

UNIVERSITE DE LILLE

Ecole Doctorale Sciences de l'Homme et
de la Société

UFR Humanités – Département Arts

Centre d'Etude des Arts Contemporains

UNIVERSITE DE MONTREAL

Département d'histoire de l'art et d'études
cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Thèse de doctorat en cinéma pour obtenir le titre de :

Docteur de l'Université de Lille

Docteur de l'Université de Montréal

Baptiste MAISONNIER

**De l'influence des médias à l'aliénation dans le dispositif : la représentation des
pratiques médiatiques des jeunes dans le cinéma contemporain**

Thèse soutenue le 8 mars 2024

Composition du jury :

Marion FROGER / *Présidente du jury*

Professeure, Université de Montréal

Richard BEGIN / *Directeur de thèse*

Professeur, Université de Montréal

Laurent GUIDO / *Directeur de thèse*

Professeur, Université Sorbonne Nouvelle

Alain BOILLAT / *Rapporteur*

Professeur, Université de Lausanne

Roxane HAMERY / *Rapporteur*

Professeure, Université Rennes 2

Nathalie DELBARD : *Examinatrice*

Professeure, Université de Lille

REMERCIEMENTS

Mes remerciements s'adressent tout d'abord à Laurent Guido, pour avoir accompagné ce travail depuis ses prémices, pour son écoute et son enthousiasme communicatif, ainsi qu'à Richard Bégin, pour ses conseils avisés et pour avoir su impulser un nouvel élan à ma thèse.

Je tiens aussi à remercier les équipes enseignantes de l'Université de Lille et de l'Université de Montréal avec qui j'ai pu échanger sur mon sujet, et en particulier Marion Froger et Michèle Garneau à qui je dois ce qui fut parmi les premiers retours détaillés sur mon projet de thèse.

Je remercie également les membres du jury qui ont accepté de lire cette thèse et de prendre part à sa soutenance : Alain Boillat, Nathalie Delbard, Marion Froger et Roxane Hamery.

Merci aussi au laboratoire (CEAC), à l'Ecole Doctorale (EDSHS) et au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal pour leur accompagnement et le soutien financier qui a rendu possible la cotutelle internationale.

Merci enfin à ma famille, et notamment à Clara pour sa patience et son soutien sans faille tout au long de ce travail.

Table des matières

Introduction	1
Chapitre I L’imaginaire de l’influence des médias sur la jeunesse	16
1- L’influence des médias sur la jeunesse.....	16
A) Une jeunesse au cœur des discours sur les médias	16
B) Un sujet de société récurrent au XX ^{ème} siècle... ..	28
C) ... mais qui se fait rare au cinéma, jusqu’aux années 1990	35
2- Causalité et imaginaire de l’influence	44
A) La causalité au prisme des travaux de la <i>Revue Internationale de Filmologie</i>	44
B) Imaginaire social de l’influence	55
C) Représenter l’influence : un cinéma qui participe de cet imaginaire	64
3- Un imaginaire qui se renouvelle dans les années 1990	72
A) <i>Benny’s Video</i> , un film précurseur ?	72
B) Le traitement médiatique des <i>school shootings</i>	77
C) Jeunes sous influence : un avant et un après <i>Columbine</i>	84
D) Du consommateur au prosommateur	90
Chapitre II Des médias aux dispositifs médiatiques : le sujet du dispositif	96
1- Une disposition des médias.....	96
A) Le dispositif : repères théoriques	96
B) Des représentations stratifiées	104
C) Entre spécificité et abstraction : ambiguïtés de l’approche en dispositif des « nouveaux médias »	111
2- Le dispositif comme espace séparé	120
A) L’espace du dispositif	120
B) L’enfermement dans le dispositif	131
C) Le sujet du dispositif	139
3- « Se déconnecter pour se reconnecter » : dispositifs et (dés)assujettissement.....	154
A) « Se déconnecter pour se reconnecter »	154
B) Faire lien dans une société connectée : connexion et déconnexion dans <i>Men, Women & Children</i> et <i>Disconnect</i>	160
C) La quête de l’authenticité, ou l’utopie d’un retour à l’essentiel.....	174

Chapitre III Des assujettissements aliénants	184
1- Influence des médias et théories de l'aliénation	184
A) La pathologie des personnages au prisme du concept d'aliénation	184
B) Des <i>Manuscrits de 1844</i> à la théorie de la réification : le schème général de l'aliénation.....	195
C) Dispositifs aliénants et dispositifs (théoriques) de l'aliénation.....	202
2- L'aliénation subjective comme rapport faussé au monde.....	213
A) Jeunes sous influence et plans à la première personne	213
B) Le point de vue de l'aliéné, ou le plan subjectif comme figure de la séparation	217
C) Un écart à construire : la question de la transparence	225
D) Le cinéma, garant de l' « authenticité » : modalités de remédiation dans les films en caméra à la première personne	230
3- Prosommateur et extériorisation aliénante.....	239
A) Des productions vouées à circuler.....	239
B) L'autonomie du marché des images.....	246
C) L'offre... et la demande : la place du consommateur	253
4- L'aliénation objective : esquisses de représentation du système aliénant	264
A) De l'expérience individuelle à la totalité	264
B) Le marionnettiste et ses pantins, ou la personnalisation de la contrainte.....	269
C) Lever le voile de la réification : sur quelques usages critiques du <i>glitch</i>	273
D) Quand SMS et autres contenus médiatiques débordent de leur écran	284
Conclusion.....	291
Bibliographie.....	300
I. Approche socio-historique	300
II. Approche théorique	310
III. Approche esthétique	315
IV. Matériel de presse	321
Index des films cités.....	323

Introduction

En 2021, la psychiatre Anna Lembke est invitée à s'exprimer sur Scope, le blog de l'Ecole de médecine de l'Université de Stanford, à l'occasion de la sortie de son livre *Dopamine Nation : Finding Balance in the Age of Indulgence*¹, qui se donne pour enjeu de « lutter contre la surconsommation compulsive »². Reprenant une formule qui y est employée, elle avance que, « [d]e même que la seringue hypodermique est le mécanisme d'administration pour des drogues telles que l'héroïne, le *smartphone* est la *seringue hypodermique des temps modernes*, délivrant de la dopamine numérique à une génération connectée », ajoutant qu'« il délivre jusqu'à notre cortex visuel des images auxquelles il est difficile de résister », et ce dans « une quantité sans fin »³. Si l'association s'explique en partie par la spécialisation de Lembke dans les addictions, la référence à la seringue hypodermique n'est pas fortuite. L'expression a trouvé fortune dans les recherches en communication pour désigner les propositions qui auraient prévalu dans le champ des études des effets des médias, de la Première Guerre mondiale jusque dans les années 1930, rassemblées *a posteriori* sous une même appellation de « modèle de la seringue hypodermique » (« *hypodermic needle model* »). Le postulat qu'elle entend résumer est le suivant : des messages pourraient être injectés directement par les médias dans les utilisateurs, tout comme les seringues hypodermiques permettent l'injection de fluides sous la peau d'un

¹ Lembke Anna, *Dopamine nation : finding balance in the age of indulgence*, New York, Dutton, 2021.

² Lembke Anna, entretien avec Goldman Bruce pour le site Scope, « Addictive potential of social media, explained », 29 octobre 2021. Url : <https://scopeblog.stanford.edu/2021/10/29/addictive-potential-of-social-media-explained/>. « I wanted to tell readers what I'd learned from patients and from neuroscience about how to tackle compulsive overconsumption » (notre trad.).

³ *Idem*. (sauf indication contraire dans ce travail, nous soulignons). « Just as the hypodermic needle is the delivery mechanism for drugs like heroin, the smartphone is the modern-day hypodermic needle, delivering digital dopamine for a wired generation. [...] The same is true for the smartphone ; with its bright colors, flashing lights and engaging alerts, it delivers images to our visual cortex that are tough to resist. And the quantity is endless » (notre trad.).

patient. Les effets des médias seraient par ailleurs d'autant plus puissants que les utilisateurs y sont considérés comme passifs et impuissants, et de fait vulnérables à la manipulation, raison pour laquelle plusieurs chercheurs ont mis en lien ce modèle avec la volonté de protéger le public contre la propagande⁴. Rapidement discrédité et considéré comme dépassé dans les travaux académiques, il n'a pas disparu pour autant, puisque non seulement il demeure pour Melvin DeFleur, « dans une forme remaniée, la manière usuelle de penser la communication de masse pour de nombreux citoyens »⁵, mais il s'avère aussi être la métaphore efficace d'une certaine conception de l'influence, caractérisée par un flux unilatéral partant d'un média qui émet vers un usager qui reçoit.

Cette conception de l'influence centrée sur la réception a de même résisté au numérique, et ce malgré l'émergence des prosommateurs (les utilisateurs qui consomment et produisent des contenus) et de médias interactifs qu'il a accompagnée. Il suffit pour s'en convaincre d'observer les orientations de l'éducation aux médias et à l'information (EMI), présentée comme un engagement prioritaire des ministères de la Culture et de l'Education depuis 2013, telles qu'elles transparaissent par exemple dans la circulaire du 24 janvier 2022 pour la généralisation de l'EMI :

« Les évolutions de la société sont marquées par l'accroissement et l'accélération des flux d'informations, et par une accessibilité facilitée aux informations issues d'une très grande diversité d'acteurs, notamment de particuliers identifiés ou anonymes. Les élèves sont ainsi confrontés à un flux d'informations inédit par sa quantité, la diversité de ses sources et la multiplicité de ses supports. Cette évolution renouvelle et renforce la nécessité de former les élèves en éveillant leur curiosité intellectuelle, en développant leurs capacités d'analyse et de discernement, en leur apprenant à distinguer les faits et leurs interprétations et plus généralement à s'informer et analyser avant de juger »⁶.

Aussi le numérique est bien présent dans la réflexion qui anime l'EMI, mais il est principalement approché sous l'angle de l'abondance. En apparence, la circulaire témoigne de la continuité d'une conception qu'internet n'aurait fait qu'amplifier : s'il s'avère nécessaire de protéger l'esprit des jeunes usagers, c'est d'abord parce qu'il y a davantage de contenus,

⁴ Bosch Brandon J. et Moy Patricia, « Theories of public opinion », dans Cobley Paul et Schulz Peter J. (dir.), *Theories and Models of Communication*, Berlin, De Gruyter, 2013, pp. 292-293.

⁵ DeFleur Melvin L., *Mass communication theories : Explaining origins, processes, and effects*, New York, Routledge, 2016, p. 131. « it remains, in modified form, the standard way of thinking about mass communication for many citizens » (notre trad.).

⁶ Geffray Edouard, « Généralisation de l'éducation aux médias et à l'information », *Bulletin officiel de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports* [en ligne], 24 janvier 2022. Url : <https://www.education.gouv.fr/bo/22/Hebdo4/MENE2202370C.htm>.

d'avantage de médias, d'écrans et de temps passé sur les écrans. Il s'agirait en d'autres termes de prendre acte de phénomènes de surconsommation médiatique pour former des consommateurs avertis. Si elles peuvent sembler occuper une place marginale, les pratiques interactives et la production de contenus ne sont pas pour autant exclues, et figurent dans le faisceau de préoccupations concernant les pratiques médiatiques des jeunes. Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI), chargé par décret de l'éducation aux médias dans l'ensemble du système éducatif, intègre ainsi après celle intitulée « culture informationnelle » une partie « productions médiatiques » au programme qu'il propose pour les établissements scolaires⁷. Il a de même, en partenariat notamment avec la Caisse nationale des allocations familiales, donné jour à *La famille Tout-Ecran* (2018-2022), une série composée de courts épisodes mettant en scène les membres de la famille dans des situations impliquant un usage problématique des médias. Tout en présentant nombre d'épisodes sur la désinformation (« On a trouvé une solution ultime contre les fake news ! », « J'en peux plus des conspirationnistes », etc.), elle fait une place aux pratiques médiatiques des jeunes, avec par exemple « J'ai fait un selfie mortel ! », « Ne publiez surtout pas ça sur les réseaux sociaux ! », ou encore « J'en ai marre des challenges ! ». C'est ainsi que celui intitulé « Comment sortir mon fils de son jeu en ligne ? » se conclut, comme chaque épisode, par les conseils prodigués par les écrans eux-mêmes. C'est en l'occurrence l'écran d'une tablette, qui explique que « les jeux en ligne n'ont pas de fin, jouer plusieurs heures à des jeux vidéo violents peut provoquer de l'agressivité chez les joueurs », avant que celui d'une console Nintendo Switch n'ajoute : « Ne perdez pas votre contrôle, et restez ouverts au monde réel ». On observe de fait une forme de bipartition entre les pratiques de consommation et de production, et le fait que l'accent soit dans le discours souvent mis sur les premières témoigne tout d'abord de la commodité d'un schéma qui cristallise le principe même de l'influence des médias dans son acception la plus usuelle, en tant qu'elle consiste en une relation causale caractérisée par l'action d'une source (le média) sur une cible (l'utilisateur), et tend à l'évocation spontanée de la propagande des médias de masse. Lorsque la formule « influence des médias » est employée, elle l'est ainsi le plus souvent pour interroger le rôle des médias (de masse, voire d'information) dans le façonnage des opinions. C'est en ce sens un modèle à partir duquel l'influence peut plus aisément se laisser appréhender, ne serait-ce qu'à travers différentes métaphores telles que celle de la seringue hypodermique. Mais cette répartition des usages résulte aussi, et c'est ce qui nous intéresse en premier lieu, de la difficulté de penser sous un même modèle de l'influence la consommation

⁷ Centre pour l'éducation aux médias et à l'information, « L'éducation aux médias et à l'information dans les programmes ». Url : https://www.cleml.fr/fr/emi_et_programmes.html.

et la production. Trop réducteur pour intégrer l'activité de l'utilisateur, le modèle de la seringue hypodermique subsiste dans l'imaginaire collectif, mais paraît inapte à rendre compte des nouvelles pratiques médiatiques, et des nouvelles modalités d'influence qui leur seraient liées, attendant qu'un autre schéma causal leur soit attribué.

La place accordée au « numérique » dans la redéfinition des termes de l'influence se doit d'être précisée : nous ne l'employons pas ici en tant qu'adjectif, mais dans ce qu'Alexandre Moatti appelle son « sens substantivé »⁸. En effet, Sascha Diwersy, Francesca Frontini, Agata Jackiewicz, Giancarlo Luxardo et Agnès Steuckardt se sont avec « Les sens de numérique » attachés à analyser les différents glissements sémantiques successifs du mot numérique, jusqu'à ses usages contemporains. Ils en relèvent quatre définitions principales que sont « utilisant des nombres » ; « en nombre » ; « utilisant la représentation avec des nombres »⁹ ; jusqu'à celle qui se serait imposée au début des années 2000 : « Une nouvelle acception de l'adjectif se construit par ces usages : numérique ne s'applique pas alors à “des systèmes, dispositifs ou procédés”, mais à *un ensemble de pratiques sociales fondées sur des systèmes, dispositifs ou procédés numériques* »¹⁰. Prenant pour exemple l'emploi du mot dans *Le Monde* de 1944 à 2015, ils notent que les « données lexico-statistiques concernant les occurrences substantivées de numérique [...] montrent d'ailleurs que cet emploi s'établit au moment où la quatrième acception prend une place prépondérante »¹¹. C'est dire que, passant dans les usages d'adjectif à substantif, le terme se détache de la technique pour renvoyer non seulement à la pratique, mais à un ensemble de pratiques qui auraient pour point commun de relever du numérique. Ce dernier devient dès lors un champ dans lequel sont intégrées une diversité d'expériences, le terme devant notamment son succès à sa commodité et son abstraction, puisque l'usage « actuel de numérique se caractérise à la fois par ce caractère massif (dans la fréquence) et par ce brouillage sémantique »¹². Pour Moatti, il serait même pour ces raisons « chargé d'affect » :

« On voit donc toutes les ambiguïtés de l'usage substantivé du mot numérique – usage chargé d'affect, que ce soit d'espoir ou d'appréhension. Le numérique en vient à être *phénoménalisé* et, dans son acception culturelle, presque *sacralisé au rang d'un mode d'expression et de communication* (sans rapport avec le sens initial de l'adjectif), comme l'écrit ou l'oral »¹³.

⁸ Moatti Alexandre, « Le numérique, adjectif substantivé », *Le Débat*, vol. 3, n° 170, 2012, pp. 133-137.

⁹ Diwersy Sascha, Jackiewicz Agata, Luxardo Giancarlo et Steuckardt Agnès, « Les sens de “numérique” : émergence d'emplois et dynamique du changement sémantique », *Linx*, n° 82, 2021, pp. 1-15.

¹⁰ *Ibid.*, p. 9.

¹¹ *Ibid.*, p. 10.

¹² *Ibid.*, p. 10.

¹³ Moatti Alexandre, *art. cit.*, p. 137.

Aussi si le numérique est comme nous le suggérons perçu comme le lieu de nouvelles modalités d'influence des usagers des médias, c'est bien en tant qu'il désigne des modes d'expression et de communication (assez largement associés à internet et aux « nouvelles technologies de l'information et de la communication »), dont il n'est pas nécessairement l'inventeur, mais qu'il aurait amplifiés et cristallisés à partir de la fin des années 1990, au point qu'ils paraissent relever de son domaine propre. C'est dire aussi que dans cette nébuleuse qu'est le numérique résideraient les caractéristiques sur lesquelles se fonde la distinction entre le modèle de la seringue hypodermique et un second paradigme de l'influence des médias : ce sont notamment l'interactivité, la production, et la circulation des productions.

Il se trouve que, dès le début des années 1990, alors qu'il commence réellement à s'emparer du problème de la représentation de l'influence des médias sur la jeunesse, le cinéma a eu à penser cet autre modèle. Quand en 1992 sort *Benny's Video* (Michael Haneke), ce ne sont certes pas encore les réseaux sociaux qui cristallisent l'attention dans les discours sur les pratiques médiatiques déviantes, mais déjà la production de contenus par les jeunes, permise notamment par l'accessibilité croissante des caméscopes. Avec *Brainscan* (John Flynn) deux ans plus tard, ce n'est certes pas le *smartphone* qui est pointé du doigt, mais déjà l'interaction entre l'utilisateur et le contenu permise par le jeu vidéo. Autrement dit, ce sont ces mêmes caractéristiques que le modèle désigné par l'image caricaturale de la seringue hypodermique tend à évincer, et qui se verraient amplifiées avec le numérique.

C'est à ces *représentations* filmiques que sera consacré ce travail, à partir d'une question, à l'origine de celles qui suivront : quelle conception de l'influence est véhiculée par les films qui s'emparent du problème ? Notre recherche n'est dès lors pas orientée vers l'étude des effets « réels » des médias (le consensus qui fonderait cette réalité se fait d'ailleurs relativement rare en ce domaine), mais bien vers les productions discursives sur la question, tout aussi réelles en ce qu'elles témoignent d'une manière de penser notre rapport aux médias. C'est en l'occurrence en tant qu'il porte les traces d'un certain imaginaire de l'influence que nous nous proposons d'approcher ce cinéma. De cet imaginaire, sans doute pourrions-nous dire à la suite de chercheurs tels que Serge Moscovici, Denise Jodelet ou encore Claude Flament qu'il est constitué de « représentations sociales ». Ce dernier les définit comme « un ensemble organisé de cognitions relatives à un objet, partagées par les membres d'une population homogène par rapport à cet objet »¹⁴, rejoignant sur ce point Jodelet pour qui la représentation

¹⁴ Flament Claude, « Structure, dynamique et transformation des représentations sociales », dans Abric Jean-Claude (dir.), *Pratiques sociales et représentations*, Paris, PUF, 1994, p. 37.

sociale est le *processus* par lequel s'établit la relation entre un sujet et un objet¹⁵ : c'est un positionnement. C'est même plus spécifiquement un positionnement collectif, ou un ensemble de positionnements convergents, puisque ces représentations « forment système et donnent lieu à des “théories” spontanées, versions de la réalité qu’incarnent des images ou que condensent des mots, les uns et les autres chargés de significations »¹⁶.

La question qui se pose est alors celle de la relation qui unit la représentation à l'ensemble dont elle fait partie. Il ne s'agit par conséquent pas seulement pour nous d'interroger le rapport du cinéma au problème de l'influence des médias, mais aussi celui des films à l'imaginaire dont ils sont nourris et qu'ils alimentent en retour. Pour Lilian Negura, qui rappelle le lien historique entre théorie des représentations sociales et analyse de contenus, il y aurait « trois niveaux d'interférence possible des représentations sociales avec le discours qui est l'objet de l'analyse de contenu »¹⁷ :

« le niveau du contenu (cognitions ou éléments), le niveau de la structure (ensemble organisé) et le niveau des conditions de production (qui et dans quel contexte produit l'énoncé). Pour observer le fonctionnement des représentations sociales, les techniques d'analyse de contenu utilisées peuvent être déployées à ces trois niveaux »¹⁸.

L'enjeu est ici méthodologique, et notre thèse sera structurée de sorte à faire dialoguer les films avec leur contexte, en partant tantôt du contexte qui éclaire les œuvres, tantôt des œuvres pour accéder à l'ensemble. Aussi n'entendons-nous pas faire de la sociologie appliquée, ne serait-ce que parce que le modèle qui pourrait être appliqué aux œuvres n'existe pas (ou du moins pas sous une forme qui permette sa saisie), et que la clé qui permettrait d'approcher leur lecture se doit de faire l'objet d'une construction théorique préalable, prenant appui sur les traces présentes dans les films. C'est que, comme le fait remarquer Negura, « [c]haque énoncé peut [...] devenir un indicateur des représentations sociales qui participent à sa constitution »¹⁹. Force est de constater qu'il n'y a pas *une* représentation sociale de l'influence des médias, mais un ensemble de propositions discursives, étalées dans le temps, et que nous nous proposons de baliser à travers la confrontation entre ce que nous nommerons donc deux modèles ou

¹⁵ Jodelet Denise, « Représentation sociale : phénomènes, concept et théorie », dans Moscovici Serge (dir.), *Psychologie sociale*, Paris, PUF, 1984, p. 362.

¹⁶ Jodelet Denise, « Représentations sociales : un domaine en expansion », dans Jodelet Denise (dir.), *Les représentations sociales*, Paris, PUF, 1991, p. 35.

¹⁷ Negura Lilian, « L'analyse de contenu dans l'étude des représentations sociales », *SociologieS* [en ligne], 2006. Url : <https://journals.openedition.org/sociologies/993>.

¹⁸ *Idem.*

¹⁹ *Idem.*

paradigmes de l'influence, que sont celui de la seringue hypodermique et celui dont les films se font vecteurs. Et si les discours filmiques sont des indicateurs des représentations sociales qui participent à leur construction, il nous faudra tracer les contours de cette relation aux nombreux chaînons manquants : la nature des représentations sociales qui « circulent dans les discours, sont portées par les mots, véhiculées dans les messages et images médiatiques »²⁰, et de cet imaginaire de l'influence dont nous postulons qu'il a connu des mutations, reste à explorer. Pour pouvoir progressivement construire un modèle théorique qui nous permette de penser la spécificité de l'approche de l'influence des médias par les films, il conviendra donc d'interroger cette rencontre entre sujet (le cinéma) et objet (les médias et leurs effets) en partant d'un double constat : le cinéma s'est emparé tardivement du problème (nous faisons débiter ce corpus dans les années 1990) ; et il a été accusé avant d'être accusateur (et ce, par épisodes plus ou moins virulents, dès ses débuts).

Les films que nous avons choisi de convoquer dans notre analyse sont de fait répartis sur près de trois décennies, de 1992 à 2020, et ont pour point commun de suggérer une influence des médias, soit un lien entre les pratiques médiatiques de personnages (adolescents ou jeunes adultes) et les actes déviants qu'ils commettent, qu'ils consistent en une atteinte aux autres (harcèlement, meurtre, etc.) ou à soi-même (isolement, suicide, conduites à risque, etc.). Ils s'inscrivent en ce sens tout d'abord dans la continuité des discours sur l'influence des médias sur la jeunesse, tels qu'ils se sont manifestés tout au long du XX^{ème} siècle pour mettre en cause différents médias et leur responsabilité dans des phénomènes de délinquance juvénile. Mais ce sont aussi des films qui témoignent d'une complexification du rapport causal qui caractérise l'influence, considérant plus spécifiquement les actes déviants comme la conséquence d'une altération du rapport au monde des personnages par les médias. S'ils les commettent, ce n'est pas (seulement) parce que le média a introduit en eux l'idée d'un passage à l'acte, mais bien parce qu'ils sont présentés comme « aliénés ». Et si les films qui composent ce corpus ne peuvent se satisfaire d'une pensée de l'influence comme d'un flux unilatéral, c'est que ce ne sont pas des consommateurs « passifs » qu'ils mettent en scène, mais des prosommateurs. Contraction de consommateur et de producteur, le terme est utilisé²¹ (dans le cadre d'une réflexion sur les médias) pour décrire cette tendance, confirmée par l'avènement d'une culture

²⁰ Jodelet Denise, « Représentations sociales : un domaine en expansion », *art. cit.*, p. 32.

²¹ Si la tendance dont il entend rendre compte peut déjà être repérée au début des années 1990, l'emploi du terme « prosommateur » (« *prosumer* ») pour définir les pratiques de l'utilisateur est toutefois postérieur aux films susmentionnés.

d'internet et du numérique, à voir l'utilisateur devenir davantage qu'un consommateur, et produire et diffuser des contenus.

La littérature scientifique sur la question des effets des médias est pour le moins abondante. Nous y distinguerons d'un côté les travaux qui interrogent les effets des médias, de la sociologie des médias jusqu'aux études cliniques de psychologues ; de l'autre ceux qui interrogent les discours (académiques ou non) sur ces mêmes effets. Si nous serons ponctuellement amenés à mentionner certaines recherches entreprises dans la première direction, cette thèse n'a pour autant pas vocation à l'emprunter, le problème des effets débordant à la fois du cadre de notre réflexion et de notre domaine de compétence. Puisque nous postulons qu'un certain imaginaire de l'influence s'est imposé dans les années 1990 et transparaît dans les œuvres filmiques, c'est en revanche la nature des discours sur l'influence qui circulent dans un contexte donné qui retiendra notre attention. Dans un souci de contextualisation de notre corpus au sein d'une histoire des discours sur l'influence des médias, nous accorderons de l'importance à certaines contributions sur la question, et notamment à des écrits sur ce que certains sociologues ont à la suite de Stanley Cohen appelé des « paniques morales » concernant la jeunesse, et qui concernent moins des faits dans lesquels ils sont impliqués que leur traitement médiatique. Il s'agit par ailleurs d'une volonté qui est nôtre de considérer que les discours produits par les films sont solidaires d'un imaginaire qui a perduré durant le XX^{ème} siècle, tout en évoluant à la suite de certains événements impliquant des mineurs et de leur traitement médiatique. Aussi le cinéma reflète dès les années 1990 des inquiétudes qui voient le jour à cette période, et ce dans différents pays, ce pour quoi nous ne voyons pas de raison qui justifie la restriction du corpus filmique à une zone géographique spécifique. C'est que la diversité des pays qui y sont représentés (Autriche, Canada, Corée du Sud, Etats-Unis, Pologne, etc.) est avant tout le signe que ces préoccupations sont, non pas universelles, mais du moins largement globalisées.

Malgré les affinités que notre sujet entretient avec les écrits sur la formation des imaginaires des effets des médias, ce n'est pour autant pas en tant que sociologue que nous nous positionnons : le paradigme de l'influence que nous entendons explorer nous intéresse moins pour lui-même qu'en tant qu'il est pensé par le cinéma. Il s'agit encore une fois d'approcher la représentation comme un positionnement, qui tout en donnant à voir l'objet représenté « porte la marque du sujet et de son activité »²², Jodelet soulignant par ailleurs que « les représentations

²² Jodelet Denise, « Représentations sociales : un domaine en expansion », *art. cit.*, p. 37.

expriment ceux (individus ou groupes) qui les forgent et donnent de l'objet qu'elles représentent une définition spécifique »²³. Le cinéma est certes porteur d'un imaginaire qui se développe et circule sur d'autres supports à la même période, mais il l'est avec ses moyens et sa position propres. Aussi l'étude de l'énonciation filmique s'avère être une condition nécessaire pour accéder à un discours souvent dissimulé derrière la narration, et à ce que les films expriment du cinéma, c'est-à-dire de sa manière de se positionner par rapport à (et souvent contre) ses « rivaux ». Or, le positionnement du cinéma vis-à-vis de la question de l'influence des médias est loin d'être neutre, si l'on considère notamment qu'avant d'être en position d'accusateur, il a longtemps occupé celle de l'accusé dans les débats. Et puisque les discours en question ne peuvent être dissociés de la forme filmique par laquelle ils sont véhiculés, il nous faudra interroger les implications esthétiques de ces modalités de remédiation, avec un cinéma inévitablement amené à penser son identité au contact de celle de son Autre, dont il fait la critique.

Il se trouve que si la littérature sur l'influence des médias est abondante, celle sur sa représentation filmique l'est beaucoup moins. Il est vrai que nous n'aurons pas à composer à partir d'un territoire totalement vierge, puisque des chercheurs se sont confrontés à des problématiques connexes. Ainsi en est-il de celle de la représentation de la jeunesse délinquante, largement étudiée notamment avec pour objet le cinéma américain des années 1950. Ce sont également les travaux sur la critique de la technologie dans les films, à l'instar du très commenté « Technophobia » de Douglas Kellner et Michael Ryan²⁴ ; voire même plus précisément ceux sur la critique filmique des « autres médias », tel que *The cinema dreams its rivals* de Paul Young, qui vise précisément à interroger l'esthétique des films au regard de ce qu'il considère comme une quête de son identité propre par le cinéma²⁵. Bien que nous puissions voir en certains de ces écrits des sources de valeur pour appuyer nos propres propositions, il nous est apparu à l'endroit du problème spécifique de la représentation de l'influence des médias des lacunes que notre travail se donne pour ambition de combler. C'est que nous cherchons à isoler à la fois au sein de la catégorie générale des « délinquants juvéniles » le profil des jeunes aliénés, et au sein de celle des « dangers des médias » ce qui relève de l'influence.

²³ *Ibid.*, p. 35.

²⁴ Kellner Douglas et Ryan Michael, « Technophobia », dans Kuhn Annette (dir.), *Alien zone : Cultural theory and contemporary science fiction cinema*, vol. 1, New York, Verso, 1990, pp. 58-65.

²⁵ Young Paul, *The cinema dreams its rivals : media fantasy films from radio to the Internet*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.

Il s'avère que les films qui répondent à ces critères (qui définissent notre corpus), aussi nombreux soient-ils, ont dans l'ensemble été très peu commentés. La majorité d'entre eux n'ont connu une distribution en salles que limitée, quand ils n'ont pas été projetés qu'en festivals avant de circuler sur les plateformes de vidéo à la demande ou de sortir en DVD. Même une œuvre telle que *Benny's Video* est loin d'être la plus étudiée dans la filmographie d'un auteur qui l'a pourtant beaucoup été. Aussi, et à quelques exceptions près, ce ne sont ni des films produits à gros budget, ni des films à forte notoriété. Cette fois encore, la renommée des films ne nous est pas apparue comme un critère pertinent dans la délimitation du corpus puisqu'il n'est pas question pour nous, comme dans le cas de Young ou dans celui de Kellner et Ryan, de désigner une idéologie propre par exemple au cinéma hollywoodien, mais de considérer les films en tant que témoins de la circulation d'un imaginaire, ce qu'ils sont tout autant qu'ils aient ou non été visionnés massivement. Par ailleurs, lorsque ces films qui ont donc joui d'un intérêt académique assez restreint sont approchés, ils ne le sont le plus souvent pas sous l'angle de l'influence, et ne sont de fait pas davantage situés dans une histoire des discours sur l'influence. Or c'est précisément la question de l'*influence* des médias sur la jeunesse qui permet l'articulation d'une réflexion sur la représentation de la jeunesse déviante à celle du danger des médias. Plus encore, cette articulation ne peut être pensée à partir d'un simple rapprochement de leurs apports respectifs. Il s'agit bien plutôt de dépasser la somme de ces contributions, l'étude de la configuration singulière qui fait le lien entre un certain profil de médias (interactifs et participatifs) et un certain profil de jeunes (aliénés) permettant selon nous d'y apporter un regard neuf.

Si les discours des films peuvent comme nous l'affirmons être appréhendés à partir d'un même paradigme de l'influence, il nous faudra construire ce modèle en question : si celui de la seringue hypodermique peut être schématisé par l'image d'un flux partant du média vers l'utilisateur, quels mécanismes caractérisent le second ? L'originalité de notre proposition réside donc enfin dans l'outillage mobilisé pour parvenir à sa théorisation. Aussi accorderons-nous une place importante aux théories de l'aliénation et à celles du dispositif, à la fois pour leurs apports respectifs sur la question et en raison de leur complémentarité. En effet, le recours au concept de dispositif répond tout d'abord au besoin de rendre compte de la configuration dans laquelle les pratiques médiatiques sont inscrites dans les films, pour lesquels il s'agit moins de représenter un média en particulier qu'un rapport particulier aux (nouveaux) médias. En l'occurrence, la focalisation sur les pratiques de prosommatisme implique presque nécessairement une forme de démystification des pouvoirs du medium, et des rapports entre

émission et réception qu'ils induisent. Dès lors que l'utilisateur est acteur dans le processus d'influence, il s'agit pour les films de désigner une configuration dans laquelle un usage des médias devient pathologique. Nous tenterons d'en étudier la nature en prenant appui sur des contributions telles que celles de Michel Foucault, Giorgio Agamben, ou encore François Albera et Maria Tortajada, qui déploient différentes potentialités du concept et se révèlent complémentaires en vue d'une approche systémique de l'influence. C'est qu'il n'est dans les œuvres pas tant question d'une confrontation entre un média et un utilisateur que d'une approche de ce dernier en tant qu'il est intégré dans un agencement médiatique, qui oriente ou détermine ses actions. Ce sont donc de même des films dont nous postulons qu'ils approchent les médias en dispositifs, en interrogeant les relations entre les jeunes et les nouveaux médias à partir de l'agencement dont ils font partie. La question qui se pose est dès lors celle de la conséquence de cette configuration sur l'expérience de l'utilisateur : comment en sont-ils affectés, et conduits à commettre des actes déviants ?

Bien que les contributions évoquées y apportent des éléments de réponse, le concept nous apparaît ainsi comme un lieu de passage nécessaire pour se réapproprier celui d'aliénation, avec une hypothèse : si elle peut être considérée comme aliénante, c'est que la configuration présentée dans les films en question est telle qu'elle occasionnerait un mouvement de perte pour les utilisateurs amenés à s'extérioriser dans la pratique médiatique. En effet, plusieurs des théories de l'aliénation qui ont vu le jour se sont donné pour objectif de décrire l'état pathologique d'individus déconnectés du monde et des autres, et de l'expliquer par un processus de perte engendré par le système dans lequel ils s'expriment, agissent et évoluent. De ce point de vue, l'aliénation désigne à la fois un état pathologique, un processus de perte et une origine systémique de la pathologie, constitutifs de ce qu'on pourrait appeler un « schème de l'aliénation », que nous pensons à même de rendre compte des mécanismes du paradigme de l'influence qui fait l'objet de notre étude. Et si la réappropriation du concept d'aliénation s'avère nécessaire, c'est qu'il n'a (contrairement parfois à celui de dispositif) pas été théorisé en vue d'une interrogation des effets des médias. On retrouve certes du côté de la Théorie Critique des occurrences du terme dans des écrits qui font la critique des effets des médias, mais la pensée de l'aliénation y reste secondaire, et il y désigne moins un processus de perte dans l'extériorisation qu'une conséquence de l'exposition aux médias et aux contenus médiatiques ; et par ailleurs les médias critiqués sont ceux qui émettent désormais la critique, sur la base d'autres critères tels que l'interactivité. Pensé par plusieurs auteurs en vue d'un usage pour l'étude des médias, le concept de dispositif nous autorise ainsi à élaborer ce paradigme de

l'influence sur le modèle d'un schème de l'extériorisation aliénante, en mettant au jour la configuration médiatique dans laquelle l'utilisateur est amené à éprouver une perte dans la pratique.

C'est autrement dit un outillage théorique qui nous permet d'aller de l'influence des médias vers l'aliénation dans le dispositif. Ce sont en effet deux sens que revêt le mouvement impliqué par cette formule qui a donné son titre à notre thèse. Le premier correspond à notre approche socio-historique des discours sur l'influence des médias, et à l'émergence identifiée d'un nouveau paradigme autour des années 1990, lequel n'aurait comme nous l'avons vu pas remplacé, mais suppléé une conception prévalente de l'influence. Le second renvoie cette fois à un mouvement de pensée, et donc à une approche des discours filmiques qui consiste à aller du général au particulier, précisant les mécanismes de l'influence qui y sont en jeu à partir des outils que constituent les concepts d'aliénation et de dispositif. Il s'agit finalement pour nous de reconstruire les dispositifs aliénants dont nous postulons qu'ils sont représentés dans les films. Notre démarche, qui nécessite dès lors d'assumer une certaine part d'abstraction, consiste ainsi à approcher comme les tenants d'un même modèle un ensemble de films, et ce dans un corpus qui n'est par ailleurs pas en tous points homogène. Sur le plan chronologique, les médias ont évolué entre 1992 et 2020 ; des motifs visuels sont apparus puis passés de mode au cinéma ; des générations d'adolescents se sont succédé, etc. De même, plusieurs genres et registres y sont représentés, puisque les films d'horreur y côtoient des comédies et des documentaires, et que la réflexion sur les médias peut y être plus ou moins assumée et conscientisée. Si leur prise en compte s'avère parfois nécessaire dans la lecture des propositions filmiques, l'enjeu consistera précisément à démontrer que le modèle résiste à ces différences, leur esthétique répondant à une même logique, solidaire d'une pensée non pas seulement de l'intégration de ce qui est injecté, mais avant tout de la perte de ce qui est extériorisé. Autrement dit, il s'agira de démontrer que les films tendent à la (re)production de ce même schème de l'aliénation à partir duquel peut y être pensée l'influence des médias sur les jeunes.

Pour ce faire, nous commencerons (chapitre I) par revenir sur le « moment » que constituent les années 1990, décennie à laquelle nous avons choisi de faire débiter ce corpus, et durant laquelle les traces d'une rencontre entre deux conceptions de l'influence sont manifestes. Il s'agira alors plus précisément de dessiner les contours de ce que nous appelons l'imaginaire de l'influence des médias, approchée à la fois sous l'angle de la continuité et sous celui du renouvellement. Il y a continuité car nous verrons que le XX^{ème} siècle est parcouru par des débats épisodiques concernant l'influence supposée néfaste de différents médias que les jeunes se sont appropriés, et parmi lesquels le cinéma a longtemps occupé une place de premier

ordre. Sous l'apparence du renouvellement, ces discours sont avant tout définis par leur caractère cyclique, témoignant des inquiétudes à l'endroit d'une jeunesse qui serait toujours plus encline à commettre des actes délictueux alors que de nouveaux médias font successivement leur apparition. Et si renouvellement il y a bien dans les années 1990, il nous faudra questionner le positionnement tardif des films vis-à-vis du problème de l'influence, puisque la période à laquelle le cinéma commence à s'en emparer est précisément celle qui voit de nouveaux médias cristalliser l'attention dans les paniques morales, alors que des phénomènes comme les *school shootings* font parallèlement entrer l'idée d'une violence juvénile inédite dans l'imaginaire collectif. Il s'agira autrement dit en faisant de ces années une période charnière d'inscrire le cinéma dans l'histoire des discours sur l'influence des médias, à la fois dans sa position d'accusé et dans sa position d'accusateur, pour mettre en avant ce qui ferait dans les années 1990 le propre d'un nouveau paradigme de l'influence, et dont la nouveauté résiderait dans les caractéristiques des utilisateurs, non plus simples consommateurs, mais prosommateurs. C'est au regard d'une opposition entre « médias traditionnels » et « nouveaux médias » que nous nous demanderons dans quelle mesure il est possible de voir dans la participation du cinéma à la construction d'un nouveau modèle de l'influence un geste qui consiste à enterrer celui dans lequel il se voyait accusé.

Le second chapitre (Chapitre II) sera quant à lui consacré aux implications de la représentation en dispositifs des médias dans les films de notre corpus. Le dépassement de la conception de l'influence comme un flux unilatéral partant du média vers l'utilisateur apparaît comme une conséquence logique du détournement de l'attention vers les pratiques de prosommation. Dans une volonté d'embrasser sous un même modèle une diversité de pratiques médiatiques marquées du sceau de l'interactivité et de la production, les films font du geste d'extériorisation l'origine de la pathologie des personnages, et ce indépendamment des médias impliqués. Parler d'influence revient dès lors à suggérer que l'extériorisation n'est pas libre, mais déterminée par un ensemble de paramètres qui orientent les rapports entre l'utilisateur et le média dans un environnement donné, soit par un dispositif dans lequel la pratique se déploie. Nous relèverons à partir des contributions de plusieurs théoriciens deux mouvements complémentaires dans l'approche en dispositifs des médias par les films, qui cherchent tantôt à prendre en compte la spécificité d'une expérience en représentant une configuration précise et la relation qui s'y instaure entre ses éléments, tantôt à abstraire des diverses pratiques un même schème de l'influence. C'est plus spécifiquement le schème de l'extériorisation aliénante : en investissant les médias, une « part » des utilisateurs se voit capturée dans le dispositif, ce qui

tend à fausser ou altérer leur rapport au réel. En termes de représentation, le dispositif médiatique est dans les films associé à un espace, distinct de par son esthétique et les règles qui y sont instaurées, et dans lequel les personnages sont, en tant que sujets, métaphoriquement faits prisonniers. Nous interrogerons alors l'authenticité du rapport au monde dont nous postulons qu'elle est au fondement de l'opposition, esthétique et de valeurs, entre la connexion au monde et la connexion aux dispositifs médiatiques.

Ce paradigme de l'influence étant marqué par une pensée de la perte dans l'extériorisation, nous nous tournerons enfin (chapitre III) vers les écrits de Karl Marx et l'héritage théorique qu'ils ont légué pour analyser la structure du schème de l'aliénation. Il est en l'occurrence caractérisé par une articulation de la description de la pathologie et de l'explication de son origine, puisque les maux résultent d'une dépossession dans l'extériorisation, qui est elle-même la conséquence de causes sociales et systémiques. Nous nous appuierons sur le découpage du schème général de l'aliénation proposé par Stéphane Haber pour dresser une typologie des modalités (complémentaires) de représentation de l'aliénation, en distinguant l'aliénation comme situation subjective d'un individu (un état d'aliénation) ; l'aliénation comme processus de perte de soi dans l'extériorisation (l'aliénation subjective) ; et la logique systémique de l'aliénation (l'aliénation objective, ou la réification). Une telle partition du schème de l'aliénation permet précisément de penser l'expérience des personnages (leurs pratiques médiatiques et leurs effets) en tant qu'elle est déterminée par le dispositif (le système) dans lequel elle se déploie. Nous pourrons alors développer notre raisonnement en trois temps, correspondant à ces trois « moments » constitutifs de l'aliénation. L'aliénation subjective sera approchée comme l'état de celui qui a « perdu le monde », traduit par certains usages des plans à la première personne dans plusieurs films de notre corpus. Cet état résultant d'un processus de perte dans l'extériorisation, nous verrons ensuite que cette extériorisation des usagers apparaît aliénante en raison des caractéristiques de l'échange marchand qui déterminent la forme des productions médiatiques à l'heure des médias participatifs. Quant à l'aliénation objective, elle désigne cette fois la propension des films à vouloir révéler l'existence d'un système qui, bien qu'invisible, orienterait à distance l'ensemble des pratiques médiatiques jugées pathologiques, et dont la présence est rendue manifeste à travers le recours à des motifs visuels tels que le *glitch* et les contenus projetés hors de leur écran. Dans chacun de ces cas, il s'agira d'étudier l'esthétique des films en tant qu'elle est solidaire d'une pensée de la perte d'un lien avec le monde, reposant sur une conception ontologique du rapport entre le cinéma et les nouveaux médias.

De l'influence des médias vers l'aliénation dans le dispositif, c'est donc un cheminement qui permettra nous l'espérons de prendre la mesure des différents enjeux des contributions du cinéma à l'imaginaire de l'influence, et de mettre en lumière les mécanismes de ce paradigme dont il a accompagné le développement.

