ dans laquelle des personnalités publiques viennent s'essayer à la danse de salon. Vivienne Rook, pourtant une personnalité politique dans l'univers fictionnel de la série, est donc dans les premières minutes du premier épisode transformée en candidate de télé-réalité. Parce qu'elle épouse les codes du genre de la télé-réalité, et que la politique est mise en scène de façon à créer du divertissement plutôt que de l'information et du sérieux, la frontière entre télé-réalité et politique disparaît.

Il est d'ailleurs également intéressant de noter que la frontière entre Vivienne Rook et le spectateur disparaît également dans les deux premières minutes de l'épisode. Nous l'avons déjà souligné, les premières apparitions de Vivienne Rook se font au travers des écrans de télévision de la famille Lyons. Le récepteur prend connaissance de ce personnage grâce aux réactions des autres personnages. Pourtant, à la fin de son discours controversé, nous avons un regard caméra lorsque Vivienne Rook prononce la phrase « But I have got you listening now, haven't I ? ». La caméra ne montre rien d'autre que son visage : le cadre de l'écran télévisé disparaît, et l'image occupe pleinement l'écran du récepteur (voir figure 155). Après cette courte introduction, le récepteur n'a plus besoin d'intermédiaire pour comprendre qui est Vivienne Rook. Il peut également lui-même décider à quel degré il considère la performance de cette figure politique comme digne de celle d'une candidate de télé-réalité.



Figure 155 : Les bords de l'écran de télévision de Stephen et Céleste Bisme-Lyons disparaissent, pour laisser place à l'image de Vivienne Rook qui envahit l'écran du récepteur dans son intégralité, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 1, « Episode 1 », 02:43

La stratégie politique de Vivienne Rook repose également sur une autre caractéristique fondatrice du succès des télé-réalités : l'adaptabilité. Lorsque ses performances ne sont pas à la hauteur de ses espérances, Vivienne Rook ajuste le tir le jour suivant et revient sur le devant de la scène grâce aux outils technologiques. Cette stratégie est fondamentale dans la télé-réalité, comme le rappellent Serge Siritzky et Edouard Boccon-Gibod dans *Les Enjeux de la télé-réalité* :

⁶²⁴ *Strictly Come Dancing*, BBC Studios & Post Production, BBC One, 18 saisons, 2005 – En production

SERGE SIRITZKY : « Lors du lancement du premier “Star Academy”, les résultats des prime-time étaient un peu décevants. TF1 a par la suite modifié le contenu et c’est devenu un succès extraordinaire. Il est rare qu’un diffuseur lance une émission et réussisse à transformer ce qui était à la base un demi-succès en un succès total. Pouvez-vous nous expliquer ? »

EDOUARD BOCCON-GIBOD : « La télé-réalité quotidienne est ce qu’il y a de plus facile à adapter, puisque, tous les jours, on peut adapter le programme en fonction des chiffres de la veille et qu’à chaque prime-time, on peut tirer les leçons de l’émission précédente. »⁶²⁵

C’est exactement ce que fait le personnage de Vivienne Rook dans la série. Entre les deux premiers épisodes, elle essuie un échec qui ternit sa réputation en ligne. Dans le second épisode, lors d’un débat politique entre différents partis pour les élections à venir, Vivienne Rook tente de créer une nouvelle fois le buzz pour accroître sa popularité. Si, lors de sa première intervention au tout début du premier épisode, Vivienne Rook était encore inconnue des autres personnages comme du récepteur, la situation n’est plus la même dans le second épisode. Le spectateur, ainsi que les citoyens de la société fictionnelle de *Years & Years* attendent avec impatience l’intervention de la politicienne (voir figure 156).



Figure 156 : L’intégralité du public filme l’intervention de Vivienne Rook grâce aux smartphones, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 2, « Episode 2 », 41:54

Une grande majorité des membres du public sort son téléphone pour filmer l’intervention de Vivienne Rook. Cette scène met en lumière la situation paradoxale dans laquelle se trouve l’être humain à l’heure des nouvelles technologies et du numérique. Les personnages ne sont plus seulement spectateurs d’un show orchestré à la manière d’une télé-réalité, mais deviennent également producteurs, dans le sens où ce sont eux qui filment Vivienne Rook et permettent la retranscription des images aux quatre coins du monde. Chaque membre du public décide quelle personne mérite d’être mise en valeur sur les réseaux sociaux et l’équilibre du pouvoir se retrouve donc inversé. Vivienne Rook est consciente de cette situation, puisqu’elle en joue. Dans le second épisode, elle montre au public venu voir le

⁶²⁵ SIRITZKY, Serge et BOCCON-GIBOD, Edouard dans ROUX, Dominique, et TEYSSIER, Jean-Pierre, *Les Enjeux de la télé-réalité*, p. 20

meeting politique une vidéo pornographique, trouvée sur le téléphone de sa filleule âgée de 6 ans :

VIVIENNE : « *Non-stop porn for kids? That's nice... Let me guarantee, as your MP, I will go to Parliament on your behalf and I will find those CEOs in California, those high-tech giants, those men, and I will bring them back here, not to appear in front of a Select Committee. I will bring them here to stand trial. I will bring them here to find them guilty. I will bring them here to jail them. Are you with me?* »

PUBLIC : « *Yes !* »

VIVIENNE : « *Well, then, ladies and gentlemen, tweet that.* »⁶²⁶

Le public applaudit et s'exécute immédiatement après sa demande, ce qui montre l'influence que gagne le personnage dans l'univers fictionnel grâce à ses actions. Le double rôle des citoyens est paradoxal : ils sont à la fois, pour certains, outrés par les propos tenus par Vivienne Rook, mais participent en même temps à sa montée au pouvoir en partageant ses frasques sur internet. Sans en avoir conscience, le public participe à l'élection d'une femme qui, quelques années plus tard, plaidera en faveur de la construction de nouveaux camps de concentration.

La télé-réalité a ainsi envahi les sociétés fictionnelles d'anticipation. Elle n'occupe jamais le devant de la scène, mais participe à la reconstruction, à la transformation de fondements capitaux dans la mise en place d'une société. Elle peut permettre de contrôler les foules et de les divertir, appliquant à la lettre le principe de la Rome antique *Panem et circenses*⁶²⁷. Tant que la foule sera divertie et nourrie, elle ne se posera pas de questions sur l'état actuel de la société et ne tentera pas de changer le système. Certaines séries vont cependant plus loin en proposant d'étudier l'impact que peut avoir cette forme de divertissement sur le système judiciaire, politique, et/ou économique d'une société. Nous aurions pu par exemple mentionner l'épisode « The Waldo Project », dans lequel un ours virtuel se lance dans la politique et finit par gouverner tout un pays⁶²⁸. À l'heure des nouvelles technologies et du numérique, la télé-réalité est partout et bouleverse le système en place, comme le rappelle François Jost dans son ouvrage *Comprendre la télévision et ses programmes* :

« *[En parlant des journaux télévisés] Comme dans la télé-réalité, au lieu d'être anonymes, les témoignages construisent des personnages que le téléspectateur attend de retrouver quotidiennement... La télé-réalité a contaminé la rhétorique de l'information par ses procédés préfabriqués et a imposé une nouvelle façon de voir à ses spécialistes de la réalité que devraient être les journalistes.* »⁶²⁹

En s'attachant aux trois piliers que nous avons analysés (la religion, la science, et le divertissement) dans ce chapitre 8, nous avons pu observer différents changements dans les sociétés fictionnelles qui permettent de créer une rupture entre ces dernières et la réalité du

⁶²⁶ Vivienne Rook, *Years and Years*, Saison 1 – Épisode 2, « Episode 2 », 45:36 – 46:21

⁶²⁷ « Du pain et des jeux. »

⁶²⁸ Comme dans le cas de Vivienne Rook pour *Years & Years*, l'épisode est souvent vu comme précurseur de la situation américaine et de l'élection de Donald Trump, ancienne star de la télé-réalité.

⁶²⁹ JOST, François, *Comprendre la télévision et ses programmes*, p. 94

spectateur. Tout d'abord, lorsque l'on offre au récepteur la possibilité de voir et de comprendre comment la situation a évolué pour transformer une simple société en dystopie totale, il peut constater que le changement se fait lentement. En effet, si le changement brutal et immédiat prévaut dans les fictions post-apocalyptiques, c'est tout le contraire dans les fictions dystopiques. Il s'agit pour le spectateur de prendre son temps et de réaliser que des facettes dystopiques s'infiltrent petit à petit dans l'organisation sociétale.

Dans un second temps, il nous faut souligner que la religion, la science, et le divertissement évoluent généralement de concert et que c'est justement la conjonction des évolutions de chacune de ces notions qui facilite l'apparition d'un système dystopique. Dans *Years & Years*, la télé-réalité politique est rendue possible grâce à l'avènement des nouvelles technologies et des découvertes scientifiques, ce qui pousse certains personnages à repenser leurs croyances religieuses. Il en va de même pour la série *Westworld*, dans laquelle la réflexion sur la divinité de l'espèce humaine ne peut avoir lieu que grâce aux nouvelles technologies et à la naissance d'une nouvelle espèce artificielle vouée à la divertir. Ainsi, pour comprendre véritablement la construction d'un univers fictionnel dystopique, il faut étudier les différents aspects clés d'une société, mais aussi et surtout leurs interactions.

Nous avons également pu constater que la dimension réflexive de ces séries passe par l'étude de la dimension politique. Il est important d'analyser les trois composantes sociétales étudiées dans ce chapitre, mais il faut également garder en mémoire que leurs interactions sont tout aussi importantes. Lorsque la science rencontre la religion, cela ouvre un champ de réflexion plus vaste pour le spectateur.

Le spectateur connaît désormais les ressorts du genre dystopique, puisque la dystopie et la science-fiction ont fortement influencé les séries ces quinze dernières années. Le nombre de séries d'anticipation n'a cessé d'augmenter et, avec lui, le nombre d'univers fictionnels proposant des visions différentes du futur. Il reste à savoir si ce phénomène va perdurer dans le temps, ou si les séries d'anticipation vont laisser place à un autre genre, pour revenir sur le devant de la scène dans quelques années.

Chapitre 9 : Et après ? La série d'anticipation d'aujourd'hui et de demain

Pour appréhender le futur des séries d'anticipation, il est nécessaire, dans ce dernier chapitre, d'élargir notre réflexion au contexte culturel contemporain et aux enjeux liés à la production et à la réception des séries en général. De ce fait, nous serons amenés dans ce chapitre 9 à parfois faire un pas de côté mais nous privilégierons systématiquement les séries du corpus lorsqu'elles restent pertinentes. Par ailleurs, le devenir des séries d'anticipation va devoir être analysé au regard de la crise sanitaire mondiale qui a, bien entendu, affecté production et réception sérielle, mais qui a aussi eu un impact sur un genre spécifique, l'anticipation. Il nous faudra donc nous demander comment et si ce que l'on pouvait encore envisager comme un *novum* il y a 18 mois peut encore avoir ce statut dans une réalité qui paraît avoir été rattrapée par la fiction et ses imaginaires dystopiques, ou plus généralement « post ».

Depuis deux décennies, la série s'est imposée comme objet culturel incontournable dans la société. Ce succès sans précédent peut s'expliquer par l'interaction de deux vases communicants : le nombre de spectateurs et le budget accordé à chaque épisode. En effet, plus le nombre de spectateurs est élevé, plus les chaînes, les plateformes, et les partenaires de distribution accorderont un budget élevé à la production et à la réalisation de chaque épisode. Plus une série éblouira le récepteur avec une production digne des plus grands films, plus elle a de chances de faire parler d'elle et d'attirer de nouveaux spectateurs. Ce phénomène n'est pas récent et remonte aux années 1990, avec le succès international de plusieurs sitcoms (nous pouvons notamment mentionner ici la série *Friends* pour laquelle les six acteurs principaux gagnaient 1 million de dollars par épisode pour la dernière saison) et de quelques séries incontournables qui ont marqué toute une génération (la série médicale *ER*⁶³⁰ de la NBC est un bon exemple. Entre 1998 et 2003, chaque épisode de cette série dramatique coûtait 13 millions de dollars à la production).

Si, à l'époque, le budget accordé à la production d'un seul épisode de ces deux séries faisait figure d'exception, il n'en est rien aujourd'hui. Il est courant pour une série contemporaine de dépasser les 10 millions de dollars de budget pour la réalisation d'un seul épisode. Pour preuve, les séries les plus chères de tous les temps sont toutes des séries contemporaines, encore diffusées ou récemment terminées : *Game of Thrones* reste en tête (15 millions de dollars par épisode), mais elle est suivie de près par la série Netflix *The Crown*⁶³¹ (13 millions par épisode), et par une autre série Netflix, *The Get Down*⁶³² (11 millions de dollars par épisode, pour une saison à 120 millions de dollars)⁶³³.

⁶³⁰ *ER*, Michael Crichton, NBC, 15 saison, 1994 - 2009

⁶³¹ *The Crown*, Peter Morgan, Netflix, 3 saisons, 2016 – en production

⁶³² *The Get Down*, Baz Luhrmann & Stephen Adly Guirgis, Netflix, 1 saison, 2016 -2017

⁶³³ SEGALL, Mason, « 10 of the Most Expensive TV Shows Ever Made »,

<https://www.mentalfloss.com/article/559417/most-expensive-tv-shows-ever-made-game-of-thrones-the-crown> (12/02/2021)

L'évolution du statut de la série dans la société contemporaine doit donc se mesurer sur l'échelle économique mais aussi sur l'échelle culturelle, comme le rappelle Jean-Pierre Esquenazi dans son livre *Les Séries télévisées* :

« Notamment, les séries télévisées sont, sans fausse honte et de manière parfaitement explicite, un objet indéniablement culturel et économique ; leur production impliquera obligatoirement un accord économico-culturel entre différents partenaires (...).

Toute production culturelle se trouve au confluent de deux flux. Le premier résulte de l'histoire économique, sociale, politique des institutions de production ; le second relève de l'histoire des genres et des modèles symboliques. »⁶³⁴

Dans ce chapitre, nous dresserons dans un premier temps un portrait du format sériel contemporain et des raisons de son succès. L'étude des raisons est en effet un point important dans l'appréhension des imaginaires et de la dimension réflexive. Nous mentionnerons également le succès récent des séries européennes, notamment grâce aux plateformes de visionnage en ligne. Dans un second temps, nous verrons que certaines caractéristiques traditionnelles de la série, abandonnées suite au développement des plateformes de visionnage en ligne, reviennent sur le devant de la scène, preuve que le format sériel n'est pas figé mais doit bel et bien évoluer constamment pour s'adapter et convaincre. Enfin, nous nous intéresserons aux séries de demain, en émettant plusieurs hypothèses sur leur devenir. La question de la réflexivité restera centrale puisqu'il nous faudra nous interroger sur l'impact de la pandémie de COVID-19 et de la crise sanitaire sur le futur des imaginaires sériels dystopiques et d'anticipation.

A. La série d'aujourd'hui

Si le budget alloué à la production et à la réalisation est un bon indicateur de l'évolution des œuvres sérielles ces trente dernières années, il n'est cependant pas le seul outil permettant de mesurer les transformations drastiques du format sériel pour s'adapter à la demande et à un public de plus en plus pointilleux et connaisseur. Qu'il s'agisse du format, des sujets traités dans l'arc narratif, du casting, ou bien tout simplement du genre, la série est en constante évolution. Sur le plan formel, elle n'a plus grand-chose à voir avec ses prédécesseuses.

A.1. Quality TV plutôt que quantité

Dans son livre *Éléments pour l'analyse des séries*, Jean-Pierre Esquenazi rappelle l'adaptabilité du format sériel :

⁶³⁴ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, pp. 51-84

« Ce format a une propriété qu'il est important de noter immédiatement : les séries se prolongent aussi longtemps que le public veut bien d'elles. »⁶³⁵

Si cette citation est encore vraie aujourd'hui, elle ne s'applique pas nécessairement à toutes les séries. La série contemporaine cherche à marquer le récepteur par la qualité de son arc narratif, par les sujets qu'elle traite, et par une production et une réalisation soignées qui ne laissent aucune place à la critique. Ainsi, elle ne tend plus nécessairement à vouloir s'inscrire dans le temps et la durée. Prenons en exemple l'un des créateurs de séries les plus populaires de ces quinze dernières années : Ryan Murphy. Ses trois premières séries (*Nip/Tuck*⁶³⁶, *Glee*⁶³⁷, et *American Horror Story*) ont suivi la tendance mise en évidence par Jean-Pierre Esquenazi. Puisqu'elles ont été bien accueillies par le public, elles se sont inscrites sur la durée. Aussi, *Nip/Tuck* et *Glee* ont toutes les deux six saisons à leur actif, alors que l'anthologie *American Horror Story* est toujours en production et va bientôt diffuser sa dixième saison.

Cette dernière fait néanmoins figure d'exception dans le paysage audio-visuel de 2020⁶³⁸. En effet, la tendance est à la série courte, voir à la mini-série. Ryan Murphy l'a bien compris et plutôt que de poursuivre la production et la réalisation de séries à succès au risque de perdre en qualité et donc en intérêt du public, il se concentre depuis plusieurs années sur la création de séries courtes, composées d'une ou deux saisons. Ainsi, depuis 2016, il a créé pas moins de 9 séries : *Scream Queens*⁶³⁹, *American Crime Story*⁶⁴⁰, *Feud*⁶⁴¹, *9-1-1*⁶⁴², *Pose*⁶⁴³, *The Politician*⁶⁴⁴, *9-1-1: Lone Star*⁶⁴⁵, *Hollywood*⁶⁴⁶, et *Ratched*⁶⁴⁷.

De nos jours, les séries dépassent rarement le cap de la cinquième saison. La série contemporaine n'est donc plus une série qui vise à s'inscrire dans le temps, mais à durer suffisamment pour pouvoir boucler son arc narratif. Elle veut raconter au spectateur une histoire, sans la rallonger à l'aide d'épisodes inutiles, de *fillers*, ou d'intrigues microscopiques secondaires écrites pour ralentir le développement de l'intrigue macroscopique.

La série *Orphan Black* illustre parfaitement cette idée. Série science-fictionnelle décrivant la vie d'une femme qui découvre qu'elle a plusieurs clones aux quatre coins du monde, *Orphan Black* reste l'une des séries les plus acclamées par la critique de ces dix dernières années. Elle a reçu de nombreuses récompenses (quatre prix en 2013, deux en 2014, et l'Emmy award de

⁶³⁵ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, p. 161

⁶³⁶ *Nip/Tuck*, Ryan Murphy, FX, 6 saisons, 2003 - 2010

⁶³⁷ *Glee*, Ryan Murphy, Fox, 6 saisons, 2009 - 2015

⁶³⁸ Nous pouvons également mentionner *Grey's Anatomy* dont la diffusion de la 17^{ème} saison est programmée pour la fin 2020 et la série *The Walking Dead* dont la 11^{ème} saison, également diffusée fin 2020, sera la dernière

⁶³⁹ *Scream Queens*, Ryan Murphy, Fox, 2 saisons, 2015 -2016

⁶⁴⁰ *American Crime Story*, Ryan Murphy, Scott Alexander, & Larry Karaszewski, FX, 2 saisons, 2016 – en production

⁶⁴¹ *Feud*, Ryan Murphy, Jaffe Cohen, & Michael Zam, FX, 1 saison, 2017

⁶⁴² *9-1-1*, Ryan Murphy & Brad Falchuck, Fox, 3 saisons, 2018 – en production

⁶⁴³ *Pose*, Ryan Murphy, Brad Falchuck, & Steven Canals, FX, 2 saisons, 2018 – en production

⁶⁴⁴ *The Politician*, Ryan Murphy, Brad Falchuck, & Ian Brennan, Netflix, 2 saisons, 2019 – en production

⁶⁴⁵ *9-1-1: Lone Star*, Ryan Murphy & Brad Falchuck, Fox, 1 saison, 2020 – en production

⁶⁴⁶ *Hollywood*, Ryan Murphy & Ian Brennan, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

⁶⁴⁷ *Ratched*, Ryan Murphy & Evan Romansky, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

la meilleure actrice dans une série dramatique pour Tatiana Maslany en 2016) et a maintenu des taux d'audience plus que corrects tout au long de sa diffusion, de sorte que la série aurait pu se poursuivre encore plusieurs années. Pourtant, après la diffusion de la quatrième saison, Graeme Manson et John Fawcett, les créateurs, ont annoncé publiquement que la cinquième saison serait la dernière. Cette décision a à la fois attristé de nombreux fans mais a également été saluée par la presse (voir figure 157).



Figure 157 : <https://www.programme-tv.net/news/series-tv/88397-pourquoi-la-fin-annoncee-d-orphan-black-apres-sa-saison-5-est-une-bonne-nouvelle/> (14/10/2020)

Les créateurs et les acteurs d'*Orphan Black* ont justifié cette décision en mettant en avant la volonté d'offrir au récepteur une fin de série aussi forte et de qualité que les premières saisons :

*«“We sort of had five seasons in mind, and the thing that we just didn't want to do is get kind of soft around the middle” said executive producer and co-creator Graeme Manson. “We think that it's better to cancel yourself than to get canceled, than to peter out.” Manson and fellow co-creator and executive producer John Fawcett said there is a set ending that they and the writers are working toward. “As much as planning the final season is bittersweet, the fun is knowing the ending, because we've known it for a really long time”, Fawcett said. »*⁶⁴⁸

En choisissant de ne pas dépasser la cinquième saison malgré une demande toujours présente de la part du public et du diffuseur, *Orphan Black* s'est assuré de pouvoir conclure son intrigue macroscopique sans aucun sacrifice. Si la série a longtemps été dépendante du bon vouloir des chaînes télévisées et des plateformes de streaming, elle souhaite aujourd'hui reprendre le contrôle de son destin, en planifiant elle-même son début et sa fin. Il nous faut cependant souligner ici que la série *Orphan Black* a été entièrement diffusée sur la même chaîne télévisée. De ce fait, les conditions du contrat sont restées les mêmes tout au long du développement de la série et la vision artistique des créateurs n'a pas été endommagée par un rachat. Toutes les séries ne parviennent pas à s'arrêter au bon moment et certaines, rachetées par d'autres chaînes ou des plateformes de visionnage en ligne, sont prolongées

⁶⁴⁸ HOLLOWAY, Daniel, « 'Orphan Black' Showrunner on Final Season: 'It's Better to Cancel Yourself' », <https://variety.com/2016/tv/news/orphan-black-comic-con-2016-1201821017/> (14/10/2020)

pour rentabiliser l'achat. Par exemple, la cinquième saison de l'anthologie *Black Mirror* a été très mal accueillie par les spectateurs habituels de la série (voir figure 158).

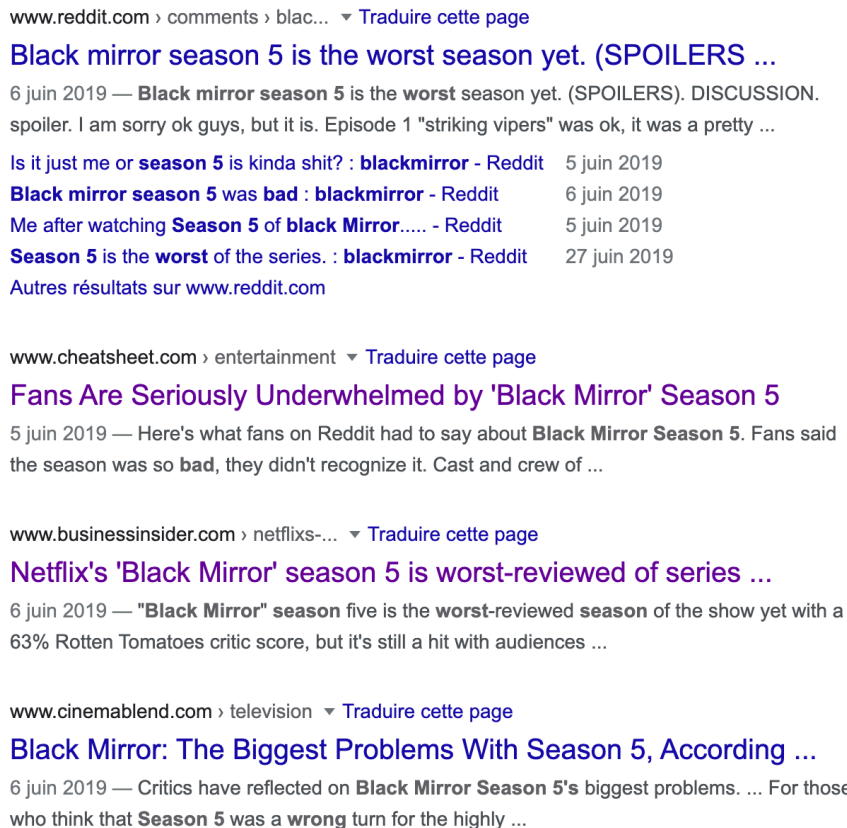


Figure 158 : Le résultat des recherches Google liées à la saison 5 de Black Mirror (14/10/2020)

L'anthologie britannique rejoint de nombreuses séries victimes du syndrome de la « saison de trop ». Néanmoins, comme nous l'avons souligné, le nombre de ces séries a fortement diminué ces dernières années. La tendance est à la série courte, voire à la mini-série. Plus longue qu'un film, elle permet de mettre en place un univers fictionnel plus riche et plus développé, mais cela ne veut plus dire qu'elle va s'éterniser sur les écrans.

A.2. De nouveaux indicateurs

Si les œuvres de science-fiction, et plus particulièrement les séries, connaissent un succès incontestable de nos jours, c'est en grande partie grâce à la crise épistémologique que traverse la société contemporaine. L'humanité questionne sa place dans l'univers, son passé, et surtout son futur. Les univers fictionnels évoluent au fil des découvertes scientifiques et technologiques, comme le rappelle Roger Bozzetto dans son livre *La Science-fiction* :

« Les découvertes et les concepts récents (...) sont susceptibles d'alimenter des questionnements concernant l'humanité, son passé, son présent, son futur et/ou son destin, et la SF s'en est emparée. Elle pose la question d'une éventuelle mutation de l'homme, de ses caractéristiques biologiques et

psychiques, ce qui incite à penser à nouveaux frais la définition du genre humain et de son rapport à l'altérité. »⁶⁴⁹

La fiction d'anticipation développe des concepts nouveaux, des *novums* inattendus qui doivent défamiliariser les spectateurs. La question qui se pose alors est celle des limites d'un genre par définition novateur. À une époque où les fictions sont plus nombreuses qu'elles ne l'ont jamais été, comment parvenir à encore attirer le récepteur vers l'anticipation. Ce facteur est à prendre en compte dans le développement et la mesure du succès d'une série science-fictionnelle. Certaines séries, comme *Years & Years*, sont, dès le début du processus de création, pensées comme des mini-séries composées d'une seule saison. Nous pouvons voir dans cette décision une volonté de raconter une histoire définie par un arc narratif ayant clairement un début, un milieu, et une fin. Pourtant, le créateur de la série, Russell T. Davies, a également mentionné une autre raison :

*« Speaking to Radio Times, he explained: "It always was a one-off. Even way back in production, it was never discussed in terms of a second series... The show goes 15 years in the future and that's when cars and things would really start to change beyond all recognition. Life would be so different that we'd need a different budget for it – it would be a different and very expensive show. Years & Years has reached its limit. It's just time to stop." »*⁶⁵⁰

Si l'argument économique est mentionné par Russel T. Davies, c'est bien la volonté d'offrir au spectateur un univers fictionnel d'anticipation crédible et dépaysant qui force les récepteurs de *Years & Years* à devoir se contenter d'une seule saison. Représenter un univers futur cohérent dans la deuxième saison aurait nécessité un budget important et de nouvelles technologies. Russel T. Davies a ainsi refusé de développer une deuxième saison non pas par manque de matière à développer dans l'arc narratif, mais plutôt par peur de ne pas pouvoir offrir un univers fictionnel solide vu les transformations technologiques et sociétales qu'il faudrait mettre en images.

Cependant, le simple fait de savoir dès le début de la production que *Years & Years* serait une série d'une saison a permis aux scénaristes et aux producteurs d'offrir un produit fini solide avec un fil rouge directeur. Chaque élément de l'univers fictionnel est développé pour servir l'intrigue en cours, et non pas pour mettre en place les prémices d'une intrigue macroscopique ou microscopique développée plus tard dans une autre saison, ce qui va à contre-sens de ce qu'est généralement une série, comme l'explique Jean-Pierre Esquenazi dans *Les Séries télévisées* :

« Les séries, du moins celles qui ont du succès, ont le temps d'enrichir leur monde fictionnel progressivement et de le "meubler", comme disent les théoriciens des mondes fictionnels, d'une façon considérable. (...) Elles peuvent consolider patiemment et souvent savamment sa texture sur les trois plans de la quantité, de la crédibilité et de la qualité caractérisant selon Lubomir Dolozel (1998, pp. 135 – 184) les mondes fictionnels :

⁶⁴⁹ BOZZETTO, Roger, *La Science-fiction*, p. 83

⁶⁵⁰ GRIFFITHS, Emmy, « Will there be a *Years & Years* season 2? Russel T Davies reveals if we'll ever get answers after THAT cliffhanger », <https://www.hellomagazine.com/film/2019061974361/years-and-years-season-two-cliffhanger-resolve/> (15/10/2020)

- ➔ *Les séries peuvent augmenter presque indéfiniment le nombre de personnages, et aussi affiner les caractéristiques ou modeler les tempéraments de chacun d'entre eux au fur et à mesure de leurs participations à l'action.*
- ➔ *Multipliant les personnages, elles multiplient en même temps les points de vue possibles sur le monde fictionnel et l'enrichissent d'autant de perspectives (...).*
- ➔ *Enfin, elles peuvent épaissir leur "encyclopédie fictionnelle" : la narration peut suivre des chemins imprévus et souvent fertiles qui justifient les catalogues des lieux, actions, et personnages proposés par les fans. »⁶⁵¹*

Rien de cela n'est possible lorsque la série ne connaît qu'une seule saison. Cela est problématique pour les séries pensées comme des fictions sur la durée, omettant volontairement d'offrir au récepteur des réponses et une véritable conclusion pour l'attirer la saison suivante, lorsque ces mêmes séries ne sont pas renouvelées par le diffuseur. C'est d'ailleurs pour cette raison que la série de Davies connaît un succès incontesté auprès des spectateurs et des critiques :

« He [Russel T. Davies] added: "I will never answer that question [of if Edith's mind survives]. That's the end. That's the last episode. [Another series would mean] I'd have to decide the Edith question and I would never want to do that." Fans and critics alike praised the series' finale, with one person writing: "#YearsAndYears from the first episode to the last demonstrates not only the terrifying road Britain could be heading down, but also reminds us of the strength and responsibilities we have as a family, a community and as a world. Congratulations, this show is cinematic genius." Another person added: "What will survive of us is love. I think that might be the best thing I've ever seen." »⁶⁵²

En fait, la série contemporaine oscille entre ces deux éléments qui permettent de mesurer son succès : le buzz qu'elle crée sur internet et la volonté d'offrir une intrigue de qualité en dépit de la durée de la série. Cela ne veut pourtant pas nécessairement dire que la série sera courte, puisque la multiplication des chaînes télévisées et des plateformes de visionnage offre aujourd'hui de nombreuses possibilités de rachat et de rediffusion. En effet, plusieurs séries annulées par le diffuseur d'origine ont été reprises par d'autres studios, pour le plus grand bonheur des spectateurs qui n'ont cessé de faire campagne sur internet pour défendre l'œuvre fictionnelle. Nous avons déjà mentionné dans ce travail l'exemple de la série *The Expanse*, annulée par Syfy et rachetée par Amazon Prime. Ces dernières années, de nombreuses séries ont emprunté la même trajectoire. La série *One Day at a Time*, diffusée sur Netflix pendant 3 saisons, a été rachetée par la chaîne câblée américaine Pop après son annulation. Une nouvelle fois, le rôle joué par les fans dans la survie de la série a été déterminant :

« After being cancelled by Netflix earlier this year, the sitcom One Day at a Time has been saved. Pop TV, a cable channel owned by the CBS Corp., which also brought the Canadian show Schitt's Creek to U.S. viewers, announced Thursday that it is picking up One Day at a Time for its fourth season, with 13 episodes planned for 2020. When Netflix cancelled the Latinx-themed version

⁶⁵¹ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, p. 163

⁶⁵² GRIFFITHS, Emmy, « Will there be a Years & Years season 2? Russel T Davies reveals if we'll ever get answers after THAT cliffhanger », [https://www.hellomagazine.com/film/2019061974361/years-and-years-season-two-cliffhanger-resolve/\(15/10/2020\)](https://www.hellomagazine.com/film/2019061974361/years-and-years-season-two-cliffhanger-resolve/(15/10/2020))

of Norman Lear's 1970s hit, fans launched a social media campaign around the hashtag #SaveODAT. Netflix said the show was not popular enough to keep it going, but fans and critics expressed widespread disappointment. »⁶⁵³

Après sa diffusion sur la chaîne Pop, *One Day At a Time* a même finalement rejoint les programmes de la chaîne officielle CBS à la rentrée 2020. En quatre saisons, la sitcom aura donc connu trois diffuseurs. L'article de Bobby Allyn souligne d'ailleurs un point essentiel de la diffusion en streaming sur des plateformes légales et la nécessité pour les spectateurs de trouver de nouveaux indicateurs du succès sériel : l'absence de transparence des chiffres réalisés par les œuvres sur la plateforme. En effet, Netflix, comme d'autres, ne rend pas publics les chiffres de visionnage pour justifier la poursuite ou l'arrêt d'une œuvre sérielle⁶⁵⁴. Cette absence de transparence, que certains concurrents traditionnels jugent déloyale, se justifie pourtant par son système de fonctionnement entièrement différent d'une chaîne télévisée traditionnelle, comme le rappelle Jennifer Arbues dans son article « The Real Reason Netflix Won't Share Viewer Numbers ».

« When NBC claimed that it had measured Netflix's viewership, it tried to prove that it was better at getting viewers than the online platform (...). But Netflix isn't working by the same set of rules. Netflix's model works on the assumption that whatever a viewer wants to watch, whenever they want to watch it, Netflix will have it available for them. It's how subscription model operate: you pay a flat fee to have your stuff available to you at any time (...). Because Netflix has already gotten your money, it doesn't really matter to the company how exactly you choose to use its product. (...). »⁶⁵⁵

L'absence même de grille de programmes et d'une diffusion simultanée collective complexifie et réduit l'impact des chiffres d'audience. Mais la disparition des audiences chiffrées comme indicateur du succès d'une série ne relève pas du fait que le récepteur peut accéder au programme qu'il souhaite quand il le veut, mais plutôt de l'absence, sur les plateformes de visionnage, de créneaux publicitaires :

« There's another big thing about traditional rating systems: the reason companies like NBC rely so heavily on Live+ numbers is that the farther away from live a TV show gets, the less likely it is to pull in ad revenue. For NBC and other big networks, ad revenue is what keeps them in business. Netflix doesn't use ads, and according to the company, it has no plans to do so in the future (...). But according to Netflix's long-term view investor statement, the company has no desire to ever go that route, even eschewing the lower price with ads model that companies like Hulu have adopted.

⁶⁵³ ALLYN, Bobby, « "One Day at a Time" Picked Up for Fourth Season Following Netflix Cancellation » <https://www.npr.org/2019/06/27/736816022/one-day-at-a-time-picked-up-for-fourth-season-following-netflix-cancellation?t=1604304043477> (31/10/2020)

⁶⁵⁴ Comme l'explique Benjamin Campion : « Le spectateur devient ainsi son propre programmeur, libre de définir la ligne éditoriale de son choix et de regarder les séries qu'il a sélectionnées au moment et au rythme qui lui conviennent le mieux, sans se soucier des résultats d'audience ni du risque potentiel de voir ces séries déplacées dans une autre case horaire ou annulées en cours de saison. », CAMPION, Benjamin, « Regarder des séries sur Netflix : l'illusion d'une expérience spectatorielle augmentée », *TV/Séries* [En ligne], 15 | 2019, mis en ligne le 16 juillet 2019, consulté le 12 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3479> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tvseries.3479> (12/04/2021)

⁶⁵⁵ ARBUES, Jennifer, « The Real Reason Netflix Won't Share Viewer Numbers », <https://www.looper.com/164533/the-real-reason-netflix-wont-share-viewer-numbers/> (31/10/20)

“We don’t offer pay-per-view or free ad-supported content”, the company said. “Those are fine business models that other firms do well. We are about flat-fee unlimited viewing commercial-free.”⁶⁵⁶

Le financement de Netflix repose en effet sur les abonnements mensuels des spectateurs. Aussi, la plateforme n’a pas la nécessité de communiquer les audiences chiffrées de ses produits pour attirer de nouveaux sponsors. Le mystère entourant le succès des fictions Netflix a été levé par l’entreprise en octobre 2020, lorsque a finalement été communiqué le nombre de visionnages de plusieurs de ses œuvres originales, telles que la série *Ratched* (voir figure 159)⁶⁵⁷.



Figure 159 : *Ratched* est la nouvelle série Netflix la plus regardée de 2020, avec 48 million de spectateurs en 28 jours.

A.3. Le renouveau des séries européennes

En terme de séries télévisées, les années 2000 ont vu la domination des œuvres américaines se mettre en place⁶⁵⁸. Le budget associé à la production de fictions sérielles étant supérieur outre atlantique, les séries américaines se sont exportées et ont envahi le petit écran dans le monde entier. En choisissant de diffuser des séries importées plutôt que de créer de nouvelles fictions, les chaînes européennes s’assuraient une perte de revenu minime en cas d’échec commercial. De plus, il nous faut souligner ici l’importance du volume de production des fictions américaines. L’industrie américaine du cinéma et des fictions

⁶⁵⁶ ARBUES, Jennifer, « The Real Reason Netflix Won’t Share Viewer Numbers », <https://www.looper.com/164533/the-real-reason-netflix-wont-share-viewer-numbers/> (31/10/20)

⁶⁵⁷ Il serait intéressant d’étudier les raisons d’un tel changement. On peut y voir une volonté de mettre en avant le succès des fictions sur Netflix, mais aussi un retour de l’importance accordée aux chiffres.

⁶⁵⁸ DE WAISSEIGE, Mathieu, « Les séries télé des *networks* américains », *Communication* [En ligne], Vol. 32/1 | 2013, mis en ligne le 24 février 2014, consulté le 12 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/communication/4871> ; DOI :<https://doi.org/10.4000/communication.4871> (12/04/2021)

télévisées, du fait de sa taille, a produit par relation de cause à effet un nombre plus important de fictions. Sur ce nombre, certaines ont été des échecs mais, proportionnellement, de nombreuses séries ont été des succès.

L'attachement des pays européens au cinéma est également une valeur à prendre en compte dans l'analyse de la place des séries américaines sur le vieux continent. En Europe, et plus particulièrement en France, le septième art est encore aujourd'hui vu comme un art noble. Aussi, les producteurs, les scénaristes, et les acteurs ont plus longtemps évité de travailler sur des séries télévisées, qu'ils considéraient comme une version au rabais du cinéma. Les professionnels travaillant sur des séries outre-atlantique ont également été confrontés à cette problématique. Le cloisonnement des acteurs dans des fictions télévisées ou cinématographiques n'étant plus aussi omniprésent, il peut être vu comme l'une des raisons ayant participé à l'élévation de la série au rang d'objet artistique fictionnel, au même titre que le cinéma. La situation a rapidement évolué aux États-Unis, jusqu'au sacrement, en 2019, de quatre acteurs de séries à la prestigieuse cérémonie cinématographique des Oscars :

« For the first time ever, all four acting Oscar winners this year have current TV series, Bohemian Rhapsody's Rami Malek (USA's Mr. Robot), The Favourite's Olivia Colman (Netflix's The Crown), Ali (True Detective), and Regina King (HBO's upcoming Watchmen). It is the strongest indication yet of the blurring lines between film and television and a culmination in the process of television – once considered film's far less prestigious ugly stepsister – evening the playing field. »⁶⁵⁹

L'effacement du cloisonnement cinéma/série n'est pas le seul facteur à prendre en compte dans la popularisation des séries auprès des professionnels du cinéma. Il nous faut également mentionner un élément important que nous avons déjà étudié dans ce travail : la réduction du nombre d'épisodes par saison et, de manière plus générale, des séries dans leur intégralité.

« Besides strong writing, what has been drawing movie stars to TV has been the top dollar deep-pocket streaming platforms and premium networks can pay as well as the shorter TV seasons that have become the borm. That also allows TV actors to better juggle TV series and films, giving them more chances at meaty movie roles. »⁶⁶⁰

La réduction du nombre d'épisodes des fictions sérielles ne se justifie donc pas seulement par les aspects que nous avons déjà évoqués. En produisant des séries plus courtes, les studios attirent des professionnels du cinéma, auparavant réticents à consacrer une grande partie de leur année au tournage d'une seule série. En réduisant la durée d'une série, les créateurs et les studios de production parviennent donc à contenter à la fois les spectateurs mais aussi les acteurs.

La disparition des frontières entre cinéma et série a joué dans les années 2010 un grand rôle dans la prolifération de séries américaines considérées comme des œuvres de qualité, mais

⁶⁵⁹ ANDREEVA, Nellie, « Oscars Erases Line Between Film & TV With Series Actors Winning All Trophies », <https://deadline.com/2019/02/oscars-film-tv-series-actors-winning-all-acting-awards-rami-malek-olivia-colman-mahershala-ali-regina-king-1202564361/>, (15/04/2021)

⁶⁶⁰ ANDREEVA, Nellie, « Oscars Erases Line Between Film & TV With Series Actors Winning All Trophies », <https://deadline.com/2019/02/oscars-film-tv-series-actors-winning-all-acting-awards-rami-malek-olivia-colman-mahershala-ali-regina-king-1202564361/>, (15/04/2021)

également dans la prolifération de séries européennes. La reconnaissance de la série comme objet fictionnel à part entière aux États-Unis et l'évolution des mentalités ont été suivies d'une prise de conscience en Europe et d'une volonté de développer ce format.

Pour comprendre le succès contemporain des fictions européennes, il nous faut tout d'abord mentionner leurs diffuseurs à l'étranger. Si quelques séries du vieux continent parviennent à être diffusées sur des chaînes américaines (elles restent cependant plutôt rares, les États-Unis préférant les remakes et les adaptations au simple sous-titrage), c'est principalement grâce aux nouveaux diffuseurs et aux plateformes de visionnage en ligne que les séries européennes ont pu acquérir une visibilité et un succès mondial. En effet, les plateformes reprennent des séries européennes pour la même raison que les chaînes télévisées européennes traditionnelles reprennent et diffusent des séries américaines : l'investissement financier est moindre.

Plutôt que de développer une nouvelle fiction et un nouvel univers dans son intégralité, les plateformes rachètent les droits internationaux des fictions, procèdent à leur traduction (sous-titres mais aussi, bien souvent, doublage) et les proposent à la diffusion. Deux des exemples récents les plus probants sont sans contexte le succès mondial que connaissent la série française *Lupin*⁶⁶¹ et la série espagnole *La casa de papel*⁶⁶², à laquelle nous allons nous intéresser.

La première saison de la série, produite et diffusée en Espagne, n'a pas rencontré le succès espéré à la télévision. Après sa diffusion, la chaîne télévisée Antena 3 décide de l'annuler pour éviter un naufrage financier (la série ayant coûté particulièrement cher à la chaîne en raison de la construction de tous ses décors). Après l'annulation, la plateforme de visionnage en ligne Netflix décide de racheter les droits. Le succès est au rendez-vous et la demande est telle que Netflix finit par produire 3 nouvelles saisons (la dernière devant sortir courant 2021).

La casa de papel n'est pas la première série européenne à s'exporter mondialement, mais son succès incontestable a permis de mettre en lumière la possibilité pour un univers fictionnel centré et/ou construit sur un contexte socio-culturel européen de rencontrer le succès hors-Europe. Comme le souligne Jennifer Keishin Armstrong dans son article « La Casa de Papel: Setting the bar for global television » :

*« The show's success around the world marks a turning point for Spanish TV, Cubells explains. "We have not managed to export culture, ways of life, of thought", she says, until La Casa de Papel. In fact, La Casa de Papel is doing something even bigger: it's setting the bar for TV drama that can appeal not just to its culture of origin, but to everyone. »*⁶⁶³

Si *La casa de papel* marque un tournant pour la télévision et la fiction espagnoles, elle est aussi symptomatique de cet essor des séries européennes. D'autres séries espagnoles ont rejoint

⁶⁶¹ *Lupin*, George Kay & François Uzan, Netflix, 1 saison, 2021

⁶⁶² *La casa de papel*, Álex Pina, Vancouver Media, Atresmedia, et Netflix, 5 saisons, 2017 – en production

⁶⁶³ ARMSTRONG, Jennifer Keishin, « La Casa de Papel: Setting the bar for global television », <https://www.bbc.com/culture/article/20190312-la-casa-de-papel-setting-the-bar-for-global-television> (15/04/2021)

La casa de papel telles que *Elite*⁶⁶⁴, *Alta Mar*⁶⁶⁵, et *Las chicas del cable*⁶⁶⁶, suivies par de nombreuses séries originaires d'autres pays : les séries scandinaves *The Rain*⁶⁶⁷ et *Ragnarök*⁶⁶⁸, la série allemande *Dark*⁶⁶⁹, les séries italiennes *Curon*⁶⁷⁰ et *Luna Nera*⁶⁷¹, et les séries françaises *Plan Cœur*⁶⁷², *Zone Blanche*⁶⁷³, *Dix Pour Cent*⁶⁷⁴, et *La Révolution*⁶⁷⁵.

Parmi ces séries, attardons-nous sur deux d'entre elles : *Zone Blanche* et *Dix Pour Cent*. Ces deux séries françaises ne sont pas des créations originales Netflix. En effet, elles ont été créées, développées et diffusées par la chaîne télévisée France 2, avant de rejoindre le catalogue Netflix pour une diffusion à l'international. Ces exemples vont à l'encontre de la dichotomie opposant la télévision traditionnelle aux plateformes de visionnage en ligne. Plutôt que d'être concurrentes, elles peuvent en effet collaborer et cette collaboration pourrait représenter le futur de la télévision : cette dernière conserverait l'exclusivité de certaines fictions et pourrait les diffuser en avant-première, avant de céder les droits à une plateforme de visionnage en ligne. De ce fait, les deux entités pourraient participer au financement et au développement de la fiction sérielle. La popularité des fictions européennes et leur nombre grandissant est un signal fort de l'évolution de la diversité fictionnelle. Le modèle américain rencontre toujours un grand succès, mais de nouvelles alternatives sont proposées aux spectateurs à l'échelle internationale.

Par ailleurs, la version américaine de Netflix met à l'honneur les séries du reste du monde en créant des catégories de recherche par pays (voir figure 160). Le catalogue de chaque pays est bien rempli, prouvant ainsi que la popularité des fictions étrangères n'est pas anecdotique mais un véritable phénomène à prendre en compte en étudiant la série d'aujourd'hui et de demain.

⁶⁶⁴ *Elite*, Darío Madrona & Carlos Montero, Netflix, 3 saisons, 2018 – en production

⁶⁶⁵ *Alta Mar*, Ramón Campos & Gema R. Neira, Netflix, 3 saison, 2019 - 2020

⁶⁶⁶ *Las chicas del cable*, Ramón Campos, Teresa Fernández-Valdés, & Gema R. Neira, Netflix, 6 saisons, 2017 - 2020

⁶⁶⁷ *The Rain*, Jannik Tai Mosholt, Esben Toft Jacobsen & Christian Potalivo, Netflix, 3 saisons, 2018 - 2020

⁶⁶⁸ *Ragnarök*, Adam Price, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

⁶⁶⁹ *Dark*, Baran bo Odar et Jantje Friese, Netflix, 3 saisons, 2017 - 2020

⁶⁷⁰ *Curon*, Ezio Abbate, Ivano Fachin, Giovanni Galassi, & Tommaso Matano, Netflix, 2020 – en production

⁶⁷¹ *Luna Nera*, Francesca Manieri, Laura Paolucci & Tiziana Triana, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

⁶⁷² *Plan Cœur*, Noémie Saglio, Julie Tesseire & Chris Lang, Netflix, 2 saisons, 2018 – en production

⁶⁷³ *Zone Blanche*, Matheiu Missoffe, France 2 et Netflix, 2 saisons, 2017 – en production

⁶⁷⁴ *Dix Pour Cent*, Fanny Herrero, France 2, Netflix, 4 saisons, 2015 - 2020

⁶⁷⁵ *La Révolution*, Aurélien Molas, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

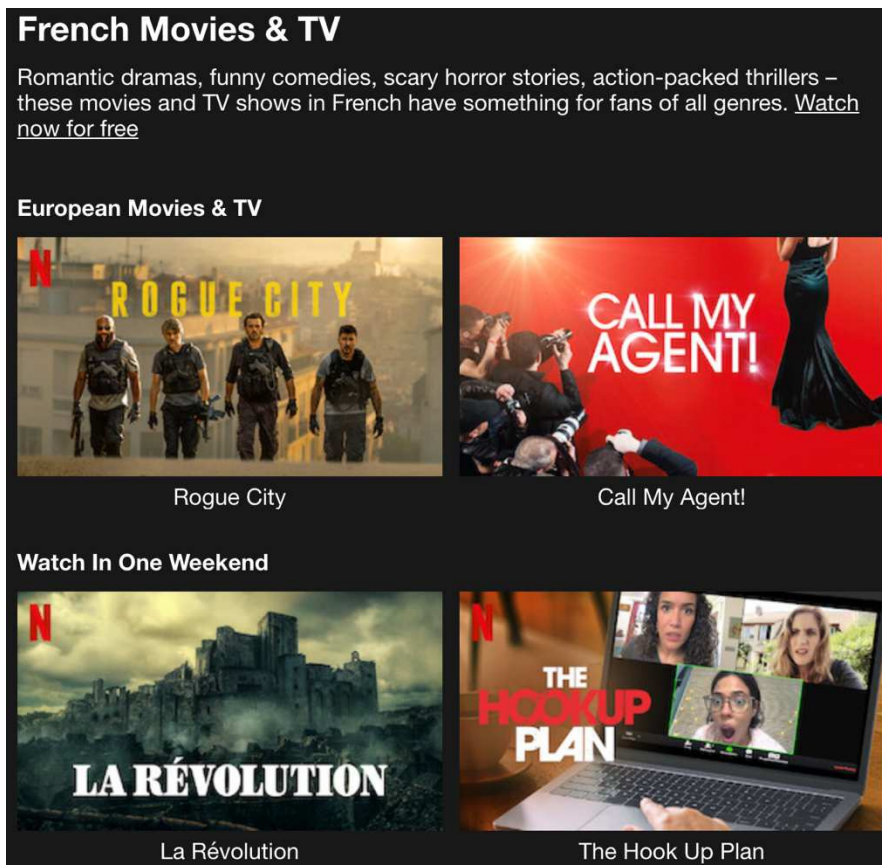


Figure 160 : page d'accueil du catalogue des fictions françaises sur la version américaine de la plateforme Netflix.

Les plateformes de visionnage en ligne jouent un rôle clé dans la variété des fictions offertes au récepteur et proposent finalement un retour aux sources et aux chaînes télévisées en collaborant avec ces dernières, mais ce n'est pas tout. En effet, nous allons voir que, dans une certaine mesure, les plateformes de visionnage en ligne tentent de revenir au principe d'expérience de visionnage collectif.

B. Vers un rétablissement des caractéristiques traditionnelles de la série ?

Dans ce travail, nous avons analysé les différences fondamentales entre la diffusion télévisée d'une fiction sérielle, et sa mise à disposition sur une plateforme de visionnage légale. La disparition d'une programmation hebdomadaire au profit d'une sortie saisonnière a profondément bouleversé les modalités de réception de l'œuvre sérielle et son impact. Pourtant, depuis 2019, les différentes plateformes expérimentent pour mettre en place un nouveau calendrier de sortie sérielle. Plus qu'une simple anecdocte, nous pouvons voir dans cette façon de procéder une volonté de restructurer la fiction sérielle et sa distribution.

B.1. Rétablir un calendrier de diffusion

En 2019, la plateforme Netflix a commencé à expérimenter et à transformer le calendrier de sortie en proposant deux programmes sur la plateforme américaine en accessibilité régulée. Au lieu d'offrir la saison dans son intégralité aux abonnés, un nouvel épisode par semaine était mis en ligne sur la plateforme :

« For two shows this fall, Netflix will release episodes on a weekly basis in the US, rather than dropping all episodes from the new season at once, as it's done in the past, according to Quartz. The streaming giant's baking competition series "The Great British Baking Show" will release one episode per week, and a new hip-hop competition series "Rhythm + Flow" will release four episodes per week starting on Oct. 9. »⁶⁷⁶

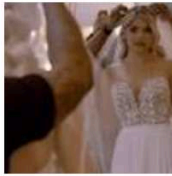
Cette mise en ligne hebdomadaire peut sembler anecdotique, surtout qu'elle s'applique à deux programmes de télé-réalité et non à des séries originales Netflix, mais elle annonçait les prémices d'un nouveau modèle construit sur la cohabitation entre saisons mises en ligne dans leur intégralité et saisons mises en ligne au compte goutte. En effet, en 2020, de nombreuses séries originales Netflix, considérées comme des titres phares de la plateforme, ont adopté le calendrier hebdomadaire. *Star Trek: Discovery*⁶⁷⁷ et *Snowpiercer* (deux séries de science-fiction et/ou post-cataclysmiques) ne sont que quelques exemples clés des œuvres suivant le nouveau schéma de sortie de la plateforme de visionnage en ligne⁶⁷⁸.

Cette nouvelle organisation n'est pas le fruit du hasard et nous pouvons y associer plusieurs objectifs à long terme, le premier étant d'épouser la structure traditionnelle d'une fiction sérielle. En effet, les deux premiers programmes avec lesquels Netflix a testé la diffusion hebdomadaire sont des télé-réalités, programmes qui se construisent en grande partie sur le *cliffhanger*, le suspense, et le besoin d'attirer les spectateurs pour la semaine suivante. Le *binge-watching* de télé-réalité est possible, mais il rend caduque la construction narrative de la saison dans son intégralité. C'est en effet la diffusion hebdomadaire qui rend le visionnage palpitant pour le récepteur, qui a toute une semaine pour regarder l'épisode, en discuter avec ses amis ou en ligne, et émettre des théories. En adoptant cette stratégie, la plateforme s'assure également un élément important dans la construction du succès d'une fiction sérielle : la couverture médiatique. Lorsqu'une saison est mise à disposition dans son intégralité, les médias peuvent en faire une critique pour guider le spectateur. En choisissant d'adopter ce format, Netflix a donc inclus à nouveau les journalistes dans le processus de visionnage. Pour preuve, la diffusion hebdomadaire de la télé-réalité *Love Is Blind* a créé un véritable raz-de-marée journalistique (voir figure 161).

⁶⁷⁶ SCHOMER, Audrey, « Netflix is Testing Out A New Model Where It Releases Episodes On A Weekly Basis », <https://www.businessinsider.com/netflix-testing-weekly-episode-release-model-2019-9?IR=T> (01/11/2020)

⁶⁷⁷ *Star Trek: Discovery*, Bryan Fuller & Alex Kurtzman, CBS & Netflix, 2017 – en production

⁶⁷⁸ Nous pouvons aussi mentionner ici *Love Is Blind* (Chris Coelen, Sam Dean, Ally Simpson & Eric Detwiler, Netflix, 2020 – en production).



Cinq questions pour comprendre Love Is Blind, la télé-réalité ...

BFMTV.COM - 28 févr. 2020

Cinq questions pour comprendre **Love Is Blind**, la télé-réalité phénomène de Netflix.

Le 28/02/2020 à 12:32.

Love is Blind : Pourquoi tout le monde est obsédé par l ...

Vanity Fair France - 27 févr. 2020

«**Love Is Blind**»: Voici où suivre les candidats sur les réseaux ...

billie - 25 févr. 2020

Love is Blind : l'amour est-il vraiment aveugle?