CHAPITRE I

L’imaginaire de l’influence des médias sur la jeunesse

1- L’influence des médias sur la jeunesse

A) Une jeunesse au cœur des discours sur les médias

En 2008, un rapport du Sénat intitulé « Les nouveaux médias : des jeunes libérés ou abandonnés ? » est consacré à l’impact des nouveaux médias sur les 11-18 ans. Son objectif est d’analyser les enjeux de la « révolution » numérique sur leur mode de vie et leur développement. L’introduction aux résultats du travail du rapporteur témoigne de l’ambiguïté qui parcourt les discours sur les médias, dès lors qu’ils sont associés à la jeunesse :

« Tantôt objets de haine ou d’opprobre publique, tantôt symboles d’un avenir radieux et révolutionnaire, Internet, les téléphones portables et les jeux vidéo ne sont donc pas des outils qui laissent indifférents. [...] Mais, c’est surtout la question des relations que la jeunesse entretient avec ces médias qui inquiète ou qui réjouit : les nouveaux médias exposent-ils nos jeunes à des dangers majeurs tels que la perte de repères, la dépendance cybernétique ou la dissolution du sens critique ? Ou la révolution numérique va-t-elle rendre radieux l’avenir de nos enfants en facilitant leur apprentissage et en favorisant la démocratie à travers le droit donné à chacun de s’exprimer sur la toile ? »²⁶.

²⁶ Assouline David, « Les nouveaux médias : des jeunes libérés ou abandonnés ? », *Rapport du Sénat* [en ligne], n° 46, 2008-2009, p. 9. Url : <https://www.senat.fr/rap/r08-046/r08-0461.pdf>.

Qu'ils soient considérés comme outils pédagogiques ou dangers pour leur développement, force est de constater que les médias sont au cœur des problématiques liées aux adolescents et que, parallèlement, les adolescents sont au cœur des problématiques liées aux « nouveaux médias ». C'est que, pour reprendre les termes du rapporteur, « non seulement les jeunes n'ont pas échappé au bouleversement numérique, mais ils en sont même les fers de lance »²⁷.

Il ne s'agit pas pour autant d'affirmer que ces dits « jeunes » sont les seuls sujets des discours produits sur la supposée néfaste influence des médias. C'est là un problème de société qui n'exclut aucune couche de la population : hommes, femmes, adolescents et enfants... tous semblent y avoir une place. C'est d'ailleurs significativement sous le titre de *Men, Women & Children* que le film choral de Jason Reitman (adaptation du roman éponyme de Chad Kultgen) est présenté au public en 2014. Des adolescents en proie aux dangers d'internet (forums qui incitent à l'anorexie, perte de contrôle de son image, harcèlement, addiction aux jeux vidéo en ligne) y côtoient de fait des adultes dont la vie de couple et le rôle de parents se voient affectés par les nouvelles pratiques liées au numérique. Le synopsis présent dans le dossier de presse le confirme : « il est désormais évident que personne ne peut rester insensible à ce bouleversement culturel qui déferle sur nos téléphones, nos tablettes et nos ordinateurs »²⁸. Un bref parcours des productions filmiques consacrées au problème des médias et de leurs conséquences sur la vie des individus suffirait ainsi à prendre acte de la présence d'adultes en tant que personnages principaux. C'est par exemple l'ambition d'un film comme *Her* (Spike Jonze, 2013) que d'interroger l'impact des médias sur les rapports humains d'un adulte cherchant à surmonter une rupture amoureuse.

Mais il ne faudrait pas pour autant en conclure qu'adultes et « non-adultes » sont logés à la même enseigne en termes de représentation : si tous sont concernés par les nouveaux médias, des figures archétypales s'imposent et reviennent avec régularité dans ces propos. On notera alors une nette surreprésentation du public jeune dans les discours sur les pratiques médiatiques, et qui s'explique par plusieurs facteurs que nous allons prendre le temps de développer. Répartis au sein d'un ensemble de familles dysfonctionnelles, les personnages de *Men, Women & Children* sont ainsi positionnés dans deux groupes mis en relation : les adultes, et les « enfants », car c'est dans le sens de « non-adultes » qu'il faut dans ce contexte comprendre l'emploi du terme « *children* », qui évacue toute distinction entre les enfants, les

²⁷ *Ibid.*, p. 13.

²⁸ Dossier de presse du film *Men, Women & Children*. Url : http://www.paramountpictures.fr/wp-content/uploads/dlm_uploads/2014/10/Dossier-de-presse-MEN-WOMEN-CHILDREN-2.pdf.

adolescents ou même les jeunes pour ne préserver que cette seule confrontation entre une génération et celle qu'elle a engendrée. Quant à la représentation des adultes, ils sont avant tout considérés dans leur rôle de parent, qui dans ce film est plus que jamais celui de garant de l'institution familiale. Et si certaines préoccupations leur sont propres, c'est la reconfiguration de leur relation avec leurs enfants par les médias qui prévaut. Leur principale fonction (qu'ils peinent à assurer) est alors de réguler ou d'accompagner, de se positionner et d'encadrer les pratiques médiatiques de leurs enfants. C'est notamment Kent Mooney, qui essaie en vain de comprendre ce que son fils Tim va chercher dans la pratique des jeux vidéo en ligne ; Donna Clint, qui publie des photos compromettantes de sa fille sur les réseaux sociaux pour lancer sa carrière de mannequin, méconnaissant les dangers auxquels elle l'expose ; Don Truby, qui utilise l'ordinateur de son fils pour regarder des vidéos pornographiques sans se douter que ce dernier y est lui-même devenu addict ; ou encore Patricia Beltmeyer qui exerce à l'inverse un contrôle excessif et intrusif des usages des médias par sa fille Brandy, au risque de perdre sa confiance. Aussi lorsqu'elles ne sont pas absentes de ce corpus, les pratiques médiatiques des adultes contribuent souvent à mettre en miroir celles des jeunes, ou apparaissent comme un rappel et une allusion au fait que ces derniers ne sont pas les seuls concernés par ces risques.

Ce rapport entre adultes et « enfants » dans la relation qu'ils entretiennent respectivement aux médias est d'autant plus marquant dans *Childhood 2.0* (Robert Muratore, Jamin Winans et Kiowa K. Winans, 2020), film documentaire à visée pédagogique mis en ligne en accès libre sur la plateforme YouTube (un lien direct est présent sur le site officiel du film²⁹), le tout accompagné d'un manuel à destination des parents publié en parallèle de la sortie du film, et intitulé « Handbook for Raising Kids in a Digital Age ». Le film alterne entre différents matériaux : des images d'entretiens réalisés au sein de plusieurs familles, avec d'un côté les parents, de l'autre leurs enfants ; des images d'archives associées à un passé révolu (l'époque pré-numérique) ; ou encore des schémas visant à illustrer, parfois chiffres à l'appui, les dégâts provoqués par les médias. Parler d'enfance 2.0 revient précisément à opposer l'enfance telle que l'ont vécue les parents et les générations précédentes (les témoignages d'une personne âgée concourent en ce sens) à ce qui n'est plus tout à fait une enfance, mais plutôt « l'enfance à l'heure des médias participatifs ». Le contraste apparaît à plusieurs reprises, notamment lorsque des enfants sont interrogés sur les activités récréatives et les moyens de communication de leurs parents dans leur jeunesse : « C'était vraiment très différent de ce que c'est maintenant »³⁰.

²⁹ Site officiel du film *Childhood 2.0*. Url : <https://www.childhood2movie.com/>.

³⁰ Les dialogues sont dans ce travail traduits par nos soins à partir de la version originale des films, et/ou librement adaptés à partir des sous-titres proposés avec les différentes versions en circulation, notamment dans le cas des

D'autant plus que le montage établit un parallèle entre les expériences des parents : leurs témoignages se répondent puis se rejoignent, pour former une vision d'ensemble nostalgique d'une enfance idéalisée, caractérisée par exemple par les activités en extérieur, par la créativité, ainsi que par une forme d'innocence ou de pureté. De sorte que lorsqu'il est question de l'accès aux images pornographiques, c'est la nostalgie de l'interdit qui ressort des anecdotes répétées des magazines cachés sous le lit de la demeure familiale, et non les risques de dépression comme ce sera le cas au sujet de la génération de leurs enfants.

Autrement dit, le rapport entre générations est approché sous le prisme de l'évolution des pratiques médiatiques. Non pas qu'ils n'aient eu accès à des médias dans leur jeunesse, mais ceux-ci seraient sans commune mesure avec ceux dont il est question à l'époque actuelle, en raison d'une différence aussi bien quantitative que qualitative. Faisant l'inventaire des technologies dont ils ont disposé avant l'arrivée des smartphones, ils évoquent ainsi des détails associés à leurs contraintes : la cabine téléphonique dans laquelle il fallait réinsérer des pièces, les limites du téléphone filaire, le numéro qu'il fallait composer... et ce jusqu'à la personne âgée, qui explique que l'ensemble du quartier devait partager une même ligne. L'illustration qui accompagne ses propos est néanmoins représentative du ton de la séquence : c'est encore comme vecteur de lien que s'affirme la technologie. Placé au centre de l'image, l'appareil apparaît (en raison de ses limites) comme ce qui permet de rassembler les habitants, comme le suggèrent les pointillés qui partent de l'objet pour atteindre et faire lien entre les différentes habitations en bord de cadre (fig. 1). Les médias sont dès lors placés sous le signe d'une évolution irrémédiable, dont le tournant est situé à partir des années 1990, période de l'« ère de l'information » à partir de laquelle le film suggère que tout s'accélère. Les imperfections qui



Figure 1

œuvres non-anglophones. Le texte ne sera reproduit dans sa langue d'origine que ponctuellement, lorsque le français nous semble impropre à rendre compte des nuances d'un terme ou d'une expression.

rendaient en un sens la technique plus « humaine » s'estompent pour faire place à des machines dont le danger présenté serait proportionnel à leur efficacité.

Aussi *Childhood 2.0* interroge l'influence des médias en l'inscrivant sans cesse dans une chronologie. C'est ce qui ressort des frises qui reviennent à plusieurs reprises pour proposer une vision téléologique des grandes étapes dans l'histoire de la technique. De l'« aube de l'humanité » et la création du feu à l'ère industrielle, cette histoire suit une trajectoire rectiligne et continue (fig. 2 et 3) dont l'ordre ne sera bouleversé qu'avec l'arrivée des ordinateurs et d'internet. La courbe est alors exponentielle, et le cadre saturé par ces inventions qui accompagnent désormais la vie des jeunes (fig. 4 et 5). Car ce qui est absent du schéma, mais suggéré par le film, c'est bien entendu la place occupée par les différentes générations sur cette courbe. Les parents ont bien connu cette « explosion d'innovations et de nouvelles technologies », mais ils ne l'ont donc pas connue en tant qu'enfants, ce qui explique en partie leurs inquiétudes, traduites dans certaines réactions. Une mère estime que « tout s'emballe » (« *everything's going crazy* »), quand une autre affirme : « Est-ce que j'ai le sentiment de pouvoir protéger mes enfants des dangers d'internet ? Non ».

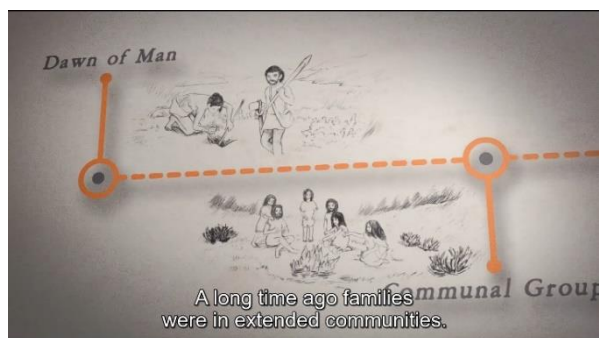


Figure 2

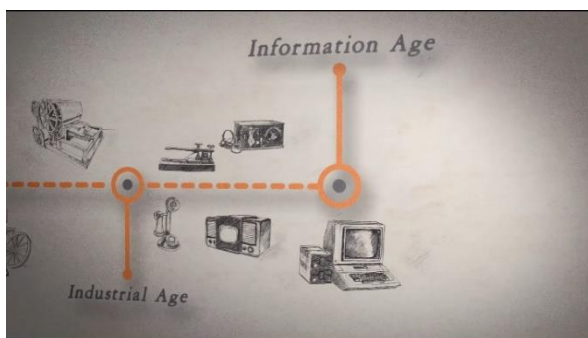


Figure 3



Figure 4



Figure 5

De telle sorte que ces exemples mettent en avant une dimension essentielle du problème tel qu'il est traité dans ces discours sur l'influence des médias : si les jeunes y occupent une place aussi importante, c'est déjà parce que ces médias sont considérés comme caractéristiques

de cette jeunesse. Ainsi parle-t-on maintenant communément de Génération Z pour désigner, comme le fait Stacy Wood,

« ces individus qui sont nés dans la décennie suivant l'émergence généralisée du World Wide Web, du milieu des années 1990 au début des années 2000. L'essentiel de la Génération Z comprend les enfants de la génération X, bien que certains puissent être des enfants de Baby-Boomers tardifs. La génération Y et la génération Z sont souvent associées et partagent de nombreuses caractéristiques, à commencer par une aisance avec la technologie et un confort avec le monde globalisé »³¹.

C'est donc une génération (ou deux, si l'on y intègre la génération Y) qui est tout d'abord définie par son rapport aux nouvelles technologies. Et il paraît depuis les années 2000 difficile de concevoir la représentation (notamment filmique) des jeunes sans celle de leurs pratiques médiatiques (à commencer par leurs usages du smartphone et des réseaux sociaux), ce qui n'était peut-être pas vrai des adultes dans les années 2000, et qui reste moins vrai pour les années 2010 (la pratique tendant à se généraliser). Encore faut-il préciser que l'importance des médias dans la définition de la jeunesse n'est pas propre à cette génération, puisque l'unité même présumée par le terme « jeunesse » (au singulier) a le plus souvent été approchée sous l'angle de la « culture jeune ». Frédérique Patureau, dans un bulletin du ministère de la Culture et de la Communication intitulé *Les pratiques culturelles des jeunes* et paru en 1992, introduit en ces termes les résultats de son enquête :

« Les 15-24 ans se distinguent de leurs aînés par une pratique plus massive, plus intense, plus diversifiée des loisirs. Ils se caractérisent aussi par la prédilection pour certains genres (musicaux, littéraires, télévisuels, ...) qui témoignent des valeurs consensuelles de la classe d'âge [...]. Certains de ces genres sont devenus aujourd'hui, à l'instar du rock et de la BD, emblématiques de "la jeunesse" : entre les jeunes et leurs loisirs, une relation privilégiée s'est instaurée, qui accrédite fortement l'hypothèse d'une "culture jeune" »³².

³¹ Wood Stacy, « Generation Z as Consumers : Trends and Innovation », *Institute for Emerging Issues : NC State University*, vol. 119, n° 9, 2013, p. 1. « those individuals who were born in the decade following the widespread emergence of the World Wide Web, from the mid-1990's to the early 2000's. Most of Generation Z comprises the children of Gen X, although some may be children of later Baby Boomers. Generation Y and Generation Z are often combined and share many characteristics, most notably a savvy with technology and a comfort-level with the global world » (notre trad.).

³² Frédérique Patureau (Ministère de la Culture et de la Communication), *Les pratiques culturelles des jeunes : les 15-24 ans à partir des enquêtes sur les Pratiques culturelles des Français*, Paris, la Documentation française, 1992, p. 1.

S'il n'est alors question ni de jeux vidéo ni d'internet, ce sont bien des pratiques médiatiques qui sont évoquées comme principaux éléments caractéristiques de cette culture jeune à partir de laquelle il serait possible de penser la jeunesse.

Dans le cadre d'un cinéma de l'adolescence, et d'un souci de retranscription « fidèle » des représentants de cette classe d'âge et de leurs modes de vie, il va de soi que des changements sont apportés à ces représentations et au traitement de ces thématiques selon l'image que l'on se fait de ces jeunes dans un contexte donné. Les variations y sont alors dépendantes du contexte socioculturel dans lequel les films sont produits. On reconnaît ainsi des traits distinctifs propres à chaque génération d'adolescents, puisqu'ils sont notamment définis par leur culture. C'est ce que soulignent ces quelques phrases, issues d'un article intitulé « 10 Things That 90's Teens Did In TV & Movies That Make No Sense Today » (10 choses que les ados des années 90 faisaient à la TV et dans les films qui ne font plus sens aujourd'hui) et paru sur le site Refinery 29 en 2015 :

« Il y a beaucoup d'éléments des productions des années 90 qui perturberaient les jeunes d'aujourd'hui. L'argot. Les références culturelles. Les tenues [...]. Pourtant, les adolescents modernes peuvent encore profiter pleinement des *teen movies* classiques des années 90. Il leur faudra juste la présence de proches plus âgés, plus sages et d'une vingtaine d'années pour leur expliquer ce qu'est une cassette audio »³³.

De ce point de vue, il y aurait donc des caractéristiques pérennes associées à l'adolescence, celles qui nous permettent de nous identifier aux adolescents des générations précédentes, et des caractéristiques générationnelles, qui font sens en tant qu'elles s'inscrivent dans un contexte spécifique et reconnu comme tel. Ces dernières tendent à souligner la contemporanéité de ces jeunes. Dans *Archie's Final Project* (David Lee Miller, 2009), une séquence située en début de film a pour fonction de dresser un portrait de l'adolescent d'aujourd'hui sous la forme d'un film d'éducation intitulé « Getting to know your fucked up teen » (dont une traduction possible serait « Apprenez à connaître votre ado perturbé »). Il s'agit d'une des nombreuses séquences qui interrompent la narration, et dont on peut supposer qu'elles ont été tournées et/ou montées par le jeune Archie, ce qui expliquerait le ton ironique adopté. Les premières images sont issues de films d'éducation produits par Coronet Instructional Films (fig. 6). La bande son n'est quant à

³³ Horan Molly, « 10 Things That 90's Teens Did In TV & Movies That Make No Sense Today », *Refinery 29* [en ligne], 14 octobre 2015. Url : <http://www.refinery29.com/2015/10/94929/90s-teen-movies-television-technology>. « There are plenty of things about 90's entertainment that would confuse young people today. The slang. The cultural references. The outfits [...]. Still, modern adolescents can still reap plenty of enjoyment from classic 90's teen flicks. They'll just need their older, wiser, twentysomething relatives to explain exactly what a cassette tape is » (notre trad.).



Figure 6

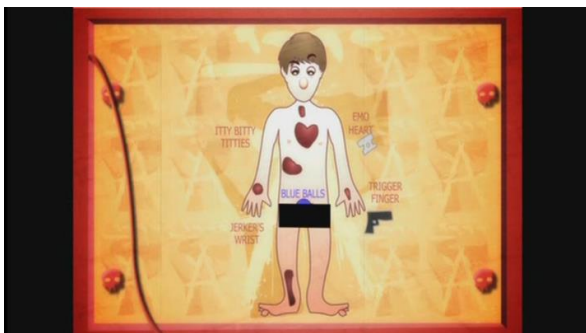


Figure 7

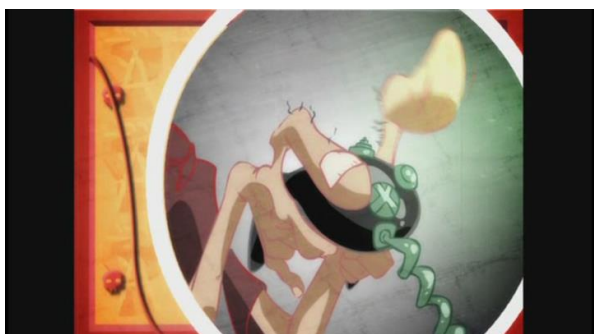


Figure 8



Figure 9

elle pas d'origine, et la voix off indique qu' « aujourd'hui la jeunesse est désorientée, perdue dans un océan de violence et de tentations, et même de maladies sexuellement transmissibles ». Afin de comprendre à quoi ressemble un adolescent typique, Archie est pris pour exemple. Les images d'archives, en noir et blanc, laissent alors place à des images de dessin animé présentant, dans un premier temps, une schématisation de son corps (fig. 7). Puis le commentaire décrit comment certaines parties en sont affectées par ses pratiques. En l'occurrence il s'agit de ses mains, « endommagées par la pratique excessive des jeux vidéo et de la masturbation » (fig. 8), tout comme ses yeux, pour cause d'« excès de télévision et d'ordinateur, à regarder de la pornographie durant des heures » (fig. 9).

La manière dont est introduit Archie à partir des images d'archives tend à construire une certaine homogénéité de l'adolescence à travers le temps. La fracture générationnelle induite par le recours à l'archive et le passage du noir et blanc à la couleur tend ici à s'estomper, la transition étant facilitée par le commentaire et la continuité des problématiques abordées. La sexualité, la violence et la présentation de l'adolescent comme un objet difficile à cerner sont autant de critères qui échapperaient au facteur générationnel. Néanmoins la description de l'archétype de l'adolescent se résume dans un second temps à une énumération de spécificités relatives à une pratique médiatique, et qui visent à définir non plus l'adolescent, mais l'adolescent d' « aujourd'hui ». Autrement dit, ce qui l'inscrit dans la contemporanéité est son accès à certains médias et l'usage qu'il en fait. A tel point que son corps en est directement

affecté, dénotant une évolution au sens épigénétique du terme. Certes, l'ironie adoptée et l'exagération ostensible des propos du commentaire tendent à déconstruire un tel discours, mais ces films sont aussi régis par des mécanismes plus complexes qui en préservent l'ambiguïté. Ainsi, Archie est décrit à la fois comme archétype de l'adolescent et comme archétype de l'adolescent contemporain, la distinction se situant au niveau de l'usage des médias.

Cette façon d'envisager la reconfiguration de l'adolescence (et des problématiques qui lui sont attachées) au prisme des nouvelles technologies se trouve ouvertement exprimée dans le dossier de presse de *Men, Women & Children* :

« Dans ce film, les ados font face à des problèmes universels et classiques : le premier amour, l'envie de découvrir la sexualité et la pression qu'on peut ressentir pour passer à l'acte, le désir d'être accepté à tout prix, l'image renvoyée par son corps, le harcèlement et la dépression. Mais il s'agit de la première génération à devoir vivre ces années difficiles de l'adolescence sous le joug des nouvelles technologies »³⁴.

On remarque alors que la présence des médias n'a pas seulement pour effet de circonscrire les limites d'une « modernité » de l'adolescence, mais plus largement d'inscrire les personnages et les événements dans un contexte marqué par l'ubiquité des médias et des nouvelles formes que prennent leurs usages.

C'est en ce sens que les médias font dans ces films office de marqueurs de contemporanéité. Cette dimension renvoie tout d'abord au caractère technologique des médias ou, pour reprendre les termes de Pierre Chambat, aux médias comme « objets relevant de la culture matérielle »³⁵. A ce titre, on remarquera la présence de ces médias dans des *remakes* ou *prequels* de films réalisés des décennies plus tôt. C'est par exemple le cas de la série *Bates Motel*, créée par Anthony Cipriano, Carlton Cuse et Kerry Ehrin et diffusée de 2013 à 2017. L'histoire se déroule avant les événements survenant dans *Psycho*, réalisé en 1960 par Alfred Hitchcock. Aussi, le spectateur pouvait s'attendre à ce que la série se développe avant 1960. D'autant plus que c'est la direction qu'elle semblait prendre dans les premières minutes de l'épisode pilote, qui s'ouvre sur l'image d'un téléviseur cathodique diffusant un film en noir et blanc avec Cary Grant dans la chambre du jeune Norman Bates (fig. 10). Tous les éléments³⁶ visent ensuite à préserver cette ambiguïté, des habits désuets que portent les personnages

³⁴ Dossier de presse du film *Men, Women & Children*, *op. cit.*

³⁵ Chambat Pierre, « Usages des technologies de l'information et de la communication (TIC) : évolution des problématiques », *Technologies de l'information et société*, vol. 6, n° 3, 1994, p. 252.

³⁶ Tous les éléments ou presque : on notera par exemple la présence d'un téléviseur moderne en arrière-plan, qui contraste avec le fer à repasser rouillé disposé en amorce.

jusqu'à la voiture de Norma Bates, un modèle ancien. C'est plus tard un long travelling sur la nuque de Norman portant des écouteurs (fig. 11), suivi d'un plan faisant figurer son smartphone (fig. 12), qui permettront au spectateur de situer la diégèse au XXI^{ème} siècle. La technologie occupe alors une large part dans la distinction qui s'opère entre passé et présent. Autre exemple avec *Carrie* en 2013 (Kimberly Peirce), *remake* du film éponyme de Brian De Palma datant de 1976. Lors de la séquence de la douche avec les premières menstruations de l'adolescente, Carrie est humiliée par ses camarades. Dans le *remake*, ces dernières filment cette fois son désarroi à l'aide d'un téléphone portable (fig. 13) avant de faire circuler la vidéo au sein de l'établissement scolaire.



Figure 10



Figure 11



Figure 12

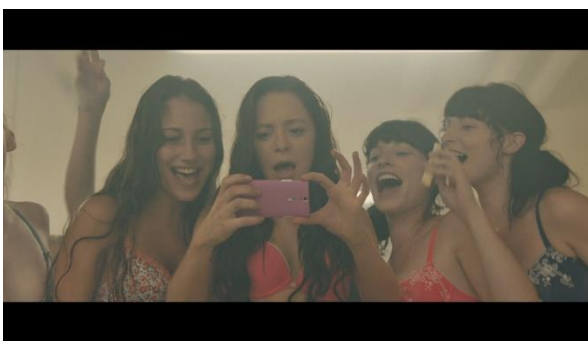


Figure 13

Si le lien entre médias et jeunesse est notable, celui entre influence des médias et jeunesse l'est sans doute tout autant. Dès lors qu'il est question des pratiques médiatiques des jeunes, le problème des pratiques déviantes ou abusives est présent ne serait-ce que virtuellement, n'attendant que d'être actualisé. Le constat est d'autant plus marquant quand il s'agit d'enfants ou de jeunes adolescents. Il faut dire tout d'abord que les jeunes sont souvent considérés comme l'avenir de la société, et qu'ils cristallisent à eux seuls les inquiétudes concernant l'évolution d'un monde en proie à des technologies dont on ignore l'impact sur le long terme. Les paroles du pédiatre qui intervient dans *Childhood 2.0*, spécialiste de la santé mentale des enfants, concourent en ce sens : « Nous vivons en ce moment dans une phase d'expérimentation. Comment en serons-nous affectés ? Nous le découvrirons avec la génération

actuelle ». C'est dire que les jeunes seraient les plus à même d'être affectés par les médias, et que c'est sur eux que l'on sera susceptibles de mesurer leur influence sur la société en général, en tant qu'ils sont les garants des générations à venir. Et en effet les jeunes sont souvent considérés comme plus vulnérables. C'est (pour prendre un exemple récent) ce que traduit un ouvrage comme celui de Michel Desmurget, chercheur spécialisé en neurosciences et auteur de *La fabrique du crétin digital : les dangers des écrans pour nos enfants*, paru en 2019³⁷. C'est encore (pour prendre un exemple moins récent) Robert Ashmore, qui décrypte la réaction de Hays au début des années 1920 :

« Dès 1922, l'année à laquelle il est devenu président du MPPDA, Will Hays a fait une déclaration qui semble prédire le livre de Forman plus d'une décennie plus tard : que l'industrie du film a la responsabilité de protéger "cette chose sacrée ... cette chose pure et vierge, cette page blanche qu'est l'esprit d'un enfant", et qu'elle devrait montrer "la même responsabilité, la même attention aux impressions qui y sont faites, que le meilleur homme d'Eglise ou l'instituteur le plus inspiré le feraient" »³⁸.

Et sans surprise, ce sont des enfants ou des adolescents qui ont été pris pour cobayes dans la majorité des études consacrées aux effets des médias au XX^{ème} siècle, nous y reviendrons par la suite.

Mais encore faut-il ici définir les contours de cette « jeunesse » qui nous semble occuper une place de premier ordre dans les discours sur l'influence des médias. *Childhood 2.0* et *Men, Women & Children* procèdent tous deux, nous l'avons vu, par abstraction. Il n'y a plus ni jeune ni adolescent : sont « enfants » ceux qui ne remplissent pas les conditions pour être considérés comme adultes. Or il se trouve qu'enfants, pré-adolescents, adolescents ou autres pré-adultes partagent ce point commun. Cette bipartition de la population évacue par exemple (du moins en apparence) les problématiques propres à l'adolescence en tant que phase de développement dans la vie d'un individu (ensemble de paramètres biologiques, psychologiques, et sociaux), pour ne préserver que l'opposition entre les « *digital natives* », qui ont grandi avec les technologies numériques, et les « immigrants numériques », qui ont dû s'y adapter. Cette abstraction est constitutive du terme même de « jeunesse » (ou de son pendant en anglais,

³⁷ Desmurget Michel, *La fabrique du crétin digital : les dangers des écrans pour nos enfants*, Paris, Seuil, 2019.

³⁸ Ashmore Robert J., *Bad Boys, Reform School Girls, and Teenage Werewolves : The Juvenile Delinquency Film in Postwar America*, University of Southern California, thèse soutenue en août 2016, p. 30. « As early as 1922, the year he became president of the MPPDA, Will Hays made a statement which seems to predict Forman's book more than a decade later : that the film industry has a responsibility to protect "that sacred thing, the mind of a child... that clean, virgin thing, that unmarked slate", and that it should show "the same responsibility, the same care about the impressions made upon it, that the best clergyman or the most inspired teacher would have" » (notre trad.).

« youth ») dès lors qu'elle est pensée au singulier, en proie à des interprétations fort différentes en fonction des contextes. C'est que, pour reprendre les termes de Pierre Bourdieu, « la jeunesse et la vieillesse ne sont pas des données, mais sont construites socialement »³⁹, ce qui nécessite comme il l'explique de penser les rapports complexes entre âge social et âge biologique. Il ajoute qu'« [o]n est toujours le vieux ou le jeune de quelqu'un. C'est pourquoi les coupures soit en classes d'âge, soit en générations, sont tout à fait variables et sont un enjeu de manipulations »⁴⁰.

Si donc la jeunesse est une construction, on peut tout du moins repérer certaines constantes dans les définitions qui lui sont données. Le terme « jeune » répond en l'occurrence au besoin de distinguer certaines classes d'âge des adultes, désignant de fait l'étape qui précède le passage à l'état d'adulte. Dans *Devenir adulte*, Cécile Van de Velde revient ainsi sur un modèle qui s'est imposé en sociologie de la jeunesse, notamment avec les contributions d'Olivier Galland :

« Olivier Galland a le premier analysé cet étirement de la dépendance dans un cadre théorique qui fait de la jeunesse un “nouvel âge de la vie”. Elle y est conçue comme un état transitoire avant le franchissement de “seuils” définissant l'entrée dans l'âge adulte – l'indépendance résidentielle, l'emploi stable et la mise en couple ; du report et de la déconnexion de ces indicateurs est déduit l'allongement de ce même âge de la vie. Ce modèle a permis de mettre en évidence la multiplication de situations intermédiaires avant le parachèvement du processus d'indépendance, à tel point que cette indétermination est désormais désignée comme un élément caractéristique de la phase “jeune adulte” »⁴¹.

Aussi dans le dépassement de cet état transitoire, que ce soit au niveau du logement, du couple ou du travail, c'est l'accession à la maturité qui est en jeu : « L'âge adulte devient une ligne d'horizon, mouvante et subjective, associée à l'idée de responsabilité et de maturité »⁴². La façon de penser la maturité varie là aussi en fonction des sociétés, l'enjeu de son ouvrage consistant précisément à comparer plusieurs modèles européens de ce « devenir adulte ».

L'importance de cette phase transitoire dans la définition de la jeunesse, de même que le retardement du passage à l'âge adulte également évoqué par Van de Velde, expliquent en partie notre choix de ne pas nous limiter à l'étude des seuls personnages adolescents. Aussi

³⁹ Bourdieu Pierre, « La jeunesse n'est qu'un mot », dans *Questions de sociologie*, Paris, les Editions de Minuit, 1984, p. 144.

⁴⁰ *Idem*.

⁴¹ Van de Velde Cécile, *Devenir adulte : sociologie comparée de la jeunesse en Europe*, Paris, PUF, 2008, p. 3.

⁴² *Ibid.*, p. 7.

nous considérerons comme « jeunes » dans ce travail à la fois les adolescents et les jeunes adultes, qu'on retrouve d'ailleurs communément désignés sous le terme d'« adulescents ». Une jeunesse qui n'est donc pas attribuée à partir du seul critère de l'âge (biologique) des personnages, étant donné qu'il n'est pas toujours communiqué par les films, qu'il y a fréquemment un décalage entre l'âge des acteurs et celui des personnages qu'ils incarnent, et qu'il n'y a pas consensus sur l'âge biologique du passage à l'âge adulte. Ashmore souligne à juste titre que les délinquants juvéniles ne sont pas nécessairement mineurs, prenant l'exemple de Marlon Brando qui en est devenu une des incarnations emblématiques à vingt-neuf ans dans *The Wild One* (Laslo Benedek, 1953)⁴³. Notre choix de considérer l'influence des médias sur une jeunesse caractérisée par un degré d'autonomie et de maturité qui les situe entre l'enfant et l'adulte répond par ailleurs à une volonté de prendre en compte l'abstraction constitutive des discours produits par les films, avec une certaine homogénéité dans la représentation de leur culture médiatique. Ce qui ne nous interdira pas pour autant de prendre en considération les caractéristiques propres des personnages dans l'étude de certains cas particuliers, et d'évoquer l'usage des médias par des enfants ou des adultes lorsqu'ils interviennent dans les films de ce corpus.

C'est pourquoi, et ce même si la problématique de l'influence des médias ne concerne pas la seule jeunesse, il s'agit de prendre acte de sa surreprésentation dans les discours, qu'ils soient ou non filmiques, et de les considérer en tant qu'emblèmes d'un problème qui dépasse cette seule population.

B) Un sujet de société récurrent au XX^{ème} siècle...

Si donc les jeunes sont dans l'imaginaire collectif les premières victimes potentielles des médias, le XX^{ème} siècle est parcouru par des débats épisodiques concernant l'influence supposée néfaste de différents médias qu'ils se sont appropriés. Ces débats ont connu un fort retentissement dans la société, amenant certains chercheurs à en parler comme de « paniques morales ».

Le concept a été théorisé en 1972 par Stanley Cohen dans *Folk Devils and Moral Panics : the creation of the Mods and Rockers* pour étudier les réactions à des phénomènes de déviance concernant certains jeunes du Royaume-Uni. Les paniques morales émergeraient en

⁴³ Ashmore Robert J., *op. cit.*, p. 18.

réponse à des menaces perçues dans une société, et ce sont bien les réactions à ces actes qui intéressent Cohen, qui interroge la construction de la déviance et de l'image de la jeunesse à partir des actes reportés, ainsi que la peur diffusée dans la société par cette médiatisation⁴⁴. Aussi le terme est significatif de l'ampleur que prennent ces discours dans un contexte donné, de même que de la volonté de certains penseurs de les déconstruire, même si nous ne parlerons quant à nous pas de « disproportion » (puisque comme le soulignent Ben-Yehuda et Goode, « le concept de panique morale repose sur la disproportion »⁴⁵), qui implique de juger ces débats à l'aune d'un écart par rapport à la réalité supposée d'un phénomène. Or c'est bien la réalité de ces discours, en tant qu'ils tendent à faire exister l'influence des médias et à l'inscrire dans l'imaginaire collectif, qui nous intéresse en première instance.

Stanley Cohen donne la paternité du concept à Jock Young, qui l'a lui-même utilisé pour son étude du lien entre la drogue et les adolescents à Londres. Même si le terme n'est bien entendu pas exclusivement réservé au traitement des déviances des jeunes, ces derniers y ont encore une fois une place toute trouvée. C'est ce que note Thomas Johansson, dans un article visant à actualiser le concept :

« Les paniques morales sont souvent la conséquence des réactions des adultes à différents phénomènes culturels concernant la jeunesse. A l'époque moderne, les nouvelles formes d'expression dans la culture commerciale et la culture juvénile ont souvent suscité des réactions morales importantes. [...] Les enfants et les jeunes sont les objets privilégiés des paniques médiatiques, étant donné qu'ils sont souvent des pionniers en matière de médias, bousculant les normes socio-culturelles, symbolisant les clivages idéologiques et, plus encore, représentant des expériences et émotions oubliées des adultes »⁴⁶.

Et en effet, l'historien James Gilbert, dans le cadre de son étude des réactions à la délinquance juvénile aux Etats-Unis dans les années 1950, parle du lien entre les déviances des jeunes et leur environnement culturel comme d'une notion épisodique :

⁴⁴ Cohen Stanley, *Folk devils and moral panics : the creation of the Mods and Rockers*, Londres, MacGibbon and Kee, 1972.

⁴⁵ Ben-Yehuda Nachman et Goode Erich, *Moral panics : the social construction of deviance*, Malden, Wiley-Blackwell, 2009, p. 41. « the concept of moral panic rests on disproportion » (notre trad.).

⁴⁶ Johansson Thomas, « Moral panics revisited », *Young*, vol. 8, n° 1, 2000, p. 24. « Moral panics are often the result of adult reactions towards different youth cultural phenomena. Throughout modernity new expressions in commercial culture and youth culture have often led to strong moral reactions. [...] Children and young people are the prime objects of the media panics, as they are often media pioneers, challenging social and cultural norms, symbolising ideological rifts and most importantly representing experiences and emotions lost to adults » (notre trad.).

« Aussi, le débat concernant la culture de masse et ses effets sur les enfants dans les années 1950 marque la réapparition d'une vieille inquiétude. Ses racines résident dans une critique récurrente de la culture américaine attribuant les écarts de conduite et la délinquance à un environnement culturel hostile. Cette accusation étant si commune, avec un nombre aussi important d'occurrences dans l'histoire de l'Amérique, elle devrait être considérée comme un exemple de ce que j'appellerais une notion épisodique »⁴⁷.

De même, une part conséquente des travaux rédigés par un chercheur comme John Springhall est consacrée à la démystification de ces paniques morales entourant la culture populaire des jeunes. Dans *Youth, popular culture and moral panics*, il s'attache à reconstruire leur histoire, aussi bien au Royaume-Uni qu'aux Etats-Unis, une histoire qu'il ne fait pas débiter au XX^{ème} siècle, mais en 1830. Parmi les réactions engendrées au XIX^{ème} siècle, il rapporte par exemple les propos d'un membre du parlement britannique au sujet des « *penny dreadfuls* », qui demande en 1868 au ministre de l'Intérieur

« si son attention a été portée sur l'ampleur déplorable de la criminalité juvénile, largement attribuable à la propagation de publications bon marché et de représentations théâtrales de personnages exaltants et immoraux, qui corrompent les enfants des classes populaires, et les encouragent à suivre la voie de la malhonnêteté et du vice ; et si le Gouvernement allait proposer un remède à ces maux croissants de première importance ? »⁴⁸.

Auraient ainsi été concernés par des débats similaires : le « *penny theatre* » dans les années 1830, les « *penny dreadfuls* », les « *dime novels* » à partir des années 1860, les films de gangsters hollywoodiens dans les années 1930, les « *horror comic books* » au tournant des années 1950, la télévision, les « *video nasties* » au début des années 1980 et les « *violent computer games* » au début des années 1990⁴⁹. Une liste à laquelle on pourrait par exemple aujourd'hui sans aucun doute ajouter les réseaux sociaux.

⁴⁷ Gilbert James, *A cycle of outrage : America's reaction to the juvenile delinquent in the 1950s*, New York, Oxford University Press, 1986, p. 4. « Thus, the debate over mass culture and its effects on children during the 1950s indicates the reappearance of an old worry. Its roots lie in a reoccurring criticism of American culture attributing misbehavior and delinquency to a hostile cultural environment. Since this is such a common accusation, with so many reappearances in American history, it should be considered an example of what I would call an episodic notion » (notre trad.).

⁴⁸ Cité dans Springhall John, *Youth, popular culture and moral panics : penny gaffs to gangsta-rap, 1830-1996*, New York, St. Martin's Press, 1998, p. 2. « whether his attention has been directed to the lamentable amount of juvenile criminality, largely attributable to the spread of cheap publications and theatrical representations of an exciting and immoral character, which corrupt the children of the lower classes, and stimulate them into courses of dishonesty and vice ; and, whether the Government will propose any remedy for these growing and most serious evils ? » (notre trad.).

⁴⁹ *Ibid.*, p. 3.

Quant à la teneur des débats en question, il semblerait qu'ils soient en mesure de transcender les différences entre les médias concernés, voire le contexte qui les voit naître, générant parfois des discours à quelques détails près similaires :

« A chaque fois que l'introduction d'un nouveau média de masse est pensée comme une menace pour les jeunes, on peut s'attendre à une campagne des adultes pour réguler, interdire ou censurer, suivie d'une baisse de l'intérêt, jusqu'à ce que l'apparition d'un nouveau medium relance le débat public. Chaque nouvelle panique se développe comme si de telles problématiques étaient publiquement débattues pour la première fois, et pourtant les débats sont remarquablement similaires »⁵⁰.

Aussi le qualificatif de « nouveau média » semble-t-il d'autant plus pertinent pour rendre compte de la réception de cette culture populaire des jeunes, même s'il arrive que les inquiétudes naissantes ne concernent pas tant l'émergence de nouveaux médias que celle de nouveaux genres. On observe tout de même quelques différences d'une période à l'autre. Springhall estime qu'au XIX^{ème} siècle, l'accent était mis sur les effets sociaux de la culture populaire, alors que ce sont les effets psychologiques qui prévalent dans la seconde moitié du XX^{ème} siècle⁵¹. Quant à James Gilbert, il note la dimension nouvelle que prennent ces discours dans les années 1950, en raison de leur ampleur inédite :

« Aussi, l'antagonisme des années 1950 envers la culture de masse était à la fois ancien et nouveau. Il était ancien parce qu'il reposait sur un historique de la polémique qui remonte aussi loin que celui des dérives comportementales des jeunes. Il était nouveau parce que les médias des années 1950, au niveau de leur impact collectif, représentaient quelque chose de presque révolutionnaire dans l'histoire de la culture de masse et de son impact sur la société américaine »⁵².

De même, l'enjeu de notre travail consiste précisément à situer un certain corpus filmique au sein de cette histoire de l'influence des médias, en prenant en compte les spécificités de la caractérisation des jeunes déviants à partir des années 1990, ainsi que de la relation causale entre leurs actes et l'implication des médias. Il reste que les discours en question reposent sur

⁵⁰ *Ibid.*, p. 7. « Whenever the introduction of a new mass medium is defined as a threat to the young, we can expect a campaign by adults to regulate, ban or censor, followed by a lessening of interest until the appearance of a new medium reopens public debate. Each new panic develops as if it were the first time such issues have been debated in public and yet the debates are strikingly similar » (notre trad.).

⁵¹ *Idem.*

⁵² Gilbert James, *op. cit.*, p. 4. « So the antagonism to mass culture of the 1950s was both old and new. It was old because it rested on a history of controversy practically as ancient as the misbehavior of youth. It was new because the media in the 1950s, in their collective impact, represented something almost revolutionary in the history of mass culture and its impact on American society » (notre trad.).

une structure commune et que, à l'instar de Gilbert, il est sans doute nécessaire de les considérer à la fois comme « anciens et nouveaux ».

Aussi la continuité entre ces propos s'explique par un certain niveau d'abstraction qui ressort des paniques morales en tant qu'ensemble de discours :

« Donner un poids considérable à l'influence malveillante des divertissements populaires sur son public jeune génère des tentatives d'application d'un modèle monocausal simplificateur aux décisions individuelles d'êtres humains, qui prennent place dans un contexte historique aux phénomènes sociaux extrêmement diffus et complexes »⁵³.

Cette relation causale, même lorsqu'elle n'est pas décrite de manière aussi réductrice, tend pour Stanley Cohen à apparaître à la population sous une forme schématique, en raison de l'abstraction produite par la « frénésie médiatique » : « La recherche de sens et de causes n'est bien sûr pas toujours fallacieuse, simpliste ou chimérique. [...] Mais avec les paniques morales et les frénésies médiatiques, le cas atypique est assimilé dans des catégories générales de la criminalité (telle que la "violence juvénile") »⁵⁴. Ce qui assure une forme de continuité entre ces productions discursives, c'est donc avant tout l'association de la délinquance juvénile à la culture populaire. Au point même que l'on peut considérer les paniques morales concernant les médias comme une réaction aux actes de déviance perçus dans la société, avec une volonté à la fois d'expliquer ces phénomènes de déviance et d'y remédier. Si un certain nombre de jeunes commettent des actes répréhensibles, c'est qu'ils ont dû y être incités, et les médias sont donc au moins potentiellement responsables de ce passage vers la délinquance.

C'est aussi, comme certains auteurs le soulignent, une tentative des adultes d'exercer un contrôle sur une production destinée aux jeunes et qui leur échappe. Springhall, qui fait remonter cette histoire de l'influence des médias en 1830, explique qu'il existait des livres à destination des jeunes avant cette date, mais qu'ils avaient avant tout une visée pédagogique et étaient à ce titre assez peu attractifs. Et c'est lorsque, à partir des années 1830, une production a été pensée pour attirer ce public en répondant à ses attentes et ses envies que les inquiétudes

⁵³ Springhall John, *op. cit.*, p. 158. « Placing exceptional weight on the malevolent influence of popular entertainment upon its youthful audience generates attempts to apply an over-simplified monocausal model to individual human acts of choice taking place within an historical context of extremely diffuse and complex social phenomena » (notre trad.).

⁵⁴ Cohen Stanley, *Folk devils and moral panics : the creation of the Mods and Rockers*, Londres et New York, Routledge, 2002, p. x. « The search for meaning and causes is of course not always spurious, simple-minded or mythical. [...] But during moral panics and media frenzies the atypical case is compressed into general categories of crime control (such as "juvenile violence") » (notre trad.).

seraient apparues⁵⁵. A travers la critique de ces productions, il est question d'une opposition entre cette culture populaire et une culture traditionnelle qu'elle mettrait en péril, ainsi que le note encore Gilbert pour expliquer les arguments avancés dans *Seduction of the Innocent : The Influence of Comic Books on Today's Youth* (1954), un livre devenu symbole de la critique de la violence dans les médias rédigé par le psychiatre Fredric Wertham : « Tous ces facteurs témoignaient d'une culture de masse qui remplaçait la culture traditionnelle dans la formation de l'esprit des enfants. Cela seul pouvait expliquer le constat glaçant selon lequel tous les enfants, même les plus innocents, peuvent devenir violents ou délinquants »⁵⁶.

Quant à l'origine des critiques des médias dans ces paniques morales, elles émanent visiblement de l'ensemble des couches de la société. C'est là l'une des caractéristiques des paniques morales telles qu'elles sont définies par Stanley Cohen : elles sont largement répandues et acceptées par la population, à commencer par ceux qui ont la parole. Dans l'introduction à la troisième édition de son ouvrage, il énonce parmi les conditions à remplir pour que l'on puisse parler de panique morale la nécessité d'un consensus : « Consensus – une reconnaissance largement répandue (non nécessairement totale) de l'existence de la menace, de son sérieux, et du fait que “quelque chose devrait être fait”. L'essentiel des groupes importants et influents, en particulier les médias de masse, devraient partager ce consensus »⁵⁷. Et en effet, sont invités à s'exprimer sur le problème des médias aussi bien des spécialistes de l'enfance que des politiciens, la presse généraliste, etc. Gilbert parle même d'un « mouvement populaire » qui a vu le jour dans les années 1950 pour donner son explication quant aux causes de la délinquance :

« Au début des années 1950, malgré les efforts du Children's Bureau, et avant lui du Continuing Committee pour donner une direction à cette force anti-délinquance croissante, un mouvement populaire a vu le jour, et procurait une explication satisfaisante du problème. C'était que la culture de masse moderne, en particulier la radio, les films et les *comic books*, incitaient les enfants de tous lieux à commettre des actes de délinquance. Le *New York Times* a en 1950 publié

⁵⁵ Springhall John, *op. cit.*, p. 6.

⁵⁶ Gilbert James, *op. cit.*, p. 92. « All of these factors were representative of a mass culture that was replacing traditional culture in the formation of children's minds. Only this could explain the chilling observation that all children, even the most innocent, could become violent or delinquent » (notre trad.).

⁵⁷ Cohen Stanley, *Folk devils and moral panics : the creation of the mods and rockers*, Londres, New York, Routledge, 2002, p. xxii. « Consensus – a widespread agreement (not necessarily total) that the threat exists, is serious and that “something should be done”. The majority of elite and influential groups, especially the mass media, should share this consensus » (notre trad.).

vingt articles interrogeant les liens entre les médias de masse et la délinquance. En 1954, ce nombre s'est élevé à cinquante »⁵⁸.

Ces chiffres font écho à ceux recensés plusieurs décennies plus tard par Olivier Mauco, qui souligne que la semaine suivant le massacre de Columbine, « seize articles du *New York Times* évoquent explicitement la question de la responsabilité des jeux vidéo dans la tuerie »⁵⁹.

Aussi ces paniques morales sur l'influence des médias ne se limitent pas à des prises de parole, mais résultent parfois en des mesures qui sont prises pour apporter des solutions au problème. La première consiste bien entendu à limiter l'accès à certaines œuvres jugées dangereuses pour la jeunesse, et ce à travers la censure. John Springhall propose ainsi dans son ouvrage un inventaire non exhaustif de mesures restrictives auxquelles ont abouti ces paniques morales :

« Les campagnes pour censurer les divertissements des jeunes ont, dans la seule Grande-Bretagne, donné lieu à des lois anti-libertaires telles que : les dispositions du Metropolitan Police Act (1839) sur l'octroi de licences, encourageant la police à fermer les “*penny gaffs*” populaires auprès des jeunes ; le Children and Young Persons (Harmful Publications) Act (1955), interdisant les *comics* horribles américains sur le sol britannique ; et le Video Recordings Act (1984), donnant au British Board of Film Classification (BBFC) le pouvoir de certifier et censurer les divertissements domestiques commercialisés le plus strict d'Europe »⁶⁰.

Outre la censure, ce sont aussi des études qui sont initiées, pour tenter de mesurer une influence qui repose alors sur trop peu d'arguments solides. Dans *Ténèbres empoisonnées ? Cinéma, jeunesse et délinquance de la Libération aux années 1960*, Roxane Hamery s'intéresse notamment aux études sur les effets du cinéma menées dans les centres de l'Éducation surveillée. Elle explique que le ministre de la Justice a demandé, alors que la hausse de la délinquance juvénile est jugée préoccupante, à ce que tous les centres soient équipés de

⁵⁸ Gilbert James, *op. cit.*, p. 77. « By the early 1950s, despite the efforts of the Children's Bureau and, before it, the Continuing Committee, to direct this growing antidelinquency energy, a popular movement had sprung up that provided a satisfying explanation of the problem. This was that modern mass culture, in particular, radio, the movies, and comic books, was inciting children everywhere to delinquent acts. In 1950 the *New York Times* published twenty articles examining links between the mass media and delinquency. By 1954 this number rose to fifty » (notre trad.).

⁵⁹ Mauco Olivier, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo : fait divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources », *Quaderni*, n° 67, 2008, p. 21.

⁶⁰ Springhall John, *op. cit.*, p. 3. « Campaigns to censor youth's diversions have, in Britain alone, resulted in such anti-libertarian legislation as : the licensing provisions of the Metropolitan Police Act (1839), encouraging the police to close down “penny gaffs” popular with the young ; the Children and Young Persons (Harmful Publications) Act (1955), outlawing American “horror comics” from Britain ; and the Video Recordings Act (1984) giving the British Board of Film Classification (BBFC) the strictest powers in Europe to certify and censor purchased home entertainment » (notre trad.).

projecteurs et de salles de projection. Officiellement, la décision est justifiée par l'importance qu'occupe le cinéma dans les loisirs des jeunes de l'époque, et donc par la volonté de ne pas les couper de la réalité. Officieusement, les projections permettent à des experts d'étudier les réactions des jeunes aux films diffusés sans qu'ils n'en aient conscience. Des interrogatoires sont ensuite menés auprès d'eux, certaines questions concernant le cinéma, mais dissimulées au sein de toute une série de questions portant sur d'autres sujets pour ne pas éveiller leurs soupçons⁶¹.

Les discours sur l'influence des médias, qu'on décide ou non de les qualifier de paniques morales, ont donc accompagné l'histoire des discours sur la délinquance juvénile. Ciblant tour à tour différents médias plébiscités par les jeunes, ces discours reviennent dans l'histoire de manière cyclique, quoique sous une forme parfois réactualisée, dans le but de protéger une jeunesse jugée vulnérable parce qu'immature. Ils apparaissent alors comme une tentative de donner sens à des actes de déviance jugés préoccupants, afin de pouvoir éventuellement y remédier.

C) ... mais qui se fait rare au cinéma, jusqu'aux années 1990

Etant donné l'ampleur qu'ont pu prendre à différentes périodes du XX^{ème} siècle les discours sur l'impact des médias et leur responsabilité dans les comportements déviants des jeunes, on pouvait s'attendre à voir le problème représenté dans un certain nombre d'œuvres filmiques. Or, ce n'est qu'à partir des années 1990 que le cinéma s'en emparera réellement.

Ce n'est pourtant pas faute d'avoir représenté cette jeunesse délinquante, qui s'y est fait une place aux Etats-Unis à des périodes où elle était jugée particulièrement préoccupante. Comme le note Robert Ashmore, « [l]e récit cinématographique du jeune garçon ou de la jeune fille qui rejette le modèle sociétal de ses parents au profit d'un monde de transgression, de délits, et souvent de violence, est revenu à de nombreuses reprises au fil des décennies »⁶². Ce fut le cas dans les années 1930, période à laquelle l'auteur affirme que la délinquance juvénile s'impose comme un thème majeur⁶³, avec notamment la série de films des « Dead End Kids »,

⁶¹ Hamery Roxane, *Ténèbres empoisonnées ? : cinéma, jeunesse et délinquance de la Libération aux années 1960*, Paris, AFRHC, 2017, p. 141.

⁶² Ashmore Robert J., *op. cit.*, p. 23. « [t]he cinematic story of the young boy or girl who rejects the society of their parents in favor of a world of transgression, crime, and oftentimes violence has recurred many times over the decades » (notre trad.).

⁶³ *Ibid.*, p. 26.

surnom donné aux garçons qui interprètent les jeunes du gang dans *Dead End* (William Wyler, 1937). Puis surtout dans les années 1950, puisque les inquiétudes concernant ceux qu'on appelle alors parfois les « JD » (pour *juvenile delinquents*) émergent au sortir de la guerre, pour atteindre leur paroxysme au milieu des années 1950. Ashmore postule ainsi que « [l']industrie du cinéma avait bien conscience de la panique concernant la délinquance et des inquiétudes qui lui sont sous-jacentes, et elle a produit un éventail de films qui cherchaient à capitaliser sur l'intérêt et les préoccupations du public dès lors que ses jeunes sont impliqués »⁶⁴. Cet intérêt semble confirmé par les chiffres, puisque James Gilbert recense pas moins de soixante films portant sur la délinquance juvénile dans les années 1950⁶⁵, parmi lesquels on peut citer *Blackboard Jungle* (Richard Brooks) et *Rebel Without a Cause* (Nicholas Ray), ayant tous deux généré d'importantes recettes lors de leur sortie en 1955.

Ces deux films sont ainsi représentatifs de l'attitude de l'industrie vis-à-vis du sujet de la délinquance juvénile, fluctuant entre attrait et réticence : s'il est susceptible d'attirer un public important dans les salles (et notamment un public jeune), encore faut-il souligner que ce n'est pas sans générer certaines controverses. Car il faut rappeler que le cinéma est alors encore, aux côtés des *comic books*, au premier banc des accusés dès lors qu'il est question de donner sens au comportement des jeunes. Dans la causalité qui relie jeunes et crimes, le cinéma occupe une place toute faite dans l'esprit des spectateurs (à commencer par les parents) et des censeurs, comme l'explique encore Ashmore :

« Peu de sujets étaient dans l'après-guerre aussi controversés que celui de la délinquance juvénile. C'était non seulement dû au fait que la délinquance était elle-même un sujet particulièrement polémique durant cette période, mais aussi au fait que l'industrie du cinéma, comme dans les années 1930, était encore scrutée pour ses effets sur la jeunesse »⁶⁶.

Le problème de la délinquance exposant le cinéma à de telles critiques, on comprend aisément qu'il lui soit d'autant plus difficile d'approcher celui de l'influence des médias. Et en effet, le succès rencontré par *Blackboard Jungle* et *Rebel Without a Cause* auprès des jeunes et la peur de voir ces derniers s'identifier aux personnages délinquants n'est vraisemblablement pas sans

⁶⁴ *Ibid.*, pp. 1-2. « [t]he film industry was well aware of the delinquency panic and its underlying anxieties, and it produced a range of films which sought to capitalize on the public's interests and concerns where its young people were concerned » (notre trad.).

⁶⁵ Gilbert James, *op. cit.*, p. 64.

⁶⁶ Ashmore Robert J., *op. cit.*, p. 47. « Few subjects in the postwar era were as potentially controversial as juvenile delinquency. This was due not merely to the fact that delinquency itself was a subject of particular controversy during this period, but to the fact that the film industry, as in the 1930s, was still being scrutinized for its effects on youth » (notre trad.).

lien avec l'annonce par le Senate Subcommittee on Juvenile Delinquency de nouvelles audiences sur le sujet de l'industrie du cinéma, audiences au cours desquelles Jack Warner a par exemple été amené à s'exprimer pour défendre la morale du discours proposé par le film de Nicholas Ray⁶⁷. La question se pose donc quant à savoir s'il faut ou non capitaliser sur un sujet de société à la fois lucratif et polémique.

Dans *Teenagers and TeenPics : The Juvenilization of American Movies in the 1950s*, Thomas Doherty rapporte ainsi une anecdote qu'il veut représentative des différentes positions de l'industrie concernant la direction à suivre vis-à-vis du sujet de la délinquance. Invité à un diner organisé par la société indépendante American International Pictures (AIP), le producteur Jerry Wald aurait pris position de manière assez ferme contre leurs films d'exploitation ciblant les jeunes (les « *teenpics* ») : « Ce n'est pas le genre de films sur lequel nous pouvons construire le futur du marché [...]. S'ils peuvent générer quelques dollars aujourd'hui, ils causeront notre perte demain »⁶⁸. Son intervention reflète ainsi la position de la plupart des grandes sociétés hollywoodiennes, craignant que ces films ne portent atteinte à leur image, alors que leurs dirigeants surveillent de près les conclusions du Continuing Committee on the Prevention and Control of Delinquency, considérant que toute conclusion selon laquelle « les médias seraient facteurs de délinquance serait de fait inacceptable »⁶⁹. Une stratégie d'évitement qui n'est donc pas celle d'AIP, même si les *teenpics* ne composent pas non plus librement à partir du sujet de la délinquance. Il s'agit pour eux d'attirer le public jeune, mais en évitant autant que possible de s'attirer les foudres des commentateurs. Alan Betrock explique par exemple qu'un certain nombre de films d'exploitation mettaient en avant leur portée éducative, et ce dès les premières secondes du film :

« La plupart des producteurs introduisaient leurs films par une déclaration sérieuse, postulant que tel ou tel vice ou problème existait réellement, et que leur film était produit à des fins d'éducation du public, pour enfin conclure avec l'espoir qu'il contribuerait à venir à bout du problème. Cette préface bien en place, et souvent mise en avant dans le matériel publicitaire, le

⁶⁷ *Ibid.*, p. 59.

⁶⁸ Wald Jerry, cité dans Doherty Thomas Patrick, *Teenagers and TeenPics : The Juvenilization of American Movies in the 1950s*, Philadelphie, Temple University Press, 2002, p. 129. « It's not the type of picture on which we can build the market of the future [...]. While they may make a few dollars today, they will destroy us tomorrow » (notre trad.).

⁶⁹ Gilbert James, *op. cit.*, p. 49. « the media were implicated in causing delinquency would therefore be unacceptable » (notre trad.).

film pouvait se permettre de montrer toutes sortes de scènes de vice et de déchéance, parce qu'elles étaient en fin de compte présentes pour le bien du public »⁷⁰.

Ce constat rejoint les propos de Doherty, qui avance que « plus le *teenpic* était controversé, plus il faisait en sorte de se faire passer pour un film d'intérêt public »⁷¹. Ashmore met quant à lui en avant une autre forme d'évitement malgré tout à l'œuvre dans les *teenpics*, et qui consiste à éluder le problème de l'origine de la délinquance :

« Dans les films de ce type, les “mauvais” délinquants sont non seulement caractérisés comme totalement crapuleux, mais on leur refuse également toute explication à leur condition. [...] En privant les “mauvais” ados d'explication à leurs délits, les *teenpics* se tiennent à l'écart des discours sociologiques concernant la délinquance. Au lieu de ça, les spectateurs étaient libres d'attribuer les causes de leur choix à ces comportements, tout en pouvant éprouver la satisfaction de les voir sanctionnés avant la fin du film »⁷².

Aussi, si soixante films sur la délinquance juvénile ont comme le suggère Gilbert été produits dans les années 1950, c'est dans un cadre qui ne leur offrait quoi qu'il en soit pas la liberté nécessaire pour affronter le problème de l'influence des médias.

Que le cinéma n'apparaisse pas dans les films comme un des facteurs explicatifs de la délinquance peut se comprendre, mais la radio ou la télévision auraient pu l'être, d'autant plus quand on considère que cette dernière apparaît dans les années 1950 plus que jamais comme une menace pour l'industrie. Pour Christopher Anderson, l'attitude d'un entrepreneur comme Jack Warner à l'égard de la télévision consistait avant tout à en nier l'existence dans les films :

« les récits concernant l'animosité de Jack Warner envers la télévision à ses débuts sont légendaires. Le personnel du studio raconte qu'au début des années 1950, Warner a fait parvenir

⁷⁰ Betrock Alan, *The I was a Teenage Juvenile Delinquent Rock'n'Roll Horror Beach Party Movie Book : A Complete Guide to the Teen Exploitation Film, 1954-1969*, New York, St. Martin's Press, 1986, p. 2. « Most producers prefaced their films with a serious statement, which offered the opinion that such-and-such vice or problem really existed, and that his film was produced to educate the public, and finally ending with the hope that this motion picture would aid in stamping out the problem at hand. With this preface firmly in place, and often receiving prime exposure in advertisements for the film, the picture could then go onto show all kinds of scenes of vice and degradation, because ultimately it was all for the public good » (notre trad.).

⁷¹ Doherty Thomas Patrick, *op. cit.*, p. 110. « the more controversial the teenpic, the more it tried to present itself as a public service » (notre trad.).

⁷² Ashmore Robert J., *op. cit.*, p. 74. « In films such as these, the “bad” delinquents are not only portrayed as completely villainous, but are also denied any reason for being that way. [...] In denying “bad” teens a reason for their crimes, the teenpics avoid engagement with the sociological discourses surrounding delinquency. Instead, audiences were free to ascribe whatever causes they chose to account for the behavior, and could be gratified by that behavior's eventual punishment by the end of the film » (notre trad.).

un décret aux producteurs de son studio, leur interdisant de faire figurer des téléviseurs dans les décors de Warner Bros »⁷³.

Mais au-delà de l'exemple de Warner, avancer que le cinéma ne s'empare pas du problème de l'influence des médias ne signifie pas pour autant qu'il n'en fait pas la critique. Il ne la fait simplement pas sous l'angle de leur influence sur les individus en général, et sur les jeunes en particulier. Dans *The Cinema Dreams Its Rivals : Media Fantasy Films from Radio to the Internet*, Paul Young s'est ainsi donné l'ambition de penser l'histoire des représentations filmiques (hollywoodiennes) des rivaux du cinéma. Ces représentations auraient alors pour point commun d'affirmer la supériorité du cinéma en s'attaquant aux caractéristiques du rival qu'il ne possède pas⁷⁴.

Le plus souvent, il s'agit moins d'une représentation de son influence que d'une simple association d'un média et d'un danger. C'est par exemple *Murder by Television* (Clifford Sanforth), sorti en 1935 et présenté par Noam Feinholtz comme « le premier film à représenter le medium télévisuel au cinéma »⁷⁵. Dans ce film, un scientifique qui fait la démonstration du système de retransmission en direct qu'il a inventé s'effondre pendant sa présentation. Il s'avère qu'il a été tué par un rayon mortel provenant de l'appareil, qui avait été manipulé par une autre personne auparavant. Plusieurs œuvres plus récentes présentent quant à elle le poste de télévision comme une ouverture sur le monde des morts, à l'instar de *The Video Dead* (Robert Scott, 1987), dans lequel le téléviseur que reçoit une famille fait office de portail à des zombies pour pénétrer dans leur monde. Cette manière d'associer les médias au danger n'a bien entendu pas disparu aujourd'hui, et l'on pourrait mettre en avant tout un corpus de films dans lesquels les médias apparaissent comme un prétexte à l'horreur, sans pour autant qu'une réflexion sur leurs effets ne soit engagée, tel par exemple que *Selfie from Hell* (Erdal Ceylan, 2018), qui met en lien le smartphone (et la pratique du *selfie* qui lui est associée) et des créatures démoniaques qui s'en prennent aux utilisateurs. Aussi, la critique des médias existe en effet avant les années 1990, mais elle demeure assez éloignée des discours qui les accompagnent aux mêmes périodes sur leur supposée influence sur le comportement des jeunes.

⁷³ Anderson Christopher, *Hollywood TV : the studio system in the fifties*, Austin, University of Texas Press, 1994, p. 2. « tales of Jack Warner's early animosity toward television are legendary. Studio personnel say that during the early 1950s Warner delivered an edict to producers at his studio, forbidding them to include television sets in the decor of Warner Bros » (notre trad.).

⁷⁴ Young Paul, *op. cit.*

⁷⁵ Feinholtz Noam, « Death on Live TV : Cinema's Struggle Against Television. », *Quarterly*, vol. 37, n° 3, 2020, p. 248. « the first film to present the televisual medium in cinema » (notre trad.).

Il est encore une fois difficile de jeter l'opprobre sur des médias comme la télévision ou la radio sans prendre le risque de se voir retourner les mêmes critiques. Si le cinéma propose autre chose depuis les années 1990, c'est avant tout parce que ce sont d'autres médias qui ont progressivement cristallisé l'attention dans les paniques morales. « La corrélation entre cinéma et délinquance peut aujourd'hui faire sourire », estime Nathalie Le Louarn en 2020 dans l'introduction d'un texte consacré à *Ténèbres empoisonnées ?*, ouvrage de Roxane Hamery mentionné plus tôt. C'est que dans la relation causale qui caractérise l'influence des médias, le profil des délinquants a connu d'importantes évolutions, tout comme celui des médias incriminés. S'appuyant sur les travaux de Stanley Cohen, Kirsten Drotner a au début des années 1990 développé la notion de « *media panic* », un terme qui entend désigner une sous-catégorie des *moral panics* appliquée aux médias. Les *media panics* seraient ainsi définies par leur caractère cyclique : un média fait l'objet de critiques virulentes ; ces critiques donnent lieu à des mesures restrictives ; elles sont suivies d'une baisse d'intérêt pour la problématique et d'un essoufflement des discours ; avant que l'introduction d'un nouveau média ne vienne relancer les débats⁷⁶. L'épuisement des discours sur l'influence d'un média n'intervient néanmoins pas nécessairement qu'avec le temps (ceux sur le cinéma se sont affaiblis puis ravivés à plusieurs reprises au XX^{ème} siècle), mais tend à être précipité par l'arrivée du nouveau média :

« L'intense préoccupation pour le dernier média en vogue relègue immédiatement l'ancien média dans l'ombre de l'approbation. Aussi, le mouvement vers la démocratisation culturelle concerne principalement les médias avec lesquels nous nous sommes familiarisés, les médias qui ont pour ainsi dire *prouvé leur innocence*. [...] Mais les nouveaux médias, tels que les VHS dans les années 1980 et les jeux d'action sur cd-rom dans les années 1990, continuent à engendrer des inquiétudes très similaires à celles exprimées au sujet des périodiques cent ans plus tôt »⁷⁷.

Force est de constater que l'arrivée d'un « nouveau média » comme la télévision n'a pourtant pas fait du cinéma un vieux média, qu'il n'a pas à ce moment « prouvé son innocence » (ou « gagné » son innocence, si l'on considère que cette innocence ne résulte pas de ses actions). Si aujourd'hui le lien entre cinéma et délinquance fait donc sourire, plusieurs films sont dans

⁷⁶ Drotner Kirsten, « Modernity and media panics », dans Schrøder Kim Christian et Skovmand Michael (dir.), *Media cultures : Reappraising Transnational Media*, Londres, Routledge, 2016, pp. 42-62.

⁷⁷ Drotner Kirsten, « Dangerous Media ? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity », *Paedagogica Historica*, vol. 35, n° 3, 1999, p. 610. « The intense preoccupation with the latest media fad, immediately relegates older media to the shadows of acceptance. Thus, the trends towards cultural democratisation are chiefly seen with media that we have grown accustomed to, media that have proved their innocence, so to speak. [...] But the new media, such as home videos in the 1980s and in the 1990s action-games on cd-rom, still conjure up anxieties that are very similar to those expressed over periodicals a hundred years ago » (notre trad.).

les années 1990 encore associés à des actes criminels commis par des mineurs, même s'il est vrai que l'arrivée de la VHS et de la consommation domestique des films n'y est sans doute pas étrangère. Ce sont notamment *Child's Play 3* (Jack Bender, 1991), dans l'affaire du meurtre de James Bulger par deux enfants en 1993 ; ou encore *Natural Born Killers* (Oliver Stone, 1994) et *The Matrix* (Lana et Lilly Wachowski, 1999), cités comme sources d'inspiration des auteurs de la tuerie de Columbine. De sorte que les paniques morales concernant la télévision ne remplacent pas celles au sujet du cinéma : tout au plus s'y superposent-elles, en raison notamment d'un certain nombre de caractéristiques communes aux deux médias. De nombreux travaux des années 1950 et 1960 sont consacrés conjointement aux effets du cinéma et de la télévision, ou à ceux de la télévision à partir des apports des recherches sur les effets du cinéma. C'est ainsi que la *Revue internationale de filmologie*, dont l'ambition est d'étudier les effets du film sur le spectateur, va progressivement intégrer la télévision à sa réflexion. Et lorsqu'elle cesse de paraître en 1961, c'est la revue *IKON. Cinéma, télévision, iconographie : Revue internationale de filmologie* qui lui succède officieusement⁷⁸.

Kirsten Drotner a par ailleurs mis en avant ce qu'elle considère comme une hiérarchie des dangers des médias en fonction des modes de représentation :

« Une hiérarchie des dangers selon les modes de représentation s'est ainsi installée : les plus innocents sont les médias imprimés sans images, puis viennent les médias imprimés avec de nombreuses images tels que les *cartoons*, suivent ensuite les films réalistes, et enfin les films non réalistes représentant des actes sortant de l'ordinaire tels que le sexe et la violence »⁷⁹.

En l'occurrence, ce n'est pas tant la télévision qui viendrait bousculer cette hiérarchie en y introduisant le direct, que l'ordinateur, les jeux vidéo ou encore internet en y introduisant l'interactivité, et en faisant place à la figure du jeune prosommateur. Cette interactivité cristallisera progressivement le problème du danger des médias, notamment avec l'émergence du numérique. Un tel point de vue est ainsi exprimé par Jacques Piette, quand il explique qu'« [e]n très peu de temps, la télévision, la radio, le cinéma sont devenus, aux yeux des jeunes, de "vieux médias" désormais réévalués à la lumière des possibilités d'interactivité qu'offre la

⁷⁸ Albera François et Lefebvre Martin, « Présentation. Filmologie, le retour ? », *Cinémas*, vol. 19, n^{os} 2-3, 2009, p. 34.

⁷⁹ Drotner Kirsten, « Dangerous Media ? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity », *art. cit.*, p. 605. « A hierarchy of representational dangers is thus set up : most innocent is print media without pictures, then comes print media with many pictures such as cartoons, then follows realist film and finally non-realist film portraying the non everyday like sex and violence » (notre trad.).

technologie numérique »⁸⁰. Aussi, l'arrivée de nouveaux médias qui prennent sa place en tête de la hiérarchie était peut-être une condition nécessaire pour que le cinéma puisse réellement s'emparer du problème de leur influence sur les jeunes (d'autant plus que l'actualité des années 1990 est ponctuée de faits divers et événements tragiques impliquant des jeunes, avec une violence dont nous verrons qu'elle est elle aussi perçue comme « nouvelle »). La critique des nouveaux médias par ceux qui deviennent anciens serait même pour Feinholtz constitutive du cycle des *media panics* :

« Il semblerait que chercher l'approbation de l'ancien, en dénonçant le nouveau, constitue l'essence même du processus. Le phénomène est intergénérationnel, à la fois sur le plan des humains (adultes contre jeunes) et sur celui des médias (medium vétérans contre nouveau medium) »⁸¹.

La critique du nouveau serait alors pour un média une manière de penser son identité et d'affirmer sa légitimité. C'est dans ce contexte que Paul Young étudie le cinéma « cyberphobique » hollywoodien des années 1990, mettant en avant le mécanisme de défense à l'œuvre dans plusieurs films qui ont marqué la décennie :

« la cyberphobie peut aussi être interprétée comme un mécanisme de défense contre le défi que représentent les médias interactifs pour le mode d'adresse spectatorielle du cinéma. De *The Lawnmower Man* (1992) à *The Truman Show* (1998), cet article envisage les films comme des allégories de la lutte dialectique que mène aujourd'hui Hollywood pour définir son identité : la cyberphobie est la négation de la contamination du cinéma par les technologies interactives »⁸².

Aussi, c'est en définissant le nouveau média comme Autre que le cinéma impose sa propre vision de l'expérience cinématographique :

« la cyberphobie ne se contente pas de concevoir une menace pour la société à partir de mythes des médias : elle construit un Autre de l'expérience cinématographique. La force de ce processus de légitimation repose sur les contrastes implicites que les films dessinent entre les médias

⁸⁰ Piette Jacques, « Le nouvel environnement médiatique des jeunes : quels enjeux pour l'éducation aux médias ? », *Recherches en communication*, vol. 23, 2005, p. 233.

⁸¹ Feinholtz Noam, *op. cit.*, p. 251. « It seems that seeking the approval of the old, by denouncing the new, is the essence of the process. This phenomenon is intergenerational, both in the human aspect (adults vs. young people) and in the media aspect (veteran medium vs. new medium) » (notre trad.).

⁸² Young Paul, « The Negative Reinvention of Cinema : Late Hollywood in the Early Digital Age », *Convergence*, vol. 5, n° 2, 1999, p. 24. « cyberphobia can also be understood as a defence mechanism against the challenge to cinema's individuating spectator address that interactive media represent. The article reads films from *The Lawnmower Man* (1992) to *The Truman Show* (1998) as allegories of contemporary Hollywood's dialectical struggle to define itself : cyberphobia denies cinema's contamination by interactive technologies » (notre trad.).

informatiques et le cinéma, dans lesquels le cinéma occupe la première position avant tout parce qu'il n'est ni la réalité virtuelle, ni internet »⁸³.

C'est pourquoi c'est en identifiant l'Autre désigné dans les films de notre corpus qu'il est possible de déconstruire les discours qu'ils proposent. En l'occurrence, il semblerait que ce soit dans l'interactivité permise par les jeux vidéo et les nouveaux médias numériques qu'ils situent l'origine d'une influence dont ils cherchent alors à explorer la nature, actualisant un imaginaire entretenu par une succession de paniques morales dont le cinéma a lui-même été la cible, et ce à travers la représentation des pratiques médiatiques des jeunes (qui ne se résument plus à la seule consommation) et des déviances auxquelles elles pourraient donner lieu.

⁸³ *Ibid.*, p. 31. « cyberphobia does not simply construct a menace to society out of media myths ; it constructs an Other to cinematic experience. The force of this legitimation process depends upon implicit contrasts these films draw between computer media and the cinema, in which the cinema comes out on top primarily because it isn't VR or the internet » (notre trad.).

2- Causalité et imaginaire de l'influence

A) La causalité au prisme des travaux de la *Revue Internationale de Filmologie*

Les critiques occupant depuis plusieurs décennies une place importante dans les discours sur les médias, il convient désormais de préciser ce qui nous amène à considérer un « imaginaire » de l'influence des médias et l'usage que nous ferons de ce terme.

Le cas que nous prenons pour exemple a été rapporté dans un article d'Aurore François et Anne-Laure Wibrin sur les liens entre cinéma, jeux vidéo et délinquance, et concerne une jeune fille de seize ans, arrêtée par la police en 1915 pour vagabondage (elle errait dans la rue après avoir fugué). Elle est décrite comme une fille sans histoire, appliquée en classe, disciplinée : elle ne correspond pas au « profil habituel ». Le juge des enfants, perplexe, la fait expertiser par le Docteur Vervaeck, directeur du laboratoire d'anthropologie pénitentiaire de Forest, qui fait par la suite parvenir son diagnostic sur les causes des actes de la jeune fille :

« Reste le cinéma que nous accusons nettement [...] ; il faut ajouter la conclusion négative de notre enquête familiale ; on doit donc admettre par exclusion que le cinéma a été surtout le grand coupable. La vie factice et aventureuse dont les scènes constituent ses programmes habituels a dû fausser gravement l'imagination d'une jeune fille inexpérimentée et peu expansive et dont personne ne redressera donc les erreurs ; elle garde jalousement pour elle seule les choses extraordinaires qu'elle voit et entend au cinéma et qui l'impressionnent morbidement »⁸⁴.

Plusieurs remarques s'imposent à la lecture de cette affaire. La première concerne la raison de l'expertise : c'est l'absence d'explication à l'acte de la jeune fille (puisque c'est une fille « normale », pourquoi s'enfuir de chez elle ?). C'est ensuite « par exclusion » que le docteur conclut à l'influence du cinéma, le contexte familial n'apparaissant pas comme un facteur explicatif. Enfin, lorsqu'il ne reste plus que le cinéma pour expliquer l'acte de l'adolescente, les propos restent très évasifs, marqués d'un caractère presque lyrique qui masque le manque de précision de ces explications : on relèvera que le cinéma a dû « fausser son imagination », et « l'impressionner morbidement ». On notera aussi que les effets du cinéma (des médias) sur le spectateur, méconnus, sont aussi plus facilement modulables, en l'occurrence pour combler un vide, une absence de sens. Nous pouvons à ce stade poser une première définition de

⁸⁴ Vervaeck Louis, Archives de l'Etat à Anderlecht, Tribunal des enfants de Bruxelles, dossier n° 163/15. Cité dans François Aurore et Wibrin Anne-Laure, « Cinéma, jeux vidéo et délinquance juvénile », *La Revue Nouvelle*, mars 2009, p. 97.

l'imaginaire de l'influence des médias sur la jeunesse : c'est l'espace qu'occupe le média, dans l'esprit de l'homme, dans le passage de l'adolescent à l'adolescent délinquant. Pour le docteur qui expertise la jeune fille, le cinéma occupe l'espace entre la jeune fille normale et la jeune fille délinquante, c'est la cause qu'il donne au passage à l'acte.

L'influence des médias sur les jeunes consiste donc en une causalité. Elle est une relation d'une cause à un effet. Michel Malherbe précise dans un ouvrage consacré à la causalité que « pour qu'il y ait lieu de rechercher les causes, il convient donc que du changement, du mouvement soit produit », ajoutant qu'« il faut ici poser dans la réalité une puissance qui soit capable d'engendrer l'effet »⁸⁵. En l'occurrence le besoin d'une recherche de la cause est créé par un changement identifié au sein d'individus, un écart du jeune par rapport à une norme attendue. Les médias sont considérés comme susceptibles d'engendrer un tel effet. Ils sont de fait envisagés, sinon comme la cause, du moins comme une cause potentielle. Or si cette association répond à un besoin d'explication, il reste à savoir à partir de quelles connaissances ou croyances cette association est opérée (car elle l'est bien souvent, comme nous l'avons vu). Aussi, si cet imaginaire désigne tout d'abord une idée largement répandue dans un contexte donné, il faut également pour qu'elle puisse être considérée comme telle que cette idée soit marquée par une incertitude, au moins de la part d'une partie de la population. Ce qui ne signifie pas que l'idée soit fausse pour autant : elle n'est ni vraie ni fausse tant qu'il n'a pas été prouvé et largement accepté qu'elle était vraie ou fausse. L'imaginaire, dans le sens où nous employons ici le terme, est alors dépendant de la connaissance scientifique (laquelle peut permettre de combler un écart entre un effet et une cause supposée) et de la diffusion de ce savoir. En ce sens l'imaginaire réside tout autant dans l'association d'une cause et d'un effet que dans l'espace qui sépare les deux.

C'est pourquoi l'exemple des études menées au sein de l'Institut de filmologie et publiées dans la *Revue internationale de filmologie* à partir de 1947 s'avère particulièrement révélateur des problèmes soulevés par cette question de l'influence des médias sur la jeunesse, par cette causalité. L'Institut se donne en effet pour objectif premier d'étudier les effets du film sur le spectateur, et Henri Wallon considère ainsi dans un texte de 1952 que la filmologie « part du film réalisé comme d'un fait qui existe, et [que] ce sont les réactions provoquées par le film qui la regardent »⁸⁶. Dans la pratique, c'est par exemple l'article de Siersted et Hansen,

⁸⁵ Malherbe Michel, *Qu'est-ce que la causalité ? : Hume et Kant*, Paris, Vrin, 1994, p. 13.

⁸⁶ Wallon Henri, « Introduction au symposium de filmologie du XIIe Congrès international de psychologie », *Revue internationale de filmologie*, vol. 3, n° 9, 1952, p. 21.

« Réaction des petits enfants au cinéma : résumé d'une série d'observations faites au Danemark »⁸⁷, paru en 1951. Psychologue d'enfants, Siersted a été contacté en 1948 par le directeur du Central Cinématographique de l'Etat Danois, afin d'étudier l'effet que produisent les films sur les petits enfants, accompagné du photographe Lund Hanson. L'observation consistait à noter les réactions des enfants pendant la projection, les notes étant accompagnées d'un ensemble de photographies censées immortaliser les réactions des spectateurs au film projeté (fig. 14), ainsi que de formulaires remplis par les parents.



Figure 14

L'intérêt porté à l'influence du cinéma ne concerne pas exclusivement la jeunesse, du moins dans le principe. François Albera et Martin Lefebvre ont ainsi mis en lien l'émergence de la filmologie avec la prise de conscience, pendant la guerre puis à la Libération, des pouvoirs idéologiques des moyens de communication de masse⁸⁸. Pour autant la grande majorité des enquêtes réalisées le sont (comme souvent) auprès d'enfants et d'adolescents, et c'est en ces termes que son directeur Gilbert Cohen-Séat évoque, dans l'introduction des numéros 14-15 de la revue en 1953, les tentatives de la filmologie durant les deux dernières années pour apporter des connaissances qui permettent de juger de la nécessité de la censure : « On les avait toutes

⁸⁷ Hansen H. Lund et Siersted Ellen, « Réaction des petits enfants au cinéma : résumé d'une série d'observations faites au Danemark », *Revue internationale de filmologie*, vol. 2, n^{os} 7-8, 1951, pp. 241-246.

⁸⁸ Albera François et Lefebvre Martin, *art. cit.*, p. 16.

consacrées jusqu'ici, pratiquement, à celle des actions possibles qui paraissait s'imposer avec le plus d'urgence : la protection de la jeunesse »⁸⁹.

Nous ajouterons que les filmologues affichent une volonté de se positionner contre cet imaginaire de l'influence : c'est-à-dire non pas contre l'existence de cette causalité, mais contre la part d'imaginaire qu'elle comporte dans les discours (considérés comme non scientifiques) qui incriminent le cinéma. C'est par exemple le cas de Serge Lebovici, qui dans un article de 1953 intitulé « Cinéma et criminalité » entend dresser un état du savoir, dans le domaine de la criminologie, relatif aux effets du cinéma sur le délinquant. Un constat qu'il élargit alors à un ensemble plus vaste de productions discursives, considérant que « c'est devenu un lieu commun que d'affirmer l'influence pervertissante du cinéma. La grande presse, quelle que soit sa couleur politique, dénonce les méfaits du film dont elle fait une des causes essentielles de la délinquance juvénile »⁹⁰. Il ajoute qu'il ne fera pas allusion « aux articles sommaires de journaux quotidiens de toutes opinions où est invoquée l'influence pervertissante du cinéma sur notre jeunesse »⁹¹. Parler de « grande presse », et d'« articles sommaires de journaux quotidiens » est alors une manière pour l'auteur de pointer du doigt le manque de légitimité de ceux qui s'expriment sur le sujet, et donc le manque d'intérêt de ces écrits pour la science. A l'heure de dresser un bilan sur les connaissances du problème, il y aurait certes une abondance de discours (c'est le propre de ces paniques morales), mais peu de connaissances à y puiser. Si la « grande presse » n'est pas qualifiée pour s'exprimer sur la question, restent alors les écrits scientifiques... mais là encore Lebovici semble minimiser leur importance, puisqu'il ajoute que « [l]es travaux scientifiques sur les rapports du cinéma et de la délinquance sont pourtant, à [sa] connaissance du moins, extrêmement rares »⁹². On sait pourtant que dès les années 1910, les scientifiques ont commencé à mener des études sur le spectateur et les effets possibles du cinéma. Autrement dit, soit l'auteur n'a effectivement pas connaissance de ces travaux, soit il remet en cause leur scientificité. La vérité se situe sans doute entre ces deux pôles, et les travaux antérieurs sont en effet souvent oubliés ou remis en question par la *Revue internationale de filmologie*. Il suffit pour s'en convaincre d'observer les bibliographies des articles publiés, puisque les ouvrages et articles cités datent principalement des années 1940, voire des années 1930, mais sont rarement plus anciens.

⁸⁹ Cohen-Séat Gilbert, « Introduction », *Revue internationale de filmologie*, vol. 4, n^{os} 14-15, 1953, p. 173.

⁹⁰ Lebovici Serge, « Cinéma et criminalité », *Revue internationale de filmologie*, vol. 4, n^{os} 14-15, 1953, p. 199.

⁹¹ *Idem.*

⁹² *Idem.*

Il y a bien entendu des exceptions, et parmi les plus notables nous pouvons citer la démarche d'Yves Galifret, qui signe en 1949 « Expériences de Filmologie en 1920 »⁹³. Comme son titre l'indique, il entend souligner l'existence de précurseurs à la filmologie. Dans le même numéro, la revue publie ainsi en intégralité une communication de juillet 1920 des docteurs Toulouse et Mourgue, intitulée « Des Réactions Respiratoires au Cours de Projections Cinématographiques ». Ces docteurs ont pour leurs expériences effectué des mesures de la respiration de spectateurs avant la projection, puis observé leurs variations à certains moments du film. « Il en est de la filmologie comme de toutes les recherches intellectuelles, elle existait avant la lettre, et en feuilletant les publications anciennes on lui découvre d'illustres devanciers »⁹⁴, avance ainsi Galifret, pour qui cette communication fait alors surtout office de rescapée parmi les travaux oubliés ou décriés. Et c'est peut-être Edgar Morin qui s'est confronté le plus frontalement à l'histoire de la problématique de l'influence du cinéma et à ce qu'elle comporte d'imaginaire, avec « Le problème des effets dangereux du cinéma », publié en 1953⁹⁵. Gilbert Cohen-Séat résume en ces mots la démarche qu'il a entreprise :

« Il ne s'agissait pas de constituer une anthologie d'opinions divergentes. Edgar Morin nous fournit une chronologie des anathèmes appliqués au cinéma qui remonte à 1909. On garnirait une copieuse bibliothèque avec les textes et ouvrages étalant sur un demi-siècle les inquiétudes ou les colères contradictoires suscitées par les dangers du cinéma ou des mesures prises contre ces dangers »⁹⁶.

Cette chronologie remonte donc à 1909 puisque Morin évoque un article du *Chicago Tribune* qui dénonçait à l'époque les nickelodéons de la ville, les désignant comme « corrupteurs de la jeunesse »⁹⁷. Plusieurs exemples se succèdent ensuite, jusqu'à l'évocation des Payne Fund Studies, menées aux Etats-Unis de 1929 à 1932, et qu'il définit comme la première enquête de caractère psychologique et sociologique sur le cinéma⁹⁸, constituant en quelque sorte une première étape vers l'étude scientifique du fait filmique. Il souligne néanmoins l'ambiguïté des résultats obtenus, puisque d'un côté les ennemis du cinéma y ont vu une preuve que ce dernier

⁹³ Galifret Yves, « Expériences de Filmologie en 1920 », *Revue internationale de filmologie*, vol. 2, n° 5, 1949, pp. 75-76.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 75.

⁹⁵ Morin Edgar, « Le problème des effets dangereux du cinéma », *Revue internationale de filmologie*, vol. 4, n° 14-15, 1953, pp. 217-232.

⁹⁶ Cohen-Séat Gilbert, *art. cit.*, p. 173.

⁹⁷ Morin Edgar, *art. cit.*, p. 217.

⁹⁸ *Ibid.*, p. 221.

corrompt l'enfant, et que de l'autre, certains comme Mortimer Adler se sont opposés à cette thèse en se basant sur les mêmes résultats, dénonçant une interprétation tronquée des chiffres⁹⁹.