La Presse - 25 févr. 2020

Love is Blind : Mark & Jessica, Amber & Barnett, Giannina ...

Purebreak - 27 févr. 2020

Tout afficher

Figure 161 : Un exemple de la couverture médiatique de la télé- réalité Love Is Blind à sa sortie

En s'assurant une couverture médiatique hebdomadaire, Netflix s'offre une promotion gratuite, comme le rappelle également Audrey Schomer :

« The weekly releases will also likely benefit from press coverage of the shows, as TV recap writers will be able to cover the series on an episode-by-episode basis, helping further stoke excitement. If the experiment works, it will likely mean Netflix can attribute sub retention, at least partially, to “GBBS” viewing. In that case, Netflix could foreseeably apply the release model to other shows where the trade-off makes sense. Show-specific stickiness as a means of driving platform loyalty will become increasingly important as we head into the fall, when rival services Disney+ and Apple TV+ are expected to launch in November. »⁶⁷⁹

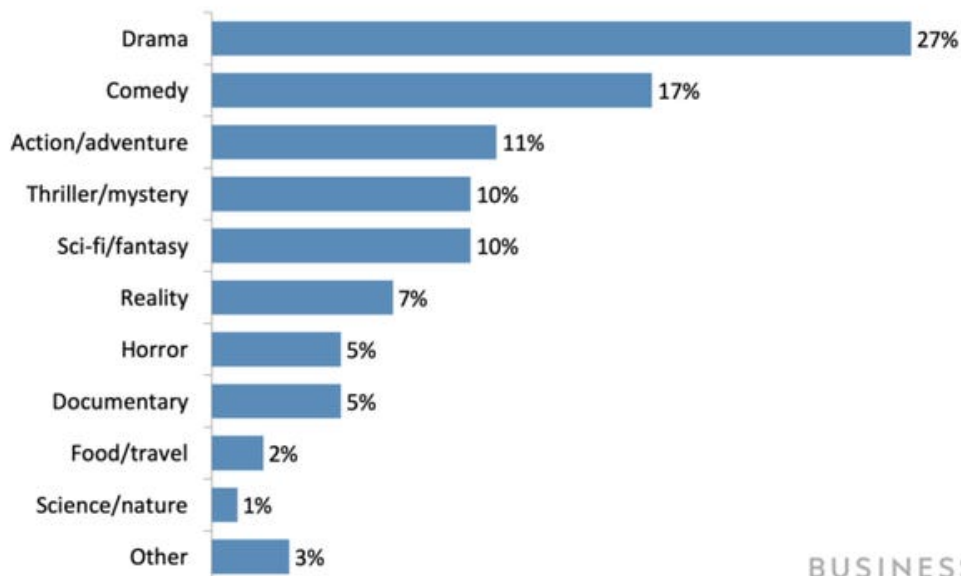
En effet, le buzz créé par les journalistes peut attirer de nouveaux spectateurs et donc de nouveaux abonnés. La diffusion hebdomadaire permet aussi de s'assurer que les spectateurs restent abonnés sur le long terme et ne s'abonnent pas seulement un mois pour *binge-watcher* leur émission préférée.

Le type de fiction privilégiée par le récepteur est également une donnée à prendre en compte dans l'étude du calendrier de mise à disposition. Si les séries dramatiques et les comédies ont tendance à être regardées de manière compulsive, les autres genres ne parviennent pas nécessairement à inciter à regarder l'intégralité d'une saison en quelques jours (voir figure 162). Comme nous pouvons le voir sur ce graphique, les séries de thriller et de science-fiction ne représentent chacune que 10% des réponses.

⁶⁷⁹ SCHOMER, Audrey, « Netflix is Testing Out A New Model Where It Releases Episodes On A Weekly Basis », <https://www.businessinsider.com/netflix-testing-weekly-episode-release-model-2019-9?IR=T> (01/11/2020)

TV Bingeability Tends To Differ By Genre

Q: What television show genre do you most often binge watch?



Source: Morning Consult/The Hollywood Reporter, n=2,044 US TV viewers ages 18+, October 2018

BUSINESS
INSIDER
INTELLIGENCE

Figure 162 : Graphique montrant la consommation de masse des fictions sérielles par genre (<https://www.businessinsider.com/netflix-testing-weekly-episode-release-model-2019-9?IR=T>, 01/10/2020)

L'importance des saisons dans la série revient donc sur le devant de la scène ces dernières années. Cela ne signifie cependant pas pour autant la fin du *binge-watching*, puisqu'il s'agit là d'une caractéristique emblématique des plateformes de visionnage en ligne. La tendance est à la cohabitation entre les deux types de consommation, pour à la fois contenter le spectateur désormais habitué à regarder une œuvre sérielle au rythme qu'il souhaite, et le récepteur en quête d'une structuration des sorties sérielles pour guider son visionnage. Nous pouvons voir dans la mise en place de tels changements une volonté des nouveaux distributeurs de raviver un élément qui a défini les séries pendant plusieurs années : le visionnage collectif.

B.2. Le visionnage collectif

Si *Game of Thrones* était, ces dernières années, considérée comme la dernière série permettant une expérience de visionnage collectif, les plateformes de visionnage paraissent déterminées à remettre au goût du jour cette caractéristique emblématique de la fiction sérielle. En effet, plusieurs plateformes telles que Netflix et Amazon Prime ont mis à la disposition du récepteur un nouvel outil, permettant de relancer le visionnage collectif : les *watch parties* (voir figure 163).

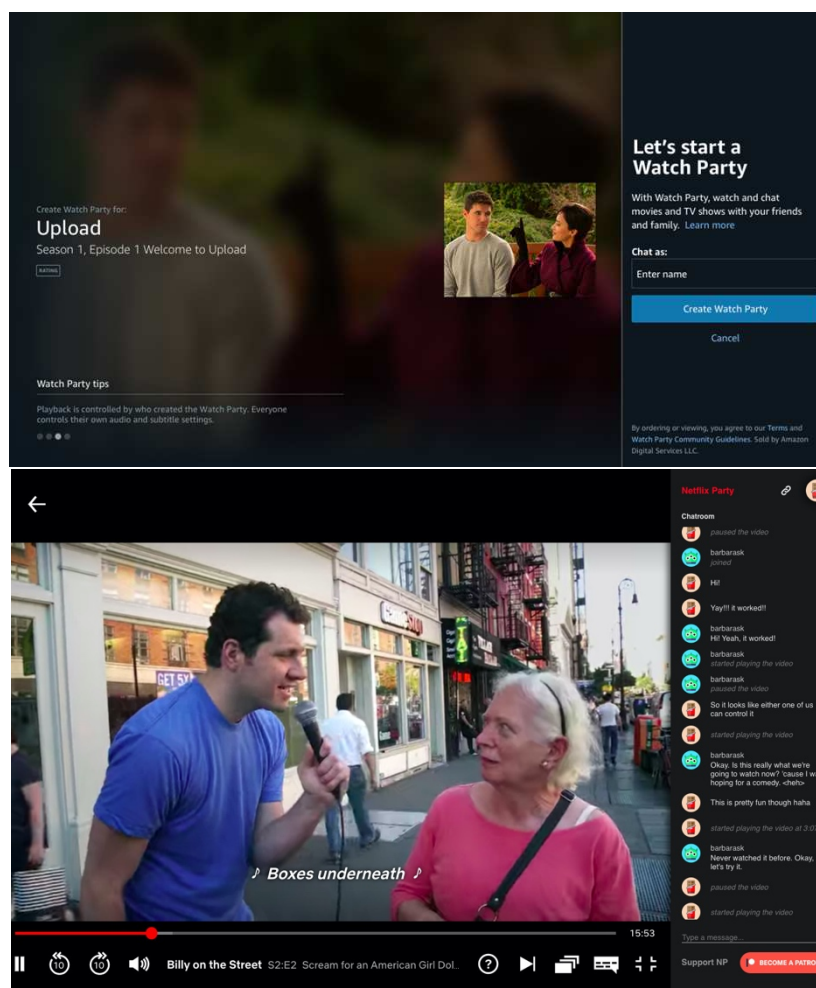


Figure 163 : Exemples de watch parties sur les plateformes de visionnage en ligne Amazon Prime (en haut) et Netflix (en bas)

L'outil permettant la mise en place de *watch parties* est simple : il suffit à l'utilisateur d'envoyer une invitation aux personnes avec qui il souhaite regarder l'épisode d'une série. Chaque invité accepte, et est alors redirigé sur une page fermée de la plateforme de streaming sur laquelle il retrouve le programme, synchronisé sur tous les écrans. En effet, si l'un des utilisateurs met le visionnage en pause, il ne l'arrête pas seulement pour lui-même mais également pour les autres. L'intégration d'un *chat* écrit en ligne permet à tous les membres de la *party* de commenter en temps réel leur réaction à l'épisode diffusé. Si les échanges ne sont pas oraux, cet outil permet de rétablir une dimension collective au visionnage. Il force un groupe de personnes à convenir d'un créneau horaire pour regarder la fiction.

Le visionnage collectif fait également son apparition sur la plateforme Twitch, plateforme généralement dédiée au jeu vidéo. Certains *streamers* de cette plateforme se lancent dans la mise en place de *watch parties* de séries télévisées et de films (voir figure 164).

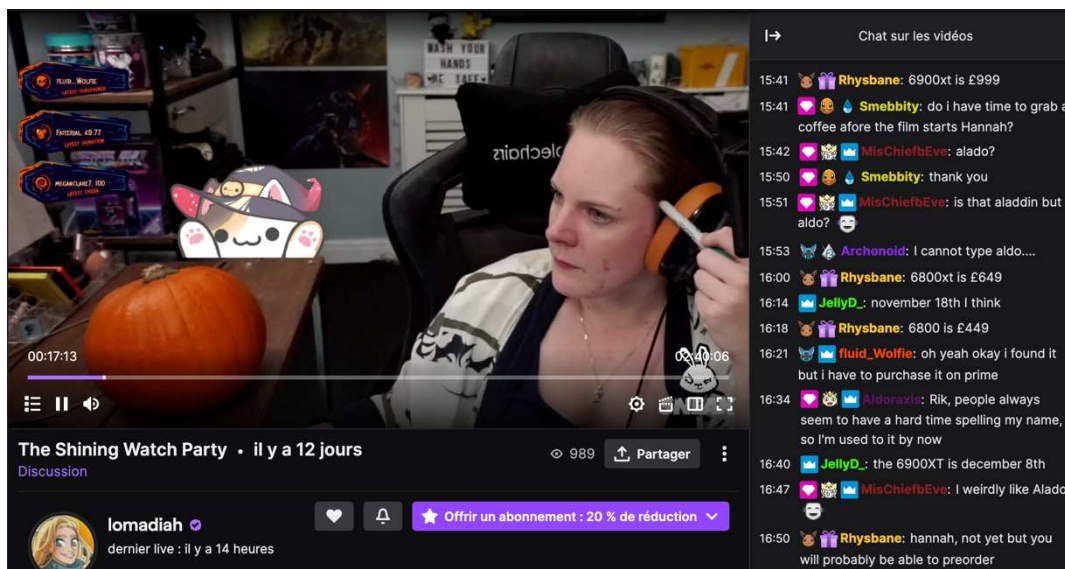


Figure 164: Exemple d'une watch party du film The Shining sur la plateforme de visionnage Twitch

Cette méthode reprend les codes des *watch parties* Netflix et Amazon Prime, à l'exception du partage d'écran de l'œuvre fictionnelle. Les membres de la *watch party* lancent en synchronisé le film ou la série sur un écran, et réservent un second écran à la diffusion du *stream* Twitch, sur lequel le *streameur* commente en direct les événements se déroulant dans la fiction. On retrouve ici un mode de consommation de la série qui s'inspire de la culture participative. À la différence des *watch parties* Netflix et Amazon, celles de Twitch ne sont pas construites autour de la fiction regardée, mais sur la réaction d'une personne face à cet objet fictionnel.

Dans les deux cas, la finalité est la même : réintégrer une dimension collective. Après avoir longtemps été accusés d'individualiser la société moderne, Internet et les nouvelles technologies permettent désormais de connecter ensemble plusieurs personnes, comme le rappelle Nicolas Auray dans son livre *L'Alerte ou l'enquête* :

« Les nouvelles configurations relationnelles qui se dessinent dans les sociétés contemporaines autour de la diffusion des technologies de l'information prennent de plus en plus la forme de la société ouverte telle qu'elle a été esquissée jadis par Popper (1945). L'intérêt pour la connaissance, la généralisation de la controverse, l'attitude critique dérangent l'ordre naturel des choses et provoquent la nostalgie de la société tribale, harmonieuse et sécurisante. Cette sensation d'angoisse est renforcée avec l'émergence d'un nouvel âge du capitalisme, autour de la forme projet, qui fragilise le lien social en obligeant les individus à déstabiliser régulièrement leurs réseaux sociaux en changeant de partenaires. Simultanément, comme l'ont montré Boltanski et Chiapello (1999), le caractère stratégique qu'acquiert, dans ce nouvel esprit, la mise en relation, crée une inquiétude radicale sur l'authenticité du lien, diffusant un soupçon continu sur la valeur d'une amitié ou sur le désintérêt d'un rapport. À cela s'ajoute la tendance naturelle, parallèlement la diffusion des technologies de l'information, vers des sociétés de plus en plus "abstraites" (Bouveresse, 2002). Les personnes ont de moins en moins de relations de face à face, du fait de la médiatisation grandissante des liens, et surtout elles découvrent de plus en plus l'existence, entre leurs actes individuels et leurs traductions sociales, d'un entrelacs d'interdépendances collectives. »⁶⁸⁰

⁶⁸⁰ AURAY, Nicolas, *L'Alerte ou l'enquête*, p. 71

La différence majeure entre le visionnage collectif traditionnel devant l'écran de télévision et celui rendu possible grâce aux nouvelles technologies concerne le groupe de personnes avec qui le spectateur échange sur la fiction. Dans le premier cas, il s'agit bien souvent du cercle familial ou des amis proches, puisqu'il implique d'ouvrir son domicile personnel, comme le souligne Jean Serroy et Gilles Lipovetsky dans leur livre *L'Écran global* :

« Alors que le cinéma s'est construit à partir d'un lieu collectif et public (la salle obscure), la télévision offre un spectacle d'images chez soi. Elle apparaît comme un "cinéma à domicile". Le loisir fourni par l'écran est devenu massivement privé. »⁶⁸¹

De ce fait, il est peu probable que le visionnage s'effectue avec des inconnus. Dans le cas du visionnage collectif en ligne grâce aux *watch parties*, la situation est différente. Il est en effet possible de le faire avec sa famille et ses amis, mais aussi avec des connaissances en ligne ou bien même avec des inconnus. Le but n'est plus de regarder la fiction avec des connaissances pour renforcer une relation ou se créer des souvenirs, mais plutôt de replacer l'objet culturel au centre de la problématique. Le partage et l'échange avec des gens en ligne sert davantage à évaluer la fiction.

La possibilité d'effectuer des *watch parties* est assez récente (elle s'est popularisée fin 2020). Sa naissance et son succès rapide sont sans doute à attribuer en partie aux événements de l'année passée et au confinement, les spectateurs étant en quête de nouveaux moyens pour créer du lien car bloqués chez eux. Cependant, si le succès se confirme sur le long terme, l'influence de cet outil pourrait forcer les plateformes de visionnage en ligne à repenser leur organisation et à démocratiser la sortie d'épisodes de façon hebdomadaire pour toutes les séries. Les *watch parties* pourraient alors se faire non pas en différé, mais en direct au moment même de la mise en ligne de l'épisode. Après l'individualisation du visionnage, c'est l'expérience collective qui redevient l'une des dimensions clés de la fiction sérielle.

C. La série de demain

Si les plateformes de streaming sont sans cesse dans l'évolution, qu'en est-il de la télévision traditionnelle qui, elle, ne s'est jamais véritablement séparée de ses codes ? On l'a vu, les plateformes de visionnage tentent de détrôner les chaînes traditionnelles en s'inspirant de ce qui a fait leur succès, tandis que les chaînes télévisées semblent vouloir se rapprocher du modèle mis en place par le *streaming* pour répondre aux nouvelles habitudes de consommation du récepteur. Chacun s'inspire de l'autre et le futur de la série pourrait ainsi se trouver quelque part entre les deux.

⁶⁸¹ SERROY, Jean, et LIPOVETSKY, Gilles, *L'Écran global*, p. 230

C.1. Vers une disparition de la télévision traditionnelle ?

Penser que les chaînes télévisées n'ont pas évolué depuis l'avènement des plateformes telles que Netflix, Hulu, et Amazon Prime est une erreur. En effet, l'argument principal des plateformes de visionnage en ligne est la mise à disposition d'œuvres sans restrictions ni contraintes, et cette tendance s'applique d'ores et déjà à la télévision traditionnelle. Ces dernières années ont été le théâtre d'une révolution du petit écran, avec le succès grandissant des chaînes câblées payantes, comme le rappelle Lee Simpson dans son article « The Future of TV, Episode 1: The State of Television » :

« But for consumers, greater choice and flexibility isn't all roses. Tv shows once broadcast on channels and accessed via a single cable subscriptions are now spread across several services, each with their own costs. You want to watch Netflix's Orange Is the New Black and HBO's Girls? That's two shows, two services, and two monthly fees, thank you very much. To access these services, viewers either need a smart TV, connected device, or game console. They need a high speed internet connection and in extreme cases, an ISP that supports streaming at no additional cost. This means people are spending money on new technology in the name of saving money in the long run. Abandoning cable for streaming services also has its learning curve. Most services make users navigate a maze of menus and dialogues before they reach the content. Families must tackle individual viewing profiles and manage recommendations, not to mention privacy settings and parental controls. The once simplest experience in the home is now the most complex – true choice comes at a cost. »⁶⁸²

Plusieurs informations sont à souligner dans cette citation. Tout d'abord, la démocratisation, parfois forcée, de l'outil technologique. En effet, pour pouvoir profiter des plateformes de visionnage en ligne, le spectateur s'équipe d'outils technologiques plus performants rendant l'expérience plus rapide. Conscientes que l'écran de télévision disparaît petit à petit, les chaînes traditionnelles ont pris en compte cette donnée dans leur évolution. Les chaînes historiquement hertziennes passent désormais par la fibre et, ce faisant, peuvent élargir leurs offres. Aussi, il n'est pas surprenant de voir de nouvelles plateformes de visionnage en ligne se mettre en place, à l'instar de MyTF1VOD (voir figure 165).

⁶⁸² SIMPSON, Lee, « The Future of TV, Episode 1: The State of Television », <https://www.ustwo.com/blog/future-of-tv-state-of-television> (14/02/2021)

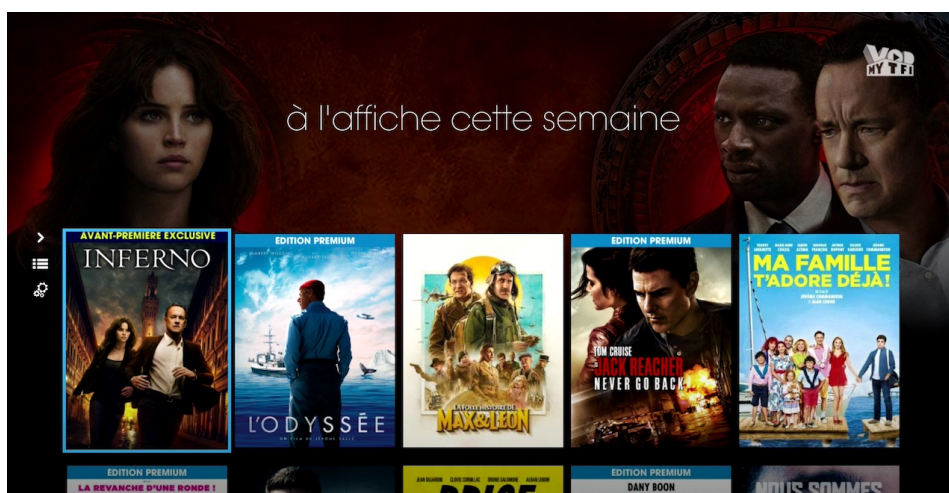


Figure 165 : Interface de la plateforme de visionnage en ligne MyTF1VOD, datant de 2017.

Reprenant le fonctionnement d'un service de streaming classique, l'accès à la plateforme est payant et nécessite un abonnement. MyTF1VOD fonctionne comme une extension de la chaîne de télévision : on peut y retrouver les programmes précédemment diffusés pour le grand public mais également des exclusivités qui ne seront jamais diffusées gratuitement.

Le succès n'a pas véritablement été au rendez-vous pour la plateforme de visionnage en ligne lancée en 2014. En effet, sa renommée est restée très confidentielle en France, face au succès grandissant des géants étrangers. En janvier 2021, la plateforme du groupe TF1 disparaît. En dépit de son échec commercial, la mise en place de cette plateforme soulève la question de la fracture numérique et de l'appauvrissement du contenu pour les foyers non équipés (ou n'ayant pas les moyens de s'équiper) de ces nouvelles technologies. En effet, pour attirer de nouveaux abonnés sur sa plateforme de visionnage en ligne, le groupe TF1 a mis en avant l'argument de l'exclusivité. Des programmes qui auraient dû être diffusés sur la chaîne nationale ont finalement été mis en ligne sur MyTF1VOD, pour inciter les spectateurs à s'abonner.

La volonté d'implanter le streaming à la télévision pose problème puisqu'elle crée des inégalités entre les foyers. Il en va de même pour les plateformes de visionnage en ligne développées par les fournisseurs internet telles qu'OCS, service de streaming du distributeur Orange, dont le succès lui a permis de mettre la main sur de nombreuses exclusivités dans le paysage audio-visuel français telles que les séries *The Handmaid's Tale*, *Game of Thrones*, etc. Puisqu'elles ont été acquises par un service de streaming en ligne nécessitant un abonnement payant, elles ne sont pas diffusées sur les chaînes gratuites.

Ce processus entraîne un détachement de l'objet culturel qu'est la série et de l'outil qui l'a popularisée : la télévision. Nous l'avons déjà souligné, la série s'éloigne depuis plusieurs années de sa particule « télévisée » pour offrir de nouveaux moyens de consommation, ce qui force à repenser le format dans son intégralité. Certaines caractéristiques restent inchangées, par exemple le découpage de l'œuvre en épisodes. En effet, peu importe le support sur lequel elle est visionnée, la série reste formée par un ensemble d'épisodes, comme le rappelle Jean-Pierre Esquenazi dans son livre *Éléments pour l'analyse des séries* :

« La division en épisodes et saisons relève de l'être même de l'objet série. Et, de ce point de vue, risquons l'hypothèse que la façon dont la série est vue ne change rien à l'affaire : tout spectateur, qu'il soit télé-spectateur ou ordi-spectateur, connaît ce découpage et sait que sa vision de l'œuvre devra en passer par épisodes et saisons. »⁶⁸³

Pour autant, donc, il ne s'agit pas de remettre en question la saisonnalité de la série, mais plutôt la disparition de l'influence de la diffusion télévisée traditionnelle sur la structure narrative de la série. Chaque épisode de série est désormais produit comme un film avec une continuité lisse et une structure narrative suivant un fil rouge qui n'est plus entrecoupé par plusieurs mini *cliffhangers*, servant à annoncer une coupure de publicité et à inciter le spectateur à ne pas changer de chaîne. L'influence des coupures publicitaires traditionnelles se ressent d'autant plus pour un spectateur européen regardant une série américaine ou anglaise. Dans ces pays, l'épisode est entrecoupé de nombreuses coupures publicitaires (cela peut aller jusqu'à une toutes les cinq/dix minutes). L'intégration de cette coupure pub dans la structure de l'épisode est extrêmement visible : un petit *cliffhanger* se met en place et une transition au noir apparaît pendant quelques secondes, délimitant parfaitement le moment auquel le diffuseur originel peut couper l'œuvre pour y insérer une page de publicité.

Ces caractéristiques disparaissent, peut-être par lassitude des spectateurs ayant assisté à une augmentation phénoménale du nombre de coupures publicitaires dans un seul épisode de série. En 2014, Victor Luckerson mettait en évidence cette invasion de la publicité sur le petit écran dans son article « Here's Exactly Why Watching TV Has Gotten So Annoying » :

« Your favorite shows are getting crammed with more and more commercials. New data from Nielsen show that the number of ads per hour of TV programming is at an all-time high. Commercials comprised 14 minutes and 15 seconds of each hour of TV on broadcast networks in 2013, up from 13 minutes and 25 seconds in 2009, according to Nielsen's annual Advertising and Audiences report. On cable, commercials are even more frequent, totalling 15 minutes and 38 seconds of each hour. Commercials on cable took 14 minutes and 2 seconds of each hour in 2009. »⁶⁸⁴

L'agacement des spectateurs face à ce phénomène a participé à leur migration vers d'autres modes de visionnage. Les plateformes de visionnage en ligne, grâce au système d'abonnements mensuels payants, ne souffrent pas de la même nécessité de devoir trouver des financements pour continuer de créer de nouvelles fictions. La popularisation de ces plateformes a forcé la télévision à repenser la manière dont elle propose de la publicité au récepteur. Elle a introduit ce que l'on nomme le « placement de produit », ce qui permet de percevoir les revenus publicitaires sans coupure. Et c'est peut-être là une autre facette de la diffusion de demain. C'est par exemple le cas de la série française *Dix pour cent*, diffusée entre 2015 et 2020.

Cet exemple est d'autant plus pertinent que la série était diffusée sur la chaîne de service public France 2, chaîne télévisée sur laquelle les coupures publicitaires ont été supprimées après 20h. La série, diffusée entre 21h et 23h, ne pouvait donc pas compter sur les revenus publicitaires. *Dix pour cent* a donc adopté très tôt le placement de produit. Celui-ci peut se

⁶⁸³ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, p. 129

⁶⁸⁴ LUCKERSON, Victor, « Here's Exactly Why Watching TV Has Gotten So Annoying », <https://time.com/96303/tv-commercials-increasing/> (12/11/2020)

faire de manière plus ou moins subtile. Généralement, il s'agit simplement d'inclure à l'écran un produit ou une marque, en arrière plan (voir figure 166).



Figure 166 : Un plan du premier épisode de la première saison de Dix pour cent, dans lequel on peut voir, à la droite de l'actrice Cécile de France, deux sacs arborant le nom de deux grandes marques de luxe et de beauté : Lancôme et Sothys, Dix pour cent, Saison 1 – Épisode 1, « Cécile », 04:02

Cette technique est la plus courante et reste relativement simple à intégrer dans la fiction sérielle. Elle ne gêne ou ne ralentit à aucun moment le déroulement de l'intrigue. Mais d'autres placements de produits, moins subtils, se sont popularisés ces dernières années suite à la démocratisation de la pratique. Finie la simple apparition pendant quelques secondes en arrière plan, les grandes marques et les annonces publicitaires s'invitent dorénavant au premier plan des fictions sérielles. Ainsi, il n'est désormais pas rare de voir la caméra s'attarder plusieurs secondes sur un produit (voir figure 167), ou bien même d'assister à la construction d'un dialogue entre plusieurs personnages vantant les mérites d'une marque.



Figure 167 : Un gros plan sur la machine à café Delta Q suivi d'un dialogue entre deux personnages vantant les mérites du produit, Dix pour cent, Saison 1 – Épisode 3, 34:58

Ce placement de produit peut être vu comme facteur de ralentissement de l'intrigue puisqu'il force les scénaristes à y consacrer quelques minutes. Cependant, il reste moins contraignant qu'une véritable coupure publicitaire.

Les années à venir pourraient ainsi faire disparaître la dichotomie qui existe entre série télévisée et série produite et diffusée sur des plateformes de visionnage en ligne. Entre les deux se trouve une forme hybride de la série, impactée par les contraintes économiques mais soucieuse de satisfaire les nouvelles demandes des spectateurs.

C.2. Vers un nouveau raccourcissement des séries ?