C'est la validité scientifique des résultats qui est ici remise en cause, et c'est là un point central dans la réflexion sur le problème de l'influence des médias : ce ne sont pas les résultats des travaux qui sont dénoncés, mais bien la rigueur scientifique qui a permis de les obtenir. Autrement dit la filmologie ne conteste pas le fait que le cinéma puisse être dangereux pour la jeunesse, mais elle considère qu'il n'y a pas encore de confirmation scientifique de cette causalité. Or c'est précisément cet espace qu'occupe l'imaginaire, à savoir l'espace qui sépare et relie à la fois une cause et son effet (le cinéma et la délinquance) en l'absence de vérification scientifique suffisamment solide. S'exprimant dans un premier temps au sujet des travaux antérieurs aux Payne Fund Studies (donc avant 1930), Edgar Morin évoque « cette idée magique que la représentation entraîne l'acte »¹⁰⁰. C'est bien sûr le choix du terme « magique » qui retient notre attention, la magie étant ici ce qui lie la représentation (le cinéma, la cause) à l'acte (la délinquance, l'effet). Il ajoute alors :

« Ainsi, jusqu'en 1930, le problème de l'influence du cinéma se pose sous des auspices mythiques. Cela ne signifie pas que cette influence soit, *a priori*, un mythe. Nous avons voulu mettre en évidence le complexe magique qui est à la racine de la psychose anti-cinématographique non pour supprimer le problème, mais pour le poser »¹⁰¹.

Le problème se pose donc sous des auspices mythiques, sans nécessairement être un mythe. La distinction a son importance, dans la mesure où les filmologues ne mettent pas en cause les résultats, mais bien la manière dont on y parvient. La revue se positionne ainsi, et ce dès ses débuts, contre ces idées toutes faites, à l'instar de Marc Soriano dans « Etat d'une science nouvelle » en 1947 :

« Il y a philosophie, disent les bons auteurs, à partir de l'instant où ce qui va de soi est révoqué en doute. S'il en est ainsi, il faut reconnaître qu'il y a philosophie du cinéma. [...] [N]ombreux sont les chercheurs qui depuis longtemps dissertent sur la caméra. Certaines recherches sont encore valables, d'autres beaucoup moins. [...] [L]a plupart du temps on se bornait à constater cette vérité élémentaire : "La projection d'un film impressionne le public". – Quant à dire pourquoi et comment, c'était une autre question »¹⁰².

⁹⁹ *Idem.*

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 218.

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 220.

¹⁰² Soriano Marc, « Etat d'une science nouvelle », *Revue internationale de filmologie*, vol. 1, n° 1, 1947, p. 9.

Révoquer ce qui va de soi en doute est donc un des objectifs annoncés de la filmologie, qui considère qu'il n'y a pas encore d'explication scientifique à cette causalité.

Si le doute semble en effet préservé, la relation causale n'est pas pour autant réfutée, et l'influence (néfaste) du cinéma sur les spectateurs apparaît comme un présupposé assez largement partagé par les chercheurs qui s'expriment dans la revue. C'est également ce que suggère Roxane Hamery, qui émet l'hypothèse selon laquelle « le choix des jeunes inadaptés comme “cobayes”, enfants de la marge, malades, orphelins ou délinquants, exprime déjà un postulat fort qui tend à établir que la question du cinéma et celle de l'inadaptation constituent les deux facettes d'un seul et même problème »¹⁰³. Aussi, et bien que Laurent Jullier considère pour sa part que la filmologie est caractérisée par l'« absence initiale d'hypothèse à confirmer »¹⁰⁴, des propos comme ceux tenus par Lebovici dans la revue semblent indiquer le contraire : « Nous avons montré que des jugements rapides étaient souvent portés sur l'influence du cinéma dans la délinquance juvénile. Il est pourtant probable que cette influence n'est pas négligeable »¹⁰⁵. C'est aussi Gertrude Keir, qui avance en 1953 que « [n]ous connaissons peu les effets du cinéma sur la santé physique de l'auditoire jeune, mais nous en savons assez pour nous douter que des renseignements plus amples sont nécessaires »¹⁰⁶. Ces propos ne sont finalement pas si éloignés de ceux de Jean-Louis Costa en 1948, alors à la tête de la direction de l'Éducation surveillée, et qui affirme avoir « acquis la certitude que cette influence est à la fois certaine et mal connue »¹⁰⁷. C'est pourquoi, même si du côté de la filmologie on ne parle pas de « certitude », mais bien de « probabilité » (laissant effectivement place au doute), l'hypothèse d'une influence du cinéma sur les jeunes est bien présente.

Il s'agit là d'une volonté ouvertement exprimée dans la revue, qui est celle d'anticiper des effets potentiels du cinéma, et de les prévenir pour protéger les spectateurs. Elle se traduit tout d'abord par une interrogation de la valeur des films (non pas la valeur esthétique, mais plutôt la valeur morale ou éducative), puis les chercheurs seront par extension amenés à s'exprimer sur la nécessité (ou non) de la censure. Gilbert Cohen-Seat explique en introduction des numéros 14-15 qu'il a été demandé à divers spécialistes (aussi bien des psychologues, que

¹⁰³ Hamery Roxane, *op. cit.*, p. 205.

¹⁰⁴ Jullier Laurent, « “L'esprit, et peut-être même le cerveau...” La question psychologique dans la *Revue internationale de filmologie*, 1947-1962 », *Cinémas*, vol. 19, n^{os} 2-3, 2009, p. 146.

¹⁰⁵ Lebovici Serge, *art. cit.*, p. 213.

¹⁰⁶ Keir Gertrude, « Le rôle, la nécessité et la valeur d'une censure cinématographique », *Revue internationale de filmologie*, vol. 4, n^{os} 14-15, 1953, p. 188.

¹⁰⁷ Costa Jean-Louis, *Rapport annuel à Monsieur le Garde des Sceaux*, ministère de la justice, Direction de l'éducation surveillée, 1948, p. 13. Cité dans Hamery Roxane, *op. cit.*, p. 139.

des éducateurs et des juristes) de donner leur point de vue sur la censure, avec comme objectif annoncé de « contribuer à préciser les données scientifiques du problème mis en cause et les observations sur lesquelles, le cas échéant, on peut légitimement s'appuyer »¹⁰⁸. La censure suppose que certains films peuvent produire un effet néfaste sur le spectateur, et on touche donc aux limites de la filmologie. Toujours en introduction, mais du numéro 16 de la revue en 1954, c'est cette fois Mario Roques qui revient sur cette enquête : « Cette enquête, si elle ne déborde pas les problèmes strictement filmologiques en touchant aux conséquences morales et sociales du spectacle cinématographique et de la fréquentation des salles de cinéma, nous amène, du moins, à une extrémité du domaine de la filmologie »¹⁰⁹. Si dans le cas de la censure, la revue avance avec précaution, elle semble clairement se positionner en faveur d'une production de films adaptés, notamment pour les enfants. Le Concours International du Film Récréatif pour Enfants a ainsi été lancé par le Centre International de l'Enfance, avec la collaboration de l'Institut de filmologie, « afin d'encourager la production des films qui conviennent aux enfants et de préciser les critères de cette convenance »¹¹⁰. Les chercheurs mènent par ailleurs une série d'études pour essayer de distinguer les « bons » films des « mauvais », en comparant par exemple les réactions des spectateurs à des films appartenant à des genres différents. Le positionnement de la revue sur ces questionnements apparaît alors dans les propos de Serge Lebovici :

« La connaissance, aussi précise que possible de l'influence du cinéma sur nos jugements, nos opinions, la formation des valeurs morales et des préjugés, sur notre patrimoine culturel, sur notre conduite, enfin, est nécessaire pour prévoir :

1° Comment limiter, si possible, l'action néfaste du cinéma, au cas où on pourrait la supposer avec fondement ;

2° Comment envisager la création de "bons films", destinés en particulier aux adolescents »¹¹¹.

C'est dire que si on ne suppose pas explicitement cette action néfaste, on la suppose suffisamment pour vouloir l'anticiper et y apporter des solutions.

L'enjeu annoncé par la filmologie étant tout d'abord de s'attaquer à la part d'imaginaire qui imprègne les discours sur l'influence du cinéma, il leur faut en parallèle apporter les

¹⁰⁸ Cohen-Séat Gilbert, *art. cit.*, p. 171.

¹⁰⁹ Roques Mario, « Introduction », *Revue internationale de filmologie*, vol. 4, n° 16, 1953, p. 3.

¹¹⁰ Anonyme, « Notes et documents. Concours international du Film récréatif pour Enfants », *Revue internationale de filmologie*, vol. 5, n° 12, 1953, p. 73.

¹¹¹ Lebovici Serge, *art. cit.*, p. 199.

connaissances qui confirmeraient (ou non) les hypothèses qu'ils prennent pour point de départ. L'interdisciplinarité qui caractérise la revue permet alors différentes approches du problème. Deux types d'enquêtes se distinguent à ce titre : les enquêtes qualitatives, qui visent à mesurer les effets psychologiques du film sur le spectateur ; et les enquêtes quantitatives, qui consistent à recueillir et à donner sens à des statistiques, concernant par exemple la fréquentation des salles, considérée selon plusieurs critères (âge, sexe, genre du film, etc.). Ces enquêtes peuvent être réalisées à partir de questionnaires, de travaux cliniques, voire même d'électroencéphalogrammes, puisqu'un numéro entier est consacré à ces derniers¹¹².

Aussi les différentes expériences en laboratoire et études sociologiques menées au sein de l'Institut ont pour objectif de confirmer scientifiquement cette hypothèse ; ce qu'ils ne parviendront pas à faire, pour plusieurs raisons. La première tient à la nature même de la causalité, qui selon Malherbe (qui reprend là les propositions de Hume) ne serait pas expérimentable :

« Nous ne discernons rien de propre qui serait la force ou l'énergie par laquelle les causes, la nature en général, peuvent produire leurs effets. Bref, nous n'avons pas d'expérience sensible de ce pouvoir, et par conséquent, nous n'avons pas d'expérience de la causalité. Ainsi, la causalité ne peut ni être établie par démonstration à partir de l'essence réelle supposée des choses ni être perçue empiriquement. La causalité n'est rien d'objectif : elle n'est pas dans les choses, elle n'est pas dans le monde »¹¹³.

Si la causalité ne s'expérimente pas, elle se mesure, et les scientifiques ont alors cherché à mesurer cet écart. Dans son « Rapport sur les recherches concernant les effets sur la jeunesse des scènes de violence au cinéma et à la télévision » (qui ne porte pas exclusivement sur les travaux de la filmologie), André Glucksmann relève ainsi :

« L'effet de la violence en général du cinéma et de la télévision, s'il se manifeste directement, sera décelé dans le comportement agressif du spectateur. Une telle agressivité se laisserait isoler soit en comparant l'agressivité du spectateur à celle du non spectateur, soit en comparant celle du spectateur assidu (le "fan" de la télévision ou du cinéma) à celle du spectateur moyen »¹¹⁴.

Cet écart a aussi pu être mesuré dans le temps, en comparant par exemple les caractéristiques d'un individu avant et après visionnage d'un film. Mais quand bien même un écart significatif

¹¹² *Revue internationale de filmologie*, vol. 5, n° 16, 1953.

¹¹³ Malherbe Michel, *op. cit.*, pp. 25-26.

¹¹⁴ Glucksmann André, « Les effets des scènes de violence au cinéma et à la télévision », *Communications*, vol. 7, n° 1, 1966, p. 89.

serait constaté, le problème de ces diverses expériences réside alors dans le nombre conséquent de variables à prendre en compte (à commencer par la singularité du vécu des individus), qui sont autant de causes possibles qui amènent à relativiser les résultats obtenus.

Ainsi, ce dont témoignent la diversité et le renouvellement des approches choisies, c'est aussi de la difficulté pour la revue d'apporter de réelles réponses à ces questions. Il y a bien des résultats à ces travaux, mais qui le plus souvent ne suffisent pas à affirmer une influence réelle du cinéma sur le spectateur. Certains chercheurs donnent de fait le sentiment de devoir se justifier de ne pas faire avancer davantage la recherche, traduisant une conscience de l'ampleur du problème des effets du cinéma. On retrouve ce constat dans de nombreux articles comportant des conclusions qui se présentent comme des appels à d'autres enquêtes approfondies, ou des hypothèses nuancées qui ouvrent la voie à d'autres recherches. Il faut dire que les scientifiques sont confrontés à plusieurs difficultés majeures, à commencer par la multitude de paramètres à prendre en compte dans l'analyse des données recueillies (prise en compte de l'environnement social des individus, du contexte familial, de leur passé, des pathologies éventuelles, etc.). C'est aussi un problème d'objectivité dans les réponses des adolescents aux questionnaires ou aux interrogatoires, et on sait par exemple que les statistiques de la justice étaient souvent faussées par les réponses des délinquants aux questions sur leurs rapports au cinéma, puisque ceux-ci pouvaient y voir l'opportunité de rejeter les raisons de leurs délits sur l'influence du média¹¹⁵. Un problème d'objectivité, mais cette fois dans l'observation des réactions des spectateurs, a même parfois été relevé, à l'image de l'article « Sur quelques réactions d'enfants inadaptés », dans lequel les auteurs expliquent qu'une grande partie des observations rapportées était inutilisable en raison du manque d'objectivité des stagiaires¹¹⁶. Ces études apportent alors des éléments de réponse davantage que des « preuves » d'une influence, ce qui est somme toute assez logique étant donné l'ampleur de ces problématiques. Seulement ces travaux sont souvent peu prolongés, notamment en raison de problèmes d'organisation et des limites de l'interdisciplinarité, qui n'existerait que dans le principe. C'est le constat que font Georges Friedmann et Edgar Morin dans « Sociologie du cinéma » en 1952 :

« la filmologie, pour se constituer scientifiquement et progresser, doit, à côté des problèmes de psychologie, de physiologie, d'esthétique, faire place aux problèmes et techniques de la

¹¹⁵ Hamery Roxane, *op. cit.*, pp. 119-120.

¹¹⁶ Bertagna Louis, Heuyer Georges et Lebovici Serge, « Sur quelques réactions d'enfants inadaptés », *Revue internationale de filmologie*, vol. 3, n° 9, 1952, p. 73.

sociologie du cinéma. Faute d'un substrat social, elle serait [...] condamnée à se mouvoir dans le vide »¹¹⁷.

Laurent Jullier s'est ainsi arrêté sur ces difficultés à coopérer entre les spécialistes des différentes disciplines, et sur le manque de connaissance de leurs travaux respectifs, à l'image de Henri Wallon qui parle de « persistance des images rétinienne qui rend possible la persistance du mouvement » en 1952, alors que Michotte Van den Berck a démontré que « l'animation de ces images était due à l'appareil perceptivo-cognitif »¹¹⁸. Jullier en arrive à la conclusion suivante : « A lire les articles dans leur succession chronologique, il semble que le but recule à mesure des avancées. La cumulativité est quasi nulle [...]. Tout se passe comme si les chercheurs refusaient ou négligeaient de s'appuyer les uns sur les autres »¹¹⁹. Ce constat ne se limite d'ailleurs pas à la seule filmologie, à en croire les propos d'un spécialiste rapportés dans l'introduction de la bibliographie internationale sur l'influence du cinéma sur les jeunes proposée par l'Unesco en 1961 : « Tout ce que nous savons en toute certitude sur le cinéma, c'est que nous ne savons pas grand-chose de certain »¹²⁰. En 2002, c'est cette fois Geneviève Jacquinet qui dresse un bilan assez similaire :

« La cause est entendue : la situation à l'aube de l'an 2000 est la même qu'en 1966, la corrélation entre la violence montrée dans les médias et les conduites immorales et criminelles (version 66) ou la délinquance juvénile (version 98) *n'a jamais pu être scientifiquement prouvée*. Par contre, l'inquiétude soulevée par ce problème est générale et récurrente et se reproduit chaque fois qu'une nouvelle technologie fait irruption dans la vie sociale (voir l'exemple actuel des jeux vidéos) »¹²¹.

Il ne faudrait pas pour autant en conclure que ces contributions n'ont rien apporté à la connaissance de l'expérience du spectateur, mais l'essentiel en ce qui nous concerne est le constat selon lequel les résultats de ces travaux ne peuvent être « cumulés » pour progressivement réduire l'écart qui sépare le cinéma (cause supposée) des adolescents délinquants (effet supposé). L'influence du cinéma sur la jeunesse demeure visiblement impossible à mesurer et, par conséquent, impossible à prouver. Aussi si nous avons souhaité apporter plus haut une nuance aux propos de Kirsten Drotner, pour qui un média « prouve son

¹¹⁷ Friedmann Georges et Morin Edgar, « Sociologie du cinéma », *Revue internationale de filmologie*, vol. 3, n° 10, 1952, p. 111.

¹¹⁸ Jullier Laurent, *art. cit.*, p. 149.

¹¹⁹ *Idem*.

¹²⁰ Cité dans Unesco, « L'influence du cinéma sur les enfants et les adolescents. Bibliographie internationale annotée », *Etudes et documents d'information*, n° 31, 1961, p. 5.

¹²¹ Jacquinet Geneviève, « Les relations des jeunes avec les médias... Qu'en savons-nous ? », *Débats Jeunesses*, vol. 9, n° 1, p. 23.

innocence » en devenant un « vieux média », c'est que prouver l'innocence d'un média s'avère selon nous être une entreprise aussi illusoire que de chercher à prouver sa culpabilité. En réalité il semblerait plutôt qu'un média puisse gagner son innocence parce qu'on n'est pas parvenu à prouver sa culpabilité, et surtout qu'on a arrêté de chercher à le faire.

C'est pourquoi l'imaginaire de l'influence du cinéma sur la jeunesse demeure présent dans les écrits de la filmologie, et se présente à la fois comme ce qui relie et ce qui sépare le cinéma et la délinquance : c'est à la fois un lien et un écart. Un écart car l'état des connaissances scientifiques ne permet pas de prouver cette relation et d'en déterminer la nature. Un lien car les recherches scientifiques postulent l'existence de cette relation, de cette causalité : ce n'est que parce qu'elle existe virtuellement que la causalité peut être actualisée. La spécificité de l'approche scientifique des filmologues réside alors dans la conscience de cet imaginaire. Deux attitudes seraient possibles : soit il en est fait abstraction, et alors on traite le problème sous des « auspices mythiques » (pour reprendre les termes de Morin) ; soit on conserve le doute, ce que se propose de faire la filmologie. Aussi les contradictions et les limites de la filmologie témoignent non seulement de la nature de cet imaginaire, mais aussi des raisons de sa persistance. Cet espace d'indétermination dans la causalité subsiste et est continuellement réactivé dans les discours et représentations. Et c'est précisément cet espace que le cinéma investit dans les récits que nous nous proposons d'étudier.

B) Imaginaire social de l'influence

La question qui se pose dès lors est la suivante : qu'est-ce que les discours incriminant les médias nous disent de la manière dont on pense la nature de leur influence ? Ou, pour le formuler autrement : de quoi est-il question lorsque l'on parle d'influence ? Il nous faut de fait dépasser le seul cadre de la recherche scientifique, et prendre en considération la part d'imaginaire qui occupe dans les discours l'espace entre le média et ses effets supposés.

Un ouvrage comme *Médiarchie* s'avère en ce sens assez riche, puisque Yves Citton y entreprend une étude des médias axée, si ce n'est sur leur influence, du moins sur leurs effets sur les individus :

« S'efforcer de comprendre la médiarchie, c'est tenter de concevoir ce que sont les “médias” en réfléchissant à ce qu'ils nous font – expression à entendre dans son double sens : on s'intéressera

à la fois aux effets qu'ont les "médias" sur nous, mais aussi aux devenirs qu'ils induisent en nous »¹²².

Sa démarche consiste à proposer une « vision d'ensemble [...] de tous ces nuages de discours »¹²³, et ce en approchant, à partir des travaux de Thierry Bardini, les médias sous l'angle de quatre registres ou « continents » (distincts, mais imbriqués) fondant la réalité des médias, et qui donnent sa structure au livre. Les « media » constituent alors le premier continent, et il s'agit pour lui de « mettre en place certaines propriétés fondamentales de tout ce qui peut servir aux humains à enregistrer, transmettre et traiter des informations, des discours, des récits, des images et des sons »¹²⁴. Des « media » qui ne doivent pas être confondus avec les « médias », terme qu'il utilise pour désigner les médias de masse (qui sont donc aussi des « media ») et étudier leurs caractéristiques propres : c'est le deuxième continent. Quant au troisième, celui des « Médiums », il « invite à visiter des recoins obscurs et parfois inquiétants qui hantent notre rapport aux appareils d'enregistrement et de communication depuis la nuit des temps, mais auxquels les différentes "sciences de la communication" se sont généralement aveuglées »¹²⁵. Enfin, le dernier continent, qu'il nomme « méta-média », aurait émergé avec nos environnements numériques.

Ces approches s'avèreraient sans doute chacune pertinente pour mettre en avant certaines caractéristiques des médias tels qu'ils apparaissent dans les discours ici étudiés. Le cinéma, dont il est question dans la *Revue internationale de filmologie*, est à la fois un « media » et un « média », et c'est même en tant qu'il est un média de masse que son pouvoir idéologique suscite de vives inquiétudes au sortir de la guerre. Mais c'est le médiumnique qui retiendra notre attention, puisque la dimension de « médium » du média s'avère centrale dès lors qu'il est question d'un imaginaire de l'influence. Aussi le recours à plusieurs (longues) citations du texte nous permettra d'en définir les contours, et nous noterons pour commencer que le domaine du « médium » réside dans la manière dont les humains se représentent l'activité des médias :

« [Le troisième domaine] repose sur l'hypothèse [...] selon laquelle les enregistrements, transmissions et traitements de signaux qu'opèrent les humains à travers les différents appareils inventés à cet effet au fil des siècles tendent à apparaître auxdits humains comme relevant de forces surnaturelles et surhumaines, qui *dépassent leur compréhension et leur contrôle*. Autrement dit : la médialité semble engendrer inévitablement de la médiumnité. Au-dessus –

¹²² Citton Yves, *Médiarchie*, Paris, Seuil, 2017, p. 15.

¹²³ *Ibid.*, p. 14.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 16.

¹²⁵ *Idem.*

ou, plus pertinemment, “au-delà” – des résonances médiatiques dans lesquelles baignent nos perceptions et nos échanges quotidiens en régime de modernité, il convient donc de représenter un domaine supplémentaire, où les media (ainsi que ceux qui les manipulent) apparaissent sous la forme d’un MÉDIUM (ou de plusieurs MÉDIUMS), désigné(s) par l’adjectif MÉDIUMNIQUE, de façon à traduire *l’inquiétude et l’impression de magie perçues par les sujets humains devant les excès de puissance* générés par la médialité. Un vague halo de menace ou, au contraire, une certaine exaltation au contact de la merveille paraît flotter au-dessus des usages pragmatiques que nous pouvons faire de nos media »¹²⁶.

Aussi quand Morin parle d’une « idée magique que la représentation entraîne l’acte »¹²⁷, il s’agirait en ce sens d’une des formes manifestes de cette « impression de magie » perçue par les individus au contact de médias qui « dépassent leur compréhension ». Par ailleurs, si l’activité des médias relève dans ce domaine du fantasme, elle n’en demeure pas moins riche d’enseignements pour Citton, qui identifie dans ce folklore la trace de certains effets réels des médias :

« Dans tous les cas, on perdrait beaucoup en intelligibilité si l’on se contentait de disqualifier de tels émerveillements ou de telles angoisses comme de simples irrationalismes. *Quelque chose passe entre nous*, à l’occasion de nos expériences de médialité – quelque chose comme le *fluide magnétique* des théories mesmériniennes de la fin du XVIII^e siècle, dont le XIX^e nourrira son imaginaire des médiums hypnotiseurs contrôlant les pensées et les actions de leurs patients / victimes (figure 1.2). A travers ce folklore aujourd’hui décrédibilisé, le domaine du médiumnique a pour fonction de permettre l’exploration des causes et des effets bien réels que traduisent les hantises ou les exaltations produites au contact des media. Car ceux-ci sont véritablement porteurs de puissances d’agir “sur-naturelles”, au sens où la “nature” (non humaine) ne connaît pas l’efficacité propre à la médialité »¹²⁸.

Si ces manières de fantasmer les médias s’avèrent pour nous aussi riches, c’est en revanche en tant que telles et non pas pour ce qu’elles disent des effets réels des médias (c’est là une réflexion qui n’entre pas dans le cadre de notre travail). En l’occurrence la magie réside ici dans ce quelque chose qui passe entre nous ou, comme nous le suggérerons plutôt, qui passe en nous. Quant à la figure mentionnée, et que nous reproduisons (fig. 15), elle présente en effet l’intérêt de signifier une forme de passage ou de transfert qui est à l’œuvre dans le rapport instauré entre le médium (qui agit sur) et sa patiente (qui reçoit passivement), matérialisant par des traits

¹²⁶ *Ibid.*, p. 34.

¹²⁷ Morin Edgar, *art. cit.*, p. 218.

¹²⁸ Citton Yves, *op. cit.*, p. 35.



Figure 15

continus ce « quelque chose » de l'ordre du flux (ou du « fluide ») que les discours scientifiques peinent à qualifier. Car c'est bien l'idée qui préside dans les discours sur l'influence des médias : quelque chose du média passe dans son utilisateur. Dans un registre similaire, Stefan Andriopoulos a interrogé les liens qui unissent les discours sur les effets du cinéma et la pratique de l'hypnose, comme le rapporte Mireille Berton :

« Prenant une envergure internationale, ces discussions s'interrogent sur les dégâts collatéraux (déviances mentales, criminalité) de la suggestion de sujets qui peuvent être captifs, à leur insu, d'une *influence extérieure*. Frisant l'épidémie paranoïaque, cette appréhension d'une *emprise psychique par un fluide hypnotique* renvoie à un modèle de subjectivité scindé et recoupant parfois une division corps/esprit où la raison n'est plus maîtresse des agissements du moi. Ces angoisses vont se cristalliser autour du crime hypnotique, question vivement controversée puisqu'elle touche à la nature, absolue ou non, de la mainmise de l'hypnotiseur sur l'hypnotisé »¹²⁹.

Aussi c'est ce même modèle du fluide qui sert dans ce cas à décrire les effets du cinéma sur le spectateur, et qui occupe l'espace entre média et meurtre dans la relation causale (ou entre hypnotiseur et patient meurtrier pour l'hypnose).

¹²⁹ Berton Mireille, « Les travaux de Stefan Andriopoulos », 1895 [en ligne], n° 54, 2008. Url : <https://journals.openedition.org/1895/2942>.

Il faut dire que l'idée de fluide est au cœur même de la définition de l'« influence ». Si le terme désigne aujourd'hui l'« action (généralement lente et continue) d'un agent physique (sur quelqu'un, quelque chose), suscitant des modifications d'ordre matériel »¹³⁰, c'est avant cela dans son sens astral qu'il est employé, comme une « force hypothétique émanée des astres et qui est censée agir sur le caractère, sur le destin de tel individu »¹³¹. Quant au rapprochement entre la notion d'influence et celle de fluide, Jérémy Naïm rappelle que « [l]a formation verbale régulière pour le mot “influence” est en effet “influer”, qui signifie en latin classique (*influere*) “couler dans”, “s'insinuer” »¹³². Parmi les définitions données au mot par le *Robert*, figure ainsi la suivante : « Fluide provenant des astres et agissant sur la destinée humaine »¹³³. Quelle que soit la définition qui lui est donnée, Naïm insiste sur le caractère malléable du terme, qui peut alors être appliqué à des relations causales hasardeuses :

« Dans chacun de ces exemples, la vertu principale du mot “influence” est de pouvoir dire des actions dont l'évidence ne s'impose pas. Le mot connote les processus immatériels, les relations invisibles, et il se prête ainsi merveilleusement aux causalités nouvelles comme aux corrélations morales »¹³⁴.

C'est ce qui conduisit par le passé Louis de Bonald à écrire que « [l]e mot influence est peut-être le plus vague de notre langue, parce qu'il exprime l'idée la moins précise qui puisse s'offrir à la pensée »¹³⁵. Et en effet tout porte à croire que l'image d'un fluide qui provient du média pour s'insinuer dans l'utilisateur a trouvé sa place dans les discours sur l'influence des médias, occupant l'espace laissé vacant dans la relation causale. Si influence il y a, il faut que quelque chose soit passé en l'usager, et c'est donc sur le mode de la consommation qu'est avant tout pensée son expérience.

Mireille Berton, analysant les discours sur l'influence du cinéma dans les années 1910, fait ainsi mention d'auteurs « usant du vocabulaire classique de la suggestion et de ses dérivés (l'excitation, l'impression, etc.) » et qui « font communément appel à la métaphore du fluide qui rappelle les origines mesmériennes de l'hypnose »¹³⁶. L'exemple qu'elle prend alors est

¹³⁰ Définition *CNRTL*. Url : <https://www.cnrtl.fr/definition/influence>.

¹³¹ *Idem*.

¹³² Naïm Jérémy, « L'action de l'influence : Théorie d'un mot au XIXe siècle », *Revue d'Histoire littéraire de la France*, vol. 120, n° 2, 2020, p. 407.

¹³³ Définition le *Robert* en ligne. Url : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/influence>.

¹³⁴ Naïm Jérémy, *art. cit.*, p. 408.

¹³⁵ Bonald Louis de, *Œuvres de M. de Bonald. Tome VII*, Bruxelles, Société nationale pour la propagation des bons livres, 1845, p. 48.

¹³⁶ Berton Mireille, *Le corps nerveux des spectateurs : cinéma et sciences du psychisme autour de 1900*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2015, p. 415.

celui d'Edouard Poulain, qui s'exprime en 1917 dans *Contre le cinéma, école du vice et du crime* :

« Sur les bancs de la cour d'assise de Rennes sont assis 7 garçons et 2 filles. Ayant vu jouer à la guerre, ils l'ont déclarée à la société. Au cours des interrogatoires les jeunes criminels avouent avoir été *impressionnés* et *suggestionnés* par la vue des pellicules cinématographiques exaltant des exploits de bandits. *Le fluide ! Le fluide hypnotique !* Voilà comment la représentation d'aventures sensationnelles surexcite les imaginations et exerce une influence délétère. Voilà où conduisent le dévergondage et la prostitution du cinéma »¹³⁷.

Au-delà de la seule référence au « fluide », Robert Fraenkel est pour le numéro de *Ciné-magazine* du 2 août 1934 allé recueillir le témoignage de ceux qui « dirigent les consciences »¹³⁸ en France, leur demandant ce qu'ils pensaient de l'influence du cinéma sur les mœurs. Parmi les intervenants, figure notamment l'abbé Palem, qui décrit en ces termes ses effets :

« L'influence du cinéma est très grande car *elle s'exerce par les yeux*. Quand vous lisez un livre, pour le comprendre, vous devez déjà avoir la signification des mots que vous lisez, vous ne comprenez le livre que par l'intermédiaire des mots. Au contraire, *le cinéma se grave directement*. Je crois, d'autre part, que le cinéma devrait éviter d'aborder ces sujets sexuels et de dépravation que l'on a, hélas, que trop l'occasion de rencontrer dans la vie courante ; je ne crois pas qu'il soit utile de les évoquer à l'écran »¹³⁹.

C'est ensuite le directeur du Comité catholique du cinéma, M. Raymond, qui est invité à s'exprimer :

« Le cinéma est un art visuel, à diffusion immense et sa portée est infinie. Il est extrêmement dangereux, car *il agit sans que l'on s'en aperçoive* et ce danger est encore accentué par le fait *qu'il se propage par la vue* qui est le sens capital bien supérieur à l'ouïe "entendre, c'est regretter de n'avoir pas vu". Tous les films qui s'adressent aux mauvais instincts de l'homme sont condamnables »¹⁴⁰.

Dans un cas comme dans l'autre, ce sont les yeux qui constituent la porte d'entrée par laquelle s'insinue le cinéma. Et il fait plus qu'y passer, puisqu'il laisse une empreinte physique ou psychologique dans le spectateur, qu'il « se grave directement ». Aussi n'est-il pas surprenant

¹³⁷ Poulain Edouard, *Contre le cinéma, école du vice et du crime. Pour le cinéma, école d'Education, de Moralisation et de Vulgarisation*, Besançon et Genève, Imprimerie de l'Est et Action Bibliographique Sociale, 1917, p. 32. Cité dans Berton Mireille, *op. cit.*, p. 415.

¹³⁸ Fraenkel Robert, « Libres opinions », *Ciné-magazine*, n° 16, 2 août 1934.

¹³⁹ *Idem.*

¹⁴⁰ *Idem.*

de retrouver dans les films de notre corpus la récurrence d'un motif visuel. Il s'agit en l'occurrence, à l'instar de *Childhood 2.0*, de très gros plans présentant les yeux des usagers, dans lesquels le reflet de l'écran qu'ils observent est visible (fig. 16). Dans d'autres cas, comme avec l'affiche promotionnelle du film *i-Lived* (Franck Khalfoun, 2015), le média a déjà laissé une empreinte manifeste dans l'œil du jeune homme, la transformation physique suggérant l'évolution psychologique qui lui est associée (fig. 17).

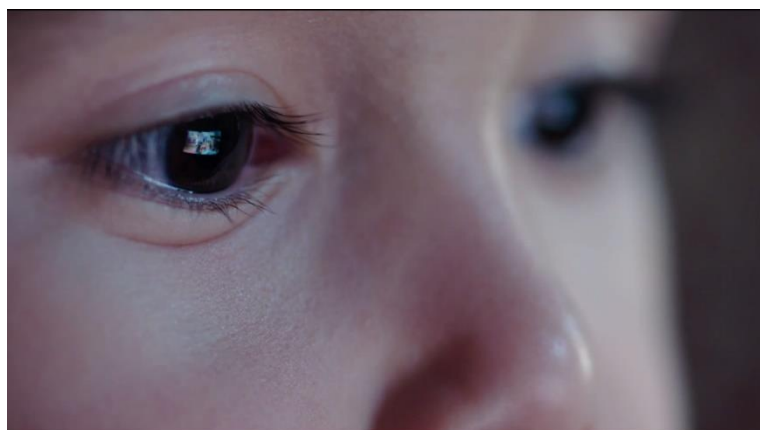


Figure 16



Figure 17

L'idée d'un « quelque chose » qui passe du média à un utilisateur/consommateur passif a par ailleurs ouvert la porte à nombre de métaphores associant la consommation médiatique à l'ingestion d'aliments et de liquides. Kirsten Drotner estime pour sa part que le vocabulaire de la nourriture fait partie des trois registres symboliques employés dans les *media panics*¹⁴¹. Ce sont notamment les « *digital detox* » qui ont récemment vu le jour, et qui consistent à respecter une période de plusieurs jours d'abstention de toute « consommation » technologique. Le terme « *detox* » (on parle en français de détox ou de détoxification) est à ce titre assez fort, et le *dictionnaire médical* définit en ces mots la pratique :

« La détoxification, souvent appelée “cure détox”, est une forme de médecine alternative très à la mode, dont le but affiché est de débarrasser l'organisme des “toxines” et des déchets sensés

¹⁴¹ Drotner Kirsten, « Dangerous Media ? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity », *op. cit.*, p. 615.

l'empoisonner. Mais aucun scientifique sérieux n'a jamais vraiment identifié ces fameuses toxines dont nous devrions nous détoxifier »¹⁴².

Autrement dit, les *digital detox* consisteraient pour les participants à *se purger* des influences néfastes des technologies, desquelles ils se sont imprégnés à travers différentes pratiques médiatiques. Theodora Sutton, pour préparer un article intitulé « Disconnect to Reconnect : The Food/Technology Metaphor in Digital Detoxing », a de même pris part à deux camps organisés par la société Digital Detox, soulignant dans ses conclusions la prééminence du vocabulaire associé à la nourriture pour évoquer le rapport aux médias, à la fois du côté des organisateurs et de celui des participants¹⁴³.

A travers ces différentes métaphores, la consommation médiatique est critiquée aussi bien sur des critères quantitatifs que qualitatifs. Les années 2010 ont ainsi vu la popularisation du « *binge watching* », pratique qui consiste littéralement à « s'empiffrer » de contenus médiatiques, l'expression faisant référence à celle du « *binge drinking* », activité caractérisée par une forte consommation d'alcool sur une période réduite. L'inquiétude repose alors sur la quantité de contenus absorbés, davantage que sur leur qualité, et à ce titre nombre d'études portent sur le temps d'exposition aux écrans, statistiques à l'appui¹⁴⁴. La dimension qualitative renvoie quant à elle à la nature des produits médiatiques ingérés, et on trouve des exemples de métaphores de ce type y compris dans la *Revue internationale de filmologie*. Bien que nous ayons mis en avant la volonté de la revue de préserver le doute quant à l'influence du cinéma sur les spectateurs, il reste que certains articles émettent des propositions plus explicites à l'encontre du média. C'est notamment le Docteur Juliette Boutonier, qui en 1947 fait débiter son article « Réflexions sur la valeur éducative du Cinéma » par ces quelques phrases :

« Tous les médecins qui s'intéressent aux adolescents difficiles ou inadaptés savent bien que le goût du cinéma, lorsqu'il est trop marqué, n'est pas de bon augure, et qu'il s'accompagne souvent, chez le garçon et chez la fille, de paresse, de vagabondage, de tendances plus ou moins marquées à ce qu'on appelle la perversion »¹⁴⁵.

¹⁴² Définition du *dictionnaire médical* en ligne. Url : <https://www.dictionnaire-medical.fr/definitions/065-detoxification/>.

¹⁴³ Sutton Theodora, « Disconnect to reconnect : The food/technology metaphor in digital detoxing », *First Monday* [en ligne], vol. 22, n° 6, 2017. Url : <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:cda9c630-67fc-4b50-a9d3-b821adac34b0/>.

¹⁴⁴ Voir par exemple Andre Alexandre, *La durée d'exposition aux écrans a-t-elle un impact sur le développement des habilités grapho-motrices des enfants de 5 à 6 ans ? Une étude épidémiologique transversale à visée étiologique dans les classes de grande section de maternelle en région auvergne*, sous la direction de Cochetel Odile, Université Clermont Auvergne, Thèse soutenue le 3 novembre 2020.

¹⁴⁵ Boutonier Juliette, « Réflexions sur la valeur éducative du Cinéma », *Revue internationale de filmologie*, vol. 1, n° 2, 1947, p. 193.

Partant de ce postulat comme d'un fait acquis et qui ne nécessite pas d'être démontré (« tous les médecins le savent »), elle s'empresse alors de préciser que le cinéma n'est pas le responsable de ces maux : il ne serait pas la cause, mais le symptôme d'un état pathologique. Or si perversion et cinéma sont donc explicitement mis en lien, aucune explication n'est donnée pour justifier l'association. Et c'est notamment par l'usage d'une métaphore qu'elle poursuit la relation du névrosé au cinéma :

« Ainsi le cinéma s'apparente plus au rêve qu'à l'art, et plonge le spectateur dans un état de réceptivité passive dont on ne peut guère, jusqu'ici, trouver d'équivalent. [...] Sous cet aspect, le plaisir qu'apporte le cinéma s'apparente aux plaisirs les plus élémentaires, à ceux qui font appel à la *pure réceptivité sans réciprocité, par exemple le plaisir de boire*. Ce n'est peut-être pas par hasard que le cinéma et l'alcool se substituent si facilement l'un à l'autre pour certains névrosés. [...] Quand un homme a très soif, trop soif, on ne sait pas toujours pourquoi, mais si l'eau qu'on lui donne à boire n'est pas pure, on le rendra sûrement malade, même s'il ne l'était pas auparavant. De même, avant de saisir pourquoi les peuples ont tant besoin de films, nous devrions nous préoccuper de les satisfaire en leur présentant *non pas des déchets de l'esprit, mais ses productions les plus pures* »¹⁴⁶.

En l'occurrence ce n'est pas tant la quantité de films consommés qui inquiète (même si l'homme a « trop soif »), mais surtout la qualité du breuvage qui lui est proposé. Les mauvais films sont alors responsables de l'état du névrosé, et ce même si le poison sera d'autant plus dangereux qu'il sera ingéré en grande quantité.

Ce dont témoigne enfin cette citation de Boutonier, c'est d'une conception d'un spectateur passif, et d'une pratique médiatique fondée sur la « pure réceptivité ». Il n'y a pas ni production ni interaction : l'utilisateur est un réceptacle, qui ingère les produits qui lui sont proposés, et qui passent en lui pour potentiellement le modifier dans son être. Il est un pur consommateur. Il faudra alors attendre les années 1990, et l'émergence de nouveaux médias dont la dimension interactive est manifeste, pour voir ce modèle intégrer plus largement l'action de l'utilisateur.

¹⁴⁶ *Ibid.*, pp. 194-195.

C) Représenter l'influence : un cinéma qui participe de cet imaginaire

Le cinéma, à partir des années 1990, puis surtout dans les années 2000 et 2010, s'empare véritablement du problème de l'influence des médias sur la jeunesse. Ce faisant, il active cet imaginaire et y participe à la fois, au même titre que d'autres arts, que les médias d'information, ou même que les discours scientifiques.

Dans un article de 1984, Marc Angenot décrit ce qu'il appelle le « discours social », concept qu'il continuera à développer dans l'ouvrage *1889 : Un Etat du discours social*¹⁴⁷, et qu'il définit en ces termes :

« Le Discours social : tout ce qui se dit, tout ce qui s'écrit dans un état de société donné (tout ce qui s'imprime, tout ce qui se parle aujourd'hui dans les média électroniques [*sic*]). Tout ce qui se narre et s'argumente ; le narrable et l'argumentable dans une société donnée.

Ou plutôt : les règles discursives et topiques qui organisent tout cela, sans jamais s'énoncer elles-mêmes. L'ensemble – non nécessairement systémique, ni fonctionnel – du dicible, des discours institués et des thèmes pourvus d'acceptabilité et de capacité de migration dans un moment historique d'une société donnée »¹⁴⁸.

La démarche de l'auteur consiste ainsi à mettre en avant la circulation et l'interaction des discours dans une société donnée. Ceux-ci formeraient une sorte d'« unité des imaginaires »¹⁴⁹, pour reprendre la formule d'Alain Carou et Matthieu Letourneux, qui se réapproprient le concept et parlent de discours médiatique pour penser « l'ensemble des représentations qui définissent un point de vue partagé sur la "réalité" sociale »¹⁵⁰. Bien entendu chercher à recenser l'ensemble de ces productions discursives serait une entreprise illusoire, et cette unité n'existe que conceptuellement. Il ne s'agit pas non plus de supposer une unanimité dans cette unité, mais bien des thèmes « pourvus d'acceptabilité et de capacité de migration », et qui partagent certaines caractéristiques formelles. En ce sens les discours visant à relativiser l'influence des médias sur les jeunes sont peut-être tout autant pourvus d'acceptabilité, ne serait-ce que dans le milieu académique. Aussi les discours produits par les films ne sont-ils pas détachés de leur contexte, mais font sens en tant qu'ils se situent dans un faisceau de discours sur les effets des médias. Si nous avons pris pour exemple les études menées au sein de l'Institut de filmologie

¹⁴⁷ Angenot Marc, *1889 : un état du discours social*, Longueuil, Le Préambule, 1989.

¹⁴⁸ Angenot Marc, « Le discours social : problématique d'ensemble », *Cahiers de recherche sociologique*, vol. 2, n° 1, 1984, p. 20.

¹⁴⁹ Carou Alain et Letourneux Matthieu, « Le cinéma des premiers temps et le "discours médiatique" du crime », *1895*, n° 75, 2015, p. 32.

¹⁵⁰ *Idem*.

pour mettre en avant la persistance d'un imaginaire dans cette causalité, il va de soi que le contexte contemporain n'est pas celui des années 1950, et que les termes mêmes de cette relation ont été largement redéfinis : la critique de l'influence du cinéma a laissé place à celle des « nouvelles technologies de l'information et de la communication » (NTIC), et nous parlerons plus volontiers de formes d'aliénation que de délinquance pour désigner leurs effets supposés.

Cette idée d'une acceptabilité des discours dans un contexte donné nous amène enfin à considérer un aspect essentiel à notre propos, à savoir que la production de sens dans un film n'est pas unilatérale, et il serait réducteur d'envisager le spectateur comme simple récepteur d'un message qui lui serait transmis. Nous rejoignons sur ce point l'approche sémio-pragmatique (qui articule approches sémiologique et pragmatique) de Rogin Odin, qui voit à l'œuvre dans le film un « double processus de production textuelle : l'un dans l'espace de la réalisation et l'autre dans l'espace de la lecture »¹⁵¹. C'est dire aussi que l'imaginaire est mobilisé aussi bien au niveau de la production que de la réception, et apparaît comme un préalable à la production de sens par le spectateur. D'autant plus que nous avons relayé plus haut l'hypothèse selon laquelle la causalité (l'influence du média) n'est pas expérimentable. Malherbe précise que « [c]e qui nous est donné par l'expérience sensible ou par la conscience immédiate, ce sont les termes de la relation, et jamais la relation de causalité elle-même qui ne peut être déduite des termes ni perçue empiriquement au moment où nous percevons les termes »¹⁵². Aussi la causalité est dans les films à construire, et sa lecture repose sur des associations :

« nous avons bien fini par trouver le ressort de nos inférences causales, à savoir cette détermination subjective de l'esprit à associer régulièrement les deux phénomènes dont il est dit que l'un est la cause et l'autre l'effet, au point même d'anticiper ces liaisons. [...] La causalité qui est placée dans les choses, n'est pas dans les choses, mais dans l'esprit »¹⁵³.

Si la causalité n'est pas dans les choses, mais dans l'esprit, il convient de déterminer la manière dont les films font appel à un imaginaire partagé par un certain nombre de spectateurs. En l'occurrence, les films de ce corpus ont pour point commun de présenter des actes de déviance commis par des jeunes, et ce sont les raisons de ces actes que le spectateur est amené à

¹⁵¹ Odin Roger, *De la fiction*, Paris et Bruxelles, De Boeck Université, 2000, p. 10.

¹⁵² Malherbe Michel, *op. cit.*, p. 27.

¹⁵³ *Ibid.*, pp. 33-34.

questionner, en partie (mais en partie seulement) à partir des informations qui lui sont données par le film.

C'est précisément l'enjeu des théories de l'attribution que d'interroger la manière dont les individus vont attribuer des causes à des situations auxquelles ils assistent ou à des comportements observés. Jean-Claude Deschamps, dans l'avant-propos de *L'Attribution : Causalité et explication au quotidien*, expose par les questions suivantes l'ambition de ces recherches :

« comment les gens expliquent les événements dont ils sont les acteurs ou les observateurs, comment expliquent-ils ce qu'ils font ou ce que font les autres, ce qu'ils pensent, ce qu'ils ressentent ? Comment à partir des informations dont ils disposent infèrent-ils d'autres informations sur ce qu'ils ne savent pas ? »¹⁵⁴.

Autrement dit, il s'agit pour l'individu de donner du sens, et ce à partir d'informations lacunaires. Ces théories de l'attribution s'inscrivent par ailleurs dans le cadre plus large de travaux sur les « représentations sociales », travaux qui consistent selon Pierre Moscovici à étudier « la genèse du sens commun »¹⁵⁵. Patrice Leblanc définit quant à lui le concept de représentation sociale comme un « ensemble d'images mentales partagées par un groupe d'individus »¹⁵⁶. C'est donc que les représentations sociales auraient un impact direct sur la façon dont les individus attribuent des causes à des événements observés. De là l'affirmation de Moscovici selon laquelle « n'importe quelle explication causale doit être saisie dans le contexte des représentations sociales et se trouve déterminée de ce fait »¹⁵⁷. C'est précisément la voie qu'explore Miles Hewstone dans un article intitulé « Représentations sociales et causalité », et qui entend interroger les mécanismes des attributions en considérant l'influence de schémas préexistants sur les explications données par les individus :

« Cette approche des explications causales, fondée sur la structure des connaissances, met l'accent sur la manière dont les théories et les concepts antérieurs des gens modèlent leur perception des schémas qu'ils cherchent à expliquer. Il ressort de recherches précédentes que

¹⁵⁴ Clémence Alain et Deschamps Jean-Claude (dir.), *L'attribution : causalité et explication au quotidien*, Lausanne, Neuchâtel et Paris, Delachaux et Niestlé, 1990, p. 10.

¹⁵⁵ Moscovici Serge, « Des représentations collectives aux représentations sociales : éléments pour une histoire », dans Jodelet Denise (dir.), *Les représentations sociales*, Paris, PUF, 1991, p. 63.

¹⁵⁶ Leblanc Patrice, « L'imaginaire social. Note sur un concept flou », *Cahiers internationaux de sociologie*, vol. 97, 1994, p. 427.

¹⁵⁷ Moscovici Serge, « On social representations », dans Forgas Joseph P. (dir.), *Social cognition : perspectives on everyday understanding*, Londres, New York et Toronto, Academic press, 1981, p. 207. Cité dans Hewstone Miles, « Représentations sociales et causalité », dans Jodelet Denise (dir.), *Les représentations sociales*, Paris, PUF, 1991, p. 258.

les cas schématiques sont jugés plus rapidement, plus facilement et avec davantage de confiance que les cas qui ne s'intègrent pas dans un schéma »¹⁵⁸.

En l'occurrence, nous avons montré qu'un tel schéma existe dans les discours sur l'influence des médias, et que s'il est amené à connaître des évolutions en fonction du contexte, sa structure reste peu ou prou inchangée. Elle consiste en l'association de trois termes : le jeune, le média et la déviance. Hewstone poursuit en reprenant les propositions qu'ils ont élaborées avec Moscovici, allant jusqu'à parler d'« explication automatique » :

« Les représentations sociales imposent ainsi une sorte d'explication automatique. Des causes sont choisies et proposées avant toute recherche détaillée et analyse de l'information. Sans pensée active réelle, les explications des gens sont déterminées par leurs représentations sociales »¹⁵⁹.

Aussi si la seule association de la déviance et du média semble, du côté de la réception et en raison de l'existence d'un tel imaginaire social, pouvoir suffire à une interprétation des actes d'un personnage en termes d'influence, il nous faut néanmoins envisager les différentes modalités selon lesquelles cette association peut se présenter dans les films. C'est donc de la distribution des informations à partir desquelles le spectateur peut déduire une cause des actes déviants qu'il est question.

Alain Boillat définit dans *La fiction au cinéma* l'inférence comme un « processus nécessité par tout acte de lecture durant lequel le destinataire s'appuie sur certaines indications textuelles ou paratextuelles afin de procéder à des déductions qui lui permettent de comprendre le texte »¹⁶⁰. Il qualifie ailleurs d'« inférences diégétiques » les « déductions effectuées par le spectateur lorsque, sur la base d'informants livrés par le film, il "complète" mentalement ce qui n'est présent qu'implicitement dans le film »¹⁶¹. Il distingue alors quatre types d'inférences, en fonction de la manière dont le spectateur est amené à opérer des déductions : l'inférence directe (« s'effectu[e] à partir d'un informant [...] qui, aisément identifiable, suffit à fixer l'information pertinente ») ; l'inférence contextuelle (déduction logique du spectateur à partir d'un recoupement de plusieurs inférences directes) ; l'inférence encyclopédique (« l'ensemble des savoirs que possède le spectateur et qui sont indépendants des données du film ») ; et l'inférence

¹⁵⁸ *Ibid.*, p. 259.

¹⁵⁹ *Ibid.*, p. 261.

¹⁶⁰ Boillat Alain, *La fiction au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 123.

¹⁶¹ Boillat Alain, *Du bonimenteur à la voix-over : voix-attraction et voix-narration au cinéma*, Lausanne, Antipodes, 2007, p. 348.

intertextuelle (« lorsque la déduction du spectateur prend appui sur un autre “texte”, quel que soit le moyen d’expression dont celui-ci est le produit »)¹⁶².

Dans la mesure où l’influence ne se donne pas à voir directement, les inférences directes sont peu nombreuses dans ce corpus. On relèvera cependant des cas s’en approchant, notamment lorsqu’il y a présence simultanée de l’effet (la déviance) et du média, le spectateur pouvant déduire de ce rapprochement une relation causale. Le cas de figure est plus fréquent dans des documentaires tels que *Childhood 2.0* et *The Social Dilemma* (Jeff Orlowski, 2020), dans la mesure où leur ambition assumée est de démontrer au spectateur que les médias ont une influence néfaste sur les usagers. Cette association intervient par exemple dans les dialogues, avec certains propos tenus par les intervenants. Dans *The Social Dilemma*, un spécialiste se prête ainsi à une comparaison entre les caractéristiques d’un outil comme la bicyclette, et celles des réseaux sociaux :

« Quand une chose est un outil, elle est littéralement posée là, attendant patiemment. Quand elle n’est pas un outil, elle exige des choses de vous. Elle vous séduit. Elle vous manipule. [...] Les réseaux sociaux ne sont pas des outils attendant simplement d’être utilisés. Ils ont leurs propres objectifs, et leurs propres moyens de les atteindre en utilisant votre psychologie contre vous ».

L’ensemble des éléments permettant de mettre en lien l’effet et le média sont de fait directement présentés au spectateur. Ce sont aussi des statistiques qui sont intégrées dans ces deux films, sous forme de graphiques. Tous deux se réfèrent à des chiffres publiés par les Centers for Disease Control and Prevention en 2019 concernant l’évolution du taux de suicide dans différentes catégories de la population. Or dans la transposition en courbe qu’ils opèrent, ils intègrent des indications absentes de l’étude originale, en associant certaines périodes à des évolutions qui ont eu lieu concernant notre environnement médiatique. Dans *The Social Dilemma*, on précise au spectateur que l’année 2009 (à partir de laquelle la courbe s’envole)

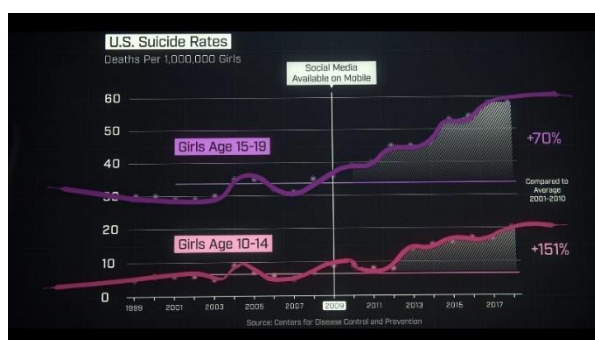


Figure 18

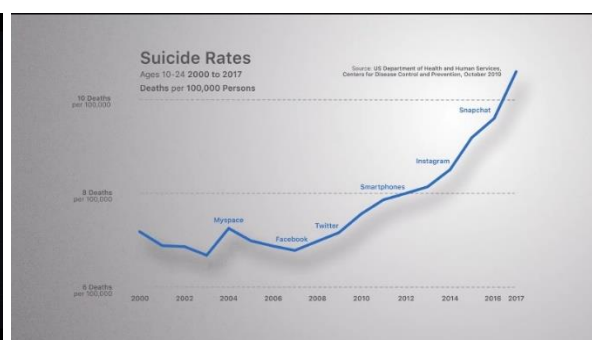


Figure 19

¹⁶² Boillat Alain, *La fiction au cinéma*, op. cit., pp. 126-130.

correspond à la disponibilité des médias sociaux sur les téléphones portables (fig. 18). Et dans *Childhood 2.0*, ce sont toutes les périodes de croissance du taux de suicide qui sont associées à l'apparition d'un nouveau média : Facebook en 2007, les smartphones en 2011, Instagram en 2013, etc. (fig. 19). L'inscription des médias dans la relation causale est dans ce cas d'autant plus flagrante que le graphique est déjà apparu plus tôt dans le film sans ces marqueurs. Autrement dit, le média fait son apparition pour donner sens à un mal-être qui se manifeste ici par le suicide, en orientant directement les déductions du spectateur.

Cette association, au sein d'inférences directes, peut enfin prendre la forme de « transformations » : le spectateur assiste à un changement d'état du personnage qui intervient au moment où il utilise le média. Dans *Na igre* (Pavel Sanaev, 2009), la perception du monde de plusieurs jeunes se voit altérée dès lors qu'ils insèrent un jeu vidéo expérimental dans leur ordinateur. La transformation est appuyée par plusieurs procédés : *glitches* sonores extradiégétiques, *glitch* visuel sur l'écran d'ordinateur, plan subjectif en images de synthèse avec un panoramique circulaire, plan qui présente l'intérieur de l'ordinateur sur le point de prendre feu, etc. De sorte qu'il y a un écart entre l'état des individus avant et après l'insertion du jeu, écart dont la seule explication réside *a priori* dans la présence du média.

Encore faut-il préciser que ces inférences directes, si elles semblent pouvoir à elles seules permettre au spectateur de déduire l'influence du média sur l'utilisateur, sont par ailleurs accompagnées de nombreuses autres inférences. Ainsi dans *#Horror* (Tara Subkoff, 2015), un *flash-back* situé en fin de film présente un épisode du passé d'une adolescente, censé donner une explication aux meurtres qu'elle a commis. Alors qu'elle est encore enfant, sa mère lui tend une tablette pour l'occuper (fig. 20). Postée devant les flammes de la cheminée, son regard est fixé sur l'écran (fig. 21). L'effet produit par l'appareil est immédiat : lorsque, dans la pénombre, elle lève enfin les yeux et esquisse un sourire (fig. 22), elle n'arbore plus le visage de l'innocence, mais celui d'une meurtrière en puissance. Il y a donc inférence directe, mais qui fait suite à une multitude de références aux médias : le titre du film, le réseau social sur lequel le tueur filme et diffuse chacun de ses crimes en direct, les *selfies* mis en ligne par les adolescentes, la violence des SMS qu'elles s'échangent, ou encore l'esthétique des transitions entre les séquences, empruntée à celle du jeu *Candy Crush* (King, 2012). Dès lors que l'identité de la meurtrière est connue, on peut considérer qu'il y a des inférences contextuelles : ces informations font sens pour le spectateur à la lumière des nouvelles révélations. Ce sont aussi des inférences encyclopédiques et intertextuelles qui ponctuent le film, si l'on prend par exemple en compte le titre d'un des articles qui font suite à l'arrestation de l'adolescente, « The

Monster Next Door : What Made Her Do It ? », référence à l'article du *Time* « The Monsters Next Door : What Made Them Do It ? »¹⁶³, et donc à la fois à la tuerie de Columbine et à son traitement médiatique. Enfin, un motif visuel comme le *glitch* (fig. 21) peut comme nous le verrons renvoyer le spectateur à un ensemble de textes (notamment filmiques) associant la technologie et le danger.



Figure 20

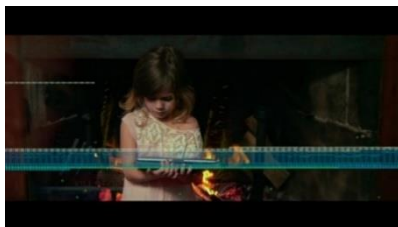


Figure 21

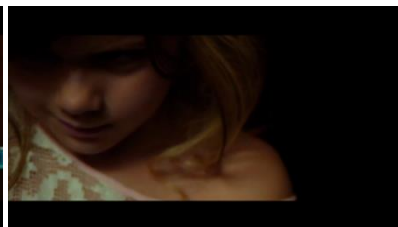


Figure 22

C'est dire que les parcours inférentiels au sein des films sont multiples, et il ne s'agit pas pour nous de chercher à les recenser. Deux remarques s'imposent néanmoins à ce stade. La première pour rappeler que dans chaque cas, une part plus ou moins conséquente de la relation qui unit média et déviance reste à construire par le spectateur. Après tout, un individu vivant en dehors de la société, et étranger à cet imaginaire de l'influence des médias, pourrait tout à fait ne pas comprendre ces associations et avoir une tout autre interprétation du sourire de la fillette. La seconde, car il faut toutefois préciser que le spectateur peut être guidé de manière plus ou moins directive dans ce parcours. On remarque à ce titre des différences notables (mais non systématiques) en fonction du genre des films, et de leur volonté ou non de préserver une ambiguïté constitutive du réel. Et là où des films d'horreur comme *#Horror* peuvent visiblement se permettre d'induire une lecture schématique des origines des actes, d'autres films au registre dramatique se veulent plus nuancés dans la manière de suggérer la relation causale. Il faut dire aussi que les inférences ne sont pas nécessairement toutes associées aux médias, et qu'en intégrant des rapports de causalité multiples, celles-ci peuvent côtoyer d'autres facteurs explicatifs possibles. Dans *Suicide Room* (*Sala samobójców*, Jan Komasa, 2011), Dominik est certes convaincu de mettre fin à ses jours par les utilisateurs d'un forum sur internet, mais il a aussi souffert de harcèlement au lycée et d'un manque de communication avec ses parents. L'exemple du film *Elephant* (Gus Van Sant, 2003) pousse sans doute encore plus loin cette logique. Inspiré des événements de Columbine, son récit intègre les principaux éléments avancés par les médias d'information comme facteurs explicatifs : non seulement le jeu vidéo violent auquel l'un d'eux joue, mais aussi le harcèlement que subissent les deux adolescents à

¹⁶³ « The Monsters Next Door : What Made Them Do It ? », *Time*, 3 mai 1999. Url : <https://content.time.com/time/covers/0,16641,19990503,00.html>.

l'école, la sympathie nazie, la facilité avec laquelle ils se procurent des armes, la possibilité d'une homosexualité refoulée, etc. Aucun de ces éléments ne permet en revanche de rendre intelligibles les motivations des tueurs : la possibilité de donner une explication unique aux actes s'éloigne avec l'effet d'accumulation, laissant plutôt entrevoir une série de possibles à laquelle aucune réponse ne sera apportée.

Pour autant, et même dans un cas comme celui-ci, nous pourrions avancer que la complexification du rapport causal n'annule pas la possibilité pour le spectateur d'attribuer la cause de la déviance aux seuls médias. Malgré les multiples ramifications du parcours inférentiel, la voie qui relie l'acte au média est une voie familière, parce qu'ancrée dans des schémas qui ont intégré l'imaginaire social. Aussi l'influence des médias existe dans ces films, ne serait-ce que virtuellement. Par des processus d'inférence qui se manifestent sous diverses configurations, films et spectateurs produisent du sens selon des modalités qui sont, si ce n'est déterminées, du moins informées par les représentations sociales partagées dans un contexte donné. De fait, le cinéma fait appel à cet imaginaire et y participe, contribuant à ce que Jason Silva appelle à la suite de John Fiske « la banque d'image », soit « les images et fragments narratifs que les individus mobilisent lorsqu'ils interprètent des événements ou des situations »¹⁶⁴.

¹⁶⁴ Silva Jason R., « Mass Shooting Films : Myths, Academic Knowledge, and Popular Criminology », *Victims & Offenders*, vol. 14, n° 2, 2019, p. 241. « the images and narrative fragments individuals deploy when interpreting events or situations » (notre trad.).

3- Un imaginaire qui se renouvelle dans les années 1990

A) *Benny's Video*, un film précurseur ?

En 1992 sort *Benny's Video*, réalisé par Michael Haneke. Le film s'ouvre sur une vidéo amateur tournée dans un corps de ferme, en faible résolution. Les lignes horizontales qui balaient l'écran renvoient à la matérialité de l'image, dont on devine qu'elle est produite par un caméscope (fig. 23). Le caméraman y suit, l'appareil à la main, plusieurs individus qui conduisent un porc à l'extérieur de la grange. Un zoom avant est effectué sur la tête de l'animal, de sorte que c'est en gros plan qu'il est cadré lorsque le pistolet d'abattage est actionné et qu'il s'effondre sur le sol (fig. 24). Après un bref arrêt sur image sur les yeux encore ouverts de l'animal sans vie, la vidéo est rembobinée jusqu'au moment qui précède l'impact (fig. 25). C'est alors au ralenti que la mise à mort est rediffusée. Quand la lecture s'interrompt (enfin), c'est pour faire place à la neige électronique caractéristique de la vidéo (ou plus précisément d'un moniteur allumé qui ne reçoit pas de signal), et sur laquelle le titre du film apparaît en lettres rouges (fig. 26). En l'absence de contenu, c'est le medium qui est mis en avant. La vidéo de Benny désignée par le titre du film n'est en revanche probablement pas la première diffusée, mais celle du meurtre d'une fille de son âge qu'il commettra à son domicile, avec le pistolet



Figure 23



Figure 24



Figure 25



Figure 26

utilisé pour le porc et conservé par ses soins, et ce sous l'œil d'une des caméras avec lesquelles il filme en continu à peu près tout ce qui l'entoure.

C'est ainsi le sentiment d'un voyeurisme morbide qui est communiqué au spectateur, à savoir celui du producteur de ces images, puisqu'il y a lieu d'interroger la justification de la vidéo (quel est l'intérêt de garder la trace de l'acte ?), de même que la manière de filmer cette mise à mort. En l'occurrence, le zoom avant sur l'animal traduit une volonté de capter au plus près l'instant même de sa mort. Dans un contexte il est vrai fort différent, on connaît l'opinion exprimée par Jacques Rivette dans les *Cahiers du cinéma* à l'occasion d'un commentaire sur un plan qui consiste dans *Kapò* (Gillo Pontecorvo, 1960) à esthétiser la mort d'un personnage, avec un recadrage permis par un travelling avant. Qualifiant ce choix d'abject, il insiste sur l'éthique que doit préserver un auteur : « ce qui compte, c'est [...] le point de vue d'un homme, l'auteur, mal nécessaire, et l'attitude que prend cet homme par rapport à ce qu'il filme, et donc par rapport au monde et à toutes choses »¹⁶⁵. Or si l'abjection réside en effet dans ces deux premières minutes de *Benny's Video* dans le geste du producteur, c'est aussi dans celui du consommateur qu'elle se manifeste. Car c'est bien le consommateur qui fait irruption lorsque le déroulement des images se voit affecté. Non pas un spectateur en général (tel que le spectateur de cinéma), mais un spectateur dont le voyeurisme est poussé à l'extrême par les possibilités d'agir sur l'image que lui offre désormais le magnétoscope.

En l'occurrence, c'est Benny qui occupe ici ces deux fonctions (même si l'on n'apprendra que plus tard qu'il est bien l'auteur de cette vidéo). La manière dont l'adolescent de quatorze ans est introduit est à ce titre significative. Après le générique, le film alterne entre des images d'une conversation entre son père et sa sœur, et d'autres, amateurs et vraisemblablement tournées par Benny, de la soirée que celle-ci a organisée. La voix de sa mère fait son apparition, alors qu'elle lui demande : « Arrête maintenant, il est tard ». Un raccord dans l'axe permet ainsi de le présenter, de dos, dans son environnement (fig. 27). Le cadre est saturé d'éléments qui renvoient à ses pratiques médiatiques : ce sont les contenus qu'il consomme, avec les cassettes VHS qui tapissent le mur en haut et en bas à gauche du cadre ; ainsi que des équipements qui lui permettent de consommer, tels que les deux écrans allumés à gauche et à droite du cadre. Quant au second plan sur Benny, il s'agit cette fois d'un gros plan sur sa main qui manipule le magnétoscope, modèle Video 8 de chez Sony (fig. 28). Il appuie successivement sur pause et sur rembobiner, soit les deux premières actions réalisées en hors-

¹⁶⁵ Rivette Jacques, « De l'abjection », *Cahiers du cinéma*, n° 120, 1961, p. 54.

champ pour la vidéo d'abattage du porc : contrairement aux pratiques médiatiques jusqu'alors décrites dans les paniques morales, la sienne ne consiste pas en une simple consommation. C'est donc sous l'angle de ses pratiques médiatiques que Benny est présenté au spectateur. Il baigne dans un environnement technologique assez sophistiqué, consomme des contenus médiatiques, et en produit. En ce sens il est caractérisé comme un prosommateur.



Figure 27



Figure 28

Aussi si nous approchons *Benny's Video* en tant que film « précurseur », ce n'est pas tant parce qu'il est le premier à aborder le problème de l'influence des médias sur les jeunes aussi frontalement (après tout, il serait sans doute possible d'en repérer qui lui sont antérieurs), mais c'est surtout dans la mesure où il présente l'essentiel des caractéristiques à partir desquelles nous définissons ce corpus filmique. En l'occurrence, il s'inscrit dans une continuité des discours sur l'influence des médias en associant l'adolescent, le média et l'acte déviant, tout en préfigurant un renouvellement de cet imaginaire qui interviendra au cours des années 1990, et qui se situe à plusieurs niveaux. C'est dire que si la structure de la relation causale demeure inchangée, les caractéristiques de ces termes et leur configuration évoluent.

Ainsi les jeunes sont toujours consommateurs de contenus médiatiques, mais leur pratique intègre désormais l'interactivité voire la production. Et le prosommateur est davantage que consommateur et producteur : la consommation influe directement sur sa production, et inversement. Il ne suffit pas de dire que Benny consomme des films et qu'il en tourne, mais il faut ajouter qu'il produit ce qu'il consomme et consomme ce qu'il produit. En ce sens, on pourrait dire qu'il agit par mimétisme, le meurtre qu'il commet apparaissant comme la conséquence possible d'une consommation excessive de films d'horreur et d'une désensibilisation à la violence, la première VHS qu'il emprunte au vidéoclub étant notamment *The Toxic Avenger* (1984), réalisé par Michael Herz et Lloyd Kaufman, les fondateurs de la société Troma Entertainment réputée pour ses films d'exploitation gore. Le « film » qu'il produit est donc à l'image de ceux qu'il consomme. Et à l'inverse, s'il décide de filmer la mise à mort d'un porc, c'est pour pouvoir la visionner (la consommer) au loisir depuis chez lui. C'est

ensuite le profil de Benny qui fait la « modernité » de l'influence. Il est issu d'une famille aisée et non d'un milieu social défavorisé, est plutôt souriant au premier abord, et a des amis dans son lycée. Pour ces raisons, le meurtre apparaît enfin d'autant plus brutal qu'il est inattendu, et qu'il n'y a pas d'escalade dans la violence, donc pas d'explication apparente des actes. C'est pourquoi le parcours de Benny nous semble représentatif des nouvelles formes de violence juvénile qui émergeraient alors pour cristalliser l'attention dans les discours médiatiques.

C'est du moins le point de vue exprimé à la sortie du film par Patricia Orwen dans le *Toronto Star*, qui publie un article sur cette œuvre qui, à en croire le titre, cherche à « explorer pourquoi les enfants deviennent violents »¹⁶⁶. Et si le choc provoqué par le film est aussi fort, c'est selon son collègue Peter Goddard parce qu'il témoigne d'un problème de société réel : « *Benny's Video* est un film effroyable, mais non en raison de quelconques effusions d'hémoglobine ou d'un gore excessif. Le film de Michael Haneke, en ce moment à la Cinémathèque d'Ontario, choque parce qu'il sonne vrai. Trop vrai... »¹⁶⁷. Orwen ajoute que « Benny est un symbole de ce qui semble aller mal avec la jeunesse en Occident »¹⁶⁸. Et après avoir rapporté un certain nombre de faits divers impliquant des tueurs aux profils similaires, elle en arrive à la conclusion suivante :

« Les histoires en disent long, mais il y a également des chiffres qui donnent à penser qu'il y a bien d'autres Benny, suffisamment pour constituer une génération perdue entière d'adolescents à la gâchette facile, commettant un nombre sans précédent de crimes à des âges qui semblent toujours plus précoces »¹⁶⁹.

Le propos peut sembler caricatural, mais il témoigne d'une vision qui semble assez largement partagée, et qui l'est au moins par les auteurs des ouvrages qui sont cités dans l'article, à savoir Miriam Miedzian avec *Boys Will Be Boys : Breaking The Link Between Masculinity And Violence* en 1991, et surtout Ken Magid et Carole McKelvey pour leur livre *High Risk : Children Without A Conscience*, paru en 1987. Du côté du *New York Times*, on se réfère cette fois au concept de « *cold child* » développé par Trow quelques années plus tôt, en insistant sur le jeu de l'acteur : « Le Benny d'Arno Frisch est l'apothéose de ce que l'auteur George W. S.

¹⁶⁶ Orwen Patricia, « Exploring why kids turn violent », *Toronto Star*, 27 mars 1993, p. K1.

¹⁶⁷ Goddard Peter, « Movies prefer cute kids », *Toronto Star*, 27 mars 1993, p. K2. « *Benny's Video* is a real shocker, but not because of any spewing blood or unthinkable gore. Michael Haneke's film, now at Cinematheque Ontario, shocks because it rings true. Too true... » (notre trad.).

¹⁶⁸ Orwen Patricia, *art. cit.*, p. K1. « Benny is a symbol of what appears to be going wrong with youth throughout Western society » (notre trad.).

¹⁶⁹ *Idem.* « The stories speak volumes, but there are numbers as well which cause one to conclude that there are many more Bennys out there, enough of them to make up an entire lost generation of trigger-happy teenagers committing unprecedented numbers of crimes at what appears to be younger and younger ages » (notre trad.).

Trow a appelé “*the cold child*”, soit un jeune insensible dont le détachement et la faible capacité d’attention ont été façonnés par la télévision »¹⁷⁰. Par ailleurs même si le film a eu une diffusion en salle assez discrète et a donc été assez peu commenté, ceux qui l’ont fait proposent dans l’ensemble des lectures plus nuancées, mais qui se rejoignent sur la contemporanéité du sujet. Aussi quand l’article de *Séquences* débute par une phrase de contextualisation relative à la culture médiatique juvénile (« La vidéo a envahi le champ des loisirs des jeunes »¹⁷¹), *Les Echos* en parlent explicitement comme d’une « histoire d’aujourd’hui » :

« Voilà bien le film le plus terrifiant que l’on puisse voir en ce moment. A des années lumières, pourtant, des films d’horreur. Aussi dépouillé d’effets spéciaux, d’effets tout court, même, qu’une narration peut l’être sans ennuyer. Presque muet. Dépouillé. Glacé. Et glaçant. *C’est une histoire d’aujourd’hui*. Celle d’un adolescent, fils de bons parents, intellectuels, aisés. Chez qui l’atroce survient sans que personne ne l’ait vu venir »¹⁷².

Quant à Michael Haneke, il affirme lui-même avoir collectionné des articles sur des affaires similaires pendant deux à trois ans, et s’en être inspiré pour écrire le film¹⁷³.

Insistant sur la nature du choc que présente le visionnage de *Benny’s Video*, Peter Goddard estime pour sa part que si ce film qui « sonne trop vrai » choque autant, c’est aussi parce que le cinéma (à commencer par le cinéma dominant) ne se serait pas encore emparé du problème de la violence des enfants : « On n’y voit pas de gamins en colère. On y voit d’adorables petits bonhommes »¹⁷⁴. Il mentionne alors la réaction des Britanniques au meurtre de James Bulger, qui se seraient vu imposer une réalité d’autant plus dure à accepter qu’elle est peu connue car absente des écrans... du moins jusqu’à *Benny’s Video* : « Ce n’est pas comme ça que ça se passe à la TV ou dans les films. Ce n’est qu’avec *Benny’s Video* que l’on peut voir ça au cinéma. Enfin »¹⁷⁵. On se souvient pourtant des enfants dans *Les révoltés de l’an 2000* (*¿Quién puede matar a un niño ?*, Narciso Ibáñez Serrador) en 1976, qui multiplient les victimes adultes et jouent à la piñata avec un cadavre ; de Michael Myers qui élimine sa sœur dans l’introduction d’*Halloween* (John Carpenter) en 1978, de ceux de *The Children* (Max Kalmanowicz) en 1980, de *Children of the Corn* (Fritz Kierschen) en 1984, ou encore de

¹⁷⁰ Holden Stephen, « Video Violence Turns Real for a Boy », *New York Times*, 28 septembre 1992, p. C14. « [Arno Frisch’s] Benny is the apotheosis of what the author George W. S. Trow has called “the cold child”, or an unfeeling young person whose detachment and short attention span have been molded by television » (notre trad.).

¹⁷¹ L.B., « Benny’s video », *Séquences : la revue de cinéma*, n° 162, 1993, p. 12.

¹⁷² Coppermann Annie, « L’image qui tue », *Les Echos*, 15 avril 1993, p. 34.

¹⁷³ Entretien de Michael Haneke avec Serge Toubiana, Bonus DVD de *Benny’s Video*, TF1 Vidéo, 2012.

¹⁷⁴ Goddard Peter, *art. cit.*, p. K2. « It doesn’t have angry kids. It has cute little guys » (notre trad.).

¹⁷⁵ *Idem*. « This isn’t way it is on TV or in the movies. Only in *Benny Video*’s case it is in the movies. Finally » (notre trad.).

Beware : Children at Play (Mik Cribben) en 1989, etc. Autrement dit, il n'aura pas fallu attendre Benny pour voir enfants et adolescents tuer de sang-froid au cinéma, mais leur représentation ne sonne vraisemblablement pas aussi vrai. C'est pourquoi il nous faut maintenant explorer plus en détails en quoi un film comme *Benny's Video* serait raccord avec la réalité de l'époque, ou du moins avec l'imaginaire qui se développe à l'époque. Certaines formes de violence, associées à un certain profil de jeunes dont Benny serait finalement l'archétype (ce sont les « Bennys » évoqués par Patricia Orwen), auraient émergé dans ces années pour prendre de l'ampleur au cours des années 1990.

B) Le traitement médiatique des *school shootings*

Alors que les commentaires sur le potentiel danger représenté par les nouvelles générations d'adolescents ont un long héritage derrière eux, il semblerait que se développent dans les années 1990 des discours d'une autre teneur, liés à l'émergence supposée de nouvelles formes de violence chez les jeunes. La décennie a en effet été marquée par un certain nombre d'affaires concernant des crimes commis par des mineurs, lesquelles ont été largement relayées par les médias, à commencer par les médias d'information. Parmi celles qui ont eu le plus de résonance médiatique, on peut citer l'affaire James Bulger, du nom de l'enfant de deux ans tué par deux garçons de dix ans en 1993 à Liverpool. Un crime qui a alors suscité l'intérêt des médias et du public, et qui selon Gerry Rice et Terry Thomas fascine encore la presse britannique vingt ans après¹⁷⁶. Ce sont aussi les tueries dans les écoles, qui se sont succédé dans les années 1990 aux Etats-Unis, puis à l'international. En raison de l'ampleur de leur traitement médiatique, elles ont pour beaucoup contribué au développement de l'image de l'adolescent aliéné.

En effet, le phénomène des *school shootings* a provoqué un sentiment de rupture par rapport aux violences jusqu'alors commises par les adolescents. Benjamin Frymer note que le jour du massacre de Columbine,

« ce que les téléspectateurs, majoritairement Blancs et de classe moyenne, ont vu [...] sur leurs écrans, apparaissait peut-être être comme quelque chose de nouveau : un degré de violence de

¹⁷⁶ Rice Gerry et Thomas Terry, « James Bulger – a matter of public interest ? », *The International Journal of Children's Rights*, vol. 21, n° 1, 2013, p. 1.

la part de “nos” enfants qui était hors de proportion par rapport à tout ce qui avait pu se passer auparavant »¹⁷⁷.

Ce qui frappe dans un premier temps, c’est donc le profil des meurtriers. Les tueries se sont principalement déroulées en milieu rural ou en banlieue, alors que la délinquance juvénile est généralement associée à la ville. De même, quand la délinquance est souvent expliquée par la pauvreté et l’origine sociale, les tueurs sont ici majoritairement de classe moyenne. De fait, le danger représenté par la jeunesse, s’il était plutôt associé à la délinquance et ciblé dans des zones précises, donne dès lors l’impression de pouvoir émerger de n’importe où. Frymer ajoute ainsi que « les auteurs des tueries en milieu scolaire en sont venus à représenter un ensemble de menaces et de problèmes émanant maintenant manifestement du mode de vie propre à la jeunesse suburbaine Blanche, jusqu’alors inoffensive »¹⁷⁸. Dans *Rampage Violence Narratives*, Kathryn Linder s’essaie ainsi à une analyse comparative de la représentation de la violence juvénile en milieu rural/suburbain et de celle en milieu urbain dans les récits fictionnels, de manière à mettre en avant les principales caractéristiques de ces formes de violence. La violence juvénile rurale serait alors principalement commise par des hommes Blancs, sous la forme de massacres, et recevrait une attention nationale, alors que son pendant urbain serait plutôt perpétré par des hommes de couleur, exprimée en un contre un ou dans des émeutes, et recevrait au mieux une attention locale¹⁷⁹. Elle souligne également une tendance récente à la surreprésentation de la première forme de violence aux dépens de la seconde :

« Une comparaison de ces deux tableaux illustre le basculement chronologique des récits urbains de violence juvénile aux récits ruraux/suburbains, qui se produit autour de l’année 2000. Sur les dix-neuf récits de violence juvénile urbaine, quatorze (ou 74 pour cent) datent d’avant l’année 2000. En comparaison, sur les vingt-sept récits de violence juvénile suburbaine/rurale, vingt-quatre (ou 88 pour cent) datent de l’après-2000 »¹⁸⁰.

¹⁷⁷ Frymer Benjamin, « The Media Spectacle of Columbine : Alienated Youth as an Object of Fear », *American Behavioral Scientist*, vol. 52, n° 10, 2009, p. 1390. « Still, what the predominantly White middle-class audience viewed on their television screens that day appeared perhaps to be something new : a degree of violence by “our” kids that was of a different scale from anything that had happened before » (notre trad.).

¹⁷⁸ *Ibid.*, p. 1387. « school shooters have come to stand for an entire constellation of threats and troubles now ostensibly emanating from the very lifeworlds of formerly harmless White suburban youth » (notre trad.).

¹⁷⁹ Linder Kathryn, *Rampage violence narratives : what fictional accounts of school shootings say about the future of America’s youth*, Lanham, Lexington Books, 2014, p. 9.

¹⁸⁰ *Ibid.*, p. 6. « A comparison of these two tables illustrates the chronological shift from urban narratives of youth violence to suburban/rural narratives that occurs around the year 2000. Of the nineteen urban youth violence narratives, fourteen (or 74 percent) take place prior to the year 2000. Comparatively, of the twenty-seven suburban/rural youth violence narratives, twenty-four (or 88 percent) take place post-2000 » (notre trad.).

Même s'il serait intéressant d'effectuer cette comparaison sur un échantillon d'œuvres plus large et ouvert aux productions internationales, ces statistiques sont révélatrices de l'impact de ces événements dans différents médias. L'auteure situe le point de basculement en 2000, soit un an après la tuerie de Columbine, qui est peut-être celle qui a le plus marqué les esprits.

Si ces adolescents semblent se démarquer de l'image du délinquant juvénile, c'est aussi par la nature de leurs actes. Le délinquant, par définition, est celui qui commet des délits. S'il en vient à tuer quelqu'un, il passe du délit au crime, ce qui suggère une escalade de la violence, laquelle est souvent expliquée par un certain déterminisme social et empreinte de fatalité. Or dans le cas des *school shootings*, les adolescents commettent des meurtres multiples sans être passés par d'autres étapes. Autrement dit, là où chez le personnage délinquant il y a une montée en puissance de la violence, ces événements sont au contraire marqués par l'irruption brutale et inattendue de la violence. Pierre Barrette explique ainsi que « ce qui frappe en premier le commun des mortels devant l'extraordinaire charge émotionnelle engendrée par [ces] événements [...] c'est l'explosion subite, irraisonnée, apparemment absurde d'une violence gratuite et sans objet »¹⁸¹. Car ce qui transparaît dans les premières réactions médiatiques, c'est l'incompréhension quant aux raisons de leur passage à l'acte, à l'image de la une du *Time* qui le 3 mai 1999 titre « The Monsters Next Door : What Made Them Do It ? »¹⁸². Sur la couverture,



Figure 29

¹⁸¹ Barrette Pierre, « “Un quart d’heure de gloire” », 24 images, n° 133, 2007, p. 46.

¹⁸² « The Monsters Next Door : What Made Them Do It ? », art. cit.

les photographies des deux tueurs, souriants, sont entourées de celles de leurs treize victimes (fig. 29). Le choix est ainsi fait de les présenter, si ce n'est sous le visage de l'innocence, du moins sous celui de la « normalité ». Un an plus tôt, le président Bill Clinton s'exprimait en ces termes au sujet de la fusillade de Jonesboro : « Nous ne comprenons pas ce qui conduit les enfants, que ce soit dans les petites villes ou dans les grandes, à récupérer des armes et prendre la vie des autres. On ne donnera peut-être jamais sens à l'insensé, mais nous nous devons d'essayer »¹⁸³. En l'absence de mobile connu, et parce que leurs victimes étaient souvent choisies de manière aléatoire, leur violence a donc été qualifiée d' « insensée », « irrationnelle », « absurde », voire « gratuite ».

De la même manière, les tueurs de films comme *Les Proies* (*El rey de la montaña*, Gonzalo López-Gallego, 2007) ou *Preservation* (Christopher Denham, 2014) sont présentés comme des personnes bien élevées et, de prime abord, au-delà de tout soupçon. Leur absence de mobile donne à leurs actes un caractère irrationnel et gratuit, voire même ludique. Lorsque dans *Preservation* le meneur du groupe de trois adolescents s'apprête à tuer Wit, il est interrompu par un appel téléphonique de sa mère : il enlève alors son masque et lui répond poliment qu'il s'amuse avec des amis, mais sera rentré à l'heure à la maison. Christopher Denham explique ainsi que son film parle d' « un acte de violence aléatoire », de la « banalité du mal », et que les adolescents y tuent pour s'amuser¹⁸⁴. De même dans *Les Proies* après qu'Arthas ait tué Béa, son frère s'amuse d'une tache de sang présente sur sa joue : « C'est dingue. Comment elle a pu t'éclabousser de là ? ». Ces propos font écho à ceux d'un des tueurs de la fusillade de Columbine, rapportés par une survivante : « Dylan, mec, regarde son cerveau. C'est dingue la façon dont il s'est répandu sur le bureau, non ? »¹⁸⁵. L'irruption brutale de la violence dans la vie de la victime contraste avec la banalisation de cette même violence par les tueurs, accentuant ainsi leur manque d'empathie. C'est aussi Benny qui dans *Benny's Video* tue la jeune fille, marque un temps de pause, puis boit un verre d'eau, mange un yaourt, drapè le cadavre, finit son yaourt et va aux toilettes : son acte ne semble pas perturber son quotidien, il s'y inscrit parmi les gestes les plus insignifiants.

¹⁸³ Clinton Bill, cité dans Jackson Chuck, « Little, Violent, White : The Bad Seed and the Matter of Children », *Journal of Popular Film and Television*, vol. 28, n° 2, 2000, p. 67. « We do not understand what drives children, whether in small towns or big cities, to pick up guns and take the lives of others. We may never make sense of the senseless, but we have to try » (notre trad.).

¹⁸⁴ Dossier de presse du film *Preservation*. Url : https://s3.amazonaws.com/tribeca_cms_production/uploads-document/document/534eaadd6cf8d97416000005/Preservation_-_Tribeca_2014_Press_Notes.pdf. « Preservation is about a random act of violence. The banality of evil » (notre trad.).

¹⁸⁵ Témoignage d'une survivante, NBC, *Today Show*, 23 avril 1999. Cité dans Frymer Benjamin, *art. cit.*, p. 1394. « Dylan, man, look at his brains. Isn't that awesome how it just splatters across the desk ? » (notre trad.).

Se poser la question des raisons qui peuvent pousser un adolescent à commettre l'horreur, en l'absence présumée de réel mobile, c'est aussi s'interroger sur la nature de l'homme et l'origine du mal. C'est peut-être une des raisons qui expliquent le pouvoir de fascination des meurtres commis pas les jeunes. Olivia Chevalier-Chandeigne explique ainsi, à partir de la philosophie kantienne, que « devant l'irrationalité du Mal, de la méchanceté, il est rationnel de poser métaphoriquement au moins le Diable comme en étant la source »¹⁸⁶. Et en effet Terry Eagleton note que « les meurtriers de James Bulger ont été caractérisés comme le mal, diabolisés, comme s'ils étaient nés ainsi », et qu'« évoquer le mal signifiait que c'était au-delà de la possibilité de compréhension », le mot en étant venu à signifier « sans motif »¹⁸⁷. Il semble difficile d'admettre qu'un jeune puisse être responsable des crimes qu'il commet (d'autant plus quand c'est un enfant), tout comme il est difficile d'imaginer qu'un meurtre puisse ne pas avoir de cause. C'est ce que nous pouvons constater en revenant sur l'histoire de la représentation de l'enfant bourreau dans le cinéma d'horreur. Ce personnage a été jusqu'au début des années 1990, à quelques exceptions près, avant tout présenté comme une victime. L'exemple le plus fréquent est probablement l'enfant possédé (victime d'un démon), mais il peut aussi être victime d'une expérience scientifique (l'adolescent dans *I Was a Teenage Werewolf* de Gene Fowler Jr., en 1957), d'un nuage de fumée radioactive (dans *The Children*), voire même d'une éclipse de Lune survenue au moment de sa naissance, qui lui a ôté le gène de la sensibilité (les enfants dans *Bloody Birthday* d'Ed Hunt, en 1981). Dans ces exemples, les enfants sont donc victimes d'éléments extérieurs qui les ont poussés à faire le mal.

« Si l'on considère que le mal n'a pas de source extérieure à l'homme (un parasite, comme le virus, ou une force transcendante, telle le Diable), mais interne, on peut supposer que cette source est la société. Cela revient à admettre que l'homme n'est pas méchant en soi, mais qu'il le devient à cause de la société, lorsqu'il vit en société. En somme, c'est à cause d'un déterminisme social que l'individu en vient à désirer et à commettre l'horreur »¹⁸⁸.