Nous l'avons déjà souligné, la série contemporaine se distingue par sa durée. N'ayant plus nécessairement vocation à survivre sur le petit écran pendant de nombreuses années, le format a profondément évolué. Pourtant, ces deux dernières années, les séries se sont à nouveau raccourcies, et cela pour plusieurs raisons. Tout d'abord, la mini-série, format confidentiel il y a encore quelques années, se démocratise désormais sur les plateformes de visionnage en ligne. Netflix est probablement le distributeur le plus adepte de cette pratique, ayant produit pas moins de 4 mini-séries en 2 ans. La plateforme de streaming fait d'ailleurs la promotion de ce format auprès de ses abonnés sur les réseaux sociaux (voir figure 168).

MINI-SÉRIE
(n.f)

Série dont l'histoire tient en une seule saison. Elle n'a pas vocation à en avoir d'autres.

EXEMPLE

“J’ai regardé Unbelievable, ça se regarde rapidement ! C’est une mini-série.”

UNBELIEVABLE
UNORTHODOX
DANS LEUR REGARD
LE JEU DE LA DAME

Figure 168 : Image postée sur les réseaux sociaux de Netflix pour définir et promouvoir le format de la mini-série auprès de leurs abonnés (07/11/20)

La mini-série possède plusieurs atouts pour satisfaire à la fois les producteurs et les spectateurs. Pour les premiers, il s'agit d'un investissement financier moins risqué. Si la mini-série est un échec commercial, les retombées seront moindres puisqu'elle n'avait de toute façon pas vocation à s'inscrire dans le temps.

Pour le spectateur, il s'agit de regarder une fiction courte sans avoir à s'engager sur plusieurs années pour connaître le dénouement de l'intrigue. La mini-série est complète et se construit sur un début, un milieu, et une véritable fin qui conclut l'arc narratif ouvert dans le premier épisode.

Mais l'argument clé expliquant la nouvelle popularité du format court est celui des thématiques abordées dans ces intrigues. En effet, la mini-série permet de proposer des histoires inspirées de faits réels, ayant généralement une conclusion connue. Aussi, ces dernières années, de nombreuses mini-séries ont marqué les récepteurs : *Unbelievable*⁶⁸⁵, une série de *true crime* jouant la recherche d'un violeur en série au Colorado, *When They See Us*⁶⁸⁶, inspirée de l'affaire de la joggeuse de Central Park datant de 1989, *Unorthodox*⁶⁸⁷, adaptation de l'autobiographie *Unorthodox: The Scandalous Rejection of My Hasidic Roots*⁶⁸⁸ de Deborah Feldman, ou bien encore *Chernobyl*, inspiré de la catastrophe nucléaire de 1986.

Cet élément renforce l'idée que la série contemporaine facilite l'immersion du récepteur par sa courte durée et par la simplification de son univers fictionnel, argument cependant paradoxal lorsque l'on prend en compte l'évolution de l'audience des séries. En effet, nous l'avons déjà souligné, le spectateur est désormais familiarisé et connaît les techniques narratives sérielles et les fictions peuvent dorénavant être plus complexes. La mini-série rejette ce modèle pour garantir une immersion facile au spectateur, qui n'a plus besoin de visionner des heures et des heures de l'objet fictionnel pour espérer comprendre les rouages de l'univers, comme le rappelle Jason Mittell dans son livre *Narratives Strategies In Television Series* :

« *A prototypical serial, such as a soap opera, necessitates a large amount of background knowledge on the part of the viewer, whereas an episodic series, for which the viewer only has to be familiar with the general set-up and the character constellation, does not require such knowledge.* »⁶⁸⁹

Le possible raccourcissement des fictions sérielles n'est néanmoins pas seulement justifié par une volonté des créateurs de faciliter l'immersion du récepteur dans les univers fictionnels créés. Le contexte particulier de l'année 2020, en raison de la pandémie mondiale de COVID-19, risque de profondément transformer l'industrie du divertissement et plus particulièrement du divertissement sériel. La propagation du virus et les différents confinements qu'il a entraînés dans de nombreux pays ont rendu impossible la production de nouvelles saisons ou même de nouvelles séries, comme le souligne Meredith Blake dans son article « *The Pandemic Wiped Out the Fall TV Schedule. Does it Matter?* » :

« *Each fall, as the days grow shorter, the weather cools and kids return to classrooms, millions of Americans look to TV to keep them entertained. For nearly seven decades, broadcast TV networks*

⁶⁸⁵ *Unbelievable*, Michael Chabon, Susannah Grant, & Ayelet Waldman, CBS Television Studios, 1 saison, 2019

⁶⁸⁶ *When They See Us*, Ava DuVernay, Netflix, 1 saison, 2019

⁶⁸⁷ *Unorthodox*, Anna Winger & Alexa Karolinski, Netflix, 1 saison, 2020

⁶⁸⁸ FELDMAN, Deborah, *Unorthodox: The Scandalous Rejection of My Hasidic Roots*, (Simon & Schuster, 2017)

⁶⁸⁹ MITTEL, Jason, *Narratives Strategies in Television Series*, p. 9

have used the season to launch new shows in the hope they become enduring hits – and to bring back fresh episodes of returning programs after the long summer hiatus. But like virtually every fact of American life, broadcast TV is going to look quite different when the 2020 season kicks off in late September. Thanks to the still-raging COVID-19 pandemic, production of scripted television remains largely shut down in most of the country, making it impossible for broadcast networks to premiere most of their new shows on schedule. »⁶⁹⁰

À la rentrée 2020, l'offre sérielle a donc chuté, comparée aux années précédentes. Très peu de nouvelles séries ont vu le jour, et celles déjà établies n'ont pas pu produire de nouvelles saisons. L'absence de nouveaux épisodes pose la question de la survie de ces séries : si le spectateur est habitué à attendre plusieurs mois entre la fin d'une saison et le début de la suivante, l'augmentation de cette durée en raison de la pandémie risque de mettre au défi la fidélité du spectateur et son retour dans un univers fictionnel supposé familier. L'exemple le plus probant est sans doute la diffusion de l'épisode final de la dixième saison de *The Walking Dead*.

Le premier épisode de cette dixième saison a été diffusé le 06 octobre 2019, respectant ainsi le calendrier habituel de la série. Lorsque la pandémie a pris une telle ampleur que plusieurs pays ont décidé de mettre en place des confinements, la majorité des épisodes étaient terminés (en production et post-production). Un seul épisode restait à finaliser, le *season finale*, épisode clé dans la construction d'une saison :

« “We were deep into post-production on it when everything shut down. And we literally couldn't finish it, because there were post processes that we couldn't do in person when everybody was sent home”, showrunner Angela Kang told TheWrap. “It had to happen in dribs and drabs”. After production was shut down in March, Kang said it was months before they could restart anything because they have VFX vendors around the world that were also going into lockdown, some much more strict than the United States. “It relies on all this machinery that processes and renders graphics that people just don't have that capability at home. So it was many months. I think there's some fans who kind of thought like, 'Oh, they finished it, and it's just like, they're just waiting to torture us.' I'm like, no, it really wasn't finished! We have people in Sweden that can't finish the VFX, and so it's really taken until just recently to finish the very last pass on sound. ” »⁶⁹¹

L'impossibilité de diffuser à la date prévue le *season finale* a créé une rupture dans le rythme sériel et la construction de l'arc narratif de cette dixième saison. En effet, si le quinzième épisode a été diffusé le 5 avril 2020 sur la chaîne américaine AMC, il aura fallu attendre le 4 octobre 2020, soit 6 mois plus tard, pour finalement connaître le dénouement de l'intrigue macroscopique de la saison. Cette cassure dans le rythme a porté préjudice à la série : l'épisode final a non seulement attiré un million de spectateurs en moins que l'épisode précédent, mais la crise liée au COVID-19 a également précipité la fin de la série apocalyptique. Si, à l'origine, *The Walking Dead* devait perdurer jusqu'à la saison 12, les ralentissements dans

⁶⁹⁰ BLAKE, Meredith, « The Pandemic Wiped Out the Fall TV Schedule. Does it Matter? », <https://www.latimes.com/entertainment-arts/tv/story/2020-09-04/fall-tv-shows-schedule-covid-19>, (10/11/2020)

⁶⁹¹ BAYSINGER, Tim, « 'Walking Dead': How COVID-19 Delays Changed AMC's Plans for Final 2 Seasons », <https://www.thewrap.com/walking-dead-how-covid-19-delays-changed-amcs-plans-for-final-2-seasons/> (10/11/2020)

la production et le tournage de nouveaux épisodes ont forcé la série à se conclure dans une onzième et ultime saison :

*« Avant la pandémie, The Walking Dead avait encore un avenir incertain devant elle. Le monde s'accordait à dire que la série perdait de la vitesse (...) et que la série zombiesque d'AMC ne durerait plus éternellement, mais tout laissait penser qu'elle continuerait deux petites saisons. Mais le coronavirus a rebattu les cartes, et les studios ont finalement décidé que TWD clôturerait sa course avec sa onzième saison. »*⁶⁹²

Les difficultés techniques provoquées par la pandémie ont ainsi forcé une série installée sur le petit écran depuis dix ans à tirer sa révérence. *The Walking Dead* était certes déjà fragilisée par une perte d'audience depuis quelques saisons mais la situation actuelle a empiré les choses. Ce n'est pas la seule série touchée par ce phénomène : certaines sont annulées, et d'autres voient leur tournage sans cesse repoussé en raison de contamination au virus (nous pouvons notamment mentionner ici la série *The Witcher*, dont le tournage de la deuxième saison a été, à ce jour, repoussé deux fois). Une question se pose alors : la crise sanitaire va-t-elle forcer les producteurs et les distributeurs à repenser une nouvelle fois le format sériel, quitte à le réduire ? En ralentissant le tournage et la post-production, c'est tout le calendrier sériel et ainsi le développement narratif de l'intrigue qui se retrouve bouleversé.

Il est encore impossible d'évaluer les conséquences à long termes de la crise sanitaire sur l'industrie sérielle mais on peut penser que les saisons et les nouvelles séries à venir en 2021 et en 2022 reverront leur ambition à la baisse pour assurer la livraison d'un produit fini. La production n'est cependant pas le seul secteur touché par la crise. Certains acteurs se voient forcés de quitter une série dans laquelle ils jouent en raison des mesures sanitaires propres à leur pays et des restrictions de voyage. C'est par exemple le cas de l'actrice Liv Tyler, contrainte d'abandonner son rôle dans la série de Ryan Murphy *911: Lone Star* en raison de la distance entre les lieux de tournage (Los Angeles) et son lieu de résidence (Londres). Comme le précisent les créateurs de la série, l'actrice ne sera pas remplacée et aucune porte de sortie n'a été écrite pour clôturer l'arc narratif du personnage interprété par l'actrice :

*« “What a thrill it was having a movie star of Liv Tyler’s stature to help us launch the first season of 911: Lone Star”, co-creator/showrunner Minear said in a statement. “We loved working with Liv and will be forever indebted to her for her haunting, powerful portrayal of Michelle Blake. While we were able to tell a complete chapter in Michelle’s story, as with Connie Britton on our mothership, we also feel like there are more stories to be told. The door here will always be open for a return.” »*⁶⁹³

Le devenir du personnage dans l'univers fictionnel de la série reste donc en suspens et met en lumière les conséquences directes que la pandémie mondiale peut avoir non seulement sur le développement et la production de série, mais aussi, de manière plus profonde, sur l'univers fictionnel et le fil rouge narratif. Repenser le format sériel en temps de crise sanitaire

⁶⁹² VIGNES, Camille, « The Walking Dead : le coronavirus a largement impacté la fin de la série », <https://www.ecranlarge.com/series/news/1352932-the-walking-dead-le-coronavirus-a-largement-impacte-le-final-de-la-serie> (10/11/2020)

⁶⁹³ GOLDBERG, Lesley, « Liv Tyler Exits Fox's '911: Lone Star' Amid Pandemic Concerns », <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/liv-tyler-exits-foxs-911-lone-star-amid-pandemic-concerns#:~:text=Liv%20Tyler%20has%20opted%20out,Austin%2Dset%20series%20is%20filmed,> (11/11/2020)

ne devra donc probablement pas uniquement passer par une modification du format, mais également par une prise en compte d'éléments nouveaux dans le choix du casting et des lieux de tournage.

Dans les années à venir, le spectateur sera peut-être témoin d'un véritable bouleversement du format sériel, justifié à la fois par une tendance du récepteur à se tourner vers des fictions plus courtes mais aussi par une nécessité de s'assurer de la possibilité de livrer dans les temps un produit fini. Si la pandémie de COVID-19 risque de bouleverser les codes sériels établis, il nous reste à nous poser la question de ses conséquences sur un genre particulier de séries : les séries science-fictionnelles.

C.3. Pandémie et série science-fictionnelle

Nous avons déjà souligné dans ce travail la dimension anticipative de la science-fiction. Le spectateur regarde une série science-fictionnelle pour, entre autres mais pas uniquement, se projeter dans un futur possible, plus ou moins lointain. Cette dimension est d'ailleurs développée par Fredric Jameson dans son ouvrage *Archeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions* :

« The common-sense position on the anticipatory nature of Science-Fiction as a genre is what we could call a representational one. These narratives are evidently for the most part not modernizing, not reflexive and self-undermining and deconstructing affairs. They go about their business with the full baggage and paraphernalia of a conventional realism, with this one difference: that the full "presence" – the settings and actions to be "rendered" – are the merely possible and conceivable ones of a near or far future. »⁶⁹⁴

Cependant, les événements de l'année 2020 ont profondément marqué les populations : confinement, couvre-feux, maladie, décès, applications de traçage... Tous ces éléments font que la presse et les spectateurs finissent par penser que ce qui était encore fiction l'année dernière est devenue réalité (voir figure 169).

⁶⁹⁴ JAMESON, Fredric, *Archeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, (Verso, 2007), p. 286

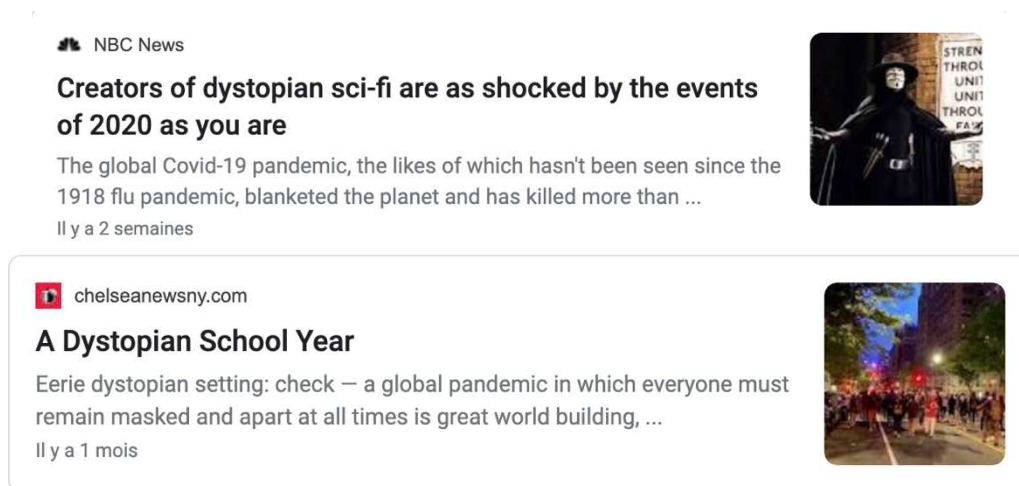


Figure 169 : Exemples de titres dans la presse en ligne (12/11/20)

Se pose alors la question de l’avenir des séries de science-fiction durant la pandémie et après. Deux scénarios possibles semblent s’offrir au genre de l’anticipation, le premier étant une continuité de son succès et de sa popularité auprès du récepteur, plus que jamais curieux de connaître les dérives possibles d’une société frappée par une catastrophe d’une telle ampleur. Comme le rappelle Nyshka Chandran dans son article « Why Do We Find Comfort in Terrifying Stories ? » :

« As COVID-19 continues to claim victims, shut down entire industries, weigh on creaking healthcare systems and threaten to produce severe recessions, dystopian narratives are resonating with the public like never before. (...) “People are reaching out to dystopian tales to see what’s next”, explains TreaAndrea Russworm, an associate professor of English who teaches a class on dystopia in new media at the University of Massachusetts Amherst. “The impulse is to see how bad the situation can really get and ask yourself whether you could hypothetically survive that”. It’s not just the subject matter that draws people in, it’s the nature of dystopian storytelling that truly captivates audiences during times of crisis. These tales are traditionally told from the viewpoints of inhabitants in ruined societies, which allows people to immerse themselves in the challenges faced by protagonists, says Daniel Davison-Vecchione, a social theorist currently studying for a PhD in sociology at the University of Cambridge. »⁶⁹⁵

L’immersion dans l’univers fictionnel d’une œuvre d’anticipation n’a jamais été aussi facile puisqu’il partage désormais plusieurs traits communs avec la réalité des spectateurs. De nombreuses images, appartenant auparavant à la fiction, ont désormais envahi la réalité (voir figures 170 & 171).

⁶⁹⁵ CHANDRAN, Nyshka, « Why do we find comfort in terrifying stories ? », <https://www.bbc.com/culture/article/20200508-why-depressing-dystopia-stories-are-popular-during-covid-19> (14/11/2020)



Figure 170 : À gauche, une capture d'écran extraite du film *Contagion*⁶⁹⁶ montrant une fosse commune dans laquelle sont enterrées les victimes du virus. À droite, une photo de la fosse commune creusée sur Hart Island aux États-Unis pour enterrer les victimes dont les corps n'ont pas été réclamés.

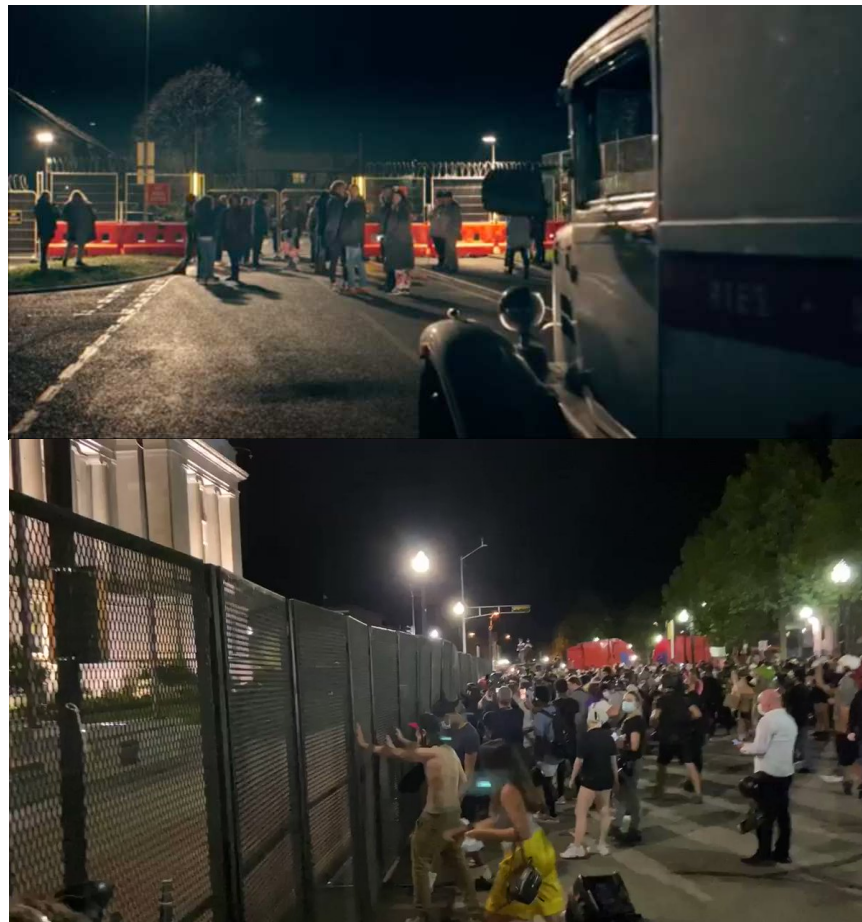


Figure 171 : En haut, une capture d'écran extraite du dernier épisode la série *Years & Years*, montrant une barricade surveillée par les forces de l'ordre pour assurer le respect du couvre-feu mis en place, juste avant la rébellion des habitants qui vont détruire cette même barricade, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 6, 33:14. En bas, une photo montrant les habitants de Kenosha, Wisconsin manifestant contre le couvre-feu et tentant de faire tomber les barrières autour du tribunal de Kenosha.

⁶⁹⁶ *Contagion*, Steven Soderbergh, Double Feature Film, Regency Enterprises, & Warner Bros., 2011

Les similarités entre fiction d'anticipation et réalité sont désormais nombreuses, au risque de provoquer de vives réactions chez les spectateurs. En effet, si certains peuvent trouver dans la fiction dystopique science-fictionnelle un exutoire permettant d'extérioriser leurs craintes et de se confronter à une possible évolution de leur réalité, pour d'autres, la série science-fictionnelle n'a plus réellement sa place sur les écrans en 2020 tant elle a perdu sa dimension fictive. Elle deviendrait même nuisible puisqu'elle participerait au renforcement du sentiment d'insécurité et à nourrir les inquiétudes de certains récepteurs, comme le souligne Nyshka Chandran :

« For someone struggling with mental health issues, the genre could do more harm than good. If someone is feeling overwhelmed and worried about the future, dystopian stories could exacerbate those worries, warns Mumbai-based clinical psychologist Sonali Gupta (...). If dystopian media is perceived as a potential threat, "it could lead people to catastrophise", she says. A large number of her clients have reported panic attacks over the past six weeks, Gupta says, and during therapy sessions, she frequently discusses their media consumption. "People are struggling with collective trauma and grief", she says. "Many underestimated the enormity and impact that COVID-19 would have on their lives, so there are feelings of shock, helplessness and uncertainty." »⁶⁹⁷

Aussi, à défaut d'être un genre pouvant désormais dépeindre des univers fictionnels proches de la réalité du spectateur, la science-fiction pourrait, dans les années à venir, rencontrer moins de succès auprès d'un public préférant le divertissement et l'évasion à une fiction se rapprochant désormais trop de la réalité. Cela ne veut pas pour autant dire que la science-fiction en tant que genre va entièrement disparaître du petit écran. Nous pourrions peut-être cependant émettre l'hypothèse que le nombre de fictions d'anticipation et/ou dystopiques va diminuer, au profit de fictions de *space opera* qui, elles, peuvent plus facilement répondre au besoin d'évasion du récepteur dans les années 2020.

Seulement une poignée de nouvelles séries s'inscrivent dans la veine d'anticipation dystopique de la science-fiction, par exemple *Debris*⁶⁹⁸ et *The Commons*⁶⁹⁹. Le reste du calendrier science-fictionnel prévisionnel de 2021 est monopolisé par le *space opera* et le renouvellement de séries dont les premières saisons ont déjà été diffusées⁷⁰⁰. Se pose alors la question de l'innovation et de la possibilité pour les distributeurs de proposer de nouveaux univers fictionnels. La pandémie a non seulement ralenti la production des séries déjà en cours, mais elle a également impacté le développement de nouvelles séries. Les enjeux économiques du succès sériel deviennent plus importants dans une société fragilisée par une pandémie de l'ampleur de celle du COVID-19. Néanmoins, quelques projets de séries vont à contre courant de cette idée : c'est notamment le cas de la série *Station Eleven*⁷⁰¹, adaptation du roman éponyme d'Emily St. John Mandel⁷⁰² dans lequel une pandémie de grippe porcine

⁶⁹⁷ CHANDRAN, Nyshka, « Why do we find comfort in terrifying stories ? », <https://www.bbc.com/culture/article/20200508-why-depressing-dystopia-stories-are-popular-during-covid-19> (14/11/2020)

⁶⁹⁸ *Debris*, J.H. Wyman, NBC, 1 saison, 2021

⁶⁹⁹ *The Commons*, Shelley Birse, Stan, 1 saison, 2021

⁷⁰⁰ <https://www.releases.com/l/Sci-Fi/2021/Y2021/> (14/11/2020)

⁷⁰¹ *Station Eleven*, Patrick Somerville & Hiro Murai, HBO Max, 1 saison, en production

⁷⁰² ST. JOHN MANDEL, Emily, *Station Eleven*, (Thorndike Pr, 2014)

tue la majorité de la population mondiale. On pourrait aussi citer l'adaptation à venir du jeu vidéo *The Last of Us*⁷⁰³ en série⁷⁰⁴, dans lequel un parasite fongique tue et transforme les êtres humains en créatures reprenant les caractéristiques du zombie. Plusieurs raisons justifient le développement de ces séries : tout d'abord, elles sont toutes les deux proposées par HBO, chaîne câblée américaine, connue pour prendre plus de risques que les chaînes de network. Ensuite, ces deux séries ne vont pas réellement inventer des univers fictionnels, mais plutôt adapter des œuvres ayant déjà rencontré un grand succès auprès du public. Enfin, il peut être intéressant de souligner que si une partie des spectateurs souhaite désormais se tourner vers d'autres genres fictionnels pour échapper à la réalité de la société en période de crise sanitaire, d'autres spectateurs pourraient ressentir (à cause de la pandémie) un besoin d'explorer les questions laissées en suspens dans la réalité grâce à la fiction.

Le chapitre 9 a permis de montrer que la série est un format qui a connu de nombreux changements depuis plusieurs décennies. Elle est mouvante et s'adapte facilement aux nouvelles attentes du récepteur, ce qui en fait l'une de ses forces principales. Si le format est aussi populaire à l'époque contemporaine, c'est justement parce qu'il est capable d'évoluer. Aussi, si la pandémie de COVID-19 représente un obstacle à la réalisation et à la diffusion de la fiction sérielle, elle ne constitue cependant pas un réel danger pour la série. L'année 2020 ne la fera pas disparaître, mais sera peut-être la raison d'une nouvelle évolution du format. Le raccourcissement des séries peut également être vu, de manière paradoxale, comme un moyen de développer une intrigue plus pointilleuse et moins généraliste. En effet, les séries des décennies passées abordaient des thématiques multiples sur de nombreuses saisons, elles-mêmes composées de nombreux épisodes. De cette manière, les chaînes télévisées attiraient un audimat large et diversifié en atteignant toutes les catégories de spectateurs. La série contemporaine va à contre courant de cette tendance, et nous pourrions émettre l'hypothèse que la série courte force les créateurs à se concentrer sur certains aspects, qu'ils explorent plus en profondeur, plutôt que de couvrir un large éventail de thèmes et d'intrigues toujours plus superficiels.

Cette partie nous a permis de mettre en avant le rôle joué par les univers fictionnels et les imaginaires dans la mise en place d'une dimension réflexive. Il ne s'agit pas en effet de faire réfléchir le spectateur sur sa propre société grâce uniquement à un arc narratif et aux nombreux rebondissements d'une intrigue macroscopique le tenant en haleine, mais de faire en sorte que chaque élément montré à l'écran puisse participer à la construction de ce questionnement. Hypothétiquement, le rôle joué par l'univers fictionnel n'a cessé de grandir ces dernières années. Ce phénomène peut être justifié par la restructuration de la série : la disparition des épisodes *filler* et des rallongements narratifs n'ayant pour seul but que de prolonger la présence de la série à l'écran a permis une revalorisation de ce qui y est montré.

Puisque la durée est moindre, la série se doit d'être beaucoup plus efficace. Aussi, les décors, les costumes, le son, tous ces éléments jouent désormais un rôle majeur dans l'appréhension

⁷⁰³ *The Last of Us*, Neil Druckmann, Naughty Dog, 2013, & *The Last of Us: Part II*, Neil Druckmann, Naughty Dog, 2020

⁷⁰⁴ *The Last of Us*, Craig Mazin & Neil Druckmann, HBO, 1 saison, en production

de l'objet sériel et de la réflexivité qu'il provoque. Certaines séries vont jusqu'à faire de l'univers fictionnel l'élément central de la série. Ainsi, un simple visuel, une simple capture d'écran peut permettre d'entamer une réflexion sur le type de société représentée, là où d'autres séries placent la narration au premier plan. Nous pouvons notamment mentionner ici *The Handmaid's Tale*, son esthétique et la précision de son univers fictionnel intrigue (voir figure 172).