Le déterminisme social, ainsi résumé par Chevalier-Chandeigne, n'a comme nous l'avons vu pas été considéré comme un facteur recevable pour expliquer les meurtres qui nous intéressent ici. Peut-être que la nature de la violence, telle qu'elle apparaît dans le traitement médiatique de ces affaires, correspondrait alors plutôt à ce qu'Eric Dufour voit dans le comportement des

¹⁸⁶ Chevalier-Chandeigne Olivia, *La philosophie du cinéma d'horreur : effroi, éthique et beauté*, Paris, Ellipses, 2014, p. 34.

¹⁸⁷ Eagleton Terry, « Of men and monsters », *New Statesman*, 1^{er} avril 2010, p. 29. « The murderers of James Bulger have been demonised as evil, as if they were born that way. [...] Calling the action evil meant that it was beyond comprehension. In fact, the word has come to mean, among other things, "without a cause" » (notre trad.).

¹⁸⁸ Chevalier-Chandeigne Olivia, *op. cit.*, p. 71.

jeunes tueurs dans *Scream* (Wes Craven, 1996) et *Funny Games* (Michael Haneke, 1997), qu'il met en parallèle. Lorsqu'il leur est demandé pourquoi ils tuent, ils inventent diverses explications pour justifier leurs meurtres, avant d'en rire, signifiant par là qu'il n'en existe aucune. Dufour s'exprime ainsi en ces termes :

« Comme dans *Funny Games*, c'est le mal à l'état pur, celui qui sait ce qu'il fait, qui sait que c'est le mal aux yeux de la morale, mais qui n'a tout simplement pas de conscience morale. [...] En ce sens, l'irrationalité du mal, c'est la violence pure, impensable, inexplicable, c'est seulement un fait qui s'impose et se donne sans qu'on puisse le comprendre »¹⁸⁹.

Mais pour autant que la violence s'impose comme irrationnelle et insensée, à chaque meurtre commis par un adolescent, et notamment dans le cas des tueries dans les écoles, les causes cristallisent l'attention des médias qui, à l'instar de Bill Clinton, cherchent à « donner sens à l'insensé ». Sans qu'aucune explication ne fasse l'unanimité, ce sont donc une variété de réponses qui sont apportées à la question du « pourquoi », comme le souligne John Springhall au sujet de la fusillade de Columbine :

« Dans un second temps, comme pour Virginia Tech quelques années plus tard, la recherche d'explications plausibles par les médias a commencé : “The Monster’s Next Door : What Made Them Do It ?” (*Time*), “Disciples of Hitler” (*Daily Mail*), “Murderous Revenge of the Trenchcoat Misfits” (*Sunday Times*), “The Massacre that Challenges America’s Love Affair with the Gun” (*Guardian*), “Columbine Parents Say School Ignored Harassing” (*Philadelphia Daily News*), “The Misfits Who Killed for Kicks” (*The Independent*) »¹⁹⁰.

Parmi tous les facteurs explicatifs relevés par la presse, les plus récurrents sont ceux relatifs à l'influence des médias sur la jeunesse, et notamment des jeux vidéo violents. La mise en cause de la culture populaire n'est pas nouvelle, et nous avons évoqué plus haut les débats provoqués en leur temps par les *comic books* et les *penny dreadful*. Ce qui est peut-être nouveau, c'est la récurrence de leur évocation dans des affaires de meurtres commis par des jeunes. Lors de l'affaire James Bulger, les médias avaient ainsi fait remarquer la présence d'une cassette vidéo du film d'horreur *Child's Play 3* au domicile d'un des tueurs. Des similitudes ont ensuite été soulignées entre les meurtres, et le film a été considéré comme une influence probable des enfants, accentuant alors les réactions à l'égard des films violents au Royaume-Uni. De même,

¹⁸⁹ Dufour Eric, *Qu'est-ce que le mal, monsieur Haneke ?*, Paris, Vrin, 2014, pp. 70-71.

¹⁹⁰ Springhall John, « “The monsters next door, what made them do it ?” Moral panics over the causes of high school multiple shootings (notably Columbine) », dans Krinsky Charles (dir.), *Moral panics over contemporary children and youth*, Farnham et Burlington, Ashgate, 2008, p. 50. « In the aftermath, as with Virginia Tech some years later, the media’s search for plausible explanations began [...]. » (notre trad.).

les paniques morales autour de l'influence des jeux vidéo violents ont gagné en importance à la suite de tels événements, comme le notent Sara Grimes et Neil Narine :

« l'affirmation selon laquelle la violence des jeux vidéo "désensibilise" les enfants est devenue assez commune dans les années 1990 (Grossman, 1995). Cette panique morale s'est accentuée une fois que la presse a commencé à associer les incidents croissants de tueries en milieu scolaire aux jeux vidéo. Cette association a atteint son apogée dans les discours académiques et populaires à la suite de la tuerie du lycée de Columbine en 1999, mais a persisté dans la couverture médiatique des tueries du collège Dawson au Canada en 2006, et de Virginia Tech en 2007 »¹⁹¹.

De fait, si les discours sur la dangerosité des jeux vidéo leur sont préexistants, les événements sanglants impliquant des jeunes leur ont donné de l'ampleur. L'association du meurtre au jeu vidéo est alors devenue l'un des éléments constitutifs du discours médiatique sur ces affaires, contribuant à la caractérisation de l'adolescent meurtrier aliéné, à son iconographie. Et comme le fait remarquer Olivier Mauco, « le contexte de développement du débat des jeux vidéo contraint inexorablement à aborder l'objet "jeu vidéo" en termes de violence : il ne s'agit pas du sujet principal de la discussion, mais d'un argument s'insérant dans une grille de lecture explicative des actes de violence »¹⁹². C'est ce qu'on peut constater dans *Les Proies* et *Preservation*, dans lesquels les jeux vidéo ne sont pas explicitement désignés comme responsables, mais dont la seule présence suffit à les associer aux meurtres commis. Dans *Preservation*, l'un des adolescents joue ainsi à *Dead Trigger* (Madfinger Games, 2012) sur son téléphone, un jeu de tir à la première personne (*first person shooter*). L'association est encore plus explicite dans *Les Proies*, et ce même si Gonzalo López-Gallego a affirmé ne pas vouloir porter d'accusation contre les jeux vidéo¹⁹³. En effet les deux frères utilisent des pseudonymes empruntés à des personnages célèbres de jeux vidéo : l'un d'entre eux se fait appeler Arthas (un méchant dans la série Warcraft), l'autre Dante (allusion probable au protagoniste des Devil May Cry). Leur acolyte, un adulte qui meurt en début de film, a enfin

¹⁹¹ Grimes Sara M. et Narine Neil, « The Turbulent Rise of the "Child Gamer": Public Fears and Corporate Promises in Cinematic and Promotional Depictions of Children's Digital Play », *Communication, Culture & Critique*, vol. 2, n° 3, 2009, p. 330. « assertions that videogame violence "desensitizes" children became quite common during the 1990s (Grossman, 1995). This moral panic was only heightened once the press began associating escalating incidents of high school shootings with videogames. This association reached its apex amidst popular and academic discussions following the Columbine High School shootings in 1999, but has persisted in news coverage of the shootings at Dawson College in Canada in 2006 and Virginia Tech in 2007 » (notre trad.).

¹⁹² Mauco Olivier, *art. cit.*, p. 23.

¹⁹³ Entretien avec Gonzalo López-Gallego pour le site de LCI/TF1, « Interview Gonzalo López-Gallego (*les Proies*) », 16 juillet 2008. Url : <http://lci.tf1.fr/cinema/news/interview-gonzalo-lopez-gallego-les-proies-page-1-4982625.html>.

pour pseudo Snake, dont on peut supposer qu'il fait référence à Solid Snake, personnage emblématique de la franchise Metal Gear. Les adolescents parlent même de leurs meurtres comme de « frags », un terme qui désigne l'élimination d'un adversaire dans les jeux de tirs à la première personne. Le réalisateur justifie la succession de ces références (dont nous n'avons évoqué qu'une partie) par sa passion pour les jeux vidéo¹⁹⁴, mais il n'en demeure pas moins qu'elles auraient été difficiles à intégrer en dehors de ce contexte de panique morale autour de l'influence des jeux vidéo sur les jeunes et qu'elles font sens, pour le spectateur, en tant qu'elles permettent de développer la psychologie des tueurs, soit comme éléments explicatifs de leurs actes.

C) Jeunes sous influence : un avant et un après Columbine

En 2002, Timothy Shary fait publier la première édition de *Generation Multiplex : The Image of Youth in contemporary American Cinema*. Divisé en sept chapitres, l'un d'eux est consacré à la représentation de la jeunesse délinquante, et est lui-même divisé en plusieurs sous-parties qui entendent cadrer les enjeux de ce qu'il considère comme un sous-genre. Mais c'est encore dans la partie intitulée « Youth in school » qu'il est fait référence à la tuerie de Columbine, l'auteur mettant en avant ce qu'il considère comme une tendance récente dans la représentation de la jeunesse :

« La tendance la plus nette dans la représentation récente des délinquants à Hollywood a été non seulement le passage d'images moins indulgentes au début des années 1980 à des représentations plus authentiques à la fin des années 1980 et au début des années 1990, mais aussi une neutralisation (voire une disparition) complète du personnage du délinquant en milieu scolaire. Suite aux nombreux actes réels de terreur dans les lycées du pays à la fin des années 1990, les studios sont logiquement réticents à l'idée de représenter la délinquance, et pourraient être considérés comme négligents s'ils continuaient à montrer des délinquants dans le style toujours plus sensible et précautionneux qu'était celui des précédents films. La menace de la violence scolaire suggérée par les films d'avant Columbine paraît presque insipide après les récentes tragédies, et la jeunesse n'a nul besoin de plus grand message au sujet des dangers de la violence que ceux des événements qui font l'actualité »¹⁹⁵.

¹⁹⁴ *Ibid.*

¹⁹⁵ Shary Timothy, *Generation multiplex : the image of youth in contemporary American cinema*, Austin, University of Texas Press, 2002, p. 42. « The clearest trend in Hollywood's recent depiction of delinquents has been not only the shift from less-forgiving images in the early 80's to more-sincere depictions in the later 80's and early 90's, but also an effective neutralizing (if not erasure) of the delinquent school character altogether.

Si le recul manque sans doute à Shary, c'est davantage sous la forme d'une intuition que se présentent ces quelques lignes, intuition que les événements de Columbine (et ceux qui les ont précédés) n'ont pu laisser intacte ni la représentation de la violence en milieu scolaire, ni celle du délinquant juvénile en général. A l'instar de leurs réactions dans les années 1950, les studios s'abstiendraient par peur de s'emparer d'un sujet aussi sensible. Ce qui n'était encore qu'un sentiment exprimé en quelques lignes prend en revanche une autre dimension dans l'édition révisée de l'ouvrage, publiée en 2014. C'est cette fois la partie « Delinquent youth » qui est restructurée. La sous-partie intitulée « The African American crime drama » est supprimée, et laisse place à deux sous-parties consacrées au problème du crime : « Crime until 1999 » et « Crime after Columbine ». C'est dire que Columbine marquerait un tournant dans l'histoire du sous-genre, au point même d'opposer les films produits avant et après la tuerie. Pour Shary, « le massacre de Columbine a radicalement modifié la perception de la délinquance juvénile »¹⁹⁶. Quant au constat, il rejoint celui fait moins de trois ans après la tuerie : la violence juvénile s'efface dans les films des grands studios, et le niveau de violence qui avait été atteint jusque dans ceux des années 1990 ne le sera plus. Il précise toutefois, comparant le phénomène à celui des *teenpics* dans les années 1950, que le cinéma indépendant va quant à lui s'emparer du sujet¹⁹⁷.

Le choix de 1999 et Columbine comme moment charnière dans la perception de la violence des jeunes peut interroger, et l'on peut considérer qu'il s'agit moins du moment de l'émergence de nouvelles formes de violence que de celui de leur cristallisation dans l'imaginaire collectif. Après tout, Benny tuait déjà « gratuitement » dans le film de Haneke, et son profil est en de nombreux points similaire à celui des auteurs de la tuerie à Littleton. De même, cette fusillade en milieu scolaire est loin d'être la première. Dans les années 1990 aux Etats-Unis, ce sont par exemple celles de Linolhurst High School et Simon's Rock College en 1992, de Pearl High School et Heath High School en 1997, de Westside Middle School et Thurston High School en 1998, etc. La liste est loin d'être exhaustive. Ces fusillades n'ont certes pas toujours été approchées par les médias comme des formes spécifiques de violence,

Following the numerous real-life acts of terror at high schools throughout the country in the late 90's, movie studios are understandably nervous about depicting delinquency, and may be considered negligent if they continued showing delinquents in the increasingly sensitive style of previous films. The threats of school violence suggested by pre-Columbine films seem almost tame after recent tragedies, and youth need no greater messages about the dangers of violence than current news events » (notre trad.).

¹⁹⁶ Shary Timothy, *Generation multiplex : the image of youth in American cinema since 1980*, Austin, University of Texas Press, 2014, p. 106. « the Columbine massacre radically altered the perception of juvenile delinquency » (notre trad.).

¹⁹⁷ *Ibid.*, p. 154.

et Nathalie Paton rapporte qu'elles étaient associées dans les années 1980 et au début des années 1990 à des phénomènes plus larges de violence urbaine¹⁹⁸. Mais l'évolution de leur perception ne se fait pas attendre, dès lors que de nouvelles tueries ont lieu en dehors des zones urbaines, impliquant de fait une autre partie de la population. La première lecture consiste à y voir un processus de contamination, ainsi que le soulignent Sheley et Wright :

« Les récentes fusillades de leurs camarades et enseignants perpétrées par des étudiants au sein d'établissements scolaires, là où de tels événements étaient particulièrement inattendus, ont provoqué peur et indignation en Amérique. Pour beaucoup, le "problème de l'armement des jeunes" semble se propager des centres urbains vers les banlieues et les petites villes, et de la culture des "mauvais garçons" (i.e., ceux caractérisés par un niveau relativement important de pauvreté, de criminalité, de chômage et de déscolarisation) vers celle des "bons garçons" (caractérisée par la moindre importance de ces problèmes sociaux) »¹⁹⁹.

Paton met même en avant le renouvellement de la lecture de ces événements, qu'on considère rapidement comme des formes autonomes de violence :

« Mais dès 1993, la réitération d'une série de fusillades, dans des établissements situés en dehors des territoires de cette violence urbaine et de la guerre des gangs, est venue remettre en question cette lecture géographique et, par-là même, *le répertoire des causes* permettant à la population de s'expliquer ces faits de violence »²⁰⁰.

Le phénomène existe ainsi sous des termes assez similaires dès le début des années 1990, même si sa représentation au cinéma se fait encore assez rare. Ce sont aussi des essais qui voient le jour dans ces années, et qui tentent de s'emparer du problème des « enfants meurtriers ». Certains de ces ouvrages, aux titres assez explicites, sont recensés par Karen Renner : ce sont *High Risk : Children Without a Conscience* en 1988, *When Children Kill* en 1990, *When a Child*

¹⁹⁸ Paton Nathalie, « Fusillades scolaires : construction d'une catégorie et savoirs explicatifs d'une forme de violence juvénile », *Sociétés et jeunesse en difficulté* [en ligne], n° 17, 2016. Url : <https://journals.openedition.org/sejed/8265>.

¹⁹⁹ Sheley Joseph F. et Wright James D., *High School Youths, Weapons, and Violence : A National Survey*, Washington, National Institute of Justice, 1998, p. 1. « Recent shootings by students of peers and teachers in school settings, where such events were markedly unexpected, have provoked fear and outrage in America. For many, the "youth-gun problem" seems to be spreading beyond inner cities to suburbs and small towns and from "bad boy" cultures (i.e., those characterized by relatively high poverty, crime, unemployment, and school dropout rates) to "good boy" cultures (characterized by fewer such social ills) » (notre trad.).

²⁰⁰ Paton Nathalie, « Fusillades scolaires : construction d'une catégorie et savoirs explicatifs d'une forme de violence juvénile », *art. cit.*

Kills en 1991, *Why Kids Kill Parents* en 1992, *Killer Kids* en 1993, *Children Who Kill* en 1996, *Kids Who Kill* en 1997, ou encore *Young Killers* en 1998²⁰¹.

C'est pourquoi la plupart des caractéristiques des *school shootings*, ou de ces nouvelles formes de violence en général et de leur traitement médiatique, sont déjà bien présentes avant 1999. La tuerie de Columbine n'a pas inventé cette violence, mais elle en deviendra l'emblème. C'est que, comme le note Benjamin Frymer, « la couverture médiatique de la tuerie de Columbine a reconfiguré l'aliénation des jeunes d'une manière inédite, générant une nouvelle peur et réalité de la jeunesse "aliénée" »²⁰². Si la tuerie de Columbine marque un tournant, c'est tout d'abord en raison de l'ampleur de sa médiatisation. Pour Glenn Muschert, il s'agit de l'histoire qui a généré le plus d'intérêt auprès du public en 1999, et de la troisième la plus suivie dans les années 1990, soit par près de 68% des Américains²⁰³. Paton avance quant à elle que « l'ampleur de la couverture médiatique est telle qu'elle n'a d'équivalent, durant les années 1990 aux Etats-Unis, que le procès d'O.J. Simpson »²⁰⁴. Elle est aussi largement médiatisée à l'international, contribuant à faire sortir le phénomène du seul cadre des Etats-Unis. D'autant plus que cette médiatisation va se prolonger dans le temps, avec « plus de dix mille articles [...] parus dans les cinquante journaux les plus répandus aux Etats-Unis l'année après la tuerie »²⁰⁵. La médiatisation est telle qu'elle « finit de singulariser les *school shootings* vis-à-vis des autres formes de la violence juvénile »²⁰⁶. En ce qui concerne cette fois les critères qualitatifs, la plupart des chercheurs s'accordent à dire qu'elle est considérée comme l'archétype de ces nouvelles formes de violence juvénile. Paton en parle comme d'un « [a]rchétype de toutes les fusillades scolaires et idéal-type de la catégorie »²⁰⁷, quand Jason Silva estime que « Columbine est considéré comme un point de repère, comme l'incident qui a introduit le phénomène dans le lexique culturel »²⁰⁸, ajoutant que « Columbine a façonné le cadre de référence du public

²⁰¹ Renner Karen J., « "Child Psychopath" Films of the 1980s and 1990s », dans Flegel Monica et Parkes Christopher (dir.), *Cruel Children in Popular Texts and Cultures*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018, pp. 193-194.

²⁰² Frymer Benjamin, *art. cit.*, p. 1387. « the media coverage of the Columbine shootings reconstructed youth alienation in novel ways, generating a new fear and reality of "alien" youth » (notre trad.).

²⁰³ Muschert Glenn W., « The Columbine Victims and the Myth of the Juvenile Superpredator », *Youth Violence and Juvenile Justice*, vol. 5, n° 4, p. 355.

²⁰⁴ Paton Nathalie, « Fusillades scolaires : construction d'une catégorie et savoirs explicatifs d'une forme de violence juvénile », *art. cit.*

²⁰⁵ *Idem.*

²⁰⁶ *Idem.*

²⁰⁷ *Idem.*

²⁰⁸ Silva Jason R., *art. cit.*, p. 2. « Columbine is viewed as the landmark incident that introduced the phenomenon into the cultural lexicon » (notre trad.).

pour l'ensemble des tueries de masse qui suivront, contribuant aux mythes selon lesquels le perpétreur par excellence est jeune et Blanc »²⁰⁹.

C'est dire que la tuerie de Columbine apparaît comme la synthèse de l'ensemble des *school shootings* (à la fois passées et à venir), et constitue un point d'ancrage à partir duquel se forme un imaginaire des violences juvéniles contemporaines. En ce sens nous pourrions ajouter que cet imaginaire dépasse le seul cadre des *school shootings*, pour intégrer des problèmes plus larges liés à un malaise de la jeunesse et à son aliénation. C'est un point de vue que semble partager Muschert, qui avance que « dans son sens le plus abstrait, Columbine est devenu un mot-clé pour désigner un ensemble complexe d'émotions concernant la jeunesse, le risque, la peur et la délinquance dans les Etats-Unis du début du 21^{ème} siècle »²¹⁰. De la même manière, la mise en avant du profil des tueurs donne vie à des mythes comme celui du « superprédateur » :

« Bien que Columbine ait pu être un événement charnière dans la définition du problème, l'histoire n'est pas sortie de nulle part. Dans l'imaginaire populaire, les tueurs de Columbine, Dylan Klebold et Eric Harris, incarnent non seulement les auteurs de *school shootings*, mais aussi les délinquants juvéniles en général (Smit, 2001), et la vision du binôme est en cohérence avec un mythe contemporain du crime : que le problème de la criminalité juvénile continue de s'accroître, et que la génération prochaine comportera une cohorte de jeunes superprédateurs »²¹¹.

Utilisée pour la première fois en 1995 par John Dilulio dans *The Weekly Standard*, la notion de « superprédateur » vise à mettre en garde contre l'émergence parmi les jeunes d'un nombre croissant de tueurs en puissance, « tout à fait capables de commettre les actes de violence physique les plus odieux pour des raisons des plus futiles »²¹². En l'occurrence, c'est l'idée d'une gratuité des actes de violence commis par des jeunes qui ne font preuve d'aucune empathie que vient cristalliser la tuerie de Columbine. C'est d'ailleurs autour de l'année 2000

²⁰⁹ *Ibid.*, p. 8. « Columbine constructed the public's frame of reference for all future mass shootings and contributed to myths suggesting the quintessential perpetrator is young and White » (notre trad.).

²¹⁰ Muschert Glenn W., *art. cit.*, p. 365. « In its more abstract senses, Columbine has become a keyword for a complex set of emotions surrounding youth, risk, fear, and delinquency in early 21st century United States » (notre trad.).

²¹¹ *Ibid.*, p. 352. « Although Columbine may have been a problem-defining event, the story did not emerge from a vacuum. In popular perceptions, the Columbine shooters, Dylan Klebold and Eric Harris, exemplify not only school shooters but also juvenile delinquents in general (Smit, 2001), and the vision of the pair is consistent with a contemporary crime myth : that the youth crime problem continues to rise, and that the next generation will contain a cohort of juvenile superpredators » (notre trad.).

²¹² Dilulio John J., « The coming of the super-predators », *The Weekly Standard*, vol. 1, n° 11, 1995, p. 23. « perfectly capable of committing the most heinous acts of physical violence for the most trivial reasons » (notre trad.).

qu'on constate des inquiétudes croissantes autour des actes de violence qualifiés de « gratuits » ou d'« insensés », ce dont témoignent par exemple les travaux de Willem Schinkel. Il explique ainsi (sans qu'il ne soit fait référence aux *school shootings*) que l'expression « *senseless violence* » est aux Pays-Bas devenue d'usage à partir de la seconde moitié des années 1990. Il recense son utilisation dans les principaux journaux néerlandais, à la fois dans le titre et dans le texte, de 1990 à 2006. Les résultats montrent qu'elle n'est pas apparue une seule fois de 1990 à 1992, a connu une augmentation considérable en 1997 (citée 18 fois dans le titre, 154 fois dans le texte), augmentation qui atteint son apogée dans les années 1999 et 2000 et se stabilise ensuite à un niveau élevé, signe que l'expression est entrée dans les mœurs²¹³.

Le profil des tueurs et la nature des actes commis vont marquer en profondeur l'imaginaire des violences juvéniles, et donc celui de l'influence des médias sur la jeunesse. L'archétype du jeune meurtrier est un adolescent ou jeune adulte Blanc, de sexe masculin, issu de la classe moyenne voire de milieu aisé, qui vit hors des zones urbaines, tue sans raison apparente et ne montre aucun signe d'empathie, potentiellement en raison d'une désensibilisation provoquée par son usage des médias. Autrement dit, autant de critères qui tendent à le démarquer d'autres formes de violence traditionnellement attribuées aux jeunes. C'est à ce profil de jeune sous influence (que l'on pourrait qualifier d'aliéné) que correspond à quelques détails près Benny, qui semble presque en avance sur son temps, puis surtout la plupart des personnages des films qui composent notre corpus, sortis après la tuerie de Columbine. Si la nature des actes commis peut varier, ce sont donc en effet toujours des personnages Blancs, souvent issus de milieux favorisés, sans antécédents, et qui agissent sans raison apparente. C'est donc en grande partie le cadre dans lequel s'inscrivent les actes qui oriente leur interprétation, sans pour autant que les films ne fassent référence aux *school shootings*. Il faut ajouter que ce qui caractérise ces jeunes, c'est l'état qui précède leur passage à l'acte : ils sont aliénés, dans le sens où ils entretiennent un rapport jugé distant à la réalité. Même si le terme « aliénation » est assez peu utilisé, ils sont en revanche considérés comme étant « sans conscience », « désensibilisés », « sans empathie », etc. Le média n'est donc pas tout à fait à l'origine de l'acte déviant, mais il est potentiellement à l'origine d'un état qui donnera lieu à un passage à l'acte.

Aussi, les représentations filmiques s'emparent de cet imaginaire spécifique de plusieurs manières. Ce sont tout d'abord les films inspirés de la tuerie de Columbine, tels que *Zero Day*

²¹³ Schinkel Willem, « Contexts of Anxiety : The Moral Panic over “Senseless Violence” in the Netherlands », *Current Sociology*, vol. 56, n° 5, 2008, p. 746.

(Ben Coccio, 2002) et *Elephant*. Ce sont aussi ceux qui s'inscrivent dans un milieu scolaire, propice à l'activation de cet imaginaire, à l'instar de *State's Evidence* (Benjamin Louis, 2006), *Afterschool* (Antonio Campos, 2008), *Archie's Final Project*, *The Dirties* (Matt Johnson, 2013), etc. D'autres, comme *Les Proies*, font référence aux *school shootings*. C'est également le cas d'*Archie's Final Project*, qui présente une séquence dans laquelle Archie s'imagine ouvrir le feu sur ses camarades de classe. Mais dans la majeure partie des cas, et y compris dans les films susmentionnés, il ne s'agit pas tant de « faire référence » à un événement donné que de faire évoluer des personnages dans des cadres qui font, après Columbine plus que jamais, sens pour le spectateur et participent de l'imagerie associée à l'influence des jeunes depuis les années 1990. Autrement dit, le contexte des années 2000 et 2010 semble propice pour suivre la voie engagée par des films comme *Benny's Video* et (dans une moindre mesure) *Brainscan*, une voie aux contours désormais balisés, et ce même si les grands studios sont comme le suggère Shary peu enclins à l'emprunter.

D) Du consommateur au prosommateur

Si Columbine marque enfin un tournant pour certains observateurs, c'est aussi en raison des pratiques médiatiques des tueurs, celles-ci ne se limitant pas à leur consommation médiatique (la question est bien présente, mais elle l'était dans plusieurs cas antérieurs), mais incluant la production de contenus. C'est selon Julien Figeac et Nathalie Paton avec Columbine en 1999 « que les auteurs de fusillades ont commencé à autoproduire des enregistrements audiovisuels durant la phase de préméditation de leur passage à l'acte »²¹⁴. Il s'agit en l'occurrence de « paquets médiatiques » composés de photos et de vidéos, et conçus pour influencer le traitement médiatique de leurs actes après leur mort. Parmi ces vidéos figurent notamment les « *basement tapes* », nom donné à celles filmées dans une chambre située au sous-sol du domicile d'Eric Harris, et dans lesquelles les deux jeunes s'adressent par exemple à la caméra en expliquant leurs motivations. La plupart des enregistrements n'ont pas été rendus publics par peur de voir émerger un phénomène d'imitation, mais des retranscriptions de leur contenu ont été publiées. Cette volonté de maîtriser la médiatisation de leurs actes en produisant des contenus apparaît après Columbine comme l'un des traits caractéristiques des *school shootings*. Le titre de l'ouvrage de Nathalie Paton, *School Shooting : La violence à l'ère de*

²¹⁴ Figeac Julien et Paton Nathalie, « La violence expressive : Les mises en scène audiovisuelles des fusillades dans les écoles », *Communication* [en ligne], vol. 33, n° 1, 2015. Url : <https://journals.openedition.org/communication/5133>.

*YouTube*²¹⁵, est représentatif d'une approche consistant à associer les médias participatifs aux nouvelles formes de violence, en appuyant leur singularité, comme elle le souligne par ailleurs :

« Le qualificatif participatif est accolé à cette génération de médias puisque ceux-ci opèrent un renversement de perspective : les utilisateurs ne se contentent plus de consommer les contenus accessibles depuis ces supports médiatiques, ils passent à l'acte en autoproduisant à leur tour des contenus et en les diffusant. Ces médias participatifs, en prolongeant et en exploitant le champ des possibles offerts par Internet, alimentent dès lors des pratiques participatives nouvelles que de nombreux chercheurs s'emploient aujourd'hui à documenter à travers le prisme de diverses perspectives de recherche. Le présent article se propose de contribuer à ce vaste débat en prolongeant les études qui s'attachent à interroger les nouveaux dangers liés à Internet et aux médias participatifs »²¹⁶.

Le jeune sous influence est dès lors un prosommateur. Et cette reconfiguration des pratiques amène pour l'auteure une nécessité d'inscrire les enjeux de la recherche actuelle sur l'influence des médias à contre-courant de celles qui l'ont précédée :

« cette problématique des dangers d'Internet se démarque du champ des recherches qui ont analysé jusque-là les dangers des "anciens" médias. En effet, les méta-analyses de ces productions scientifiques insistent sur le rôle actif des médias et de leurs contenus dans la propagation de comportements antisociaux, tant sur le court terme des expérimentations psychologiques du transfert d'excitation que sur le long terme de la diffusion épidémiologique des comportements violents [...]. Si l'on fait abstraction de cette controverse relative aux "dangers" des "anciens" médias, il est intéressant de relever que les travaux qui traitent des dangers d'Internet tendent à se détourner de cette perspective déterministe pour interroger les problèmes découlant des pratiques communicationnelles et participatives liées au Web 2.0. Il apparaît alors que la dimension active de ces communications électroniques invite à développer des analyses et à promouvoir des modèles théoriques à rebours des travaux antérieurs, en responsabilisant pleinement cette fois-ci les utilisateurs dans ce phénomène de la propagation médiatique d'attitudes et de comportements violents »²¹⁷.

Ce sont alors deux modèles qui sont opposés : une conception des anciens médias comme nous l'avons vu associée à celle d'un usager réceptacle, qui consomme des contenus qui peuvent l'affecter dans son être ; et une pensée des nouveaux médias qui doit à l'inverse prendre en

²¹⁵ Paton Nathalie, *School shooting : la violence à l'ère de YouTube*, Paris, Maison des sciences de l'homme, 2015.

²¹⁶ Figeac Julien et Paton Nathalie, « La violence expressive : Les mises en scène audiovisuelles des fusillades dans les écoles », *art. cit.*, p. 2.

²¹⁷ *Ibid.*, p. 3.

considération le rôle actif de l'utilisateur dans ce qui peut être considéré comme un processus d'aliénation.

L'importance accordée à la production dans les représentations filmiques de l'influence des médias est notable. Si l'on s'en tient dans un premier temps aux œuvres inspirées de Columbine, il apparaît que la forme filmique se voit directement informée par une volonté de rendre compte des pratiques médiatiques des auteurs des crimes. Dans *Zero Day*, ce sont les *basement tapes* qui sont recréées à partir de leurs comptes-rendus écrits, pour donner au film l'apparence d'un *found footage*. A quelques exceptions près, elles constituent l'intégralité des séquences du film. C'est aussi comme un *found footage* que se présente *The Dirties*. Matt et son ami Owen sont victimes de harcèlement dans leur établissement. Passionnés de cinéma, ils réalisent pour un projet de classe un film intitulé « The Dirties », une fiction dans laquelle ils imaginent leur vengeance sur ceux qui les ont blessés. Ils sont pour ce faire accompagnés d'un caméraman qui réagit aux directives de Matt. Si Owen parvient à s'intégrer, Matt s'isole de plus en plus et décide en fin de compte de faire un film sur une tuerie non plus fictive, mais réelle, et qu'il intitule « The Dirties 2 ». Le film de Matt Johnson ne s'inspire ainsi quant à lui pas tant du principe des *basement tapes* que d'un court-métrage fictionnel qui a été tourné par les auteurs de la tuerie de Columbine, Eric Harris et Dylan Klebold, dans le cadre d'un projet vidéo réalisé quelques mois plus tôt (en 1998) pour le lycée, à savoir *Hitmen for Hire*. En effet, les deux acolytes y interprètent des tueurs à gages qui éliminent sur demande des étudiants au sein du lycée, raison pour laquelle ce film a reçu une attention particulière après la tragédie. Et c'est donc la question du passage de la fiction à la réalité (de « The Dirties » à « The Dirties 2 ») qui sera reprise dans le film du cinéaste canadien. En ce qui concerne la pratique de Matt, il y tourne à la fois un film de fiction et un documentaire sur le tournage du film. Et pour appuyer l'importance de la production, le personnage apparaît dans plusieurs scènes devant le logiciel de montage ouvert sur son ordinateur (équipé de deux écrans), alors qu'il apporte des retouches à son film ou qu'il se contente de s'en rejouer certains passages. Toujours situé en milieu scolaire, même si c'est avant tout de suicide qu'il est question, le lien entre la production médiatique et l'acte déviant est poussé à son paroxysme dans *State's Evidence* de Benjamin Louis. Dans ce film de 2006, Scott filme tout ce qui l'entoure avec son caméscope, et s'adresse à la caméra pour annoncer son intention d'enregistrer son suicide. Lorsqu'il fait part de son projet à ses amis, ces derniers décident rapidement d'acheter l'équipement nécessaire pour le suivre dans sa démarche. L'un d'entre eux se détournera de leur objectif initial, choisissant de filmer le meurtre de plusieurs étudiants dont il souhaite se venger.

C'est dire que l'influence du média ne se manifeste dans ces films pas tant dans leur consommation médiatique que dans leurs productions, bien que ces dernières puissent elles-mêmes être considérées comme la conséquence de leur consommation. Aussi n'est-il pas surprenant de constater dans ces récits la présence récurrente de cours consacrés au sein des établissements à la réalisation de projets vidéo. C'est le cas dans *The Dirties*, mais aussi dans *Archie's Final Project*, *State's Evidence*, *Afterschool* ou encore *Seconds Apart* (Antonio Negret, 2011). Il s'agit à chaque fois pour l'enseignant de prendre acte du fait que la production de contenus est constitutive de la culture médiatique des jeunes, tout en instaurant un cadre qui permette de délimiter les pratiques jugées déviantes. Ainsi dans *Archie's* comme dans *The Dirties*, les personnages principaux sont présentés comme marginaux, proposant des productions qui dénotent de celles du reste de la classe. Située dans la première partie du film, une séquence du cours de pratique des médias permet dans *Archie's* d'exposer quelques-uns des principaux enjeux narratifs du film, à commencer par la position qu'occupe Archie au sein des groupes d'adolescents. L'enseignant a proposé à ses élèves de réaliser un « film personnel, sur leur vie et qui exprime leurs sentiments et un sujet qui leur tient à cœur », et il attend leurs propositions. La succession de présentations de projets est alors prétexte à l'exposition des différentes personnalités, stéréotypées, des jeunes et des groupes qu'ils forment. Une première lycéenne travaille sur son chien avec l'aide de son amie, un « intello » sur Sigmund Freud et l'influence de la culture victorienne, les « geeks » sur les jeux vidéo de type FPS, puis les « gothiques » sur un sujet qu'eux seuls semblent comprendre. Chacune de ces interventions est validée par le professeur, mais suivie d'un commentaire extradiégétique qui exprime la consternation d'Archie au spectateur. Il ne se reconnaît dans aucun de ses camarades et de leurs projets qu'il juge trop conventionnels, et s'assied seul au fond de la classe, avant d'annoncer qu'il a quant à lui décidé d'enregistrer son propre suicide, dans un film intitulé « My Suicide ». De même dans *Afterschool*, Robert prépare sur demande du proviseur une vidéo commémorative pour honorer la mémoire des deux étudiantes récemment décédées d'une overdose. Or sa production est jugée déplacée et irrecevable par la direction, qui remontera le film pour en proposer une version bien plus consensuelle.

C'est pourquoi les années 1990 marquent un tournant dans la représentation des pratiques médiatiques des jeunes. Alors que les jeux vidéo avaient introduit l'interactivité et que les consoles de salon connaissent une croissance importante depuis la seconde moitié des années 1980, que des caméscopes sont désormais disponibles à des prix accessibles (y compris pour un public jeune), que les magnétoscopes ont intégré les foyers, et que les ordinateurs,

internet, le numérique font progressivement leur apparition, la possibilité de créer, de faire circuler et d'interagir avec des contenus médiatiques semble s'affirmer comme ce qui fait de ces médias de « nouveaux » médias. Aussi si de nouvelles formes de violence et d'influence émergent, c'est vraisemblablement dans ces caractéristiques qu'elles puisent leur origine, les innovations qui suivront ne faisant qu'amplifier cette perception. De ce point de vue, les années 1990 marquent le début d'un processus qui ne fera que s'accélérer. C'est dans ce sens que la courbe exponentielle de *Childhood 2.0* évoquée plus haut doit être interprétée : dans une histoire linéaire de la technologie, l'ordinateur et le passage à l'« ère de l'information » sont un point de rupture sur lequel il faut revenir pour comprendre la situation en 2020. D'autant plus que le schéma est suivi d'un plan sur une salle informatique accompagné de l'inscription « 1980's » (fig. 30) qui s'efface rapidement (fig. 31) pour laisser place à celle qui annonce le contexte d'émergence des phénomènes étudiés, les « 1990's », l'effet de zoom sur les chiffres pixelisés accentuant le caractère historique de ce qui s'y joue (fig. 32).

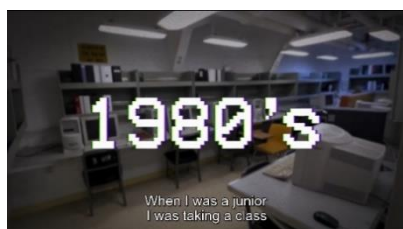


Figure 30



Figure 31



Figure 32

De la même manière, si les représentations filmiques de l'influence des médias évoluent dans les années 2000 puis 2010, il semble que le processus d'aliénation induit par les pratiques médiatiques de Benny soit toujours d'actualité, précisément parce qu'interactivité et production en étaient déjà les principales caractéristiques. En 1993, *Le Monde* évoquait en ces termes le rapport de l'adolescent au réel :

« Les fenêtres de sa chambre sont occultées, l'extérieur lui parvient par l'intermédiaire d'une caméra vidéo. La réalité pour lui, qui est réfugié au centre d'un monde virtuel, est ce qui apparaît sur un écran, qui peut s'effacer, se répéter, se recommencer, se choisir, revenir en arrière, se modifier, se refouler, disparaître dans l'oubli infini contrôlé par l'électronique »²¹⁸.

C'est bien l'interactivité qui est en jeu (avant même la production), soit un contrôle exercé à la fois *sur* la vidéo et *par* la vidéo.

Qu'il soit question de production ou d'interactivité, la pratique médiatique du jeune implique à partir des années 1990 une forme d'extériorisation de sa part. Sa représentation

²¹⁸ C.G., « Virtualités : Dans le monde des images, seule la mort est réelle », *Le Monde*, 14 avril 1993, p. 16.

invite à penser l'influence des médias en termes de dispositifs. Ce qui ne signifie pas que l'influence ne puisse plus être pensée comme un flux partant du média vers l'utilisateur : cette dimension y est toujours présente. Toutefois elle ne suffit pas à rendre compte de ce qui se joue dans le rapport de l'utilisateur au média et du rôle actif qu'il prend (malgré lui) dans le processus d'aliénation. Si flux entrant il y a, force est de constater qu'il est accompagné d'un flux sortant que constitue le geste d'extériorisation. Devant l'émergence de ces pratiques médiatiques diverses, mais marquées du sceau de l'interactivité et de la production, il paraît difficile de faire abstraction de l'action de l'utilisateur et de le considérer comme un simple réceptacle qui absorbe les contenus qui lui sont proposés. Parler d'influence revient alors cette fois à postuler que l'extériorisation n'est pas libre, mais déterminée par un ensemble de paramètres (à commencer par les caractéristiques de l'objet technique) qui orientent les pratiques.

CHAPITRE II

Des médias aux dispositifs médiatiques : le sujet du dispositif

1- Une disposition des médias

A) Le dispositif : repères théoriques

Aussi à partir des années 1990, les jeunes ont plus que jamais la possibilité de créer ou d'interagir avec des contenus médiatiques. Et tout porte à croire qu'une lecture de l'influence reposant sur le seul modèle du flux circulant du média vers un consommateur passif ne permette pas de rendre compte de la réalité des pratiques médiatiques des jeunes. La liberté que procurent (du fait de leur interactivité) les nouveaux médias à l'utilisateur, loin de mettre fin aux débats sur leur influence, s'accompagne au contraire de discours sur l'addiction et les effets néfastes de ces mêmes médias, sur des individus exposés au risque d'en devenir « prisonniers ». De ce point de vue, il s'agit dès lors d'intégrer la dimension active du rôle de l'utilisateur dans une réflexion visant à déceler les mécanismes de l'illusion sur laquelle repose cette soi-disant liberté.

Certaines représentations filmiques des pratiques médiatiques des jeunes témoignent ainsi d'une prise de conscience de la complexité du problème de l'influence, laquelle ne résiderait pas dans les seules caractéristiques techniques d'un média défini (ni dans celles des contenus qui lui sont associés), mais plutôt dans l'interaction entre un utilisateur et un média dans un environnement donné. Autrement dit, le médiumnique et l'excès de puissance qui le caractérisent sont bien présents dans ces films, qui semblent en revanche chercher à les

désamorcer ou les rationaliser. Bien entendu ces œuvres n'ont pas pour ambition de théoriser l'influence, mais il reste qu'elles portent les traces d'une certaine conception qui peut y être décelée dans les choix opérés. Ils ouvrent en l'occurrence la voie à une lecture de l'influence qui transcende la seule critique du medium pour penser les usages en prenant en compte un ensemble de considérations systémiques. Et c'est un faisceau de relations instaurées entre les différents éléments qui composent ce système (ce dispositif), parmi lesquels figurent l'utilisateur et le média, qu'il faut alors interroger. C'est pourquoi nous aurons recours aux théories du dispositif et à celles de l'aliénation pour l'étude de ces représentations, les premières apparaissant comme des outils de prédilection pour penser le « devenir-sujet » des individus au contact des médias.

C'est à Michel Foucault que revient, pour la plupart des penseurs qui s'emparent du concept, la paternité des théories du dispositif, même s'il n'est pas l'inventeur du terme, déjà utilisé dans ses acceptions technologique, militaire ou encore juridique. Le philosophe, s'il ne l'a pas véritablement théorisé et que sa définition se fait attendre, l'emploie avec régularité à partir des années 1970. C'est notamment le cas dans le premier tome de son *Histoire de la sexualité*²¹⁹ en 1976, ou encore dans *Surveiller et punir*²²⁰ en 1975, qui comporte notamment une description détaillée, en dispositif, du panoptique imaginé par Jérémie Bentham, fréquemment prise pour exemple dans des travaux ultérieurs. Mais c'est au cours d'un entretien en 1977 qu'il explicite ce qu'il entend par « dispositif » :

« Ce que j'essaie de repérer sous ce nom, c'est, premièrement, un *ensemble résolument hétérogène*, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit, voilà les éléments du dispositif. Le dispositif lui-même, *c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments*.

Deuxièmement, ce que je voudrais repérer dans le dispositif, c'est justement *la nature du lien qui peut exister entre ces éléments hétérogènes*. Ainsi, tel discours peut apparaître tantôt comme programme d'une institution, tantôt au contraire comme un élément qui permet de justifier et de masquer une pratique qui, elle, reste muette, ou fonctionner comme réinterprétation seconde de cette pratique, lui donner accès à un champ nouveau de rationalité. Bref, entre ces éléments,

²¹⁹ Foucault Michel, *Histoire de la sexualité 1 : La volonté de savoir*, Paris, Gallimard, 1976.

²²⁰ Foucault Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975.

discursifs ou non, il y a comme un jeu, des changements de position, des modifications de fonctions, qui peuvent, eux aussi, être très différents.

Troisièmement, par dispositif, j'entends une sorte – disons – de formation, qui, à un moment historique donné, a eu pour fonction majeure de répondre à une urgence. Le dispositif a donc une *fonction stratégique dominante* »²²¹.