Figure 172 : Un exemple de visuel de l'univers fictionnel de la série *The Handmaid's Tale* (photo promotionnelle)

Une seule image implique une réflexion profonde sur l'univers fictionnel et les parallèles possibles avec la réalité du récepteur. Les servantes, visages masqués, habillées de rouge, descendent un escalier. La vue en plongée montre la forme de l'escalier, proche de celle d'un œil, faisant ainsi écho au Big Brother de George Orwell et au panoptique de Bentham. Cette scène ne comporte aucun dialogue et ne fait pas fondamentalement évoluer l'intrigue, mais elle montre l'importance d'une immersion totale et minutieuse du récepteur dans le développement de la réflexivité.

Nous avons également souligné le lien entre réflexivité et dimension politique, dimension essentielle à la science-fiction. En s'attardant sur les trois piliers de la construction d'un univers fictionnel que sont la science et la technologie, la religion, et le divertissement, nous avons pu voir qu'ils servent tous le même objectif : montrer au grand jour la manipulation et le contrôle de masse exercés dans ces sociétés fictionnelles et les enjeux politiques induits. La complexification de l'univers fictionnel est également rendue possible à l'époque contemporaine grâce à la familiarité du spectateur avec les œuvres sérielles visuelles. Puisque sa *xénoencyclopédie* est déjà riche de références et de procédés permettant la réflexivité, la dimension politique n'a plus besoin d'être évidente ou longuement explicitée.

Les connaissances du spectateur jouent également un rôle dans l'évolution du format sériel et c'est ce qui permet à la série d'évoluer constamment. Le format a connu de nombreuses mutations ces dernières décennies et il est pertinent de se demander sous quelle forme la série va évoluer dans les années à venir pour continuer d'innover et de correspondre aux attentes du récepteur. Si l'interactivité est une piste possible, elle soulève la question de l'arc narratif. Ce dernier devient personnalisé pour chaque récepteur et rend ainsi une lecture

harmonieuse et univoque impossible. La narration n'est plus au cœur du processus et elle est remplacée par l'expérience d'immersion. Aussi, il serait intéressant de se pencher sur l'évolution du rôle de spectateur qui devient alors un véritable acteur dans le déroulement de l'arc narratif. Il influe la narration au même titre que les personnages. Il reste encore bridé par la possibilité des choix qui s'offrent à lui, mais l'évolution du format peut laisser à penser que la complexification des épisodes interactifs pourrait, dans un futur proche, offrir une expérience véritablement unique et sans limite.

CONCLUSION

En conclusion de ce travail de recherche, il est nécessaire de revenir sur l'articulation entre les quatre notions centrales proposées dans notre introduction : imaginaires, dystopie, posthumain, et réflexivité. Ces quatre aspects ne se situent pas exactement au même niveau. La dystopie relève du genre de la fiction et des liens parfois complexes que l'on peut repérer entre science-fiction, fiction d'anticipation et fiction post-cataclysmique. Les figures du posthumain sont à la fois récurrentes dans les dystopies science-fictionnelles (en ce sens, elles peuvent être liées au genre), mais elles sont aussi en prise directe avec l'imaginaire des sciences spécifique à la troisième révolution industrielle. Elles attestent par ailleurs de la complexité des enjeux contemporains sur la place et le rôle de l'humain dans une remise en question de ce qui définirait l'humain (si tant est qu'une telle définition soit possible). Les figures du posthumain participent par ailleurs d'une réflexion plus vaste et en pleine évolution sur le refus des binarismes et plus largement sur le refus de l'anthropocentrisme. Enfin, la réflexivité fait entrer en résonance l'univers de la fiction et le monde contemporain. Elle propose un effet de miroir, une réfraction entre fiction et réalité, ce qui induit de tenir compte de la sphère de la production mais aussi de celle de la réception.

L'ensemble de cette étude a eu pour but de montrer comment s'élaborait la portée réflexive des imaginaires dystopiques et/ou du posthumain⁷⁰⁵ du corpus. Cette dynamique réflexive est sans doute accentuée dans une société en proie à des changements constants (au sens où l'instabilité ainsi créée peut être mise en récit et représentée). L'articulation entre ces quatre notions est aussi nécessaire pour démontrer, par le prisme de l'imaginaire, l'évolution de la série en tant que format et objet culturel. Nous allons dans cette conclusion nous attarder sur plusieurs points fondamentaux que nous répartissons en sous-parties dans l'espoir de plus de clarté. Tout d'abord, nous nous concentrerons sur la nostalgie future proposée en introduction : soit le lien entre la création d'un imaginaire représentant une société fictive future et le temps présent de la réception. Ensuite, nous nous arrêterons sur la question de la vraisemblance du récit, et de la fin (ou de son refus). En troisième lieu, nous nous intéresserons à la vision anthropocentrée et à la soif de réalité du récepteur. Enfin, nous terminerons par un regard tourné vers le futur potentiel du format sériel.

Nostalgie future, imaginaire et présent

Pour commencer, rappelons que les imaginaires de la dystopie et du posthumain comportent des caractéristiques spécifiques qui les différencient sur plusieurs points. Par sa visée irrémédiablement réflexive, l'imaginaire dystopique et/ou posthumain ne peut être étudié sans prendre en compte le contexte sociétal et politique dans lequel il a été créé et qu'il met en perspective⁷⁰⁶. Il doit permettre au récepteur de réfléchir sur l'état actuel de sa société au travers d'un univers fictionnel. On retrouve ici un paradoxe de la fiction d'anticipation : elle doit permettre un effet de retour sur le présent ou le futur proche, tout en proposant un univers fictif généralement inscrit dans le futur. Il s'agit de ce qu'Anne Besson appelle le

⁷⁰⁵ Nous utilisons cette formulation pour inclure l'intégralité des imaginaires de notre corpus, bien que certains s'inscrivent majoritairement dans une seule des deux notions.

⁷⁰⁶ Nous avons mentionné l'approche de Popovic de l'imaginaire social dans notre introduction.

« retour au présent », idée développée dans son ouvrage *Les Pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction* :

« Mais, symétriquement, pour qui défendrait par exemple un imaginaire politisé, en prise directe sur les luttes du présent, encore faut-il trouver la bonne distance, car trop de proximité au réel s'avère contre-productif pour le message même qu'il s'agit de transmettre, qui doit préserver sa souplesse et sa désirabilité ; c'est par le biais de l'ailleurs, passé ou futur, que doit s'opérer le "retour vers le présent" ». ⁷⁰⁷

Avant de déclencher la réflexivité grâce aux effets de réfraction entre réalité et univers fictionnel, l'imaginaire sériel doit d'abord instaurer une distance ⁷⁰⁸. Car c'est cette distance qui va permettre de mettre en place la portée réflexive. En annonçant dès la première saison que l'intrigue se déroule 150 ans dans le futur, la série *The Expanse* permet par exemple au récepteur de se détacher complètement de sa réalité présente pour s'immerger dans un univers fictionnel où il est déjà conditionné à rencontrer des facettes sociétales qui ne lui sont pas familières. Le pacte de lecture est alors clairement science-fictionnel et induit une *xéno-encyclopédie* spécifique. Et ce n'est qu'une fois l'immersion dans ce monde fictif futur effectuée qu'il peut opérer un retour au présent en repérant les phénomènes de réfraction, les échos à sa propre société. L'écart temporel permet également de renforcer la dimension dystopique et la dimension posthumaine de l'univers fictionnel et ce dès le départ : puisque l'intrigue se déroule dans le futur, la société a évolué et le balisage des transformations n'est pas nécessaire du fait de la « suspension de la crédulité » ⁷⁰⁹. Le spectateur peut être directement plongé dans une société foncièrement différente de la sienne puisque la distanciation temporelle (parfois aussi spatiale) est immédiate ⁷¹⁰. En plus de la distanciation temporelle qui est fondamentale, on retrouve souvent une distanciation cognitive.

Il ne s'agit que d'un exemple parmi tant d'autres, et il nous faut ici souligner que cet écart entre fiction et réalité n'est pas toujours nécessairement aussi prononcé. Plusieurs séries de notre corpus ne proposent pas de « retour au présent » et jouent au contraire de la proximité de leurs univers fictionnels avec la réalité pour renforcer la dimension réflexive. La société de *Humans* est par exemple en tout point similaire à la réalité de celle du récepteur, à l'exception des androïdes qui représentent le *novum*. La confrontation entre humanité et altérité artificielle est suffisante pour créer la distance nécessaire à la mise en place d'une dimension réflexive ⁷¹¹. On pourrait également voir dans ce choix scénaristique une volonté de valoriser le *novum*. Puisque la société fictionnelle est en tout point similaire à celle du spectateur au début de la première saison, les androïdes cristallisent la dimension réflexive car ils ont le statut de nouveauté étrange qui permet d'introduire le posthumain (la confrontation à une

⁷⁰⁷ BESSON, Anne, *Les Pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, (Editions Vendémiaire, 2021), p. 65

⁷⁰⁸ Cela peut aussi permettre de renvoyer une nouvelle fois à la définition de la science-fiction de Darko Suvin qui repose aussi sur la distance, « cognitive estrangement », et sur la défamiliarisation. La « dé »-familiarisation implique forcément une référence connue et identifiée, une norme que l'on doit reconnaître pour pouvoir identifier le phénomène de distanciation.

⁷⁰⁹ Voir notamment la *suspension of disbelief* de Samuel Coleridge, reprise par Anne Besson dans l'introduction de l'ouvrage *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*.

⁷¹⁰ Cela est d'autant plus flagrant dans le *space opera*.

⁷¹¹ Comme le remarque Chassay, la confrontation entre humain et créature fabriquée/artificielle remonte à l'antiquité, et est présente dès le début de la science-fiction.

altérité mécanique et les conséquences possibles de l'existence de cette espèce pour l'humain) et la dystopie (les craintes de voir la machine dépasser l'humain, la singularité). On pourrait dire que le *novum* est ici précisément la figure de l'androïde. Il est également intéressant de noter que si les androïdes peuvent être perçus comme une menace pour l'espèce humaine par le récepteur dans les premiers épisodes (et donc être le vecteur par lequel est introduit la dimension dystopique), les saisons suivantes inversent la tendance et présentent les *synths* en victimes d'une société leur refusant toute liberté et projetant même leur extermination par génocide.

Une troisième configuration peut également être repérée : la distanciation graduelle proposée notamment par la série *Years & Years*. Si le premier épisode débute en 2019 (année de diffusion de la mini-série), le sixième et dernier épisode se conclut 15 ans plus tard, en 2034. La réflexivité se construit alors au fur et à mesure des épisodes et des bonds dans le temps (traduit à l'écran par une accélération des images et l'apparition de feux d'artifices célébrant une nouvelle année) dans une société en perpétuel mouvement, et le spectateur accompagne les personnages dans leur évolution. Dans *Years & Years*, la structure narrative permet à la dimension réflexive de s'immiscer à plusieurs reprises dans la narration. Ainsi, des échos se mettent en place, à la fois avec les discours des personnages qui évoquent 2019 (le présent narratif de l'introduction de l'épisode et la réalité du récepteur) mais aussi avec les années suivantes au fur et à mesure que le temps du récit accélère. Cet aspect a un impact sur le récepteur, qui a un sentiment d'accélération du temps de la narration qui lui donne l'impression que sa propre société pourrait elle aussi évoluer et basculer tout aussi rapidement. Ainsi, la série met souvent en scène ce double niveau de réflexivité. Nous pouvons mentionner ici l'exemple des migrants (doublé d'une dimension intersectionnelle) qui renvoie à une actualité journalistique en Méditerranée et dont on ne parle presque pas dans l'actualité. L'attitude de Stephen Lyons introduit d'ailleurs la passivité typique, voir le rejet non assumé, d'une partie des citoyens des pays développés.

On retrouve dans cette série l'idée de nostalgie future, présentée dans l'introduction de ce travail. Regroupant les concepts de « futur antérieur » et d'« anamorphose », la nostalgie future met en évidence le lien entre réflexivité et anticipation science-fictionnelle. Lors du dernier épisode la série *Years & Years*, Muriel Lyons utilise les exemples de la surconsommation et de la disparition des caissiers/caissières dans les supermarchés pour dénoncer l'état de la société dans le présent narratif. La nostalgie future transparait grâce à ce discours (qui permet au spectateur de réfléchir sur une évolution déjà en cours dans sa société) mais aussi au travers des réactions des autres personnages à table qui refusent toute responsabilité dans l'évolution de la société et qui assurent être opposés à la tournure que prennent les événements. Le spectateur peut donc penser à la fois aux problèmes soulevés par Muriel Lyons, mais aussi au manque d'implication et aux excuses des autres personnages. Les propos tenus par Muriel laissent apparaître des vestiges de la société passée (qui correspond à la réalité du récepteur) mais aussi des traces des années écoulées entre les premières minutes de l'épisode pilote et l'épisode final. Plus généralement, la nostalgie future permet d'établir un premier lien entre les quatre notions précédemment mentionnées. Elle fait directement écho à ce qu'Anne Besson qualifie de « retour au présent » (peu importe l'écart temporel entre réalité et fiction), et à la construction d'un effet de réfraction qui jette une lumière spécifique sur l'évolution sociétale dans les imaginaires dystopiques et du posthumain de notre corpus. C'est aussi en évoquant ce rapport systématique entre présent

et futur que Sciscery-Ronay avance le fait que la science-fiction construit des « micro-mythes du processus historique »⁷¹². La nostalgie future peut apparaître de différentes façons, aussi bien au travers des dialogues que par l'apparition de traces et de vestiges du passé dans l'univers représenté (nous l'avons notamment vu avec la série *The 100* et l'apparition de ruines de la société pré-catastrophe)⁷¹³.

Vraisemblance, récit, et fin

Un deuxième aspect important doit être mentionné lorsqu'il s'agit de lier réflexivité, dystopie, posthumain, et imaginaires : la question de la vraisemblance, soit de la création d'une illusion fictive plus ou moins mimétique du réel. La persistance du présent (ou de traces de ce dernier) dans les fictions de notre corpus permet de proposer l'image du palimpseste⁷¹⁴ (nous pourrions aussi utiliser la métaphore des strates géologiques, auquel cas le spectateur devient aussi un archéologue). Pour pouvoir construire une dimension réflexive, l'œuvre doit offrir au récepteur des points d'ancrage suffisamment repérables pour lui permettre de construire des ponts entre réalité fictive de l'imaginaire et réalité, tout en offrant également à cet imaginaire futur la possibilité de lui-même encore évoluer davantage. Il nous faut tout d'abord prendre en compte la vraisemblance de l'univers présenté au spectateur dans les premiers épisodes. Dans la mise en place d'un univers fictif, il est nécessaire de poser d'emblée des bornes de repérage, de façon à guider le récepteur dans son exploration, en mettant en exergue à la fois les éléments similaires à la société contemporaine de la sphère de réception et les *novums*. Ce balisage est capital puisqu'il est l'un des éléments clés dans l'appréhension et le développement de l'attachement et de l'adhésion⁷¹⁵ du récepteur à la fiction, comme l'explique Anne Besson :

« Les scénarios de simulacre nous fascinent collectivement car ils interrogent directement notre capacité à croire et ses enjeux (jusqu'à quel point ce qu'on me donne à voir, à lire, à jouer, peut-il être considéré comme un acquis soustrait au doute, à l'exigence de validation ?). Leur tension narrative spécifique met en exergue ce qui est en fait une caractéristique commune à tout récit fictionnel – à savoir le fait que la résolution des incertitudes aura un effet rétroactif sur la perception d'ensemble de la narration. »⁷¹⁶

⁷¹² Notre traduction (voir introduction p.19)

⁷¹³ Voir MELLIER, Denis, « Nostalgies écraniques et vestiges du texte : entre DIY et neo-Antiquarians, la culture de l'après » dans MACHINAL, Hélène, MICHLIN, Monica, et REGNAULD, Arnaud, *Apocalypses*

⁷¹⁴ Pour rappel, Sarah Dillon définit le palimpseste de la manière suivante : « According to *The Oxford English Dictionary*, the official adjective from 'palimpsest' is 'palimpsestic', meaning: 'that is, or that makes, a palimpsest'. In contrast, 'palimpsestuous' does not name something as, or as making, a palimpsest, but describes the type of relationality reified in the palimpsest. Where 'palimpsest' refers to the process of layering that produces a palimpsest, 'palimpsestuous' describes the structure that one is presented with as a result of that process, and the subsequent reappearance of the underlying script. », DILLON, Sarah, *The Palimpsest*, (Continuum International Publishing Group Ltd, 2007), p. 4

⁷¹⁵ Voir également Anne Besson dans *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, p. 17 : « (...) plutôt que "suspension de l'incrédulité", il y aurait là "création active de créance" ["we actively create belief"] chez le récepteur, qui prend part à son immersion en s'efforçant de "renforcer plutôt que de mettre en question la réalité de l'expérience" ».

⁷¹⁶ BESSON, Anne, *Les Pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, p.24

Le balisage précédemment mentionné doit rendre crédible l'univers dystopique sans enfermer la fiction dans un cadre qui laisserait le récepteur ou conduirait à une impasse. L'équilibre entre vraisemblance et possibilités d'évolution de l'intrigue et/ou de l'univers est primordial : la série doit offrir assez d'éléments en amont pour rendre plausible les évolutions futures, sinon elle risque de perdre le spectateur qui doutera de la vraisemblance des événements à venir. Le processus d'adhésion du récepteur doit donc pouvoir s'effectuer en continu. Pour reprendre la métaphore du palimpseste utilisée à plusieurs reprises dans ce travail, l'imaginaire dystopique et/ou posthumain doit proposer dès le début une évolution sociétale qui laisse transparaître des bribes du présent, ou bien encore des pans entiers du présent, tout du moins au début de l'intrigue (on retrouve par exemple assez longtemps dans *Years & Years* une société totalement mimétique de celle du récepteur). Plus l'univers se développe dans le temps diégétique du récit, plus l'imaginaire se complexifie en ajoutant des *novums*, de nouvelles dimensions, et de nouvelles informations, ce qui produit un effet de défamiliarisation cognitive plus progressif et graduel dans certaines fictions du corpus (il faut néanmoins rappeler que cela s'effectue à des échelles différentes dans les séries utilisées dans ce travail). Cependant, pour reprendre la métaphore du spectateur archéologue, la lecture des différentes couches successives doit rester possible soit par un effet de transparence, soit par un effet de remontée des couches les plus profondes, que le récepteur archéologue peut découvrir sous formes de traces et de vestiges. En liant les deux métaphores utilisées dans cette conclusion, le récepteur est un archéologue confronté à un récit et à un univers fictif qui forment un palimpseste. Le récepteur deviendrait donc un archéologue sémiologue.

Nous pourrions émettre l'hypothèse qu'en raison de son format particulier, l'anthologie *Black Mirror* échappe à cette contrainte de vraisemblance (que ce soit dans l'introduction de l'univers auprès du spectateur ou dans son développement à travers les différentes saisons). À chaque épisode, un nouvel imaginaire est développé, ce qui pourrait sembler inciter le récepteur à oublier les pré-acquis de l'épisode précédent. Pourtant, il n'en est rien. Au contraire, cette contrainte est primordiale pour la série de Charlie Brooker, et cela pour deux raisons. La première est simple et repose sur le désir du spectateur de découvrir des univers de plus en plus sombres ou des intrigues prenantes avec une importante dimension réflexive. Cet aspect est présent depuis la première saison de l'anthologie. En effet, le premier épisode, « The National Anthem », donne le ton en mêlant politique, média, et zoophilie dans une société en tous points similaire à celle dans laquelle le spectateur évolue. Le deuxième épisode, « Fifteen Million Merits », transporte quant à lui le récepteur dans un univers dont le cadre spatio-temporel n'est pas balisé et dont l'intrigue peut paraître au premier abord moins sombre. L'anthologie prend alors le risque de perdre des spectateurs au premier épisode en raison de sa noirceur, ou bien de les perdre au second épisode, par déception du changement de ton. En effet, les deux épisodes sont diamétralement opposés dans la construction de leurs imaginaires. « The National Anthem » propose un univers réaliste et mimétique. Il n'y a aucun *novum*, aucune dimension technologique. D'une certaine manière, le premier épisode de l'anthologie peut ne pas être considéré comme de la fiction d'anticipation. À l'inverse, « Fifteen Million Merits » propose un imaginaire à l'ancrage volontairement flou, sans bornage spatio-temporel, comme s'il y avait désormais trop de couches sur le palimpseste (et sur chaque couche trop d'écrits) pour pouvoir le déchiffrer entièrement. C'est en visionnant l'épisode en entier que le récepteur peut collecter des informations lui permettant de reconstruire l'imaginaire dans son intégralité. Et si l'univers n'est pas nécessairement vraisemblable au début de l'épisode, il le devient en proposant des repères

permettant au spectateur de se raccrocher à des éléments familiers (le télé-crochet, par exemple). Cet épisode opère ainsi de façon paradoxale en réintroduisant des éléments familiers et mimétiques de la sphère de réception à la fin plutôt qu'au début.

Black Mirror doit d'ailleurs constamment se renouveler pour continuer de satisfaire le plus grand nombre tout en s'assurant de toujours proposer des imaginaires nouveaux et au moins aussi réflexifs que les précédents. C'est d'ailleurs pour ces raisons que la dernière saison est autant décriée par les fans de la série. En effet, pour les spectateurs, l'anthologie a perdu son identité :

« This was just...not Black Mirror. This was bad. I mean, I love the first four seasons. Black Mirror as a show is my favorite show of all time but this was just... bad. Episode 1 was interesting and had an intriguing (albeit unrealistic) plot and setup but they kinda squandered it by having it end with just everyone OK with what was going on? It was SO bad. I feel like Black Mirror has just been boiled down to "Media and technology Is bad Lol," where it used to have real moral dilemmas, philosophical themes and real social commentary. It just feels so dumbed down. »⁷¹⁷

L'impossibilité de se renouveler a précipité la chute de la série, pourtant précédemment très bien accueillie. Les premières saisons ont été plébiscitées par les fans pour de nombreuses raisons, dont la cohérence des univers et la vraisemblance. Le récepteur parvient à croire que le futur présenté est possible. L'absence de vraisemblance dans la dernière saison n'est pas la seule raison de cette mauvaise presse, puisque les fans ont également pointé du doigt la disparition de la dimension dystopique :

« Fans of the series keep coming back for the dark plot lines. Unfortunately, this season wasn't as dark as some would have liked. One fan said she felt season five was watered down. She felt it was lacking the emotional depth that it is known for. "I missed the darkness this season. No real shocking twists, no endings that makes me want to curl up into a ball and just think about existence. It was all pretty plain," she wrote. »⁷¹⁸

Ainsi, en proposant trois épisodes abordant respectivement un jeu vidéo en réalité virtuelle dans lequel deux amis couchent ensemble, un homme dépressif après un accident de voiture causé par l'utilisation excessive du téléphone portable, et une popstar dont le talent est exploité par sa tante, l'anthologie a déçu les fans, en partie parce qu'elle les avait habitués à des enjeux sociétaux en lien direct avec une actualité qui vise les libertés individuelles, les dérives populistes, les gouvernements totalitaires (pédophilie, implants privant de vie privée, guerre eugéniste, torture, totalitarisme). Ce n'est cependant pas la seule raison qui permet de comprendre la mauvaise réception de la cinquième saison (on peut notamment mentionner ici le changement de distribution : le passage chez Netflix a rendu la série plus conventionnelle et moins transgressive que lorsqu'elle était diffusée sur Channel 4⁷¹⁹).

⁷¹⁷ NGO, Sheiresa, « Fans are Seriously Underwhelmed by 'Black Mirror' Season 5, <https://www.cheatsheet.com/entertainment/black-mirror-season-5.html/> (11/06/2021)

⁷¹⁸ NGO, Sheiresa, « Fans are Seriously Underwhelmed by 'Black Mirror' Season 5, <https://www.cheatsheet.com/entertainment/black-mirror-season-5.html/> (11/06/2021)

⁷¹⁹ Le passage chez Netflix a rendu la série moins transgressive pour des raisons commerciales : s'assurer de plaire au plus grand nombre.

La deuxième raison qui accentue la vraisemblance de l'imaginaire de *Black Mirror* est le choix volontaire d'offrir des indices au récepteur laissant à penser que les épisodes se déroulent dans le même univers fictionnel. De fait, la série ne proposerait pas plusieurs imaginaires mais bel et bien des visions espacées du même imaginaire. Nous avons là une sorte de méta-monde fictionnel, un monde fictionnel en expansion continue. Si les *easter eggs* restent anecdotiques pour certains, il n'en reste pas moins que les nombreuses théories accessibles sur internet sur les liens entre les épisodes peuvent introduire de la confusion et rendre la réception et l'immersion plus complexes pour le spectateur. Les *easter eggs* sont assumés par les créateurs : l'épisode « Black Museum » en est la preuve ; ils ont cherché à créer un effet palimpseste qui transforme le récepteur en archéologue et en herméneute. Il peut alors chercher dans les nouveaux épisodes des connections (le récepteur archéologue qui déchiffre le palimpseste), ou bien remettre en question ce qu'il voit puisque cela n'est pas vraisemblable dans l'univers balisé par les épisodes antérieurs.

La vraisemblance en vient à constituer un second aspect liant imaginaire, dystopie, posthumain, et réflexivité. La réflexivité d'un imaginaire dystopique et/ou du posthumain passe par la vraisemblance, la possibilité pour le spectateur de créer des échos entre fiction et réalité grâce à des points communs. Ce balisage facilite l'immersion et permet au récepteur d'envisager ce qu'il voit à l'écran comme un futur possible de l'espèce humaine ou bien une évolution sociétale envisageable. Précisons cependant qu'un imaginaire vraisemblable n'implique pas nécessairement un univers proche de la réalité. Il peut être foncièrement différent, mais doit néanmoins offrir des points d'ancrage facilitant l'immersion.

La fin est le troisième aspect que nous allons mentionner dans cette conclusion et il est central lorsque l'on parle d'imaginaires dystopiques. Nous l'avons déjà souligné, la notion de fin est particulière lorsque l'on parle d'œuvre sérielle, puisque le format tend par définition à s'inscrire dans la durée et à encore et encore repousser la clôture. Monica Michlin problématise d'ailleurs cet aspect dans son article « More More More: Contemporary American TV Series and the Attractions and Challenges of Serialization as Ongoing Narrative » :

« All continuous serial narratives face the problematic issue of the end: why conclude them at all, commercial issues set aside? And how? »⁷²⁰

De plus, la série doit être appréhendée comme un objet pouvant connaître une fin au sens formel, sans pour autant offrir une véritable conclusion narrative, un ultime dénouement, comme le rappelle Florent Favard :

« Lorsqu'une série commence à articuler une question majeure sur le long terme, il devient évident qu'une réponse, un dénouement, peut lui apporter une certaine unité narrative, une cohérence artistique. Mais l'intérêt de cette unité est encore nié dans la majorité des cas, lorsqu'il s'agit de décider de l'arrêt d'une série. Si ces dernières décennies ont vu des séries annulées trouver une conclusion – ou une seconde vie – dans d'autres formats (téléfilms, films) et sur d'autres médias

⁷²⁰ MICHLIN, Monica, « More More More: Contemporary American TV Series and the Attractions and Challenges of Serialization as Ongoing Narrative », <https://journals.openedition.org/map/927> (19/06/2021)

(bande dessinée, roman, jeu vidéo, ...), le dénouement n'est pas toujours une condition sine qua non lorsque l'annulation d'une série est négociée par une chaîne, un studio, souvent trop tard pour que les scénaristes, qui travaillent en amont, aient le temps de rédiger un series finale digne de ce nom. »⁷²¹

De nombreuses séries se sont arrêtées précipitamment, soit par manque d'audience ou désintérêt des fans, soit par décision des financeurs et des diffuseurs : nous pouvons notamment mentionner ici *Almost Human*, *Dollhouse*, *Humans*, *Dark Matter*, et *The Expanse*⁷²² (bien que cette dernière ait ensuite été reprise par Amazon Prime). L'absence de conclusion ne semble pas avoir d'importance réelle pour la majorité des spectateurs. *Humans* est, par exemple, toujours applaudie par une grande partie des récepteurs sur internet pour son univers fictionnel et ses intrigues. Les spectateurs ne sont pas frustrés de ne pas connaître la fin, mais plutôt déçus que l'exploration de l'univers fictionnel s'arrête aussi vite. Se pose alors une question : le spectateur de fictions d'anticipation dystopiques souhaite-il vraiment aboutir à une fin ?