C'est ainsi en partant de sa configuration architecturale détaillée que le Panoptique peut être approché par Foucault en dispositif²²² : il décrit un bâtiment en anneau, composé de cellules comportant chacune deux fenêtres, une tour placée au centre, etc. Des humains prennent place au sein de cet ensemble : ce sont les prisonniers dans leurs cellules, et le surveillant dans la tour centrale. Cette configuration induit alors un certain nombre de relations entre les éléments, qu'il s'attache à interroger. C'est notamment l'emplacement des fenêtres, qui ne permettent pas aux prisonniers d'entrer en contact ; la position du surveillant, qui lui offre une vision panoramique sur les cellules ; et la luminosité, qui est telle que les prisonniers peuvent être observés sans difficulté par le surveillant, sans qu'ils sachent si celui-ci les regarde ou non. Il s'agit donc bien pour Foucault d'analyser le réseau qui s'instaure entre ces éléments constitutifs d'un ensemble hétérogène, et ce pour en déduire les effets et la fonction stratégique :

« 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 discontinue dans son action ; que la perfection du pouvoir tende à rendre inutile l'actualité de son exercice ; que cet appareil architectural soit une machine à créer et à soutenir un rapport de pouvoir indépendant de celui qui l'exerce ; bref que les détenus soient pris dans une situation de pouvoir dont ils sont eux-mêmes les porteurs »²²³.

Il peut alors avancer au sujet de ces modalités d'exercice du pouvoir qu'elles sont à la fois généralisables et généralisées dans la société.

Les principales caractéristiques mises en avant par le philosophe seront ainsi reprises par la majorité des penseurs du dispositif, et notamment par Giorgio Agamben, qui dans *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* entend s'emparer du concept pour interroger les modalités de subjectivation propres aux dispositifs modernes, raison pour laquelle nous accorderons une attention particulière à l'ouvrage. Après être revenu sur son usage par Michel Foucault

²²¹ Foucault Michel, « Le jeu de Michel Foucault », dans *Dits et écrits 3, 1976-1979*, Paris, Gallimard, 1994, p. 299.

²²² Foucault Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, op. cit., pp. 201-202.

²²³ *Ibid.*, pp. 202-203.

(ensemble hétérogène, réseau établi entre les éléments de cet ensemble, fonction stratégique, jeu de pouvoir), l'auteur propose une première définition du dispositif :

« En donnant une généralité encore plus grande à la classe déjà très vaste des dispositifs de Foucault, j'appelle dispositif *tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants*. Pas seulement les prisons donc, les asiles, le *panoptikon*, les écoles, la confession, les usines, les disciplines, les mesures juridiques, dont l'articulation avec le pouvoir est en un sens évidente, mais aussi, le stylo, l'écriture, la littérature, la philosophie, l'agriculture, la cigarette, la navigation, les ordinateurs, les téléphones portables et, pourquoi pas, le langage lui-même »²²⁴.

Il retrace par ailleurs sa généalogie jusqu'au terme « *oikonomia* », qui signifie en grec « l'administration de la maison ». L'attention portée à ce terme témoigne de l'approche d'Agamben du concept de dispositif. En effet, s'il ne s'intéresse que peu à la question de l'agencement mécanique ou à celle des stratégies de pouvoir, il accorde en revanche une importance primordiale aux modes de subjectivation induits par les dispositifs. Agamben choisit ainsi de situer l'origine des dispositifs dans l'apparition de la trinité de la figure chrétienne :

« Quand, au cours du deuxième siècle, on se mit à discuter d'une trinité de la figure chrétienne, le Père, le Fils et l'Esprit, se manifesta, comme on pouvait s'y attendre, une très forte résistance à l'intérieur de l'Eglise menée par des personnes raisonnables qui pensaient, avec terreur, que l'on risquait ainsi de réintroduire le polythéisme et le paganisme dans la foi chrétienne. Pour convaincre ces adversaires obstinés (qui furent ensuite appelés les "monarchiens", défenseurs du gouvernement d'un seul), des théologiens – comme Tertullien, Hyppolite et Irénée – ne trouvèrent rien de mieux que d'employer le terme d'*oikonomia*. Leur argument était à peu près le suivant : "Dieu, quant à Son être et à Sa substance est certainement un ; mais quant à Son *oikonomia*, c'est-à-dire à la manière dont Il organise Sa maison, Sa vie et le monde qu'Il a créé, Il est trine [...]". Pourtant, comme on pouvait s'y attendre, la fracture que les théologiens avaient tenté d'éviter et de refouler en Dieu sur le plan de l'être, devait réapparaître sous la forme d'une césure qui sépare en Dieu être et action, ontologie et praxis. L'action (l'économie, mais aussi la politique) n'a aucun fondement dans l'être : telle est la schizophrénie que la doctrine de l'*oikonomia* a laissée en héritage à la culture occidentale »²²⁵.

²²⁴ Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Payot & Rivages, 2007, pp. 30-31.

²²⁵ *Ibid.*, pp. 22-25.

Cette césure est pensée sur le modèle de l'*oikonomia*, il parle d'une « fracture qui sépare et réunit en Dieu l'être et la praxis, la nature (ou l'essence) et l'opération par laquelle Il administre et gouverne le monde des créatures »²²⁶. De la même manière, la constitution de l'être humain (par opposition à l'animal) aurait été rendue possible par la « scission [qui] sépare le vivant de lui-même et du rapport immédiat qu'il entretient avec son milieu »²²⁷, scission qui ouvre un espace à la médiation des dispositifs.

C'est dire que les dispositifs ne sont bien entendu pas nouveaux, puisqu'ils « plongent leurs racines dans le processus même “d'hominisation” qui a rendu humains les animaux que nous regroupons sous la catégorie de l'*homo sapiens* »²²⁸, même s'ils auraient connu une évolution à la fois quantitative et qualitative. Leur évolution est quantitative car ils sont désormais de plus en plus nombreux et envahissants, ce qui justifie la nécessité de trouver des stratégies pour s'en protéger :

« Certes, les dispositifs existent depuis que l'*homo sapiens* est apparu, mais il semble qu'aujourd'hui il n'y ait plus un seul instant de la vie des individus qui ne soit modelé, contaminé, ou contrôlé par un dispositif. De quelle manière pouvons-nous donc nous opposer à cette situation, quelle stratégie devons-nous adopter dans notre corps à corps quotidien avec ces dispositifs ? Il ne s'agit pas simplement de les détruire, ni, comme le suggèrent certains ingénus, de les utiliser avec justesse »²²⁹.

En ce qui concerne cette fois leur évolution qualitative, Agamben introduit le concept de profanation de manière à distinguer les dispositifs « traditionnels » des dispositifs « modernes ». La profanation, explique-t-il ailleurs, « désactive les dispositifs du pouvoir et restitue à l'usage commun les espaces qu'il avait confisqués »²³⁰. Par la profanation, « un nouveau Moi se constitue par la négation et la récupération de l'ancien »²³¹. Cette perspective rejoint en un sens la théorie de l'aliénation de Hegel, puisque ce dernier envisage l'aliénation de manière positive dans sa dialectique, dans la mesure où elle désigne une forme d'extériorisation considérée comme une étape vers l'élévation de l'Esprit permise par la négation de la négation. En d'autres termes, l'aliénation appelle une désaliénation, une profanation. Néanmoins, l'une des caractéristiques des dispositifs modernes serait pour Agamben qu'ils rendent toute profanation impossible, donnant lieu à ce qu'on pourrait selon nous qualifier de formes d'aliénation.

²²⁶ *Ibid.*, p. 26.

²²⁷ *Ibid.*, p. 36.

²²⁸ *Ibid.*, p. 35.

²²⁹ *Ibid.*, p. 34.

²³⁰ Agamben Giorgio, *Profanations*, Paris, Payot & Rivages, 2005, p. 97.

²³¹ Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, op. cit., pp. 42-43.

L'auteur n'emploie à aucun moment ce terme, mais parle de processus de désubjectivation : « aujourd'hui, processus de subjectivation et de désubjectivation semblent devenir réciproquement indifférents et ne donnent plus lieu à la recomposition d'un nouveau sujet, sinon sous une forme larvée, et pour ainsi dire, spectrale »²³². Le fait est qu'Agamben reste très évasif quant à ce qu'il faut entendre par « dispositif moderne », et donc sur la spécificité de la relation de pouvoir qu'ils impliquent. C'est dans *Profanations* qu'il semble avancer des éléments d'explication à cette impossible profanation :

« Tout comme dans la marchandise, la séparation fait partie de la forme même de l'objet qui se scinde en valeur d'usage et en valeur d'échange pour se transformer en un fétiche insaisissable, de la même manière, tout ce qui désormais se trouve fait, produit et vécu [...] est comme séparé de soi et disloqué dans une sphère distincte [...]. Cette sphère, c'est la consommation. [...] [L]a religion capitaliste, dans sa phase extrême, vise à la création d'un Improfanable absolu »²³³.

A l'instar de Georg Lukács quand il introduit le concept de réification, Agamben se réfère ici à la théorie du fétichisme de la marchandise de Marx, et voit dans les caractéristiques du capitalisme la cause de l'aliénation.

Ce qu'il faut enfin souligner dans le travail d'Agamben, c'est la place qu'il accorde à la notion de « sujet », primordiale pour comprendre l'action des dispositifs sur les individus, et qui explique le recours même au principe de l'*oikonomia*, terme à partir duquel il parvient à ceux de *dispositio* puis de dispositif. La césure qui sépare en l'individu l'être et l'action apparaît ainsi comme une étape nécessaire pour expliquer comment les dispositifs peuvent contrôler les gestes de l'homme : « Le terme dispositif nomme ce en quoi et ce par quoi se réalise une pure activité de gouvernement sans le moindre fondement dans l'être. C'est pourquoi les dispositifs doivent toujours impliquer un processus de subjectivation. Ils doivent produire leur sujet »²³⁴. Ce qui l'amène alors à définir le sujet, en le situant entre l'être et les dispositifs : « Il y a donc deux classes : les êtres vivants (ou les substances) et les dispositifs. Entre les deux, comme tiers, les sujets. J'appelle sujet ce qui résulte de la relation, et pour ainsi dire, du corps à corps entre les vivants et les dispositifs »²³⁵. On distingue de fait l'être vivant (la substance, au sens de ce qui est permanent en l'individu) du sujet, à savoir l'individu en tant qu'il est dans un dispositif

²³² *Ibid.*, p. 44.

²³³ Agamben Giorgio, *Profanations*, op. cit., p. 103.

²³⁴ Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, op. cit., pp. 26-27.

²³⁵ *Ibid.*, p. 32.

et que ses actions en sont déterminées de ce fait. Le sujet renvoie alors à la place accordée à l'individu dans le dispositif.

Si l'ouvrage d'Agamben permet d'ouvrir le concept de dispositif, il reste que celui-ci est peut-être « trop » ouvert pour penser la spécificité des dispositifs médiatiques, auxquels il ne se restreint pas (bien qu'il les prenne souvent pour exemple). L'article « Le dispositif n'existe pas ! » de François Albera et Maria Tortajada, qui introduit l'ouvrage qu'ils codirigent, a quant à lui pour ambition de penser le dispositif (et plus particulièrement les dispositifs de vision et d'audition) en vue d'une application concrète du concept. Les auteurs relèvent dans une première partie cinq définitions du dispositif, ayant pour point commun de désigner un agencement, dont l'échelle est graduelle : « les dispositifs internes à la machine » ; « la machine elle-même, ou l'appareil, comme assemblage de divers groupes de mécanismes, de différents dispositifs internes » ; « la nouvelle disposition dans laquelle s'insère le dispositif appareil ou machine, disposition déterminée par une finalité et une pratique, et dans laquelle l'utilisateur, comme la machine, est lui-même un élément » ; « la machine et l'agencement qui la présuppose [...] donnés comme producteurs d'idéologie » ; et enfin l'implication des questions de pouvoir²³⁶. Ces définitions nous permettent d'opérer des distinctions entre ce qu'on pourrait considérer comme différents niveaux constitutifs d'un dispositif les englobant, que semble désigner ce que les auteurs appellent « dispositif global »²³⁷.

Néanmoins il n'est pas question dans le texte de proposer une nouvelle définition à partir d'un assemblage de celles-ci, mais plutôt de dépasser la somme de ces approches pour élaborer une méthode pour un travail de construction du dispositif. En effet, si comme l'avancent les auteurs le dispositif n'existe pas, c'est qu'il est à construire :

« Le dispositif est un schème, un jeu dynamique de relations qui articule ensemble des discours et des pratiques ; un schème qui devra être élaboré à partir de cette grille, ce petit outil de travail, en apparence dérisoire, qui décrit le dispositif en trois termes devant être dans chaque cas, dans chaque recherche, entièrement redéfinis et saisis dans leurs relations réciproques : le spectateur, la machinerie, la représentation »²³⁸.

Aussi notre volonté de confronter les théories de l'aliénation et les théories du dispositif part de l'hypothèse selon laquelle le processus d'aliénation subjective est toujours nécessairement

²³⁶ Albera François et Tortajada Maria, « Le dispositif n'existe pas ! », Dans Albera François et Tortajada Maria (dir.), *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011, pp. 13-21.

²³⁷ *Ibid.*, p. 30.

²³⁸ *Ibid.*, p. 38.

constitutif d'un dispositif global, au sein duquel il s'agit d'étudier les relations. Le schème de l'aliénation articule chez Marx théorie de l'aliénation subjective (qui part de l'expérience de l'individu) et de l'aliénation objective (qui part de certaines caractéristiques du système, qui modèlent les relations entre ses termes). C'est pourquoi si nous avons pu parler de représentations des médias, de représentations des technologies, des pratiques médiatiques ou encore de l'adolescent aliéné, l'enjeu sera enfin de parvenir à « construire » le (ou les) dispositif au sein duquel ces éléments sont en relation dans les films. Dépassez la problématique de la représentation des médias pour atteindre celle des dispositifs pourrait alors nous permettre : d'une part de savoir si, malgré la diversité des médias, des dispositifs similaires sont en jeu ; d'autre part de déterminer ce qui, dans ces dispositifs, est susceptible d'être considéré comme la cause de l'aliénation ; pour enfin relever, si elle existe effectivement, la spécificité de ces dispositifs.

Par ailleurs, si les dispositifs représentés sont considérés comme « modernes », il convient de déterminer ce en quoi réside leur modernité. La résurgence du concept a ainsi été soulignée par plusieurs auteurs, à l'instar de Frank Kessler qui constate son retour dans les travaux académiques sur les médias et la communication à partir du milieu des années 1990, et en liste les principales contributions. Il explique ce retour par l'émergence du numérique et la remise en question de l'ontologie des médias à laquelle elle a donné lieu. A partir des discussions autour de la supposée « fin du cinéma », il ajoute que, l'identité des médias étant mise à mal, le concept répond à un besoin, à la nécessité de prendre en compte la diversité des pratiques associées à ces médias. Il s'agirait alors « d'explorer les nouvelles formes d'expériences qui émergent grâce aux technologies numériques en les analysant en tant que dispositifs, c'est-à-dire par rapport à la manière dont y sont articulés les rapports entre les dimensions sémiotique, technologique et sociale »²³⁹. C'est aussi le cas de Guido Kirsten, qui après avoir souligné que la théorie du dispositif cinématographique a connu de multiples évolutions suite à ses premiers pas au début des années 1970, insiste sur la nécessité de poursuivre les travaux sur ces bases. Ce qui nous intéresse alors est la direction qu'il souhaiterait donner à ces recherches. En effet, expliquant que « [d]e nouvelles questions se posent alors concernant les effets idéologiques de l'appareillage cinématographique, la façon dont le dispositif engage le corps et l'esprit du spectateur »²⁴⁰, il envisage plus spécifiquement la contribution de la psychologie expérimentale, du cognitivisme connexioniste et des neuro-

²³⁹ Kessler Frank, « Recadrages : pour une pragmatique historique du dispositif cinématographique », *Recherches sémiotiques*, vol. 31, n°s 1-3, 2011, p. 28.

²⁴⁰ Kirsten Guido, « Genèse d'un concept et ses avatars », *Cahier Louis-Lumière*, vol. 4, n° 1, 2006, p. 16.

sciences (ce qui n'est pas sans rappeler les expériences menées par exemple au sein de l'Institut de filmologie). Ce qui confirme, si cela était encore nécessaire, que les questions de l'idéologie et de l'effet (voire de l'influence) sur le sujet sont au cœur du concept de dispositif et des théories auxquelles il a donné lieu.

B) Des représentations stratifiées

Nous pouvons à partir de ce constat avancer que le jeu vidéo est dans un film comme *Na igre* représenté en dispositif, soit comme un agencement d'agencements. Après avoir remporté un concours de jeux vidéo, plusieurs jeunes se voient offrir un jeu expérimental par une société dont l'objectif caché est de construire une armée de soldats d'élite, puisque le CD en question a pour effet de transférer leurs compétences virtuelles dans la vie réelle : le spécialiste des FPS acquiert une habileté hors du commun à manier les armes à feu, le vainqueur de la catégorie jeux de combat devient imbattable au corps à corps, etc. Aussi lorsque l'un d'entre eux s'installe à son bureau pour en faire le test, sa pratique est inscrite au sein d'un ensemble d'éléments, notamment matériels.

La transition depuis la séquence précédente est permise par un plan sur un écran d'ordinateur, sur lequel apparaissent les images du jeu de guerre qui vient d'être distribué aux vainqueurs, soit le contenu ou la représentation (fig. 33). Assis sur son fauteuil, Maksim ouvre la poche avant de son sac et en sort le boîtier du jeu neuf, encore sous *blister*. Le montage alterne entre des gros plans sur ses mains qui manipulent l'objet, et d'autres sur son visage. Il s'arrête un instant sur l'image de l'hélicoptère en couverture, seul accès qu'il a pour l'instant au contenu. Il enlève le film plastique, ouvre le boîtier et observe cette fois le CD du jeu (et l'image qui y est imprimée), qu'il retire de son support en le tenant par les extrémités (fig. 34). Maksim ouvre alors la porte de l'unité centrale de l'ordinateur, éjecte le plateau de disque pour y insérer le jeu (fig. 35), le pousse pour le remettre en place et en fait de même avec la porte de la tour. Il lève brièvement les yeux, puis les baisse vers sa souris, qui apparaît dès lors à l'écran. Un premier panoramique, horizontal, dirige l'attention de la souris vers le clavier positionné à sa gauche (fig. 36). Un second, vertical, permet de cadrer l'écran d'ordinateur sur lequel est faite la mise au point et s'affiche l'image d'accueil du logiciel, accompagnée d'indications destinées à l'utilisateur concernant les étapes à suivre pour l'installation (fig. 37). Le montage s'accélère à partir du moment où Maksim clique pour lancer l'installation, alternant entre des plans sur les différentes composantes de l'équipement auparavant exposées, d'autres sur un



Figure 33



Figure 34



Figure 35



Figure 36

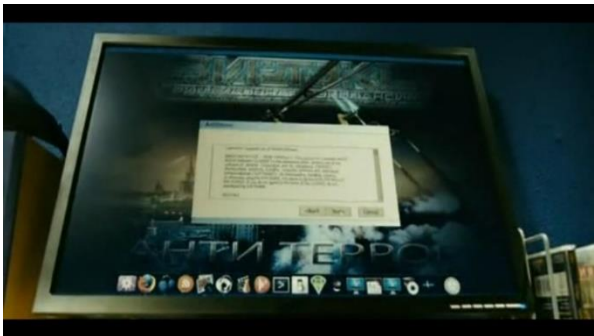


Figure 37



Figure 38



Figure 39



Figure 40

poste de radio d'où provient un son désormais distordu, ou encore sur le joueur, filmé en gros plan ou dans son environnement médiatique. Lorsque la barre de progression commence à indiquer l'avancée de l'installation, un bruit strident se fait entendre : Maksim, visiblement affecté, porte la main à sa tête. Au même moment, c'est la représentation à l'écran qui s'efface, laissant place à un *glitch* qui témoigne d'un dysfonctionnement (fig. 38). Et c'est justement vers la source du dysfonctionnement que se rend la caméra : elle traverse le boîtier de l'ordinateur qu'elle parcourt de l'intérieur, s'arrêtant devant certains de ses composants comme le ventilateur pour enfin parvenir devant un laser, qui semble être celui permettant la lecture du CD, et duquel se dégage un mystérieux voile coloré (fig. 39). Toujours en gros plan et décadré, Maksim se tient désormais la tête à deux mains. Plusieurs panoramiques circulaires successifs rendent compte du sentiment de confusion du personnage, d'autant plus que des paysages en images de synthèse intègrent progressivement les images en prises de vues réelles, produisant un environnement hybride, composé d'éléments issus de la chambre de Maksim et d'autres issus de l'univers du jeu (fig. 40). Un zoom avant est effectué sur la tour d'où sortent des étincelles, puis des flammes et de la fumée, marquant la fin de la séquence.

En associant de la sorte le jeu vidéo et l'effet, le film laisse peu de place à l'interprétation : le média est responsable de cette altération de la perception du personnage, et des conséquences qui s'en suivront. En revanche, le média est dans un cas comme celui-ci loin de se résumer au seul objet technique, et le doute est permis quant à savoir comment le jeu vidéo est susceptible de produire un tel effet. Et alors que c'est le jeu en lui-même (le contenu) qui semble dans un premier temps mis en cause, il reste que la pratique de l'utilisateur mobilise ici un grand nombre d'éléments qui entrent en relation au sein du dispositif médiatique. Si l'on s'en tient aux cinq définitions proposées par Albera et Tortajada, celles-ci peuvent elles-mêmes être divisées en trois catégories distinctes. Les deux premières, « les dispositifs internes à la machine », et « la machine elle-même, ou l'appareil, comme assemblage de divers groupes de mécanismes, de différents dispositifs internes », renvoient à la dimension matérielle des machines. Mais sa dimension technique ne suffit pas à rendre compte de la richesse de la notion, qui permet de penser les pratiques dans leur complexité et leur singularité : « [c]'est donc que, au-delà de l'agencement proprement technique – mais sans doute faut-il dire plutôt en relation avec lui – se déploient d'autres potentiels de la notion »²⁴¹. Aussi la troisième définition, « la nouvelle disposition dans laquelle s'insère le dispositif appareil ou machine, disposition déterminée par une finalité et une pratique, et dans laquelle l'utilisateur, comme la machine, est

²⁴¹ Albera François et Tortajada Maria, « Le dispositif n'existe pas ! », *art. cit.*, p. 16.

lui-même un élément », intègre l'utilisateur amené à interagir selon certaines modalités avec les appareils au sein de cet ensemble. Les deux dernières, qui comme le soulignent les auteurs sont aussi les plus problématiques²⁴², visent enfin à penser le rapport de l'utilisateur à la représentation, et les questions d'idéologie et de pouvoir qui en résultent. Ce découpage, en cinq définitions réparties en trois groupes distincts, présente bien entendu ses limites, mais permet néanmoins de penser le dispositif, agencement d'agencements, de l'agencement le plus petit à celui le plus grand ou, si l'on veut, le plus englobant.

L'on pourrait ajouter qu'à la différence de l'humain et de la machine, les rapports idéologiques et de pouvoir ne peuvent être directement observés, mais résultent de relations entre les éléments matériels et humains qui constituent le dispositif, des relations qui doivent être construites par l'analyste. Dans le cadre de représentations filmiques des médias, on pourrait dire qu'elles sont construites par le spectateur sur la base des informations qui lui sont livrées par le film et qui lui permettent d'opérer des déductions. Deux remarques s'imposent à ce stade. La première, pour rappeler que ces éléments de différentes natures doivent être pris en considération dans leurs relations réciproques dans l'approche en dispositifs des médias. Lorsque Frank Kessler invite les chercheurs à « explorer les nouvelles formes d'expériences qui émergent grâce aux technologies numériques en les analysant *en tant que dispositifs* », il ajoute ainsi que cela consiste à interroger « la manière dont y sont articulés les rapports entre les dimensions sémiotique, technologique et sociale »²⁴³. Avec une logique commune, mais des termes quelque peu différents, ce sont donc dans un cas les dimensions sémiotique, technologique et sociale, dans l'autre (chez Albera et Tortajada) le spectateur, la machinerie, et la représentation, et nous pourrions même, notamment pour y intégrer les médias interactifs, parler d'un rapport à interroger entre l'utilisateur, la technologie et le contenu.

La seconde remarque, c'est qu'il est possible de penser les différentes dimensions du dispositif sur un modèle vertical, en tant qu'il est constitué de couches successives, de l'approche du particulier à celle la plus englobante, à condition de considérer que ces différentes strates ne sont pas indépendantes, mais en étroite relation. On retrouve une métaphore spatiale de cet ordre dans « Idéologie et appareils idéologiques d'Etat » de Louis Althusser, dont les similitudes avec la théorie du dispositif de Jean-Louis Baudry ont par la suite été soulignées²⁴⁴. Il y étudie ce qu'il appelle les appareils idéologiques d'Etat, parmi lesquels figurent par exemple

²⁴² *Ibid.*, p. 38.

²⁴³ Kessler Frank, *art. cit.*, p. 28.

²⁴⁴ Kirsten Guido, *art. cit.*, p. 12.

les appareils religieux, scolaire ou encore juridique, et qui ont pour caractéristique de fonctionner principalement « à l'idéologie », contrairement à l'appareil répressif d'Etat qui fonctionne principalement « à la violence »²⁴⁵, l'idéologie dominante permettant à ces appareils de fonctionner en harmonie. S'il n'est pas explicitement question de dispositif, il interroge néanmoins le devenir-sujet de l'individu au sein d'une structure, et l'idéologie en tant qu'elle repose sur ces modalités d'assujettissement. Et pour penser les mécanismes de cet assujettissement, il se réfère à la suite de Marx à la société à partir d'une métaphore spatiale :

« Chacun peut aisément se convaincre que cette représentation de la structure de toute société comme un édifice comportant une base (infrastructure) sur laquelle s'élèvent les deux "étages" de la superstructure, est une métaphore, très précisément une métaphore spatiale : celle d'une *topique*. Comme toute métaphore, cette métaphore suggère, fait voir quelque chose. Quoi ? Eh bien, justement ceci : que les étages supérieurs ne pourraient "tenir" (en l'air) tout seuls, s'ils ne reposaient précisément sur leur base »²⁴⁶.

Il précise plus loin son usage du terme « *topique* » : « *Topique*, du grec *topos* : lieu. Une *topique* représente, dans un espace défini, les lieux respectifs occupés par telle ou telle réalité : ainsi l'économique est en bas (la base), la superstructure par-dessus »²⁴⁷. C'est une même métaphore spatiale que met en avant Baudry, non pas pour analyser la structure de la société dans son ensemble, mais celle du dispositif cinématographique, et ce à partir des deux modèles de l'inconscient et de la caverne de Platon :

« Mais sans doute la caverne du philosophe n'est-elle pas superposable à l'autre scène, celle de l'inconscient. Voire. Car c'est d'un dispositif qu'il s'agit, d'une relation métaphorique entre des lieux ou d'une relation entre des lieux métaphoriques, d'une *topique*, et dont la connaissance détermine pour le philosophe et pour l'analyste un rapport à la vérité ou à la tromperie, ou à l'illusion, et nécessairement l'appel à une éthique »²⁴⁸.

En ce sens le dispositif est à entendre comme un ensemble (ou un système) composé d'éléments *disposés* d'une certaine manière, métaphoriquement au sein d'un espace donné, que ce soit ou non dans la verticalité.

²⁴⁵ Althusser Louis, « Idéologie et appareils idéologiques d'Etat », dans *Sur la reproduction*, Paris, PUF, 1995, p. 283.

²⁴⁶ *Ibid.*, p. 275.

²⁴⁷ *Idem.*

²⁴⁸ Baudry Jean-Louis, « Le dispositif : Approches métapsychologiques de l'impression de réalité », *art. cit.*, pp. 56-57.

Ces remarques nous permettent enfin, à partir du recensement des éléments constitutifs du dispositif médiatique dans *Na igre*, de penser leur articulation. Les trois niveaux de définition du dispositif isolés au sein des définitions d'Albera et Tortajada se manifestent dans l'extrait par la présence de la technologie, de l'utilisateur, et de ce que nous désignerons donc par les effets. A son niveau le plus manifeste, ce dispositif est composé d'un ordinateur, qui apparaît lui-même comme un agencement d'appareils puisqu'il est composé d'une unité centrale, d'un écran, d'une souris et d'un clavier. Un ensemble plus large intègre Maksim, l'utilisateur qui manipule souris et clavier pour interagir avec l'ordinateur et accéder à un contenu (le jeu). On pourrait ajouter que cette interaction prend place dans la chambre du joueur, qui est seul et installé dans un fauteuil de bureau. Ce sont là les conditions manifestes de l'expérience de Maksim, qui suffisent traditionnellement à représenter la pratique du joueur. La mise en réseau de ces éléments est ainsi appuyée de plusieurs manières par la mise en scène. C'est bien entendu le montage, qui souligne la dimension interactive de la pratique, donnant à Maksim une place centrale puisque c'est autour de son image que les plans sur le matériel sont articulés, avec un champ-contrechamp qui l'associe successivement à plusieurs appareils. Ce sont aussi les mouvements de caméra, plusieurs panoramiques permettant de faire lien entre la souris, le clavier et Maksim, et donc de les représenter en tant qu'ils font partie d'un même ensemble.

Ce qui dans cette séquence témoigne d'une volonté de représenter le jeu vidéo en dispositif, ce sont les deux directions qu'elle emprunte tour à tour dans la présentation de la structure du système. Si le film interroge l'influence des médias et ce qu'il se passe, dans le rapport de l'utilisateur au média, qui soit susceptible de provoquer son aliénation, il cherche la réponse tantôt en allant au plus près de sa dimension matérielle, tantôt en s'en éloignant et en prenant de la hauteur pour représenter frontalement ses effets. Ces derniers sont comme nous l'avons vu explicités par des procédés comme le panoramique circulaire et l'intégration d'images de synthèse issues du jeu, inférences directes à l'attention du spectateur. Quant à l'origine du pouvoir, on en trouve des personnifications dans les séquences situées avant et après celle-ci, avec la présence des employés de la société chargés de surveiller les champions, vêtus de costumes et possédant d'imposants véhicules. A l'inverse, le mouvement du général vers le particulier est d'autant plus marqué qu'il intervient à plusieurs reprises dans l'extrait. C'est bien entendu le cas du travelling, qui permet d'explorer l'intérieur de l'unité centrale en parcourant plusieurs de ses composants, soit les « dispositifs internes à la machine » qui correspondent à la première définition donnée par Albera et Tortajada. Ce choix traduit en l'occurrence une volonté d'explorer le problème des effets des médias en n'en oubliant aucun

recoin, pour tendre vers l'exhaustivité. De ce point de vue, si l'on expose toutes les dimensions du média en le représentant en dispositif, la source de l'influence doit bien se situer « quelque part » dans cet ensemble d'éléments.

Le passage de la caméra dans la tour de l'ordinateur marque le passage d'une couche à l'autre du dispositif. Tout porte à croire que le film fait même davantage qu'explorer ses différentes couches : il les multiplie délibérément pour en prolonger l'exploration et appuyer un effet de révélation. C'est dans ce sens que peut être interprété le choix de ne pas présenter le jeu directement, mais de laisser Maksim le « découvrir » en plusieurs étapes. Le disque est dans un boîtier, qui est dans l'emballage plastique, le tout étant dans le sac qu'il doit ouvrir. Aussi ce qui aurait pu apparaître comme un simple support d'accès au contenu médiatique est révélé comme le cœur d'un agencement, accentuant symboliquement sa valeur. La logique est la même lorsqu'il insère le jeu, le modèle de l'unité centrale étant tel qu'il lui faut ouvrir la portière avant d'éjecter le plateau. Le dispositif, agencement d'agencements, se présente dès lors sous le modèle de l'oignon ou sous celui des poupées russes, soit comme une succession de couches imbriquées les unes dans les autres.

De sorte que l'origine de l'influence est à chercher d'une part du côté des humains (qui ont produit le jeu), de l'autre dans les mécanismes cachés du média. Si l'influence n'est pas visible en tant que telle, l'exploration de sa nature se fait de manière détournée dans une logique de révélation de ce qui est censé être inaccessible voire invisible, tels que les mécanismes internes à la machine, le point culminant de la séquence étant l'image du rayon infrarouge, pourtant invisible à l'œil nu. Il importe finalement peu de connaître sa fonction : en raison de l'aura mystérieuse qui l'entoure (au sens propre comme au sens figuré), il acquiert lui-même une dimension médiumnique, mais avec un excès de puissance qui a la particularité d'être situé dans un élément matériel et concret. Encore une fois, c'est la relation instaurée entre les éléments (répartis sur ses différentes couches) qui définit le dispositif. Et c'est bien le montage qui permet au film d'associer un composant avec des effets, en raison de l'alternance entre les plans présentant les éléments matériels et ceux dans lesquels le visage de Maksim et sa vision témoignent d'effets idéologiques et de pouvoir.

Cette représentation stratifiée est peut-être ici poussée à son paroxysme. Elle n'en demeure pas moins omniprésente dans les représentations filmiques de l'influence des médias, et ce même s'il n'y a pas nécessairement accumulation d'un grand nombre de couches ou d'étages dans la mise en scène de ces pratiques. Depuis les années 2010, des dizaines de films ont par exemple fondé leur récit sur des applications pour smartphone qui font courir les

utilisateurs à leur perte. Ce sont par exemple *App* (Bobby Boermans) et *Channeling* (Drew Thomas) en 2013, *Nerve* (Henry Joost et Ariel Schulman) en 2016, ou encore *A.M.I.* (Rusty Nixon) et *Countdown* (Justin Dec) en 2019. Les caractéristiques du smartphone y côtoient celles de l'application, tous deux faisant par ailleurs partie d'agencements plus larges les englobant. L'idée reste là même : face à des pratiques médiatiques complexes, la présence manifeste du média ne peut à elle seule permettre de rendre compte des mécanismes de l'influence, qui est aussi à chercher dans ses zones d'ombre, inexplorées. Il s'agit alors de savoir quelles dimensions du dispositif sont mises en avant, et surtout de quelles manières les films explorent leurs relations.

C) Entre spécificité et abstraction : ambigüités de l'approche en dispositif des « nouveaux médias »

Si comme l'affirment Albera et Tortajada le dispositif est un schème qui doit être élaboré à partir des rapports entre le spectateur, la machinerie et la représentation, ils précisent bien que ces « trois termes [doivent] être dans chaque cas, dans chaque recherche, entièrement redéfinis et saisis dans leurs relations réciproques »²⁴⁹. C'est dire que la redéfinition d'un ou plusieurs termes modifie le schème, et donc la structure d'ensemble du dispositif. Or ce que nous observons à la fois au sein même de certaines œuvres et dans la mise en parallèle des films, c'est que les termes de la relation sont sujets à variation, mais que ces variations n'altèrent en rien la structure d'ensemble du dispositif, qui dans sa forme générale demeure identique dans une grande partie du corpus.

Ainsi dans la séquence qui fait suite à l'installation du jeu dans *Na igre*, Maksim rencontre par hasard dans un magasin d'informatique deux autres champions, venus comme lui demander à faire changer leur ordinateur qui a connu d'importants dommages. Il demande au dénommé Mosquito : « Toi aussi ton PC est foutu ? ». Ce à quoi il répond : « Ouais. J'ai lancé le CD de Virtus et tout a sauté ». L'un d'entre eux ajoute que « toute la pièce s'est comme dissoute ». Ces trois jeunes ont pour point commun d'avoir remporté le tournoi (ce sont des joueurs experts) et d'avoir reçu un jeu en récompense. Ce qu'ils sont conscients d'avoir en commun, c'est donc aussi d'avoir subi des dégâts matériels engendrés par le CD, et d'avoir été déstabilisés par leur expérience. Et ce qu'ils ignorent encore, c'est que leur subjectivité a été affectée par le jeu, et que leur expérience du monde en sera affectée selon des modalités assez

²⁴⁹ Albera François et Tortajada Maria, « Le dispositif n'existe pas ! », *art. cit.*, p. 38.

similaires. Rien ne permet toutefois d'affirmer avec certitude que leur expérience a pris place au sein d'une même configuration médiatique. Si la représentation de la pratique de Maksim intègre nombre d'informations concernant notamment les machines et leurs agencements internes, les indications sont lacunaires en ce qui concerne l'expérience de ses acolytes, à laquelle le spectateur n'assiste pas. Avec quel équipement spécifique ont-ils tenté d'installer le jeu ? Etaient-ils seuls ou accompagnés ? Dans leur chambre, ou dans un autre environnement moins personnel ? Autrement dit, leurs expériences comportent certaines caractéristiques communes, mais très certainement des différences aussi. Loin d'en être affecté, c'est malgré ces différences un même rapport au média qui est exprimé par le film.

Un autre mouvement émerge ainsi, qui consiste cette fois non plus à construire le dispositif en intégrant chacune de ses dimensions (matérielles ou non), mais à élargir son étendue en intégrant d'autres expériences, visant de la sorte une approche plus englobante du dispositif. En ce sens le film procède par abstraction, puisqu'il fait abstraction de certains éléments du dispositif auparavant exposé pour en extraire le schème (ou la structure générale), qui est appliqué à d'autres utilisateurs et donc à d'autres expériences du média. C'est là le propre de l'abstraction, abstraire consistant par définition à « dégager d'un ensemble complexe les traits communs aux éléments ou aux individualités qui le composent », pour donner lieu à « une idée générale, un concept »²⁵⁰. Se côtoient dès lors deux approches du dispositif : la première, qui consiste à prendre en compte la spécificité de l'expérience en étudiant une configuration bien précise et la relation qui s'y instaure entre ses éléments ; et la seconde, dans laquelle le spécifique s'efface quelque peu pour laisser place à ce qui perdure malgré la différence, soit la mise en avant du commun et de l'idée générale. On pourrait objecter que les différences sont dans *Na igre* trop négligeables pour avoir un impact réel sur la nature de ces relations. Mais le fait est que c'est le film lui-même qui leur a donné de l'importance. Et par ailleurs, cette logique d'abstraction dans la représentation en dispositifs des médias a tout autant d'importance dans des œuvres qui présentent une grande diversité d'expériences.

C'est le cas de *Men, Women & Children*, qui en tant que film choral a la particularité de comporter un nombre important de personnages principaux, présentant un ensemble d'expériences et de fragments de vie divers, à la fois au niveau des compositions familiales, des pratiques médiatiques, des vécus, du profil des personnages, de leurs pathologies, etc. En ce qui concerne les médias (qui nous intéressent plus précisément ici), les films témoignent ainsi, et

²⁵⁰ Définition CNRTL. Url : <https://www.cnrtl.fr/definition/abstraire//0>.

c'est là le propre du film choral, d'une volonté d'embrasser un ensemble d'expériences. Tout, depuis le titre du film (qui inclue hommes, femmes et enfants) concourt dans le sens d'une volonté de prendre en compte la diversité pour présenter l'ensemble du « spectre de l'usage des médias ». Il y a alors une multiplication d'expériences spécifiques : chacune est présentée comme unique, comme résultant d'une certaine configuration. C'est par exemple Chris, un adolescent accro aux images pornographiques, présenté dans un premier temps dans son environnement familial. Sa famille souffre vraisemblablement de problèmes de communication : si Chris, son frère et ses parents sont bien réunis dans un même espace (celui du salon), ils ne sont jamais réunis dans le cadre, exception faite d'un plan dans lequel l'adolescent traverse le champ pour quitter la pièce et se rendre dans sa chambre. D'autant plus que la faible profondeur de champ accentue l'idée d'une distance entre les personnages (fig. 41). Les deux parents, assis sur le canapé, ont le regard dirigé vers le hors-champ (où se trouve *a priori* un téléviseur), alors que leurs enfants ont des écouteurs aux oreilles. Après le départ de Chris, le couple parle de sa sexualité (ou plutôt de l'absence de sexualité) en présence de leur fils, prétextant qu'il ne peut les entendre. C'est donc la présentation d'un environnement familial dysfonctionnel, marqué par la distance qui sépare ses membres, qui introduit le rapport de Chris au média dans la scène suivante. Cette dernière s'ouvre sur l'image d'un site internet ouvert sur un ordinateur, avec une barre de recherche sur laquelle s'inscrivent les mots « *tease me* », que l'utilisateur supprime en hors-champ pour finalement écrire « *dominate and deny*

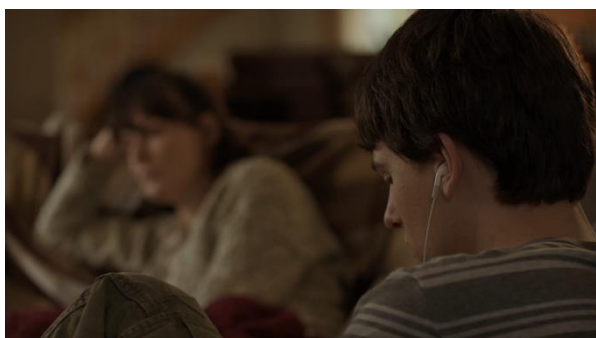


Figure 41

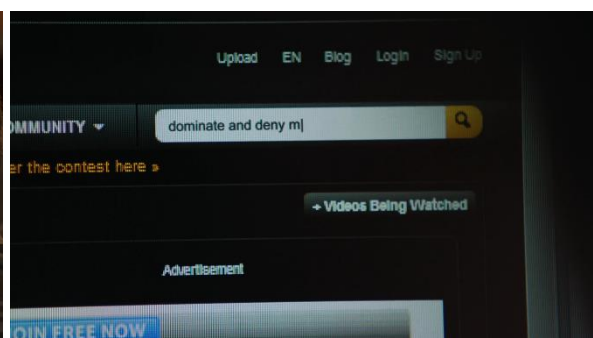


Figure 42



Figure 43

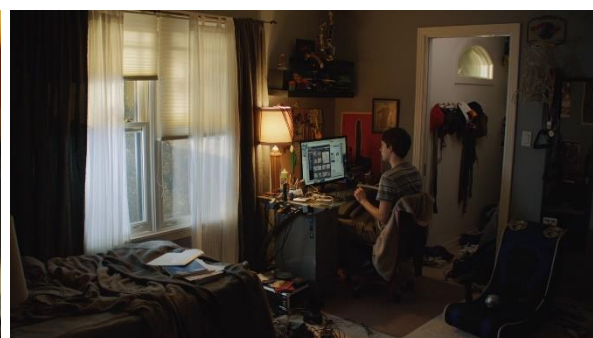


Figure 44

me » (fig. 42). Ce revirement se veut représentatif de l'évolution dans le temps de la situation du personnage, telle qu'elle est à cet instant exposée par la voix off :

« Chris Truby avait découvert les sites pornographiques à dix ans, en lançant une simple recherche du mot “nichons”. Cette requête innocente avait entraîné une série de clics et, en l'espace d'une heure, Chris regardait une courte vidéo intitulée “Lolo, Reine du foutre”. Il aurait pu la trouver bizarre, si elle n'avait déjà eu trois millions de vues. A quinze ans, Chris peinait à avoir une érection sans visionner un niveau de déviance bien au-delà des normes sociétales ».

En contrechamp, avec l'écran d'ordinateur en amorce, c'est bien Chris qui est cadré en plan rapproché, le visage inexpressif, le mouvement des yeux indiquant tout au plus une brève hésitation quant à ce qu'il souhaite visionner (fig. 43). Après quoi un plan de demi-ensemble situe la pratique du personnage dans son environnement, à savoir sa chambre, en désordre et saturée d'objets divers (fig. 44). Fait significatif, la vidéo pour laquelle il opte finalement fonctionne sur un mode d'adresse direct, l'actrice y indiquant au spectateur les gestes à effectuer pour sa pratique masturbatoire.

C'est ainsi au sein d'une certaine configuration que fait sens l'expérience de Chris, inscrite dans un ensemble qui intègre la machine (l'ordinateur, qu'il manipule avec la souris et le clavier), la plateforme (le site pornographique, avec certaines fonctionnalités comme la possibilité d'y formuler une recherche, ou de se voir proposer des suggestions), ainsi que le contenu (non interactif, mais qui donne au spectateur le sentiment qu'il est acteur de la représentation). Mais cette configuration permet encore une grande diversité d'usages, et sa pratique est aussi déterminée en tant qu'elle prend place dans un agencement plus large, qui inclut des considérations relatives au profil du jeune et à son environnement familial. Si son usage du média est pathologique, c'est probablement aussi parce que son père est lui-même accro à la pornographie, que les problèmes de couple de ses parents ont un impact sur leurs enfants, que l'absence de communication au sein de la famille l'empêche de se confier sur son malaise (le désordre de sa chambre traduisant le désordre d'ordre mental du personnage), etc. Autrement dit, les caractéristiques du média et de la technologie ne suffisent pas à expliquer la pathologie du personnage.