Il serait pertinent d'étudier la mise en scène de la fin d'une série d'anticipation dystopique et sa réception en gardant cette question à l'esprit⁷²³. L'idée précédemment mentionnée selon laquelle le spectateur souhaite constamment voir jusqu'à quel point l'univers fictionnel peut s'enfoncer dans la noirceur laisse à penser que ce n'est pas la fin et la résolution de l'intrigue qui l'intéresse, mais bel et bien les rebondissements transformant encore et toujours une société déjà fragilisée par l'exacerbation d'un aspect négatif. À l'inverse, on peut voir dans le refus de la fin des fictions dystopiques et/ou du posthumain une impossibilité à envisager la fin de l'espèce humaine ou de la société contemporaine. Nous l'avons déjà dit, les fictions de notre corpus sont intimement liées à la société actuelle et à la crise épistémologique qu'elle traverse. Dans une période de doutes et de questionnements, la fiction d'anticipation dystopique et du posthumain devient un médium pouvant offrir des réponses aux interrogations d'aujourd'hui⁷²⁴. Ce lien entre fin narrative et série d'anticipation dystopique et du posthumain est d'ailleurs mis en évidence par Hélène Machinal dans son ouvrage *Posthumains en série* :

« La confrontation avec le devenir (qui implique les dimensions temporelle, ontologique, et épistémologique) prend souvent la forme du passage d'un seuil, comme pour les personnages, mais ce seuil est celui de l'entrée en fiction, de l'immersion dans un monde possible qui problématise les devenirs biotechnologiques de l'espèce humaine dans un univers hypermédiatique (ou sa fin lorsqu'il s'agit de fiction cataclysmique ou post-apocalyptique). Cependant, tandis que la fiction sérielle du XIX^e proposait une fin (même temporaire et transitoire), dans notre culture populaire

⁷²¹ FAVARD, Florent, *La promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines*, p. 243

⁷²² Il faut également rappeler que cette dernière est un cas particulier lorsque l'on parle de fin, puisqu'elle est l'adaptation d'une série littéraire, elle-même toujours en cours de publication. Si jamais la série s'arrête, les fans pourront toujours se reporter sur les livres pour connaître le dénouement de l'intrigue.

⁷²³ Voir notamment LIFSCHUTZ, Vladimir, *This is the End: Finir une série TV*, (Presses universitaires François-Rabelais, 2018)

⁷²⁴ Ce n'est cependant pas systématique : la série offre une réponse si elle reste utopique mais, comme nous l'avons vu avec les séries du corpus, il n'y a pas nécessairement de réponse sauf peut-être une mise en garde sur ce qu'il faudrait éviter.

contemporaine, la fin est éternellement suspendue. L'interruption n'opère plus : to be continued. Cet aspect est renforcé par la facture science fictionnelle des séries étudiées. Fondé sur le principe du futur antérieur et de l'anamorphose, le genre repose sur un effet de réfraction entre futur diégétique et présent du récepteur qui met à nouveau en regard contenu diégétique et métadiégèse.»⁷²⁵

La fin du récit peut alors être vue comme contre-productive par rapport aux attentes du récepteur. La fin des séries d'anticipation dystopiques et/ou du posthumain ne peut être étudiée séparément de la dimension réflexive et du lien existant entre imaginaire et réalité. Elle cristallise les inquiétudes du récepteur de fictions dystopiques. Pour preuve, la série *Years & Years*, par son format de mini-série, inclut irrémédiablement une fin. Mais, plutôt que de proposer une véritable conclusion, Russel T Davis conclut son œuvre en posant une nouvelle question (on peut alors parler de fin ouverte) : le téléchargement d'Edith Lyons dans le *cloud* a-t-il réussi ? En offrant au spectateur la possibilité de répondre à cette question, de choisir la manière dont il souhaite voir se conclure l'arc macroscopique de la saison, ou bien en lui permettant de ne pas répondre à la question s'il ne le souhaite pas (on pourrait alors y voir un refus de la fin), Davis réussit à satisfaire le plus grand nombre et cela pour deux raisons. La première est qu'il laisse le choix au récepteur. C'est à lui de choisir l'option (ou de ne pas choisir) qu'il préfère selon son appréhension de l'univers fictionnel. La deuxième est plus hypothétique : peut-on réellement parler de fin ? Le téléchargement humain dans la machine est une idée introduite dès le premier épisode grâce au personnage de Bethany Bisme-Lyons. L'idée (ou, ici, le *novum*) est donc balisée par la série et n'est pas sortie de nulle part, bien qu'elle reste dans l'univers fictionnel à l'état de théorie (puisque'elle n'est pas possible dans la réalité). Cependant, choisir de croire que le téléchargement a réussi revient à poursuivre l'exploration de l'univers sériel et à se poser de nouvelles questions grâce à la réflexivité engendrée par cette intrigue. Sans avoir aucune suite à regarder, le récepteur est pourtant en mesure de se questionner sur les conséquences possibles d'une telle avancée au sein de l'imaginaire créé par *Years & Years* et dans le sien. Les questionnements se poursuivent et la fin n'est pas véritablement une, si ce n'est la fin de la diffusion télévisée.

Anthropocentrisme, soif de réalité, présentisme

Ce refus de la fin dans les fictions sérielles (que l'on retrouve dans notre corpus) nous permet d'aborder le point suivant de cette conclusion : l'anthropocentrisme des imaginaires dystopiques et/ou posthumains. Le spectateur regarde ces séries pour plusieurs raisons, dont celle déjà mentionnées : exorciser ses peurs et projeter des évolutions possibles du monde et de l'être humain. Mais, implicitement, ces récits le rassurent par leur simple existence. Le récit dépend aussi de la nécessité d'un narrateur pour le raconter. Comme nous le rappelle Bertrand Gervais (cité dans l'introduction de ce travail ⁷²⁶), ce type de fiction repose

⁷²⁵ MACHINAL, Hélène, *Posthumains en série: les détectives du futur*, p. 371

⁷²⁶ « Parler d'imaginaire implique que la fin doive être conçue avant tout comme une pensée, une représentation. Si certains discours l'inscrivent comme un événement – la planète frappée par un astéroïde ou détruite par une bombe nucléaire, la contamination par un virus décimant la population entière, la pollution détruisant l'équilibre du vivant -, elle n'est jamais qu'un fantasme, constitué de figures et d'une logique de mise en récit, fondée sur des scénarios catastrophe dont le plus célèbre en Occident est sans contredit l'Apocalypse de Jean, le dernier texte de la Bible. La fin se manifeste comme un ensemble de signes et d'indices, un événement jugé imminent. Or, c'est un événement qui ne peut jamais advenir, à

implicitement sur le fait que pour que le spectateur ait accès à ce récit, il est nécessaire qu'une forme de témoignage soit encore possible après la fin. Ainsi, peu importe les obstacles que l'espèce va devoir affronter, elle s'en sortira toujours (ou presque : nous pouvons mentionner ici *Childhood's End*⁷²⁷, l'une des rares séries à se conclure sur la disparition de l'espèce humaine dans son intégralité). La fin peut impliquer la disparition totale de l'espèce, ce qui reste aujourd'hui pour de nombreuses personnes unimaginable. Si la société contemporaine sait que cela peut se produire (notamment suite à l'utilisation de la bombe nucléaire)⁷²⁸, elle ne peut néanmoins se résoudre à l'accepter, comme en témoignent dans notre réalité les alertes de plus en plus pressantes du GIEC et autres organismes de ce type sur l'évolution climatique et ses conséquences à très court terme. La persistance de l'humain semble donc récurrente et nécessaire pour satisfaire la majorité des récepteurs dans les imaginaires dystopiques et/ou du posthumain de notre corpus.

En ce qui concerne les figures du posthumain, il faut tout d'abord se demander si l'introduction de ces figures dans les imaginaires déclenche une visée critique posthumaniste, soit un refus de l'anthropocentrisme⁷²⁹. S'il y a une critique, et un décentrement de l'humain, la fiction s'inscrit alors dans le posthumanisme, qui remet en question les dualismes⁷³⁰. Aussi, la majorité des fictions de notre corpus ne parvient pas encore à dépasser complètement le dualisme identité/altérité pour proposer un après de l'humain et de l'anthropocentrisme. Elles incluent bien entendu des éléments permettant de questionner l'anthropocentrisme, mais elles se concentrent généralement sur la confrontation entre humanité et altérité. Qu'il s'agisse de la protomolécule dans *The Expanse* ou bien des *synths* dans *Humans*, le constat est le même : les séries de notre corpus mettent en avant une possible post-humanité, mais les questionnements sur l'évolution de l'espèce passent au second plan, au profit d'une résistance humaine et de la volonté de survie de l'espèce. Dans *Humans*, l'hybridité humain/machine est mentionnée à la fin de la troisième saison et laisse à penser qu'un dépassement du dualisme humain/machine et une réflexion sur le posthumain aurait été centrale dans les saisons suivantes. Cependant, au même moment, un génocide de l'espèce artificielle mené par les humains est en cours. Dans *The Expanse*, les êtres protomoléculaires sont chassés et détruits⁷³¹. Une nouvelle fois, il nous faut mentionner la scène finale de *Years & Years* puisqu'elle met en scène le paradoxe entre un devenir posthumain et une visée irrémédiablement anthropocentriste. Une fois le téléchargement effectué et alors qu'elle est sur le point de quitter son enveloppe organique défaillante pour rejoindre le *cloud*, Edith Lyons

moins d'annihiler le sujet qui l'anticipait... Car nous ne pouvons jamais aller au-delà du seuil de la rupture. », GERVAIS, Bertrand, *L'Imaginaire de la fin*, p. 13 (cité en introduction)

⁷²⁷ *Childhood's End*, Matthew Graham, Syfy, 1 saison, 2015

⁷²⁸ La pandémie actuelle a d'ailleurs donné une nouvelle envergure à cette question. On peut ici mentionner le speed colloque virtuel de l'UQAM sur Pandémie et contagion d'avril 2020 : <http://nt2.uqam.ca/fr/actualites/speed-colloque-contagion-confinement>. Outre la diffusion sur la chaîne Youtube de l'OIC, on peut aussi retrouver les communications sur le site de Pop en Stock : <http://popenstock.ca/dossier/pand%C3%A9mies>

⁷²⁹ Voir aussi la *Revue des Sciences Humaines*, « Transhumanisme et fictions posthumanistes », n°431/janvier-mars 2021

⁷³⁰ Voir notamment DESPRES, Elaine, *Le posthumain descend-il du singe ?*, (PU Montréal, 2021)

⁷³¹ Nous pouvons mentionner des exemples de fictions hors corpus qui nuancent ce propos, notamment les films *Arrival* (Denis Villeneuve, FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment, 2016) et *Annihilation* (Alex Garland, Skydance Productions, 2018).

explique qu'elle ne pense pas que le téléchargement de l'humain dans la machine soit possible :

« You're wrong. You know, you're absolutely wrong. (...) Everything you've stored. All the downloads. Those bits of me that you've copied onto water. You've got no idea what they really are. I'm not a piece of code. I'm not information. All these memories. They're not just facts. There's so much more than that. They're my family, and my lover. They're my mum, and my brother who died years ago. There's love. That's what I'm becoming. Love. I am love. »⁷³²

Le personnage rejette l'artificialité de la machine (« I'm not a piece of code », « I'm not information ») pour se rattacher à des aspects et des valeurs qu'elle associe à l'espèce humaine (la famille, les sentiments, l'amour). Alors que la série propose finalement une ouverture vers un futur de l'espèce clairement posthumain, le personnage retombe dans le dualisme humain/machine et replace l'être humain en position de supériorité. Elle est humaine, et la machine ne pourra jamais reproduire et/ou égaler cela. Aussi, si la série laisse planer le doute quant à la réussite du téléchargement, elle atténue la dimension posthumaine de la fin en réintroduisant un discours anthropocentré⁷³³. Les séries les plus contemporaines n'ont pas effectué le passage de l'anthropocentrisme à l'anthropocène. Elles proposent donc d'aborder le posthumain par le prisme de l'humain : la réflexion posthumaine est présente, mais c'est bien la perception même de cette réflexion par l'être humain qui prévaut. Il serait intéressant de comparer la construction des imaginaires des séries de notre corpus à d'autres imaginaires partant du postulat d'une post-humanité acquise et dont les enjeux ne sont plus la survie face à l'espèce humaine, ce qui impliquerait une construction différente de l'univers fictionnel et une restructuration de la dimension réflexive.

Un autre point important à souligner dans cette conclusion est ce que Bertrand Gervais qualifie de « soif de réalité ». Le rapport au présent (qu'il s'agisse de « retour au présent », d'« anamorphose », de « futur antérieur » ou bien de « nostalgie future ») précédemment mentionné est primordial dans les fictions d'anticipation dystopiques et/ou posthumaines puisqu'il est le biais par lequel va se déclencher la réflexivité de l'œuvre. Et puisque ce « retour au présent » correspond au présent dans lequel la fiction est regardée, les imaginaires de notre corpus sont intimement liés aux bouleversements sociétaux traversés ces dernières années. Aussi, le « retour au présent » peut être mis en parallèle avec la « soif de réalité » que développe Bertrand Gervais :

« La soif de réalité représente la fascination pour le présent et ses manifestations ; elle rend compte de notre relation angoissée à un monde en constante transformation. Le morcellement du sensible recouvre l'important fractionnement des identités et des communautés – morcellement qui déstabilise le sens commun et exige de reconstituer des liens tant symboliques que sociaux. La

⁷³² Edith Lyons, *Years & Years*, Saison 1 – Épisode 6, « Episode 6 », 54 :46 – 56 :02

⁷³³ Cet aspect est néanmoins plus complexe dans *The Expanse* avec la protomolécule. La dimension anthropocentrée réapparaît avec la volonté des personnages de détruire la protomolécule pour protéger l'espèce humaine. Cependant, la molécule en elle-même introduit de nombreux éléments intéressants qui modifient, dans l'univers fictionnel, la perception de l'humain et sa place dans le monde qui l'entoure. Voir notamment le podcast *The Expanse* publié par Pop-en-stock : <http://popenstock.ca/podcast/expanse> (12/07/2021)

logique des flux s'exprime par des rapports identitaires fondés sur l'extimité plutôt que l'intimité, sur une identité en négociation constante, établie et mise en partage sur des réseaux. »⁷³⁴

Comme l'explique Bertrand Gervais, le monde est en « constante transformation ». Se pose alors la question de la pérennité d'un imaginaire d'anticipation. Il permet de répondre dans un contexte culturel donné à une question bien précise : « et si ? ». Les enjeux, la « soif de réalité », et la réflexivité provoqués en 1973 par le film *Westworld* de Michael Crichton ne sont pas les mêmes que ceux provoqués par la série sortie en 2016. Les évolutions sociétales et les découvertes et innovations technologiques et biotechnologiques récentes ont eu un impact sur la manière dont le récepteur appréhende l'imaginaire et cette appréhension est ancrée dans le contemporain de la sphère de la réception. Puisque l'imaginaire est lié au présent, il prend irrémédiablement le risque de devenir obsolète lorsque le contexte sociétal dans lequel le récepteur vit évolue. Il peut alors se jouer des codes du présent pour s'assurer de correspondre plus longtemps à la réalité du spectateur. Prenons un exemple simple : lorsque, dans la série *Years & Years*, Bethany Bisme-Lyons avoue à ses parents qu'elle est trans(humaine), ses parents comprennent qu'elle est trans(genre). Ils la rassurent en lui disant qu'ils l'acceptent comme elle est et que cela ne changera rien à l'image qu'ils ont de leur enfant. On assiste ensuite une clarification de la situation et à un rejet du transhumanisme de l'adolescente, mais ce qui importe ici est l'absence de réaction face au supposé *coming-out* transgenre du personnage. La présence de ce simple élément assure l'ancrage de l'imaginaire dans un présent qui s'inscrit dans une certaine durée. La transidentité est un sujet qui continue de faire débat dans notre société et son acceptation par tous, de la manière dont elle est acceptée par Celeste et Stephen Lyons, est malheureusement loin d'être acquise.

Il nous faut cependant mentionner les avancées sociétales en matière d'acceptation de la différence. L'évocation relativement fugace de la transidentité dans *Years & Years* représente un idéal : en effet, si le sujet est abordé par Bethany Bisme-Lyons dans le premier épisode, la série développe en arrière-plan la transition d'un autre personnage. Lincoln Lyons, deuxième enfant de Rosie Lyons, n'est pas un personnage central de la série : le spectateur peut l'apercevoir dans chaque épisode, accompagnant silencieusement ou bien avec quelques répliques les personnages principaux. Pourtant, son évolution entre le premier épisode et le dernier met en scène un combat identitaire. Assignée garçon à la naissance, Lincoln Lyons est transgenre. Aussi, le spectateur assiste à la transition du personnage sans que cette transition soit au premier plan. On pourrait regretter cette absence mais c'est justement ce qui souligne l'acceptation de la transidentité dans le monde imaginaire de *Years & Years*.

Dans l'épisode final, Lincoln, qui a décidé de garder son nom de naissance, est devenue une jeune femme épanouie. Aussi, ce qui n'est pas dit mais impliqué ou montré en arrière-plan est tout aussi important dans la construction d'un imaginaire que les arcs narratifs principaux. Chaque détail, chaque plan participe à son élaboration et à sa réception. La transidentité est représentée et acceptée dans *Years & Years*, ce qui montre déjà une véritable évolution de la société contemporaine comparée à des représentations un peu plus anciennes. Nous pouvons par exemple mentionner ici le personnage d'Alexis Meade dans la série *Ugly Betty*⁷³⁵. Si inclure

⁷³⁴ GERVAIS, Bertrand, « Est-ce maintenant ? Is It Now? Réflexions sur le contemporain et la culture de l'écran », dans GERVAIS, Bertrand, ARCHIBALD, Samuel, DAVID, Sylvain, LALONDE, Joanne, et LAVOIE, Vincent, *Soif de réalité*, pp. 26 - 27

⁷³⁵ *Ugly Betty*, Fernando Gaitán, Silvio Horta, & Salma Hayek, ABC, 4 saisons, 2006 - 2010

un personnage transgenre dans une série de 2006 pouvait être considéré comme une véritable avancée sociétale, la représentation de la communauté transgenre à l'écran est plus que problématique : la transition est représentée comme un problème impactant les autres personnages, et on ne compte plus les blagues transphobes et l'utilisation des mauvais pronoms dans le scénario.

Mais ce n'est pas le seul parallèle que nous pouvons établir entre les imaginaires contemporains de notre corpus et la communauté LGBTQIA+. Il serait pertinent d'étudier les avatars posthumains au regard des évolutions sociétales et de l'éveil des consciences des nouvelles générations pour qui il est désormais acquis que le genre est avant tout une construction sociale. L'androïde, figure posthumaine, devient une figure « post-genre » et « post-sexualité » à laquelle peuvent s'identifier les membres de la communauté LGBTQIA+ et qui permet d'engendrer un phénomène réflexif sur l'acceptation de la communauté *queer*. Cet élément est indéniablement constitutif de la dimension réflexive des séries. En effet, nous l'avons déjà souligné à plusieurs reprises dans notre travail, le rejet de l'androïde se justifie dans les univers fictionnels par son origine artificielle (« They are machines » était déjà un leitmotiv de *Battlestar Galactica*). Les discriminations sexuelles, raciales, ou liées à l'orientation sexuelle ont disparu des sociétés fictionnelles, mais elles sont remplacées par un rejet total de l'androïde. Pourtant, dans la réalité du récepteur, cet être artificiel est le prisme par lequel le débat sur l'acceptation et la sexualité s'ouvre. Le racisme, l'homophobie, la misogynie, la transphobie : ces maux indéniablement humains façonnent la dimension réflexive des imaginaires par le rejet de l'artificialité et de la technologie. À l'inverse, l'androïde pourrait alors être vu non pas comme une figure de l'altérité pour les jeunes générations, mais plutôt comme l'humanité à laquelle elles aspirent, dénuée de toute construction sociale et libre de s'affranchir des codes mis en place par les générations précédentes.

Format et évolution

Enfin, il nous faut aborder dans cette conclusion l'impact de l'utilisation des nouvelles technologies, de l'évolution du format sériel, et des modes de consommation sur la dimension réflexive des imaginaires, qu'ils soient dystopiques et/ou posthumains. Grâce à internet, au développement des réseaux sociaux et des sites ou plateformes dédiées aux œuvres sérielles, l'immersion dans l'imaginaire ne connaît plus de limites ni de pauses. Si l'on considère l'implication massive des fans sur internet, la disparition de la saisonnalité, la transmédiabilité, on pourrait alors émettre l'idée que tous ces éléments posent la question des frontières entre imaginaire et réalité. L'imaginaire sériel paraît en effet envahir la réalité du spectateur hors du visionnage proprement dit. Et cette porosité entre fiction et réalité est d'autant plus vraie lorsque l'on parle de séries d'anticipation. Pour preuve, les médias jouent des similitudes entre réalité et fiction et participent à l'ancrage d'un imaginaire, fictionnel par définition, dans la société réelle du récepteur (voir figure 173).

Toutes les prophéties de « Black Mirror » qui se sont réalisées

Événement politique ou innovation technologique, certains épisodes de « Black Mirror » tiennent plus de la réalité proche que de la dystopie. Alors que la saison 4 sera prochainement lancée sur Netflix, retour sur les prophéties qui se sont concrétisées.

Publié le MARDI, 28 NOVEMBRE 2017
par Norine Raja
© Zeppotron/Channel 4

Years and Years is really freaking people out: Russell T. Davies' dystopian fantasy has become all too real

 Comment



Adam Miller

Friday 3 Apr 2020 8:09 am

Figure 173 : Exemples de titres d'articles dans les médias soulignant la proximité entre les imaginaires de Black Mirror et Years & Years et la réalité du récepteur⁷³⁶ (14/06/2021)

L'évolution des imaginaires et de la place qu'ils occupent doit également être étudiée en parallèle du développement des nouvelles technologies. Puisque les frontières disparaissent et que les informations sur les univers fictionnels peuvent se trouver en ligne en un rien de temps, les imaginaires se font plus précis. Chaque information, chaque détail est décortiqué pour enrichir l'encyclopédie dédiée à la série. De ce fait, un jeu de pouvoir se met en place entre d'un côté les scénaristes, les créateurs, et les producteurs, et de l'autre les fans. La sphère de la production n'est désormais plus la seule gardienne de l'univers fictionnel puisque la sphère de la réception, par ses connaissances et par le partage d'informations, joue également ce rôle.

Cet échange entre fans et ce partage en ligne, qui existent depuis plusieurs années, nous poussent à nous poser la question suivante : la dimension collective des séries a-t-elle réellement disparu au profit d'un individualisme et d'un attachement intime à la fiction ? Comme nous l'avons déjà évoqué, la dimension collective semble faire son grand retour ces dernières années grâce à l'avènement des *watch parties* rendues possibles grâce aux différentes plateformes de visionnage en ligne et grâce aux *reacting videos*, dont le nombre ne cesse de grandir sur Youtube. Pourtant, nous pourrions avancer l'hypothèse que la dimension collective associée aux fictions sérielles a toujours existé. Le visionnage d'un

⁷³⁶ <https://www.vanityfair.fr/culture/ecrans/story/toutes-les-technologies-de-black-mirror-devenues-realite/476> & <https://metro.co.uk/2020/04/03/fiction-becomes-reality-bbc-drama-years-years-predicted-global-crisis-chilling-accuracy-12499622/> (14/06/2021)

épisode est peut-être devenu une activité solitaire pendant quelques temps, mais le « débriefing » de ce visionnage et l'échange sur la série n'a cessé de devenir de plus en plus collectif. La dimension collective n'a pas disparu, elle s'est simplement déplacée. Elle existe moins lors du visionnage, mais a pris de l'ampleur dans l'échange qui suit l'épisode. Car si auparavant, la série était regardée par un groupe de personnes dans un même foyer, l'échange post-visionnage peut désormais se faire avec des spectateurs du monde entier. Aussi, le retour du visionnage collectif, couplé à l'échange d'informations et au partage de connaissance sur un univers fictionnel rendu possible par internet et les réseaux sociaux fait que la réception de la série n'a peut-être jamais été aussi collective.

Le visionnage et l'immersion dans un imaginaire doit également être étudié à la lumière de l'évolution des supports. Alors qu'elles se regardaient sur le grand écran de télévision familial il n'y a que quelques années, les séries se regardent désormais pour beaucoup sur un petit écran que l'on peut glisser dans sa poche. La série accompagne donc le spectateur dans tous ses déplacements et il plonge dans l'imaginaire pour échapper à l'attente dans sa réalité (transports en commun, salle d'attente, etc). Le retour du collectif, ajouté à l'implication des fans sur internet, permettrait alors peut-être de repenser l'objet sériel non pas tant comme appartenant à la société de consommation mais plutôt à la culture participative. Le spectateur n'est plus consommateur, mais devient acteur à part entière dans le processus de création, de développement, et de réception.

Ces dernières années, une nouvelle migration de la fiction sérielle a en outre pu être observée. Elle réinvestit les écrans de télévision, non plus par les chaînes hertziennes ou câblées, mais par le biais des consoles de jeux vidéo. Le développement de nouveaux formats tels que les séries interactives force non seulement le récepteur à posséder du matériel plus performant, mais accentue également son implication dans le déroulement de l'action. C'est à lui de développer l'intrigue en s'impliquant physiquement (presser un bouton, tourner la manette, utiliser les joysticks). Il y a sans doute là une piste à étudier sur la relation entre série et jeu vidéo. En effet, la série a pendant de nombreuses années (et dans une certaine mesure encore aujourd'hui) été considérée comme la petite sœur illégitime du cinéma. Pourtant, elle semble désormais, dans sa construction, ses imaginaires, et sa réception, se rapprocher davantage du jeu vidéo. L'imaginaire sériel s'apparenterait alors à un imaginaire de jeu vidéo en monde ouvert, que l'on explore un peu plus à chaque nouvel épisode. Le spectateur peut se concentrer sur la quête principale (le visionnage des épisodes qui composent la saison), ou bien se perdre dans l'exploration et la résolution de quêtes secondaires (visiter les forums dédiés à l'œuvre, débattre et échanger sur des théories proposées par certains fans en ligne⁷³⁷).

Le lien entre série et jeu vidéo n'a selon nous jamais été aussi fort. Pour preuve, l'univers du jeu vidéo envahit les créations sérielles. La plateforme de visionnage en ligne Netflix vient par exemple d'annoncer la création de trois nouvelles séries adaptées des univers de trois franchises vidéoludiques populaires (*Far Cry*⁷³⁸, *Splinter Cell*⁷³⁹, *Castlevania*⁷⁴⁰), alors que la chaîne HBO vient de lancer la production de la série *The Last of Us*, adaptée de la franchise de

⁷³⁷ Cet aspect remonte au moins à la série *Lost*.

⁷³⁸ *Far Cry*, Crytek & Ubisoft Montréal, 12 jeux, 2004 – 2021

⁷³⁹ *Splinter Cell*, Ubisoft, 7 jeux, 2006 – 2013

⁷⁴⁰ *Castlevania*, Konami, 35 jeux, 1986 - 2014

jeux vidéo à succès du studio Naughty Dog. Nous pourrions aussi mentionner Amazon Prime qui a annoncé la création d'une série adaptée de l'univers de la franchise *Fallout*. On assiste à une véritable multiplication des fictions (et franchises) transmédiales. Pour certaines œuvres, l'imaginaire s'envisage dorénavant comme la combinaison d'une œuvre sérielle et d'une œuvre vidéoludique. En 2021, Netflix s'associe avec CD Projekt Red (studio de développement des jeux vidéo) pour créer une conférence dédiée à l'imaginaire de la saga *The Witcher*⁷⁴¹ (voir figure 174). Cet événement, bien qu'anecdotique en soi, participe au renforcement du lien entre série et jeux vidéo, et annonce peut-être que le futur de ces deux médiums sera lié. Par l'hybridation du format et les augmentations rendues possibles grâce aux nouveaux équipements permettant le visionnage, on retrouve l'idée d'une convergence culturelle entre la série et le jeu vidéo⁷⁴².



Figure 174 : Affiche promotionnelle pour la Witchercon, partenariat entre Netflix (producteur de la série) et CD Projekt Red.

Qu'il s'agisse alors des univers créés, des problématiques contemporaines débattues, des formats de production, ou bien encore des conditions de réception, le résultat est le même. Nous l'avons vu, les imaginaires contemporaines de la dystopie et du posthumain sont des formes mouvantes, en perpétuelle évolution pour s'adapter aux attentes d'une audience en quête de réponses face aux nombreux bouleversements de la société contemporaine occidentale (même s'il nous faut rappeler ici que la sphère de la production construit aussi ces attentes). Exorciser les pires craintes, satisfaire une fascination à observer les différentes manières de sombrer dans une société dystopique et souvent totalitaire, questionner l'état actuel de la société, évaluer l'évolution possible des nouvelles technologies (biotechnologies, nanotechnologies, numérique) et débattre de la place qu'il restera pour l'espèce humaine : les imaginaires dystopiques et du posthumain sont indéniablement réflexifs, puisqu'ils apparaissent comme des représentations influencées par une crise épistémologique dont les origines remontent à l'utilisation de la bombe nucléaire, aux camps de concentration, et à la

⁷⁴¹ Il nous faut cependant rappeler ici que *The Witcher* est à l'origine une saga littéraire écrite par Andrzej Sapkowski. La série et les jeux vidéo ne sont cependant pas considérés comme des adaptations à la lettre de l'œuvre de Sapkowski mais s'inscrivent plutôt dans une veine transmédiate.

⁷⁴² Voir JENKINS, Henry, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*

cybernétique, et qui perdure aujourd'hui. Ces imaginaires appellent peut-être également à réfléchir sur les craintes des spectateurs. Ce n'est peut-être pas l'idée d'une nouvelle société, qu'elle soit meilleure ou pire que celle de sa réalité, qui est difficile à accepter, mais l'idée même de changement⁷⁴³. Les imaginaires de notre corpus permettraient alors de combattre cette peur (ou du moins de la représenter à un niveau collectif) en mettant en avant la persistance de personnages profondément humains et de combats sociétaux toujours d'actualité, impliquant peut-être l'idée que l'humain survivra toujours d'une manière ou d'une autre, peu importe les changements mis en scène à l'écran (ou à condition qu'il abandonne son anthropocentrisme forcené et qu'il évolue vers l'anthropocène⁷⁴⁴). Comme l'explique d'ailleurs le personnage d'Harry dans l'épisode « White Christmas » de la série *Black Mirror* :

*« Yeah, it's like when you want to jump into a pool, and you're worried that the waters going to be cold. But you know moments after you jump in that it'll be fine. It's the fear of the shock that holds you back. Ultimately, the only thing you're worried about is the transition from one state to another, and that can't hurt you because it's just a state change. »*⁷⁴⁵

⁷⁴³ Dans une visée plus politique, on pourrait aussi avancer que, comme le dit Fredric Jameson, « It is easier to imagine the end of the world than to imagine the end of capitalism » (JAMESON, Fredric, *The Seeds of Time*, (New York: Columbia University Press, 1994), p. xiii)

⁷⁴⁴ Voir notamment LARUE, Ian, *Libère-toi cyborg !: Le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe*, (Cambourakis, 2018), et HARRAWAY, Donna, *Staying With the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, (Duke University Press, 2016)

⁷⁴⁵ Harry, *Black Mirror*, Saison 2 – Épisode 4, « White Christmas », 16:10 – 16:21

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES SCIENTIFIQUES:

SERIES, SERIALITE :

ALLRATH Gaby, et GYMNIICH, Marion, *Narrative Strategies in Television Series* (Palgrave Macmillan, 2005)

BENASSI, Stéphane, *Séries et feuilletons T.V. : Pour une typologie des fictions télévisuelles* (Éditions du Céfal, 2000)

BLOT, Aurélie, et PICHARD, Alexis, *Les séries américaines : la société réinventée ?* (L'Harmattan, 2013)

BUXTON, David, *Les séries télévisées : Forme, idéologie et mode de production* (Editions L'Harmattan, 2010)

CAMART, Nathalie, LEFAIT, Sébastien, PAQUET-DEYRIS, Anne-Marie, et ROMO Lucia, *Combining Aesthetic and Psychological Approaches to TV Series Addiction* (Cambridge Scholars Publishing, 2018)

CAMPION, Benjamin, *Le Concept HBO : Elever la série télévisée au rang d'art* (PU François Rabelais, 2018)

CARRAZÉ, Alain, et WINCKLER, Martin, *Les nouvelles séries américaines et britanniques : 1996-1997* (Belles Lettres, 1997)

CHION, Michel, *L'audio-vision* (Armand Colin, 4^e édition revue et augmentée, 2017)

COLLECTIF, *Télé en séries* (Éditions XYZ, 2017)

COLONNA, Vincent, *L'Art des séries télé* (Payot, 2010)

COLONNA, Vincent, *L'Art des séries télé : Tome 2, L'adieu à la morale* (Payot 2015)

COMBES, Clément, *La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle* (Economies et finances, Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013, Français, NNT : 2013ENMP0010)

CORNILLON, Claire, *Sérialité et transmédiabilité : Infinis des fictions contemporaines* (Honoré Champion, 2018)

CREMIEUX, Anne, et HUDELET, Ariane, *La sérialité à l'écran : Comprendre les séries anglophones* (PU François Rabelais, 2020)

- ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries* (Éditions L'Harmattan, 2017)
- ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?* (Armand Colin, 2014)
- ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Mythologie des séries télévisées* (Cavalier Bleu, 2009)
- ESTEVEES, Olivier, et LEFAIT, Sébastien, *La question raciale dans les séries américaines* (Les Presses de Sciences Po, 2014)
- FAVARD, Florent, *La promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines* (Université Michel de Montaigne – Bordeaux III, 2015)
- FAVARD, Florent, *Le Récit dans les séries de science-fiction : de Star Trek à X-Files* (Armand Colin, 2018)
- FAVARD, Florent, *Les séries télévisées* (PU Blaise Pascal, 2018)
- HATCHUEL, Sarah, *Lost : fiction vitale* (Presses Universitaires de France, 2013)
- HATCHUEL, Sarah, *Rêves et séries américaines* (Rouge Profond, 2016)
- HATCHUEL, Sarah, *Twin Peaks, Mark Frost et David Lynch À l'intérieur du rêve* (Bord de l'eau, 2019)
- HUBIER, Sébastien, et LE VAGUERESSE, Emmanuel, *Séries télévisées, hybridation recyclage, croisements sémiotiques* (Presses Universitaires Reims, 2018)
- IRWIN, William, SOUTH, James B., et ENGELS, Kimberly S., *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing* (Wiley-Blackwell, 2018)
- JOST, François, *Comprendre la télévision et ses programmes, 3^{ème} édition actualisée et augmentée* (Armand Colin, 2017)
- JOST, François, *Les Nouveaux méchants : Quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal* (Bayard Culture, 2015)
- JOST, François, et LEBLANC, Gérard, *La télévision française au jour le jour* (Economica, 1994)
- JULIER-COSTES, Martin, JEFFREY, Denis, et LACHANCE, Jocelyn, *Séries cultes et culte de la série chez les jeunes* (Hermann, 2014)
- LEVINE, Elana, et PARKS, Lisa, *Undead TV: Essays on Buffy the Vampire Slayer* (Duke University Press, 2007)
- LIFSCHUTZ, Vladimir, *This is the End: Finir une série TV* (PU François Rabelais, 2018)

MARIET, François, *La télévision américaine : médias, marketing et publicité* (Paris : Economica, 1992)

MARTIN, Brett, *Des hommes tourmentés : L'âge d'or des séries* (Points, 2016)

MCCABE, Janet, et AKASS, Kim, *Reading Desperate Housewives: Beyond the White Picket Fence* (New York: I. B. Tauris, 2006)

MITTEL, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (New York University Press, 2015)

MOÏSI, Dominique, *La Géopolitique des séries ou le triomphe de la peur* (Éditions Stock, 2016)

MORIN, Céline, *Les Héroïnes de séries américaines : De ma sorcière bien-aimée à The Good Wife* (PU François Rabelais, 2017)

PASQUIER, Dominique, *La culture des sentiments : l'expérience télévisuelle des adolescentes* (Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 1999)

PROULX, Serge, *Accusé de réception : le téléspectateur construit par les sciences sociales* (L'Harmattan, 2000)

ROLET, Stéphane, *Le trône de fer : ou Le pouvoir dans le sang* (Presses Universitaires François-Rabelais, 2014)

ROMAN, James, *From Daytime to Primetime: The History of American Television Programs* (Greenwood Publishing Group, 2008)

SEPULCHRE, Sarah, *Décoder les séries télévisées* (De Boeck, 2015)

SIPIERE, Dominique, *Le récit dans les séries policières : D'Hercule Poirot à Mentalist* (Armand Colin, 2018)

SORLIN, Sandrine, *Language and Manipulation in House of Cards: a Pragmastic Perspective* (Palgrave Macmillan, 2016)

WAJCMAN, Gérard, *Les Séries, le monde, la crise, les femmes* (Éditions Verdier, 2018)

SCIENCE-FICTION :

ATALLAH, Marc, *L'art de la science fiction* (Chambéry Yverdon-Les-Bain, Suisse : Éditions ActuSF Maison d'Ailleurs, 2016)

BAUER, Sylvie, MACHINAL, Hélène, et MELLIER, Denis, *Paradoxes de l'espace-temps* (Kime, 2019)

BESSION, Anne, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain* (Cnrs, 2015)

BESSION, Anne, *D'Asimov à Tolkien* (CNRS Éditions, Paris, 2016)

BESSION, Anne, *Les Pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction* (Editions Vendémiaire, 2021)

BESSION, Anne, PRINCE, Nathalie, et BAZIN, Laurent, *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles* (PU Rennes, 2016)

BOZZETTO, Roger, *La science-fiction* (Armand Colin, 2007)

BUKATMAN, Scott, *Terminal Identity, The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction* (Duke University Press, 1993)

CSICSERY-RONAY JR., Istvan, *The Seven Beauties of Science-Fiction* (Wesleyan University Press, 2008)

DESPRÉS, Elaine, *Pourquoi les savants fou veulent-ils détruire le monde ? Évolution d'une figure littéraire* (Quartanier, 2016)

DESSY, Clément, et STIENON, Valérie, *(Bé)vués du futur : Les imaginaires visuels de la dystopie (1840-1940) (Littératures)*, (Presses universitaires du Septentrion, 2017)

DINELLO, Daniel, *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology* (University of Texas Press, 2006)

ENGELIBERT, Jean-Paul, et GUIDÉE, Raphaëlle, *Utopie et catastrophe : Revers et renaissances de l'utopie (XVIe-XXIe siècles)* (PU Rennes, 2015)

GERVAIS, Bertrand, *L'imaginaire de la fin* (Quartanier, 2009)

GERVAIS Bertrand, ARCHIBALD, Samuel, DAVID, Sylvain, LALONDE, Joanne, LAVOIE, Vincent, et SANTINI, Sylvano, *Soif de réalité* (Nota Bene, 2018)

HAYER, Gianni, et GYGER, Patrick. J., *De beaux lendemains ? Histoire, société et politique dans la science-fiction* (Lausanne : Éditions Antipodes, 2002)

HUZ, Aurélie, « L'intermédialité dans la science-fiction française de *La Planète sauvage* à *Kaena* (1973-2003) » (Thèse, EHIC, Limoges, 2018)

JAMESON, Fredric, *Archeologies of the Future* (Verso, 2007)

LANGLET, Irène, *La science-fiction, lecture et poétique d'un genre littéraire* (Armand Colin, 2006)

LANGLET, Irène, *Le temps rapaillé, Science-fiction et présentisme* (PU Limoges, 2021)

LEFAIT, Sébastien, *Surveillance on Screen: Monitoring Contemporary Films and Television Programs* (Scarecrow Press, 2012)

MACHINAL, Hélène, *Le Savant fou* (PU Rennes, 2013)

MACHINAL, Hélène, MICHLIN, Monica, et REGNAULD, Arnaud, *Otrante n°47/48 : Apocalypses* (Kime, 2020)

PARRINDER, Patrick, *Learning from Other Worlds: Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction and Utopia* (Duke University Press, 2001)

PARRINDER, Patrick, *Science-Fiction: Its Criticism and Teaching* (London, New York : Methuen, 1980)

ROSPIDE, Maylis, et SORLIN, Sandrine, *The Ethics and Poetics of Alterity: New Perspectives on Genre Literature* (Newcastle Upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2015)

SAINT-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo, modernités de la science-fiction* (Québec, Editions Nota Bene, 1999)

SCHELDE, Per, *Androids, Humanoids, and Other Science Fiction Monsters: Science and Soul in Science Fiction Films* (New York University Press, 1993)

SEED, David, *A Companion to Science-Fiction* (Blackwell, 2005)

SUVIN, Darko, *Pour une poétique de la science-fiction* (Les presses de l'université du Québec, 1977)

POSTHUMAIN :

BAERTSCHI, Bernard, *De l'humain augmenté au posthumain : une approche bioéthique* (Librairie philosophie, 2019)

BADMINGTON, Neil, *Posthumanism* (Palgrave Macmillan, 2000)

BELAND, Jean-Pierre, *L'homme biotech : humain ou posthumain ?* (Les Presses de l'Université Laval, 2006)

BRAIDOTTI, Rosi, *The Posthuman* (Polity Press, 2013)

CASSIDY Eric, et BROADHURST DIXON, Joan, *Virtual Futures: Cyberotics, Technology, and Posthuman Pragmatism* (Routledge, 1998)

CHASSAY, Jean-François, *L'imaginaire de l'être artificiel* (Presses de l'Université du Québec, 2010)

CHASSAY, Jean-François, et MACHINAL, Hélène, *Mutations 1 : Corps Posthumains* (Kimé, 2016)

COULOMBE, Maxime, *Imaginer le posthumain : sociologie de l'art et archéologie d'un vertige* (Presses de l'Université Laval, 2009)

DESPRES, Elaine, *Le posthumain descend-il du singe ?* (PU Montréal, 2021)

DESPRES, Elaine, et MACHINAL, Hélène, *Posthumains : Frontières, évolutions, hybridités* (PU Rennes, 2014)

FOLSCHIED, Dominique, *Made in labo : de la procréation artificielle au transhumanisme* (Les éditions du Cerf, 2019)

HALBERSTAM, Judith, et LIVINGSTON, Ira, *Posthuman Bodies* (Indiana University Press, 1995)

HARRAWAY, Donna, *Staying With the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* (Duke University Press, 2016)

HARAWAY, Donna, *When Species Meet* (University of Minnesota Press, 2007)

HAYLES, N.Katherine, *How We Became Posthuman* (University of Chicago Press, 1999)

HOQUET, Thierry, *Cyborg Philosophie : Penser contre les dualismes* (Le Seuil, 2011)

LARUE, Ian, *Libère-toi cyborg !: Le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe* (Cambourakis, 2018)

LECOURT, Dominique, *Humain, posthumain : la technique et la vie* (Presses universitaires de France, 2003)

LE GALL, Claire, « Fictions du posthumain : temporalité, hybridité, écriture(s) » (Thèse, HCTI, Brest, 2019)

LIPPERT-RASMUSSEN, Kasper, ROSENDAHL THOMSEN, Mads, et WAMBERG, Jacob, *The Posthuman Condition* (Aarhus University Press, 2012)

MACHINAL, Hélène, *Posthumains en série, Les détectives du futur* (Presses universitaires François Rabelais, 2020)

RODEN, David, *Posthuman Life: Philosophy at the Edge of the Human* (London, New York: Routledge, 2015)

TREMBLAY-CLEROUX, Marie-Eve, et CHASSAY, Jean-François, *Les frontières de l'humain et le posthumain* (Presse de l'Université du Québec, 2015)

CULTURE HYPERMEDIATIQUE ET AUDIOVISUELLE :

AURAY, Nicolas, *L'Alerte ou l'enquête : Une sociologie pragmatique du numérique* (Paris, Presses des Mines, coll. Sciences sociales, 2016)

BOILLAT, Alain, *Cinéma, machine à mondes* (Chêne-Bourg, Georg, 2014)

FLORIDI, Luciano, *The 4th Revolution* (OUP Oxford, 2016)

GALLOWAY, Alexander R., *The Interface Effect* (Polity Press, 2012)

GUIRAUD, Bernard, *La Musique au cinéma et dans l'audiovisuel* (Nice, Bobigny, Baie des Anges CIFAP, 2014)

JENKINS, Henry, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia* (Paris, Armand Colin, 2013)

JENKINS, Henry, *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture* (New-york, NYU Press, 2006)

JOST, François, *Le Culte du banal : de Duchamp à la télé-réalité* (CNRS Éditions, 2007)

LIPOVETSKY, Gilles, et SERROY, Jean, *L'écran Global : Cinéma et culture-médias à l'âge hypermoderne* (Le Seuil, 2007)

MERCKLE, Pierre, *Sociologie des réseaux sociaux* (La Découverte, 2016)

MUSSO, Pierre, *Réseaux et société* (Presses Universitaires de France, 2003)

ROUX, Dominique, et TEYSSIER, Jean-Pierre, *Les Enjeux de la télé réalité* (Economica, 2003)

RYAN, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality, Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, (Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001)

SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux* (Le Seuil, 2011)

TANNER BÉGUELIN, Suzanne, *À l'écoute des sons au cinéma* (L'Harmattan, 2020)

TURNER, Fred, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture* (C&F Éditions, 2013)

VALLET, Yannick, *La Grammaire du cinéma* (Armand Colin, 2^e édition revue et augmentée, 2019)

PHILOSOPHIE ET HISTOIRE DES IDEES :

AGAMBEN, Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* (Rivages, 2014)

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, (Paris, Galilée, 1981)

CHASSAY, Jean-François, MACHINAL, Hélène, et MARRACHE-GOURAUD, Myriam, *Signatures du monstre* (Presses Universitaires de Rennes, 2017)

DILLON, Sarah, *The Palimpsest* (Continuum International Publishing Group Ltd, 2007)

ECO, Umberto, *Lector in fabula : le rôle du lecteur, ou, La coopération interprétative dans les textes narratifs* (Biblio/Essais, 1989)

FOUCAULT, Michel, *Surveiller et Punir* (Gallimard, 1975)

SERRES, Michel, *Hominescence* (Le Livre de Poche, 2003)

SIMONDON, Gilbert, et CHATEAU, Jean-Yves, *Sur la technique* (Presses universitaires de France, 2014)

WOLFF, Francis, *Trois utopies contemporaines* (Fayard, 2017)

ETUDES DE GENRE :

ATTERBERY, Brian, *Decoding Gender in Science Fiction* (Routledge, 2002)

GAY PEARSON, Wendy, *Queer Universes: Sexualities in Science Fiction* (Liverpool University Press, 2010)

GRZANKA, Patrick R., *Intersectionality: A Foundations and Frontiers Reader* (Westview Press, 2014)

GUILBERT, Georges-Claude, *C'est pour un garçon ou pour une fille ? La dictature du genre* (Editions Autrement, 2004)

HILL COLLINS, Patricia, et BILGE, Sirma, *Intersectionality* (Polity, 2020)

HUBIER, Sébastien, et LE VAGUERESSE, Emmanuel, *Gender et séries télévisées* (Presses Universitaires Reims, 2016)

HULL, Gloria T., *All the Women are White, All the Blacks are Men, But Some of Us Are Brave* (Feminist Press at The City University of New York, 2016)

ROMERO, Mary, *Introducing Intersectionality* (Polity Press, 2018)

AUTRES :

GIRARD, Marc, *Les symboles dans la Bible : essai de théologie biblique enracinée dans l'expérience humaine universelle* (Bellarmin, 1991)

HARARI, Yuval Noah, *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow* (Harvill Secker, 2016)

HARARI, Yuval Noah, *Sapiens: A Brief History of Humankind* (Harvill Secker, 2015)

IRVINE, William, *Apes, Angels and Victorians* (New York, Times Reading Program Edition, 1955)

ARTICLES ET REVUES SCIENTIFIQUES:

SERIES, SERIALITE :

CAMPION, Benjamin, « Plateformes de SVOD : les nouveaux *networks* de la télévision américaine ? » dans *Télévision*, 2019/1 (N°10)

CORNILLON, Claire, « Définitions et typologie des formes de récits sériels audiovisuels », <https://episodique.hypotheses.org/tag/formulaire>

DESPRES, Elaine, « Les épisodes autonomes : écarts formels et narratifs dans *The X-Files* et *Buffy The Vampire Slayer* », *TV/Series* [En ligne], 15 | 2019, mis en ligne le 16 juillet 2019, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3420> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tvseries.3420>

DE WAISSEIGE, Mathieu, « Les séries télé des *networks* américains », *Communication* [En ligne], Vol. 32/1 | 2013, mis en ligne le 24 février 2014, URL : <http://journals.openedition.org/communication/4871> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/communication.4871>

FAVARD, Florent, et MACHINAL, Hélène, *TV/Series N°15 : La Sérialité en question(s)*, <https://journals.openedition.org/tvseries/3377>

GLEVAREC, Hervé , « Trouble dans la fiction. Effets de réel dans les séries télévisées contemporaines et post-télévision », *Questions de communication* [En ligne], 18 | 2010, mis en ligne le 01 décembre 2012 URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/405> ; DOI : [10.4000/questionsdecommunication](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication)

MACHINAL, Hélène, « Le rapport paradoxal au temps en fiction sérielle, Intervalle et série télévisée », 2021, *Sens public*, <http://sens-public.org/articles/1479/>

MICHLIN, Monica, « More, More, More », *Mise au point* [En ligne], 3 | 2011, mis en ligne le 01 avril 2011, URL : <http://journals.openedition.org/map/927> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/map.927>

SCIENCE-FICTION :

KONG Lily, « Religion and technology : refiguring place, space, identity and community », *Area*, 33.4, 2001

LEFAIT, Sébastien, « “Have you ever questioned the nature of your reality?” : *Westworld* (HBO, 2016-) et la culture du complot », *TV/Series* [Online], 14, <http://journals.openedition.org/tvseries/2949>

LEMONNIER-TEXIER, Delphine, ORIEZ, Sandrine,, « « It wasn't a dream, [...] it was a memory » : Le fonctionnement de quelques intertextes dans *Westworld* », *TV/Series* [En ligne], 14 | 2018, mis en ligne le 31 décembre 2018, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3236> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tvseries.3236>

MARTI, Pierre-Antoine, « Époques au futur. Usages de la périodisation historique dans la littérature d'anticipation », *Tracés. Revue de Sciences humaines* [Online], 36 | 2019, Mis en ligne le 16 octobre 2019, <http://journals.openedition.org/traces/9528>

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* [En ligne], 14 | 2018, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3094>

POSTHUMAIN :

GIRARD, Gaïd, « Les enfances de l'homme artificiel ». Les Cahiers du CEIMA, Centre d'études interdisciplinaires du monde anglophone (Université de Brest), 2013, Trace humain

HARAWAY, Donna, « A Cyborg Manifesto », (*The Socialist Review*, 1985)

MACHINAL, Hélène, « Corps technologiques et environnements connectés : « The dynamic, fluid nature of reality » ou le corps face à l'écran », *TV/Series* [En ligne], 11 | 2017, mis en ligne le 01 décembre 2017, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/2103> ; DOI : [10.4000/tvseries.2103](https://doi.org/10.4000/tvseries.2103)

MAESTRUTTI, Marina, « Humain, transhumain, posthumain. Représentations du corps entre incomplétude et amélioration », *Journal international de bioéthique* 2011/3-4 (Vol. 22), <https://www.cairn.info/revue-journal-international-de-bioethique-2011-3-page-51.htm?contenu=resume>

CULTURE HYPERMEDIATIQUE ET AUDIOVISUELLE :

BOURDAA, Mélanie, « Activités de fans et communautés de pratiques : création du lien social », <https://fandoms.hypotheses.org/37>

CARRIER-LAFLEUR, Thomas, « Richard Saint-Gelais, Fictions transfuges, la transfictionnalité et ses enjeux », @analyses, Vol. 7, n°3, Automne 2012

GHEUDE, Michel, « La réunion invisible : du mode d'existence des téléspectateurs », dans PROULX, Serge, *Accusé de réception : le téléspectateur construit par les sciences sociales*, (L'Harmattan, 2000)

JENKINS, Henry, « Transmedia what? », [en ligne], *Immerse*, 15 novembre 2016, <https://immerse.news/transmedia-what-l5edf6b61daa>

PHILOSOPHIE ET HISTOIRE DES IDEES :

ECO, Umberto, « Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics », dans *Daedalus*, Vol. 114, No. 4, The Moving Image (Fall, 1985)

POPOVIC, Pierre, « La sociocritique. Définition, histoire, concepts, voies d'avenir », *Pratiques* [Online], 151-152 | 2011, mis en ligne le 13 June 2014, URL : <http://journals.openedition.org/pratiques/1762> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/pratiques.1762>

ETUDES DE GENRE :

CRENSHAW, Kimberlé W., « Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics », *University of Chicago Legal Forum* : Vol. 1989 : ISS. 1, Article 8.

MARCILLAT, Audrey, MIRAMOND, Estelle, et RUPERT, Nouri, « Introduction : l'intersectionnalité à l'épreuve du terrain », *Les cahiers du CEDREF* [En ligne], 21 | 2017, mis en ligne le 10 décembre 2017, URL : <http://journals.openedition.org/cedref/1049>

PODCAST ET DOCUMENTS AUDIO:

DOMINGUEZ LEIVA, Antonio, DESPRES, Elaine, GERVAIS, Bertrand, MACHINAL, Hélène, et CORNEC, Jérémy, « *The Expanse* », Pop-en-stock, <http://popenstock.ca/podcast/expanse>

GIRARD, Gaid, « Dans la "vallée de l'étrange" (Mori): des robots et des hommes dans quelques films de SF américains des années 70 (THX 3811, Westworld, Futureworld) ». Dans le cadre de *D'un imaginaire, l'autre: la machine dans tous ses états*. Colloque organisé par Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire/ Cecille, le Centre d'Études en Civilisations,

Langues et Lettres Étrangères de l'Université de Lille. Montréal, Université du Québec à Montréal, 14 octobre 2016. Document audio. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <http://oic.uqam.ca/fr/communications/dans-la-vallee-de-letrange-mori-des-robots-et-des-hommes-dans-quelques-films-de-sf>

OUVRAGES DE FICTION MENTIONNES:

ATWOOD, Margaret, *The Handmaid's Tale* (New Ed, 1985)

BROOKS, Max, *World War Z* (Crown, 2006)

COLLINS, Suzanne, *The Hunger Games* (Scholastic, 2008)

COLLINS, Suzanne, *The Hunger Games: Catching Fire* (Scholastic, 2009)

COLLINS, Suzanne, *The Hunger Games: Mockingjay* (Scholastic, 2010)

CORAY, James S.A., *The Expanse* (Orbit Books, 2011 – en production)

DICK, Philip K., *The Man in the High Castle* (Penguin, 1962)

DICK, Philip K., « The Minority Report » (*Fantastic Universe*, 1956)

FELDMAN, Deborah, *Unorthodox: The Scandalous Rejection of My Hasidic Roots* (Simon & Schuster, 2017)

GIBSON, William, *Neuromancer* (Reissue, 1984)

HUXLEY, Aldous, *Brave New World* (Chatto & Windus, London, 1932)

LOB, Jacques, et ROCHETTE, Jean-Marc, *Le Transperceneige* (Casterman, 1984 – 2000)

ORWELL, George, *1984* (Secker & Warburg, London, 1949)

SHAKESPEARE, William, *Romeo and Juliet* (Q1 & Q2 – John Danter, 1597)

ST. JOHN MANDEL, Emily, *Station Eleven* (Thorndike Pr, 2014)

WEBOGRAPHIE

ARTICLES DE PRESSE MENTIONNES :

SERIES DU CORPUS :

ANDREEVA, Nellie, « Amazon Studios Boss on How *The Expanse* Was Saved & Would Amazon Also Rescue *Lucifer* », <https://deadline.com/2018/06/amazon-studios-the-expanse-saved-lucifer-amazon-jennifer-salke-1202407447/>

CHASE, Stephanie, « *Humans* star Katherine Parkinson responds to show being cancelled after three seasons », <https://www.digitalspy.com/tv/a28005196/humans-katherine-parkinson-cancelled-three-seasons/>

D'ADDARIO, Daniel, « TV Review: *Years & Years* » <https://variety.com/2019/tv/reviews/years-and-years-review-emma-thompson-hbo-1203243714/>

DREYFUSS, Emily, « That Cool Dialect on *The Expanse* Mashs Up 6 Languages », <https://www.wired.com/2017/04/the-expanse-belter-language/>

FRY, Chris, « *Humans* producer praises TFCC », <http://theflyingcolourcompany.com/humans-producer-praises-tfcc/>

GRIFFITHS, Emmy, « Will there be a *Years & Years* season 2? Russel T Davies reveals if we'll ever get answers after THAT cliffhanger », <https://www.hellomagazine.com/film/2019061974361/years-and-years-season-two-cliffhanger-resolve/>

MARTIN, Charles, « *Years & Years* : la série la plus anxiogène de l'Histoire, ce soir sur Canal + », <http://www.premiere.fr/Series/News-Series/Years-and-Years-la-serie-la-plus-anxiogene-de-lHistoire-ce-soir-sur-Canal--critique>

MILLER, Matt, « The *Westworld* Season Three Trailer Has Already Created Some Wild Fan Theories », <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a28466696/westworld-season-3-trailer-breakdown/>

MURPHY, Dustin, « Could *Humans* Season 3 Reveal that *Detroit: Become Human* is Part of the Series? », <https://vocal.media/futurism/could-humans-season-3-reveal-that-detroit-become-human-is-part-of-the-series>

SANDWELL, Ian, « 8 *Black Mirror* things that already exist in real life » <https://www.digitalspy.com/tv/ustv/a847046/black-mirror-technology-in-real-life-irl/>

STATT, Nick, « *Westworld Awakening* is a VR game that puts you in the shoes of a newly self-aware android », <https://www.theverge.com/2019/8/19/20812273/westworld-awakening-vr-hbo-survios-video-game-pricing-release-date-hands-on>

TAYAG, Yasmin, « The True Cost of *Westworld's* Robot Sex », <https://www.inverse.com/article/21654-westworld-sex-robot-consent-rape-culture-science>

SERIES, SERIALITE :

ALLYN, Bobby, « "One Day at a Time" Picked Up for Fourth Season Following Netflix Cancellation » <https://www.npr.org/2019/06/27/736816022/one-day-at-a-time-picked-up-for-fourth-season-following-netflix-cancellation?t=1604304043477>

ARBUES, Jennifer, « The Real Reason Netflix Won't Share Viewer Numbers », <https://www.looper.com/164533/the-real-reason-netflix-wont-share-viewer-numbers/>

ARMSTRONG, Jennifer Keishin, « La Casa de Papel: Setting the bar for global television », <https://www.bbc.com/culture/article/20190312-la-casa-de-papel-setting-the-bar-for-global-television>

BAYSINGER, Tim, « 'Waking Dead': How COVID-19 Delays Changed AMC's Plans for Final 2 Seasons », <https://www.thewrap.com/walking-dead-how-covid-19-delays-changed-amcs-plans-for-final-2-seasons/>

BLAKE, Meredith, « The Pandemic Wiped Out the Fall TV Schedule. Does it Matter? », <https://www.latimes.com/entertainment-arts/tv/story/2020-09-04/fall-tv-shows-schedule-covid-19>

CABITEN, Marina, « *Plus belle la vie* : dix ans de grands débats de société sur petit écran », <https://www.francebleu.fr/infos/societe/plus-belle-la-vie-dix-ans-de-grands-debats-de-societe-sur-petit-ecran-1409242367>

GOLDBERG, Lesley, « Liv Tyler Exits Fox's '911: Lone Star' Amid Pandemic Concerns », <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/liv-tyler-exits-foxs-911-lone-star-amid-pandemic-concerns#:~:text=Liv%20Tyler%20has%20opted%20out,Austin%2Dset%20series%20is%20filmed>

HOLLOWAY, Daniel, « 'Orphan Black' Showrunner on Final Season: 'It's Better to Cancel Yourself' », <https://variety.com/2016/tv/news/orphan-black-comic-con-2016-1201821017/>

HOOTON, Christopher, « *Game of Thrones* is most torrented TV show six years running », <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/game-of-thrones-torrents-streaming-2017-watch-online-hbo-season-7-a8133036.html>

KERR, Mandi, « How Fans Saved *Veronica Mars* From Getting Canceled After Two Seasons », <https://www.cheatsheet.com/entertainment/fans-saved-veronica-mars-canceled-two-seasons.html/>

KLEINMAN, Jake, « HBO's *Chernobyl* Is Already the Highest Rated Show of All Time on IMDB », <https://www.inverse.com/article/56226-hbo-s-chernobyl-imdb-rating-finale-game-of-thrones>

MCKEE, Ruth, « Brooklyn Nine-Nine saved by NBC after outcry on social media », <https://www.theguardian.com/media/2018/may/12/brooklyn-nine-nine-saved-by-nbc-after-social-media-outcry-guillermo-del-toro>

NAKAMURA, Reid, « Peak TV Hits 455 Original Scripted Series in 2016, FX Study Says », www.thewrap.com/peak-tv-hits-455-original-scripted-series-in-2016-fx-study-says

OTTERSON, Joe, « 487 Scripted Series Aired in 2017, FX Chief John Landgraf Says », <https://variety.com/2018/tv/news/2017-scripted-tv-series-fx-john-landgraf-1202653856/>

SEGALL, Mason, « 10 of the Most Expensive TV Shows Ever Made », <https://www.mentalfloss.com/article/559417/most-expensive-tv-shows-ever-made-game-of-thrones-the-crown>

SIMPSON, Lee, « The Future of TV, Episode 1: The State of Television », <https://www.ustwo.com/blog/future-of-tv-state-of-television>

VIGNES, Camille, « The Walking Dead : le coronavirus a largement impacté la fin de la série », <https://www.ecranlarge.com/series/news/1352932-the-walking-dead-le-coronavirus-a-largement-impacte-le-final-de-la-serie>

SCIENCE-FICTION :

ATWOOD, Margaret, « Aliens have taken the place of angels », <https://www.theguardian.com/film/2005/jun/17/sciencefictionfantasyandhorror.margaretatwood>

CHANDRAN, Nyshka, « Why do we find comfort in terrifying stories ? », <https://www.bbc.com/culture/article/20200508-why-depressing-dystopia-stories-are-popular-during-covid-19>

POSTHUMAIN :

AUTEUR NON CREDITE, « Il s'est fait greffer des ailerons sur le crâne pour sentir les variations météo », <https://www.ulyces.co/news/il-sest-fait-greffer-des-ailerons-sur-le-crane-pour-sentir-les-variations-meteos/>

CULTURE HYPERMEDIATIQUE ET AUDIOVISUELLE :

ANDREEVA, Nellie, « Oscars Erases Line Between Film & TV With Series Actors Winning All Trophies », <https://deadline.com/2019/02/oscars-film-tv-series-actors-winning-all-acting-awards-rami-malek-olivia-colman-mahershala-ali-regina-king-1202564361>

AUTEUR NON CREDITE, « The Importance of Sound », <https://www.lafilm.edu/blog/the-importance-of-sound/>

ECK, Kevin, « Is Mobile About to Overtake Traditional TV Viewing », <https://www.adweek.com/tv-video/why-more-people-than-ever-are-watching-tv-on-mobile/>

FRANKLIN, Garth, « “Thrones” Author on the Problem of Fandom », <https://www.darkhorizons.com/thrones-author-on-the-problem-of-fandom/>

LUCKERSON, Victor, « Here’s Exactly Why Watching TV Has Gotten So Annoying », <https://time.com/96303/tv-commercials-increasing/>

PALLADINO, Valentina, « The science behind the insane popularity of ‘react’ videos on Youtube », <https://arstechnica.com/gaming/2016/04/the-science-behind-the-insane-popularity-of-react-videos-on-youtube/>

PEYRON, David, « Pourquoi les communautés de fans ont-elles besoin de se donner un nom ? » <https://larevuedesmedias.ina.fr/pourquoi-les-communautes-de-fans-ont-elles-besoin-de-se-donner-un-nom>

SCHOMER, Audrey, « Netflix is Testing Out A New Model Where It Releases Episodes On A Weekly Basis », <https://www.businessinsider.com/netflix-testing-weekly-episode-release-model-2019-9?IR=T>

SETRA, « Aux USA, Netflix a déjà dépassé le câble, la TV traditionnelle et même Youtube », <https://www.presse-citron.net/aux-usa-netflix-deja-depasse-le-cable-la-tv-traditionnelle-et-meme-youtube/>

SOLOMON, Dan, « Wikia’s Walker Jacobs on Why The Wiki Company Launched Fandom.com », <https://www.fastcompany.com/3055904/wikias-walker-jacobs-on-why-the-wiki-company-launched-fandomcom>

ETUDES DE GENRE :

MILLER, Hayley, « Kimberlé Crenshaw Explains the Power of Intersectional Feminism in 1 Minute », <https://aapf.org/media/2017/12/kimberl-crenshaw-explains-the-power-of-intersectional-feminism-in-1-minute>

POSEY, Sean, « Misogynoir in the Stars: Intersectionality and the World of Sci-Fi Films », <http://www.hamptoninstitution.org/intersectionality-sci-fi-films.html#.XnYFtJNKiqA>

SERIEGRAPHIE

CORPUS PRINCIPAL:

Black Mirror, Charlie Brooker, Channel 4 & Netflix, 5 saisons, 2011 – 2019

Humans, Sam Vicent & Jonathan Brack, Channel 4 & AMC, 3 saisons, 2015 -2018

The Expanse, Mark Fergus & Hawk Ostby, Syfy & Prime Video, 5 saisons, 2015 – en production

Years & Years, Russel T Davies, BBC One, 1 saison, 2019

CORPUS SECONDAIRE:

Almost Human, J.H. Wyman, Fox, 1 saison, 2013 - 2014

Dark Matter, Joseph Mallozzi & Paul Mullie, Syfy, 3 saison, 2015 – 2017

Dollhouse, Joss Whedon, Fox, 2 saisons, 2009 – 2010

The 100, Jason Rothenberg, The CW, 7 saisons, 2014 – 2020

Westworld, Jonathan Nolan & Lisa Joy, HBO, 3 saisons, 2016 – en production

SERIES MENTIONNEES:

SERIES ALLEMANDES :

Dark, Baran bo Odar et Jantje Friese, Netflix, 3 saisons, 2017 – 2020

Unorthodox, Anna Winger & Alexa Karolinski, Netflix, 1 saison, 2020

SERIES AMERICAINES :

American Crime Story, Ryan Murphy, Scott Alexander, & Larry Karaszewski, FX, 2 saisons, 2016 – en production

Big Little Lies, David E. Kelley, HBO, 2 saison, 2017 - 2019

Caprica, Remi Aubuchon, David Eick & Ronald D. Moore, Syfy, 1 saison, 2010

Captain Video and His Video Rangers, Lawrence Menkin & James Caddigan, DuMont Television Network, 1949-1955

Childhood's End, Matthew Graham, Syfy, 1 saison, 2015

Debris, J.H. Wyman, NBC, 1 saison, 2021

ER, Michael Crichton, NBC, 15 saisons, 1994 – 2009

Feud, Ryan Murphy, Jaffe Cohen, & Michael Zam, FX, 1 saison, 2017

Foundation, David S. Goyer, Apple TV+, 1 saison, 2021 – en production

Friends, Marta Kauffman & David Crane, NBC, 10 saisons, 1994 – 2004

Future Man, Kyle Hunter, Howard Overman, & Ariel Shaffir, Hulu, 2 saisons, 2017 – en production

Game of Thrones, David Benioff, D.B. Weiss, & George R. R. Martin, HBO, 8 saisons, 2011 – 2019

Gilmore Girls, Amy Sherman-Palladino, The WB & The CW, 7 saisons, 2000 – 2007

Glee, Ryan Murphy, Fox, 6 saisons, 2009 – 2015

Gossip Girl, Josh Schwartz & Stephanie Savage, The CW, 6 saisons, 2007 -2012

Grey's Anatomy, Shonda Rhimes, ABC, 17 saisons, 2005 – en production

Helix, Cameron Porsandeh, Syfy, 2 saisons, 2014 – 2015

Hollywood, Ryan Murphy & Ian Brennan, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

Jericho, Stephen Chbosky & Jon Turteltaub, CBS, 2 saisons, 2006 – 2008

Joey, Scott Silveri & Shana Goldberg-Meehan, NBC, 2 saisons, 2004 – 2006

Lost, Jeffrey Lieber, J.J. Abrams & Damon Lindelof, ABC, 6 saisons, 2004 – 2010

Love, Death, and Robots, Joshua Donen, David Fincher, Jennifer Miller, & Tim Miller, Netflix, 2 saisons, 2019 – en production

Nashville, Callie Khouri, ABC & CMT, 6 saisons, 2012 – 2018

Nip/Tuck, Ryan Murphy, FX, 6 saisons, 2003 – 2010

Pose, Ryan Murphy, Brad Falchuck, & Steven Canals, FX, 2 saisons, 2018 – en production

Ratched, Ryan Murphy & Evan Romansky, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

Riverdale, Roberto Aguirre-Sacasa, The CW, 4 saisons, 2017 – en production

Scream Queens, Ryan Murphy, Fox, 2 saisons, 2015 -2016

Sense8, Lana & Lily Wachowski & Joseph Michael Straczynski, Netflix, 2 saisons, 2015 – 2018

Snowpiercer, Josh Friedman, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

Star Trek, Gene Roddenberry, NBC, 3 saisons, 1966 – 1969

Star Trek: Discovery, Bryan Fuller & Alex Kurtzman, CBS & Netflix, 2017 – en production

Station Eleven, Patrick Somerville & Hiro Murai, HBO Max, 1 saison, en production

Stranger Things, Matt et Ross Duffer, Netflix, 3 saisons, 2016 – en production

The Get Down, Baz Luhrmann & Stephen Adly Guirgis, Netflix, 1 saison, 2016 -2017

The Handmaid's Tale, Bruce Miller, Hulu 4 saisons, 2017 – en production

The Last of Us, Craig Mazin & Neil Druckmann, HBO, 1 saison, en production

The Man in the High Castle, Frank Spotnitz, Prime Video, 4 saisons, 2015 – 2019

The OA, Brit Marling & Zal Batmanglij, Netflix, 2 saisons, 2016 – 2019

The Politician, Ryan Murphy, Brad Falchuck, & Ian Brennan, Netflix, 2 saisons, 2019 – en production

The Undoing, David E. Kelley, HBO, 1 saison, 2020

The Walking Dead, Robert Kirkman, AMC, 10 saisons, 2010 – en production

Timeless, Eric Kripke & Shawn Ryan, NBC, 2 saisons, 2016 – 2018

True Detective, Nic Pizzolatto, HBO, 3 saisons, 2014 - 2019

Twin Peaks, Mark Frost & David Lynch, ABC & Showtime, 3 saisons, 1990 – 1991 / 2017 (saison 3)

Ugly Betty, Fernando Gaitán, Silvio Horta, & Salma Hayek, ABC, 4 saisons, 2006 - 2010

Unbelievable, Michael Chabon, Susannah Grant, & Ayelet Waldman, CBS Television Studios, 1 saison, 2019

Veronica Mars, Rob Thomas, UPN, The CW, & Hulu, 4 saisons, 2004 – 2019

When They See Us, Ava DuVernay, Netflix, 1 saison, 2019

X-Files, Chris Carter, Fox, 11 saisons, 1993 – 2002 / 2016 – 2018

24, Joel Surnow & Robert Cochran, Fox, 9 saisons, 2001 – 2010

9-1-1, Ryan Murphy & Brad Falchuck, Fox, 3 saisons, 2018 – en production

9-1-1: Lone Star, Ryan Murphy & Brad Falchuck, Fox, 1 saison, 2020 – en production

SERIE AUSTRALIENNE :

The Commons, Shelley Birse, Stan, 1 saison, 2029

SERIES BRITANNIQUES :

Doctor Who, Sydnew Newman, Donald Wilson et Russel T Davies, BBC, 38 saisons, 1963 – en production

Torchwood, Russell T Davies, BBC Three, 4 saisons, 2006 – 2011

SERIES CANADIENNES :

Orphan Black, Graeme Manson & John Fawcett, Space – BBC America, 5 saisons, 2013 – 2017

Regenesis, Christina Jennings, The Movie Network, 4 saisons, 2004 – 2008

SERIE DANOISE :

The Rain, Jannik Tai Mosholt, Esben Toft Jacobsen & Christian Potalivo, Netflix, 3 saisons, 2018 – 2020

SERIES ESPAGNOLES :

Alta Mar, Ramón Campos & Gema R. Neira, Netflix, 3 saison, 2019 – 2020

Elite, Darío Madrona & Carlos Montero, Netflix, 3 saisons, 2018 – en production

La casa de papel, Álex Pina, Vancouver Media, Atresmedia, et Netflix, 5 saisons, 2017 – en production

Las chicas del cable, Ramón Campos, Teresa Fernández-Valdés, & Gema R. Neira, Netflix, 6 saisons, 2017 – 2020

SERIES FRANÇAISES :

Ad Vitam, Thomas Cailley & Sébastien Mounier, Arte, 1 saison, 2018

Dix pour cent, Fanny Herrero, France 2, 4 saisons, 2015 – en production

Emma, Manon Dillys & Sébastien Le Délézir, TF1, 1 saison, 2016

Engrenages, Alexandra Clert, Canal+, 8 saisons, 2005 -2020

Le Bureau des légendes, Eric Rochant, Canal +, 5 saisons, 2015 – 2020

La Révolution, Aurélien Molas, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

Les Revenants, Fabrice Gobert, Canal +, 2 saisons, 2012 – 2015

Lupin, George Kay & François Uzan, Netflix, 1 saison, 2021

Missions, Ami Cohen, Henri Debeurme & Julien Lacombe, OCS City, 2 saisons, 2017

Osmosis, Audrey Fouché, Netflix, 1 saison, 2019

Plan Cœur, Noémie Saglio, Julie Tesseire & Chris Lang, Netflix, 2 saisons, 2018 – en production

Plus belle la vie, Hubert Besson, France 3, 17 saisons, 2004 – en production

Section Zéro, Olivier Marchal, Canal +, 1 saison, 2016

Transferts, Claude Scasso & Patrick Benedek, Arte, 1 saison, 2017

Trepalium, Antares Bassis & Sophie Hiet, Arte, 1 saison, 2016

Un village français, Frédéric Krivine, Philippe Triboit, & Emmanuel Daucé, France 3, 7 saisons, 2009 – 2017

Zone Blanche, Matheiu Missoffe, France 2 et Netflix, 2 saisons, 2017 – en production

SERIES INTERNATIONALES :

Battlestar Galactica, Ronald D. Moore, Sky One & Sci Fi Channel, 4 saisons, 2004 – 2009

Chernobyl, Craig Mazin, HBO, 1 saison, 2019

Ragnarök, Adam Price, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

Stargate SG-1, Jonathan Glassner & Brad Wright, Showtime et Sci Fi Channel, 10 saisons, 1997 – 2007

The Crown, Peter Morgan, Netflix, 3 saisons, 2016 – en production

The One, John Marrs, Netflix, 1 saison, 2021 – en production

SERIES ITALIENNES :

Curon, Ezio Abbate, Ivano Fachin, Giovanni Galassi, & Tommaso Matano, Netflix, 2020 – en production

Luna Nera, Francesca Manieri, Laura Paolucci & Tiziana Triana, Netflix, 1 saison, 2020 – en production

SERIE SUEDOISE :

Äkta Människor (Real Humans), Lars Lundström, SVT1, 2 saisons, 2012 – 2014

TELE-REALITES ET TELE-CROCHETS MENTIONNES :

Audition secrète, Julia Bouilhaguet & Elsa Fayer, M6, 1 saison, 2018

Big Brother UK, John de Mol, Channel 4 & Channel 5, 19 saisons, 2000 – 2018

Britain's Got Talent, Simon Cowell, ITV, 14 saisons, 2007 – en production

Dropped, ALP, TF1, 1 saison, jamais diffusée

Je suis une célébrité, sortez-moi de là !, Richard Cowles, Nataalka Znak, Stewart Morris, Mark Busk-Cowley, Alexander Gardiner & Jim Allen, ITV, 20 saisons, 2002 – en production

Koh Lanta, Charlie Parsons, TF1, 28 saisons, 2001 – en production

Love Is Blind, Chris Coelen, Sam Dean, Ally Simpson & Eric Detwiler, Netflix, 2020 – en production

Nouvelle Star, Simon Fuller, M6 & C8, 13 saisons, 2003 – 2017

Star Academy, Toni Cruz, Josep Maria Mainat & Joan Ramon Mainat, TF1 & NRJ12, 9 saisons, 2001 – 2008 / 2013 (9^{ème} saison)

Strictly Come Dancing, BBC Studios & Post Production, BBC One, 18 saisons, 2005 – En production

The Voice, John de Mol, TF1, 10 saisons, 2012 – en production

X Factor UK, Simon Cowell, ITV, 15 saisons, 2004 - 2018

FILMOGRAPHIE

FILMS MENTIONNÉS:

Alien, Ridley Scott, 20th Century Fox, 1979

Annihilation, Alex Garland, Skydance Productions, 2018

Arrival, Denis Villeneuve, FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment, 2016

Atonement, Joe Wright, StudioCanal, 2007

A View to Kill, John Glen, 1985

Blade Runner, Ridley Scott, The Ladd Company, 1982

Captain America: The Winter Soldier, Anthony & Joe Russo, Marvel Studios, 2014

Contagion, Steven Soderbergh, Double Feature Film, Regency Enterprises, & Warner Bros., 2011

Doctor No, Terence Young, 1962

Doctor Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love The Bomb, Stanley Kubrick, Columbia Pictures, 1964

Edward Scissorhands, Tim Burton, 20th Century Fox, 1990

Hanna, Joe Wright, Universal Features & Sony Pictures Releasing, 2011

Immortel (ad vitam), Enki Bilal, 2004

I, Robot, Alex Proyas, Davis Entertainment, 2004

Le Voyage dans la Lune, George Méliès, Star Film, 1902

Mad Max: Fury Road, George Miller, Kennedy Miller Productions & Village Roadshow, 2015

Matrix, Andy & Larry Wachowski, Warner Bros, 1999

Metropolis, Fritz Lang, UFA, 1927

Pride & Prejudice, Joe Wright, StudioCanal, 2005

Robocop, Paul Verhoeven, Orion Pictures, 1987

Snowpiercer, Bong Joon-ho, Moho Films, Opus Pictures, & Stillking Films, 2013

Star Wars: A New Hope, George Lucas, Lucasfilm, 1977

Star Wars: Return of the Jedi (Richard Marquand, Lucasfilm, 1983

Star Wars: The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, Lucasfilm, 1980

Stepford Wives, Bryan Forbes, Palomar Pictures & Columbia Pictures, 1975

Terminator, James Cameron, Hemdale Film, 1984

The Hunger Games, Gary Ross, Lionsgate Films, 2012

The Hunger Games: Catching Fire, Francis Lawrence, Lionsgate Films, 2013

The Hunger Games: Mockingjay – Part 1, Francis Lawrence, Lionsgate Films, 2014

The Hunger Games: Mockingjay – Part 2, Francis Lawrence, Lionsgate Films, 2015

Tron, Steven Lisberger, Walt Disney Productions, 1982

Tron: Legacy, Joseph Kosinski, Walt Disney Pictures, 2010

V for Vendetta, James McTeigues & The Wachowskis, Warner Bros. Pictures, 2005

WarGames, John Badham, United Artists & Sherwood Productions, 1983

Westworld, Michael Crichton, Metro-Goldwyn-Mayer, 1973

2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, Metro-Goldwyn-Mayer, 1968

COURT METRAGE MENTIONNE:

Kara, David Cage, 2012

LUDOGRAPHIE

JEUX VIDEO MENTIONNES:

Assassin's Creed: Odyssey, Jonathan Dumont & Scott Phillips, Ubisoft, 2018

Detroit: Become Human, David Cage & Guillaume de Fondaumière, Quantic Dream, 2018

Far Cry 4, Alex Hutchinson & Patrik Méthé, Ubisoft, 2014

Far Cry 5, Dan Hay, Ubisoft, 2018

Life Is Strange, Raoul Barbet & Michel Koch, Square Enix, 2015

Metro Exodus, Deep Silver, 4A Games, 2019

Mortal Kombat, Midway & NetherRealm Studios, 1992 – en production

Street Fighter, Capcom, 1987 – en production

The Last of Us, Neil Druckmann, Naughty Dog, 2013

The Last of Us: Part II, Neil Druckmann, Naughty Dog, 2020

Until Dawn, Will Byles & Nik Bowen, Sony Computer Entertainment, 2015

Wolfenstein: The Old Blood, Bethesda Softworks, MachineGames, 2015

Wolfenstein II: The New Colossus, Bethesda Softworks, MachineGames

Titre : Imaginaires de la dystopie et du posthumain dans les séries d'anticipation science-fictionnelles contemporaines (2009-2019)

Mots clés : séries, dystopie, posthumain, imaginaires, réflexivité

Résumé : De nos jours, les séries d'anticipation présentant un futur dystopique pour l'espèce humaine sont de plus en plus nombreuses. Les peurs d'aujourd'hui sont utilisées pour créer les cauchemars de demain. Le siècle dans lequel nous vivons est bouleversé par des innovations scientifiques et technologiques, et les systèmes politiques et économiques déçoivent, leurs failles se font ressentir et suscitent un imaginaire de la fin qu'il s'agira d'abord de replacer dans le contexte de la troisième révolution industrielle, celle des biotechnologies et des sociétés hypermédiatiques. Les séries d'anticipation dystopiques s'inscrivent dans un processus de « défamiliarisation cognitive » (Suvin) qui renvoie par anamorphose aux questionnements sociétaux contemporains sur le rapport au collectif, mais aussi à l'individu ; la confrontation avec diverses formes d'altérité, allant de l'alien à l'homme augmenté par les biotechnologies ou les transformations de l'identité liées au rapport aux écrans (Gervais), aux interfaces (Galloway) et à la réalité virtuelle. En comparant les oeuvres d'un corpus spécifique, nous identifierons les similarités qu'elles partagent dans le but de mettre en exergue les caractéristiques des imaginaires dystopiques incluant (ou non) des figures posthumaines. Nous attacherons une importance particulière à l'étude de la dimension réflexive des oeuvres du corpus.

Title : Imaginaries of dystopia and the posthuman in contemporary science-fictional TV series (2009-2019)

Keywords : TV shows, dystopia, posthuman, imaginaries, reflexivity

Abstract : Nowadays, there are more and more science-fictional TV shows depicting a dystopian future for the human race. Today's fears are used to create tomorrow's nightmares. The century in which we are living is overturned by scientific and technological innovations, and political and economic systems that keep on disappointing. Their weaknesses are showing and they are the roots of an imaginary of the end. To understand this imaginary, we will have to contextualize the contemporary period and the third industrial revolution (biotechnologies and hypermedia societies). Science-fictional and dystopian TV shows are to be linked with the concept of "cognitive estrangement" (Suvin). This concept mirrors the contemporary questioning regarding humankind's relationship to the collective and the individual, the confrontation between humanity and alterity (from the alien to augmented and modified human beings), and the transformations of the definition of identity linked to human's relationship with screens (Gervais), interfaces (Galloway) and virtual reality. By comparing several TV shows, we will identity their similarities in the hope of highlighting the characteristics of dystopian imaginaries including (or not) posthuman figures. We will focus on the reflexive dimension of the TV shows studied in this work.