Dans la séquence suivante, c'est cette fois à la pratique d'Allison que le film prête attention. Alors que sa famille l'attend à table, elle prend la direction de sa chambre sans s'arrêter pour manger. La pièce est particulièrement genrée, ne serait-ce qu'en raison de la couleur rose qui s'impose sur les meubles et les nombreux éléments de décoration. Elle sort de sa poche son téléphone, pour prendre connaissance des *tweets* dans lesquels elle est mentionnée

(fig. 45). Sa sortie du champ laisse place à un panoramique qui balaie l'ensemble de la pièce, dont les murs sont recouverts de photographies de mannequins, pour finalement retrouver Allison installée à son bureau devant l'ordinateur. Elle tape l'adresse du site (fictif) auquel elle souhaite accéder, « www.prettybitchesnevereat.com » : c'est bien de son rapport à son image et à l'alimentation qu'il sera question, tout autant que de son rapport au média. Les légendes qui accompagnent les images de modèles qu'elle visionne (fig. 46) sont à ce titre significatives (« *La douleur est normale* », « *Pose ta fourchette* »), et vont dans le sens des conseils prodigués par les utilisateurs du forum, alors que l'adolescente explique sur le service de *tchat* du site être « tourmentée par une part de hachis parmentier », son plat préféré : « bois de l'eau et attends cinq minutes », « lèche-le et crache-le ! », etc. Si c'est comme dans le cas de Chris un ordinateur connecté à internet qui lui permet d'accéder au site qui entretient sa pathologie, les pratiques de ces deux jeunes n'en demeurent pas moins fort différentes. C'est en ce qui la concerne autant les médias qu'une volonté de se conformer à un modèle de féminité véhiculé dans la société qui expliquent son anorexie, en témoignent les photographies, miroirs et accessoires de maquillage disposés dans la pièce. Quant à son père, il est contrairement à celui de Chris conscient de la maladie de sa fille et fait de son mieux pour l'accompagner.

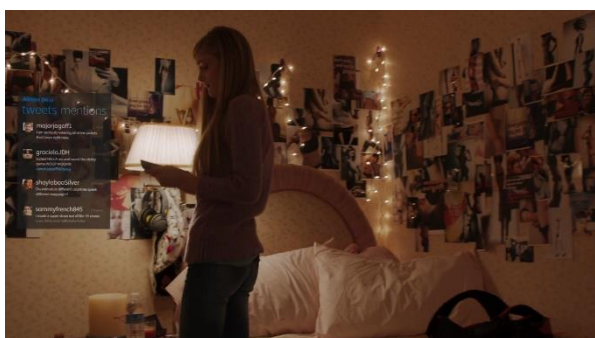


Figure 45

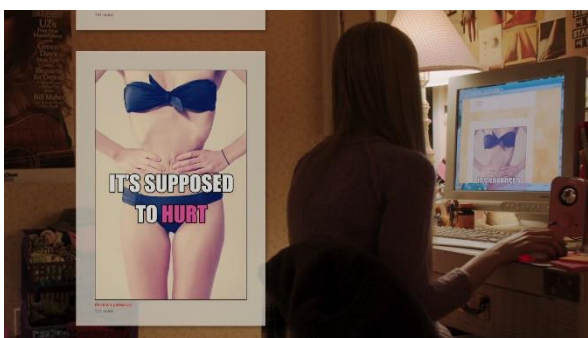


Figure 46

De Chris à Allison, en passant par Hannah et Tim, chacun des récits de vie qui composent le film présente une pratique médiatique singulière, déterminée par un ensemble de paramètres non seulement techniques, mais aussi psychologiques et sociaux. Ce sont en ce sens plusieurs agencements spécifiques (donc plusieurs dispositifs) qui se côtoient. Mais malgré les différences majeures dans les caractéristiques des éléments de ces dispositifs respectifs, c'est une même structure qui se dégage, une même idée générale ou un même schème, et ce en raison notamment d'une attitude naturelle à chercher en ces expériences ce qu'elles ont en commun. En l'occurrence, tous les personnages expriment un mal-être associé à une pratique médiatique, même si celle-ci n'est pas explicitement désignée comme responsable. D'autant plus que le film encourage une telle lecture en adoptant un point de vue totalisant, ne serait-ce qu'à travers les

propos tenus par la voix off omnisciente. S'il multiplie les personnages et les représentations de pratiques, c'est visiblement pour interroger le rapport de l'homme aux médias dans sa complexité, mais il rapproche finalement ces pratiques davantage qu'il ne les confronte, et ce afin d'en extraire une idée générale et de véhiculer un message unique. Autrement dit, la multiplication des expériences spécifiques a pour effet d'étendre la portée du dispositif (si l'on reprend la métaphore spatiale, ce serait cette fois davantage sur un axe horizontal que vertical), dont le schème est général et peut aisément être transposé vers d'autres pratiques, s'imposant comme ce qui fonde la vérité des médias.

Ce schème en question, c'est comme nous l'avons vu dans sa forme la plus générale celui de l'influence. Dans le contexte actuel et depuis l'émergence des pratiques interactives, c'est plus spécifiquement ce que nous appellerons le schème de l'extériorisation aliénante, qui peut à ce stade être résumé en ces termes : en investissant les médias, une « part » de l'utilisateur se voit capturée dans le dispositif, ce qui tend à fausser ou altérer son rapport au réel. C'est donc aussi que si la structure d'ensemble du dispositif (et le rapport au média qu'elle induit) s'impose *a priori* indépendamment du média, il faut toutefois préciser qu'elle efface les spécificités des médias qui sont considérés comme « nouveaux », et qui partagent en ce sens certaines caractéristiques communes censées fonder leur nouveauté. Ce sont des médias interactifs, voire participatifs, et, pour une large partie du corpus, des médias connectés : les contenus médiatiques consommés et produits circulent au sein d'un réseau. A partir de ces points communs, ils entrent dans une même catégorie qu'on retrouve alors sous les qualificatifs de « nouveaux médias », TIC (pour Technologies de l'Information et de la Communication), voire même NTIC (le « N » valant pour l'adjectif « Nouvelles », dont on ignore souvent à quoi il fait précisément référence), terminologie qui s'est imposée dans les discours académiques et dans l'usage courant et qui témoigne d'une volonté de les penser conjointement, en procédant par abstraction.

Il est vrai que les pratiques des utilisateurs, dans *Men, Women & Children* comme dans d'autres films, n'ont pas toutes une valeur aussi négative et ne s'intègrent pas nécessairement tout à fait à ce schème-là. On trouve certes dans le film de Jason Reitman des pratiques extrêmes, mais aussi d'autres plus modérées. C'est le cas de Brandy, dont le rapport au média est strictement encadré et surveillé par sa mère. Elle confie avoir un secret : un compte Tumblr dont sa mère ignore l'existence, et qu'elle considère comme le seul endroit où elle peut être elle-même. Elle partage cette confidence avec Tim qu'elle vient de rencontrer, en lui notant l'adresse sur un bout de papier arraché à son carnet. Le site leur permettra de communiquer en

évitant la censure parentale, et ce dans le but d'exprimer leur solitude ou encore de se donner rendez-vous à l'extérieur. Son usage du média y a donc une valeur positive, dans la mesure où contrairement aux autres il ne fait pas obstacle à sa communication, apparaissant davantage comme une solution à ses problèmes que comme leur origine. Ce n'est toutefois pas pour autant le message qui s'impose dans *Men, Women & Children*. Sans doute serait-il plus juste de postuler que les personnages occupent dans les films différentes positions sur le baromètre des usages des médias, dont le schème de l'extériorisation aliénante occupe le centre. C'est dire que les personnages sont, des usages modérés à ceux les plus pathologiques, positionnés par rapport à ce schème de l'aliénation.

L'exemple de Vénus dans *Nerve* est à ce titre assez parlant, puisqu'elle est elle-même amenée dans son parcours à se déplacer sur ce baromètre, y occupant successivement plusieurs positions. Dans ce film de 2016, des adolescents participent à un jeu en ligne depuis une application téléphonique appelée « Nerve ». Les participants choisissent à l'inscription s'ils veulent être « voyeurs »²⁵¹ (« *watchers* ») ou « joueurs » (« *players* »). Le principe consiste pour les joueurs à relever des défis proposés par les voyeurs en se faisant filmer en direct, pour accumuler des points et gagner la partie. L'escalade dans la dangerosité et la violence des actions qu'ils doivent réaliser est telle que la logique du jeu a un impact direct sur la réalité. Si Vénus n'a en début de partie pas connaissance de ce jeu, ses deux meilleurs amis sont au contraire bien renseignés. La première, Sydney, parce qu'elle a pleinement intégré le dispositif en tant que joueuse, et qu'elle relève défi après défi pour être suivie par un maximum de voyeurs. C'est d'ailleurs elle qui finira par convaincre Vénus de s'inscrire en tant que joueuse. Le second, Tommy, occupe une position opposée dans ce spectre des usages du média, et cherche au contraire à la dissuader d'y participer. S'il est expert en informatique, il a profité de son savoir-faire pour recueillir sur le *Darknet* des informations sur ce système, et avertit son amie que des jeunes auraient même perdu la vie en y jouant à Seattle. Vénus occupe quant à elle au départ une position intermédiaire. Elle est d'abord sceptique, et lorsque le principe lui est exposé elle interroge le bien-fondé de telles pratiques : « Ça a l'air... assez louche. Est-ce que c'est légal ? ». Et c'est sans grande conviction qu'elle décide finalement de s'inscrire. Lorsque son premier défi, consistant à embrasser un inconnu dans un bar pendant cinq secondes, lui est proposé, ses échanges avec Tommy témoignent de l'ambiguïté de sa position au sein du dispositif que constitue Nerve. Il va jusqu'à lui proposer de l'argent pour arrêter, en affirmant

²⁵¹ Notre traduction de « *watcher* » par « voyeur » (plutôt, par exemple, que par « spectateur » ou « observateur ») s'explique notamment par notre volonté de nous conformer au choix opéré dans la version française et dans les sous-titres français du film.

que « ça ne [lui] ressemble pas ». Ce à quoi elle répond : « C'est justement pour ça ». Filmée par un Tommy résigné, elle réalise alors le défi avant de partir se cacher derrière les fauteuils du bar et d'exprimer son embarras : « Je n'arrive pas à croire que j'ai fait ça ! Pourquoi je suis si mal à l'aise ? ». Autrement dit, la séquence témoigne du décalage qui existe entre ce qu'elle *est* et ce qu'elle *fait*, soit le rôle qu'elle prend au sein du dispositif. Et le parcours qu'elle commence à suivre a pour effet de réduire cet écart, façonnant sa personnalité à l'image de ce que le dispositif attend d'elle.

L'idée générale, le schème de l'extériorisation aliénante, est ainsi présente dès le début du film, et ce même si son rapport au média ne lui correspond pas encore tout à fait. Il est présent comme un avertissement, comme ce vers quoi elle risque de se rapprocher. Et en effet, les défis qu'elle accepte la poussent à ajuster ses limites, puisqu'elle va finir par être suffisamment à l'aise pour voler dans un magasin ou encore pour prendre place à l'arrière d'une moto, que le conducteur doit diriger à toute vitesse les yeux bandés sur une route fréquentée de New York. Elle se fait donc une place au sein du dispositif, au point même de prendre celle de Sydney, la dépassant en popularité. La jalousie poussera cette dernière à aller plus loin dans la prise de risque (son défi consiste à traverser d'un *building* à l'autre en marchant au-dessus du vide, ivre, sur une échelle qui les relie), et donc à s'enfoncer davantage dans la logique du dispositif. Ainsi si le dispositif intègre les pratiques modérées, voire les contestataires, il accorde une place de premier ordre à ceux qui s'abandonnent aux pratiques extrêmes. Il s'agit bien d'un devenir-sujet de l'individu au sein du dispositif Nerve, qui dans sa structure indique une direction à emprunter. Et c'est donc bien dans ce parcours que réside le processus d'aliénation, qui apparaît à la fois comme la condition nécessaire et la contrepartie du succès dans le jeu.

C'est pourquoi on pourrait dire des représentations en dispositifs des médias dans les films de ce corpus qu'elles ont pour finalité d'atteindre l'idée générale, et que l'approche du particulier est une étape pour y parvenir. Mais on pourrait aussi avancer l'hypothèse selon laquelle, dans certains cas du moins, l'idée générale apparaît davantage comme le point de départ que comme le point d'arrivée, même si les films peuvent donner l'impression du contraire. C'est dire que ces représentations (et donc ces dispositifs) sont construites à partir d'une structure qui quant à elle est déjà là, pour avoir intégré l'imaginaire social. Ce qui revient finalement à ensevelir la conclusion pour ensuite la déterrer, et donner le sentiment que c'est l'acte de creuser qui permet d'y parvenir, accentuant l'effet de révélation tout en donnant du poids à la relation causale. De là à affirmer que cette démarche est contraire à celles des

descriptions en dispositifs ? Pas tout à fait puisqu'il y a bien, en un sens, exploration de plusieurs spécificités de certaines expériences d'un média. En d'autres termes, si l'on considère qu'il y a bien extraction d'un schème général à partir de la description des médias en dispositifs, il y a tout autant une volonté de matérialiser et de donner vie à ces relations dans l'approche descriptive. Et ce, même si ces expériences perdent de leur spécificité en donnant lieu à une structure générale associée à l'ensemble (ou presque) des médias de l'époque.

2- Le dispositif comme espace séparé

A) L'espace du dispositif

Si la métaphore spatiale s'avère adaptée pour penser la structure du dispositif, ce dernier est de même dans les représentations associé à un espace, situé dans le monde réel, mais régi par ses propres règles. Cet espace ne se limite pas à l'environnement immédiat de l'utilisateur du média, soit au lieu de l'interaction avec la machine, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord le dispositif peut intégrer plusieurs utilisateurs, répartis à la fois au sein de sa structure générale et dans l'espace, puisqu'ils peuvent appartenir à un même ensemble sans être réunis dans un même lieu. Par ailleurs le dispositif ne disparaît pas avec la fin de la pratique d'un utilisateur, puisque ses expériences ultérieures (tout comme celles d'autres individus) pourront intégrer ce même schème. Autrement dit, le dispositif est bien lié à la présence matérielle du média (qui constitue un des éléments du système), mais il ne s'y limite pas. Aussi parler d'un espace du dispositif, c'est chercher dans les films et au-delà de l'expérience manifeste les traces d'une délimitation de son champ d'action.

De la même manière, le dispositif disciplinaire ne se limite pas pour Michel Foucault à la seule architecture du Panoptique, comme le font encore remarquer Albera et Tortajada qui considèrent que « [le Panoptique] devient l'emblème [du dispositif disciplinaire] car il en donne, dans la démonstration, la synthèse percutante ; mais il n'en est qu'un élément, un rouage »²⁵². C'est dire que le Panoptique, à partir de son architecture et du faisceau de relations qu'il instaure entre ses éléments, comporte l'ensemble des caractéristiques qui définissent un modèle plus large, et qu'il est possible d'en extraire une idée générale qui vaut aussi pour d'autres dispositifs. Ce qui amène les auteurs à distinguer deux usages du terme de dispositif chez le philosophe :

« 1. le dispositif, tel le Panoptique, qui est un cas de *dispositif de vision et d'audition* dans le sens entendu ici.

2. le dispositif qu'on dira *dispositif-épistémè* pour éviter les confusions : il renvoie à ces schèmes de relations entre des éléments hétérogènes, schèmes – tel le dispositif disciplinaire – qui peuvent par ailleurs inclure des dispositifs de vision et d'audition. Il se trouve que dans l'analyse de Foucault, le cas particulier du dispositif de vision et d'audition “Panoptique” fonctionne à

²⁵² Albera François et Tortajada Maria, « Le dispositif n'existe pas ! », *art. cit.*, p. 30.

l'intérieur de ce qui est construit comme dispositif disciplinaire ; mais ils ne se confondent pas. Le Panoptique n'est pas à lui seul le panoptisme »²⁵³.

Ce qu'ils appellent ainsi « dispositif-épistémè » apparaît de fait comme un agencement plus large ou plus englobant. Et tout comme le dispositif du Panoptique fait partie de l'ensemble plus large qu'est le dispositif disciplinaire, l'expérience de Maksim dans *Na igre* prend place au sein d'un dispositif qui est ensuite ramené à un ensemble plus large, construit notamment par la multiplication des exemples, apparaissant de fait comme une partie d'un dispositif global.

Et en effet Foucault insiste à plusieurs reprises sur le caractère généralisable (et généralisé) du Panoptique, indiquant notamment qu'il « doit être compris comme un modèle généralisable de fonctionnement ; une manière de définir les rapports du pouvoir avec la vie quotidienne des hommes », et ce même si « Bentham le présente comme une institution particulière, bien close sur elle-même »²⁵⁴. Il précise plus loin le rapport entre ce qu'Albera et Tortajada désignent sous les noms de dispositif et de dispositif-épistémè :

« 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* »²⁵⁵.

Le Panoptique est alors aussi pour le philosophe un objet idéal, dans la mesure où il peut à partir de l'étude du particulier extraire un schéma « destiné à se diffuser dans le corps social »²⁵⁶ :

« Le mouvement qui va d'un projet à l'autre, d'un schéma de la discipline d'exception à celui d'une surveillance généralisée, repose sur une transformation historique : l'extension progressive des dispositifs de discipline au long des XVII^e et XVIII^e siècles, leur multiplication à travers tout le corps social, la formation de ce qu'on pourrait appeler en gros la société disciplinaire. Toute une généralisation disciplinaire, dont la physique benthamienne du pouvoir représente le constat, s'est opérée au cours de l'âge classique. La multiplication des institutions de discipline en témoigne, avec leur réseau qui commence à couvrir une surface de plus en plus large, et à occuper surtout une place de moins en moins marginale : ce qui était îlot, lieu privilégié, mesure circonstancielle, ou modèle singulier, devient formule générale »²⁵⁷.

²⁵³ *Ibid.*, pp. 30-31.

²⁵⁴ Foucault Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, op. cit., pp. 206-207.

²⁵⁵ *Ibid.*, p. 207.

²⁵⁶ *Ibid.*, p. 209.

²⁵⁷ *Ibid.*, p. 211.

En termes de représentation, plusieurs possibilités s'offrent aux films pour passer du dispositif au dispositif global. Multiplier les exemples en est une, mais cette option n'est pas un passage indispensable pour atteindre le général. Il s'agit encore une fois de prendre acte de l'existence préalable de tels schèmes dans l'imaginaire collectif et, dans une perspective sémio-pragmatique, de faire confiance à la capacité des spectateurs à faire lien avec leurs propres expériences ou connaissances des médias. Si l'application Nerve est dans le film construite en dispositif, elle est aussi fictive. Or, il fait peu de doute que la critique n'a pas vocation à disparaître avec le jeu lorsque celui-ci est détruit. Le plan sur lequel se conclut le film est à ce titre significatif : alors que Vénus et plusieurs joueurs pensent avoir détruit le dispositif, les deux personnages principaux sont enfin libres d'avoir une relation réelle et directe, eux qui s'étaient rapprochés par l'intermédiaire du jeu en ligne pour relever un défi. La scène de romance des adolescents libérés (fig. 47) est néanmoins interrompue par l'intrusion dans le champ d'un individu qui les filme avec son smartphone depuis une position reculée (fig. 48). De même que la destruction d'un Panoptique ne marque pas la fin du dispositif disciplinaire, les personnages de *Nerve* ont attaqué le dispositif Nerve, mais non le dispositif global dont il fait partie. Et c'est à ce dernier que la critique est alors adressée, et donc à l'ensemble des médias susceptibles d'intégrer son schème général. En l'occurrence, ce sont plus particulièrement ceux qui impliquent un certain rapport entre la consommation de contenus médiatiques (la demande) et sa production (l'offre), critère auquel répondent finalement de nombreux médias. Aussi, représenter l'espace du dispositif, c'est d'une part représenter l'espace d'une certaine expérience du média, et d'autre part représenter l'espace dans la dimension extensive du dispositif, qui réunit l'ensemble des pratiques régies par des mêmes mécanismes. Ce qui marque l'entrée dans les limites du dispositif, c'est donc tout autant que la pratique médiatique, un certain rapport au monde déterminé par le média.

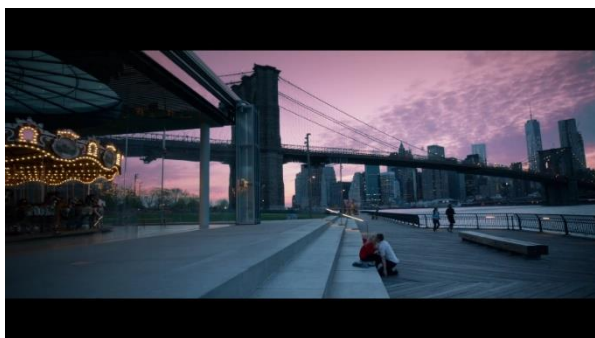


Figure 47



Figure 48

Il s'agit alors de questionner la manière dont sont représentées les limites de ce dispositif, soit la frontière entre ce qui peut être considéré comme son « dedans » et son

« dehors ». Cette séparation est notamment au cœur du « dualisme numérique », expression inventée par Nathan Jurgenson et que Stéphane Vial se réapproprie en ces termes :

« Se fondant sur une bipartition ontologique, cette métaphysique ordinaire [du numérique] postule que le monde contemporain est coupé en deux par une frontière invisible. De part et d'autre de cette frontière, s'organisent deux substances ou sphères : la première est la sphère numérique / en ligne / sur écran ; la seconde est la sphère dite physique / déconnectée / hors écran. Dans cette approche, Virtuel est le terme utilisé pour désigner la première sphère, tandis que Réel est employé pour qualifier la seconde »²⁵⁸.

Une telle bipartition entre sphère numérique et sphère physique n'est pas sans rappeler la distinction opérée par Giorgio Agamben entre le profane et le sacré, le dispositif étant le lieu de la séparation du soi du monde et de son transfert vers la sphère sacrée. En l'occurrence, c'est bien comme une sphère séparée qu'est représenté le dispositif dans les films, à la fois situé au sein de la réalité et distinct de celle-ci car régi par ses propres règles.

Cette conception du dispositif comme sphère séparée est particulièrement marquée dans des films tels que *Les Proies* et *Preservation*, et ce en raison des caractéristiques du *survival*, un type de films auquel ils appartiennent et qui a pour spécificité de mettre en scène des « jeux » de chasse à l'homme. Les synopsis de ces deux films sont en de nombreux points similaires, leur récit étant focalisé sur la prise en chasse d'adultes par des adolescents dans les montagnes. S'il n'y a aucune explication apparente au comportement des jeunes, un certain nombre d'inférences permettent comme nous l'avons vu au spectateur de lier leurs actes à leurs pratiques médiatiques, et notamment à celle du jeu vidéo. De telle sorte que le jeu de chasse à l'homme auquel ils s'adonnent apparaît comme le prolongement des jeux vidéo violents qu'ils ont consommés. L'espace dans lequel le jeu se déploie (l'espace du dispositif) est de fait un espace séparé (isolé du reste du monde), et régi par des règles imposées aux adultes par les adolescents. C'est dire que les interactions qui y ont lieu reposent sur un modèle qui leur a été transmis par le média. Cet espace est alors celui dans lequel se déploie le dispositif médiatique, délimitant son champ d'action. Aussi à l'opposition entre adultes et adolescents qui y prend place correspond une opposition symbolique qu'il s'agit pour nous d'interroger : celle entre deux rapports au monde et aux médias.

²⁵⁸ Vial Stéphane, « La fin des frontières entre réel et virtuel : vers le monisme numérique », dans Bouhaï Nasreddine, Hachour Hakim et Saleh Imad (dir.), *Frontières numériques & artéfacts*, Paris, L'Harmattan, 2015, p. 136.

Dans *Les jeux et les hommes*, Roger Caillois met en avant six caractéristiques constitutives de l'activité ludique. Elle est ainsi : libre (il n'y a pas d'obligation de jouer), séparée (« circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance »), incertaine (« le déroulement ne saurait être déterminé »), improductive (« ne créant ni biens, ni richesse »), réglée (par une « législation nouvelle, qui seule compte ») et fictive (« accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante »)²⁵⁹. L'activité ludique se définit donc non seulement par le sens que les joueurs lui donnent, mais surtout par le cadre dans lequel elle est exercée et la forme sous laquelle elle se développe. La chasse à l'homme apparaît dès lors comme une forme de lutte, mais une lutte fondée sur un rapport de déséquilibre des puissances. Elle a comme caractéristique de n'être perçue comme un jeu que par le chasseur, qui impose ses règles à son adversaire. Ce déséquilibre assigne ainsi aux personnages un rôle de proie qu'ils ne peuvent refuser : en tentant de fuir le jeu, ils ne font rien d'autre que le rendre plus excitant pour le chasseur. C'est pourquoi Grégoire Chamayou écrit que « la chasse ne se définit pas comme une lutte à mort, mais comme une mise à mort repoussée dans le temps »²⁶⁰. Il n'existe finalement que deux solutions à la victime pour mettre un terme au jeu dans le *survival* : sortir de l'enceinte dans laquelle les règles sont valables ou tuer celui qui les a instaurées. Dans un cas comme dans l'autre, l'issue est déterminée par son rapport à l'espace du jeu.

Le *survival* se situe dans un ailleurs, un espace qui appartient au monde réel tout en étant séparé de lui, physiquement et symboliquement. C'est la condition principale pour qu'une activité ludique puisse avoir lieu, comme l'indique Huizinga : « parmi les traits formels du jeu, la séparation locale de l'action par rapport à la vie courante en [constitue] le plus important. Un espace fermé est isolé, soit matériellement soit idéalement, séparé de l'entourage quotidien. Le jeu s'accomplit dans ce cadre où les règles sont valables »²⁶¹. Le *survival* consistant en un jeu de chasse à l'homme, les forêts y sont souvent utilisées comme terrains de jeu, c'est-à-dire comme « des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée »²⁶². Les règles du jeu ne sont effectives que dans le terrain de jeu, et nous avons vu que l'enjeu principal pour les personnages consiste

²⁵⁹ Caillois Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958, pp. 42-43.

²⁶⁰ Chamayou Grégoire, *Les chasses à l'homme : histoire et philosophie du pouvoir cynégétique*, Paris, La Fabrique, 2010, p.100.

²⁶¹ Huizinga Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 2011, p.130.

²⁶² *Ibid.*, p. 27.

à tenter d'en sortir. Seulement, le propre de cet espace est d'être imperméable au monde extérieur : on peut y entrer, mais difficilement en sortir. Le rapport de domination propre à la chasse à l'homme se traduit alors en termes d'occupation de l'espace. La vulnérabilité du personnage tient avant tout à sa moins bonne connaissance de son environnement, quand la force du chasseur est au contraire d'être en territoire connu (raison pour laquelle l'une des premières réactions de la proie dans *Preservation* est de lire un plan de la forêt). Ce qui est en jeu derrière la question de la maîtrise de l'espace, c'est le fait de parvenir à voir son ennemi sans être vu. La mise en scène du terrain de jeu vise donc à représenter une confrontation entre le chassé et le chasseur, entre le visible et l'invisible, entre le champ et le hors-champ. La chasse à l'homme se développe de fait sous la forme d'un jeu marqué par un rapport de domination qui se traduit en termes d'occupation de l'espace et de maîtrise de l'environnement.

Ainsi, peu avant le meurtre du personnage féminin dans *Les Proies*, Quim et Béa, qui viennent de passer la nuit dans la forêt, entendent des aboiements qui signalent la présence des chasseurs. Ils fuient à travers les arbres, puis empruntent un canyon. Lorsqu'ils arrivent sur un point de hauteur, Béa est la cible d'un tir de *sniper*. Ils effectuent alors le trajet inverse et finissent par chuter dans un trou. Tous deux sont confrontés à des frontières qui les empêchent de rejoindre la civilisation, à l'image des falaises qu'ils ne peuvent escalader (fig. 49). Ce lieu fait office de terrain de jeu dans la mesure où les règles de la civilisation ont été remplacées par celles issues du jeu vidéo et imposées par les chasseurs. L'état d'alerte constant dans lequel Quim et Béa sont maintenus les empêche d'appréhender correctement leur environnement, de telle sorte que celui-ci devient également un danger associé aux tueurs. La séquence est ainsi marquée par leur incapacité à voir, à l'instar du trou qu'ils remarquent trop tard et évitent de justesse, avant de finalement y tomber. La manière dont sont filmées leurs courses, avec des panoramiques sans profondeur de champ et les personnages au centre du cadre, met en avant l'acte de fuir plus que le déplacement vers un lieu précis, l'espace vers lequel ils se dirigent demeurant dans le hors-champ. Ils fuient une menace qu'ils ne peuvent pas voir, et tous les signaux d'alerte qu'ils perçoivent sont sonores, à savoir les aboiements du chien et le tir de *sniper* avec le sifflement de la balle. Leurs tentatives pour voir sont également réduites à néant, à l'image de Quim qui tourne sur lui-même, accompagné d'un mouvement circulaire de la caméra avorté par la blessure de Béa. Il en résulte qu'ils sont totalement écrasés par un espace qui les dépasse, qu'ils n'investissent pas, comme le soulignent les plans larges en plongée sur les personnages courant au milieu des rochers (fig. 50). Aussi la nature fait partie intégrante du jeu de survie, elle en est même un personnage à part entière. C'est du moins l'impression que

donnent plusieurs plans dans la forêt, avec la caméra au sol, des branches en amorce et des mouvements qui traduisent une volonté de suggérer une présence davantage que celle de recadrer les personnages. Ce sont notamment trois plans successifs où la caméra est placée à l'endroit où se trouve le trou (fig. 51) : Quim et Béra s'en rapprochent dans un premier temps, évitent le piège de justesse, avant qu'un mouvement panoramique n'accompagne leur départ et que la caméra ne soit repositionnée plus proche du sol, derrière un buisson, une position qui insinue la présence d'un regard (fig. 52). Si les personnages sont dans l'incapacité de voir, la séquence laisse en revanche entrevoir la possibilité qu'ils soient épiés. Car il faut voir la nature comme un prolongement de la menace que représentent les chasseurs qui, quant à eux, dominent grâce à leur maîtrise de l'espace. La première manifestation de la présence des ennemis dans la séquence provient ainsi d'un plan en caméra subjective placée près du sol, accompagné des



Figure 49



Figure 50



Figure 51



Figure 52



Figure 53



Figure 54

bruits de respiration du chien, lequel est au contact de la terre dont il lit les signes pour se repérer (fig. 53). De même, la position du tireur, au sommet de la montagne et filmé en contre-plongée (fig. 54), fait de lui le « roi de la montagne » (pour reprendre le titre original du film). Par ailleurs la menace a plusieurs origines spatiales, qui ne sont pas clairement identifiables dans la mesure où les chasseurs restent dans le hors-champ (exception faite d'un plan qui offre la silhouette du tireur à la vue du spectateur). Et l'incertitude concernant le nombre d'assaillants a pour effet de propager la menace dans l'espace. La maîtrise de leur environnement permet aux chasseurs de jouer avec leurs proies, tout comme le réalisateur joue avec le spectateur, les maintenant dans un état de tension constante en gérant le rythme de l'action et en les « baladant » d'un lieu à l'autre.

C'est donc bien comme un dispositif qu'il est permis de penser le terrain de jeu dans *Les Proies* et *Preservation*. L'espace, nettement délimité, est celui dans lequel les règles sont valables, raison pour laquelle il s'agit pour les victimes d'en sortir, et pour leurs prédateurs de les y maintenir enfermés. Si les proies circulent en cet espace comme des corps qui y sont étrangers, les prédateurs se fondent quant à eux dans le dispositif au point de s'y effacer. Ils ont assimilé le dispositif (qu'ils étendent par leurs actes) et y ont été assimilés. De sorte que les bourreaux sont tout autant pris au piège que les victimes. Non pas au piège de cet espace en tant que tel, mais à celui du schème du dispositif, soit d'un certain rapport au monde qui résulte de leurs pratiques médiatiques (et ce même si ces dernières ne sont que peu présentes à l'écran). C'est pourquoi la mort apparaît pour eux comme une délivrance. C'est le cas d'un des prédateurs dans *Les Proies*, qui prend conscience de ses actes et renonce à se venger de Quim (qui vient de tuer son frère), optant au lieu de ça pour le suicide. Dans *Preservation*, c'est cette fois Wytt qui ôte le masque du dernier survivant du groupe d'adolescents après lui avoir enfoncé un tesson de bouteille dans la gorge. Avant de mourir, il redevient « humain » l'espace d'un instant en adressant un regard direct à la femme allongée à ses côtés. Aussi, c'est la mort qui va engendrer chez les personnages une prise de conscience et provoquer la sortie du dispositif. Et le rôle qui incombe aux adultes n'est pas seulement de parvenir à s'échapper de cet espace (ils en sont d'ailleurs incapables), mais aussi de libérer ceux qui pourraient être « leurs » enfants d'un dispositif dont ils sont prisonniers ; libérant par ailleurs un espace du dispositif qui s'y déployait.

Ce qui dans l'exemple du *survival* se matérialise sous la forme d'une délimitation physique de l'espace du dispositif peut bien entendu prendre d'autres formes, l'idée étant d'une manière générale pour les films de mettre en avant l'écart entre le dedans et le dehors, soit entre

les deux sphères distinctes. Dans un ouvrage consacré à ce qu'il appelle les « films à mondes », Alain Boillat insiste sur la nécessité pour ces films de construire un écart entre les mondes qu'ils proposent, à commencer par le monde de référence qui doit pouvoir être distingué du monde second (qui se développe à l'intérieur du premier). Dans l'approche comparative de deux mondes, on trouve essentiellement des invariants, mais aussi des « écarts », qui peuvent être ou non perçus par les personnages dans la diégèse. L'auteur propose alors de « revenir sur quelques paramètres clés du “langage cinématographique” en les envisageant à travers leurs incidences mondaines, de manière à interroger les liens existant entre le style (dimension discursive) et le monde (dimension référentielle) dans quelques films de [son] corpus »²⁶³. Il explique ainsi que l'écart peut résider dans certains traits stylistiques adoptés par le film pour caractériser un monde :

« Nous avons noté que certains indices du statut mondain d'un film à mondes multiples résident parfois dans des traits stylistiques utilisés différemment en fonction du monde dans lequel nous trouvons [...]. Bien que strictement destinées au spectateur et donc disjointes de la diégèse filmique, les caractéristiques formelles du son ou de l'image sont rapportées dans de tels cas à l'ontologie mondaine. Nous pourrions rapprocher ce type de paramètres de ce que Marie-Laure Ryan qualifie, dans un ouvrage consacré à l'apport de la logique des mondes possibles aux théories de la fiction littéraire, de “filtrage stylistique” (“*stylistic filtering*”) : selon Ryan, il s'agit là de l'un des principaux facteurs de définition de la relation d'accessibilité d'un monde à l'autre, dans la mesure où ce filtrage conférerait un certain ton, une “couleur” particulière à chaque monde (le terme est compris chez elle dans un sens métaphorique, mais nous verrons qu'à propos de l'image il est permis de le prendre à la lettre) »²⁶⁴.

C'est ce qui lui fait dire au sujet de *Rêves* (*Yume*, 1990) de Kurosawa et *Dionysos* (1984) de Jean Rouch que « [s]i nous avons à ce point l'impression d'être en présence de deux mondes, c'est avant tout parce que l'image peinte se démarque de l'image cinématographique, creusant sur le plan visuel un écart qui sert la scission ontologique entre les deux mondes »²⁶⁵.

Si le dispositif n'est pas nécessairement un « monde » à proprement parler, il n'en demeure pas moins un système qui se distingue sous certains aspects du monde « réel ». Ce sont comme nous l'avons vu certaines « règles » ou contraintes qui peuvent se substituer à celles existantes. Mais ce sont aussi des stratégies de différenciation, semblables à celles évoquées

²⁶³ Boillat Alain, *Cinéma, machine à mondes : essai sur les films à univers multiples*, Chêne-Bourg, Georg éditeur, 2014, p. 140.

²⁶⁴ *Ibid.*, p. 143.

²⁶⁵ *Ibid.*, p. 129.

par Boillat, qui sont utilisées pour caractériser l'espace dans lequel il se déploie et le distinguer du monde de référence. En l'occurrence, plusieurs films choisissent en effet de donner des « couleurs » (le terme étant également à prendre en son sens métaphorique et à la lettre) à l'espace du dispositif, celles-ci étant par ailleurs souvent le lieu d'une opposition de valeurs.

C'est le cas de *Nerve*, dans lequel deux espaces sont clairement opposés : d'un côté celui dans lequel vit Vénus, en périphérie de Staten Island ; de l'autre le cœur de l'arrondissement, ainsi que le centre-ville de New York (et notamment Manhattan), vers lequel se projette l'adolescente qui l'observe à distance depuis son balcon, et dans lequel les participants sont rapidement invités à se rendre (fig. 55). La banlieue de Staten Island, soit le dehors du dispositif, est ainsi essentiellement caractérisée par des couleurs froides et une architecture aux accents industriels, de l'immense immeuble défraîchi dans lequel habite Vénus (fig. 56) aux bâtiments



Figure 55



Figure 56



Figure 57



Figure 58

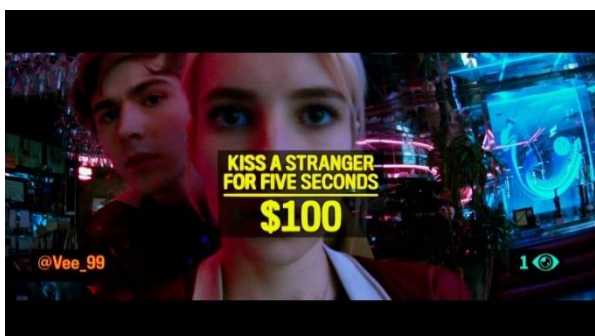


Figure 59



Figure 60

vétustes et tagués qu'elle rencontre sur son chemin (fig. 57), en passant par la ruelle jonchée de déchets et de conteneurs rouillés devant chez elle (fig. 58). A l'inverse, les quartiers dans lesquels se déploie le dispositif sont dans l'ensemble plus colorés, avec une variété de couleurs vives émanant de plusieurs sources lumineuses. Le contraste est frappant lorsque Vénus s'apprête à réaliser dans un restaurant son premier défi, et ce après une ellipse qui met fin à la discussion qu'ils ont avec Tommy pendant leur trajet vers le lieu. La scène s'ouvre alors sur un plan supposément tourné avec le téléphone de Vénus, les deux amis prenant connaissance du rôle donné à l'adolescente au sein du dispositif. Les teintes marron et grises laissent ainsi place aux bleu et rose électriques des néons du bar, tandis que les indications apparaissant à l'écran arborent une grande variété de couleurs, avec notamment du jaune et de l'orange (fig. 59). Il faut toutefois préciser que les couleurs vives ne sont pas totalement absentes des séquences présentant le domicile de Vénus. Seulement, elles proviennent essentiellement de son ordinateur, depuis lequel elle prend connaissance de Nerve (fig. 60), avant de finalement choisir d'intégrer le dispositif.

A cette opposition de couleurs est associée une opposition de valeurs entre les deux espaces. Dans cette logique, les couleurs froides renvoient à une dure réalité à laquelle le personnage tente d'échapper (une famille modeste, et une mère envahissante qui l'empêche de réaliser ses rêves). Elle choisit de se réfugier dans le dispositif Nerve, dont les couleurs sont à l'inverse attractives, mais artificielles et associées à un bonheur illusoire. Cet usage symbolique de la couleur vaut par ailleurs tout autant en ce qui concerne celles du personnage, qui connaissent plusieurs évolutions au cours du film. Des différences sont tout d'abord notables au niveau du ton des couleurs de sa veste selon qu'elle la porte dans un espace (fig. 61) ou dans l'autre (fig. 62), laissant deviner un travail sur l'étalonnage et les contrastes. C'est aussi comme nous l'avons vu la lumière du bar, qui se projette sur les personnages qui s'y trouvent. Ce sont enfin les habits portés par Vénus, puisqu'elle finira par laisser les siens au profit d'une robe verte à paillettes qu'elle a volée dans un magasin de luxe.

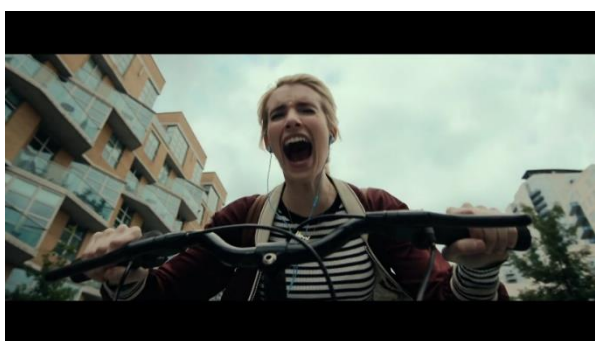


Figure 61

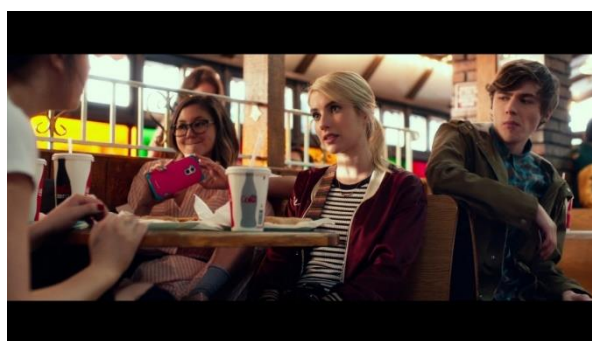


Figure 62

Autrement dit, il s'agit à travers le travail sur les couleurs de signifier l'écart qui existe entre ce qui appartient au dispositif et ce qui lui est extérieur, tout en opposant l'espace d'une dure réalité à celui d'un dispositif aussi attractif que dangereux. Ces choix esthétiques sont par ailleurs loin d'être réservés à ce seul film, puisque c'est une logique qui semble assez largement adoptée dans les films portant sur les dangers du « virtuel » (au sens large), et qui l'est du moins dans des œuvres comme *Chatroom* (Hideo Nakata, 2010) et *Suicide Room*, qui représentent tous deux les forums de discussion en ligne avec des couleurs vives, et comme des refuges vers lesquels des adolescents se tournent pour fuir une réalité jugée trop terne.

C'est pourquoi nous pouvons affirmer que s'il y a bien une volonté de représenter les médias en dispositifs dans les films de ce corpus, le dispositif y est également associé à un espace, qui répond à plusieurs critères. L'espace du dispositif est tout d'abord celui dans lequel ses règles sont valables. L'individu qui s'y trouve est susceptible d'être sujet de ce dispositif et, en tant que tel, d'y participer tout en étant soumis à l'ensemble des possibles et des contraintes qui le caractérisent. L'espace du dispositif est ensuite caractérisé comme autre (Alain Boillat parle quant à lui d'« altérité mondaine »²⁶⁶), notamment par des choix esthétiques qui signifient l'écart qui le sépare du monde de référence. Ces choix esthétiques font enfin davantage que de délimiter l'espace du dispositif : ils sont porteurs d'une opposition de valeurs et donnent forme au mécanisme de l'aliénation qui caractérise son schème général.

B) L'enfermement dans le dispositif

Dans *Suicide Room*, Dominik est victime de cyberharcèlement après avoir révélé son homosexualité et vécu plusieurs événements humiliants. À défaut de pouvoir trouver de l'aide auprès de ses parents, il s'inscrit sur un forum de discussion, représenté dans le film sous la forme d'un jeu vidéo. Il y intègre un salon intitulé « suicide room » mettant en contact, par avatars interposés, plusieurs individus ayant des pensées suicidaires. Ce qui était dans un premier temps une tentative de créer du contact avec des personnes susceptibles de le comprendre va finalement devenir la seule réalité du lycéen, puisqu'il se laisse peu à peu convaincre que le monde ne peut lui apporter que souffrance. Le film nous permet alors d'introduire une première forme d'enfermement dans le dispositif, particulièrement présente dans un ensemble de films aux récits centrés sur l'addiction de personnages aux jeux vidéo.

²⁶⁶ *Ibid.*, p. 143.

L'épisode des Mangeurs de lotus (les Lotophages) de l'*Odyssée*, que rapportent Adorno et Horkheimer dans *La dialectique de la raison*, n'est pas sans faire écho à l'usage des médias par Dominik, et aux conséquences de ces derniers sur son rapport au monde :

« Celui qui mange leur nourriture succombe comme celui qui écoute les Sirènes ou celui qui a été touché par la baguette de Circé. Mais ceux qui deviennent ainsi des victimes ne meurent pas [...]. Les seuls risques qu'ils encourent sont l'oubli et l'annihilation de leur volonté. La damnation les condamne uniquement à rester dans leur état primitif sans avoir à travailler et à lutter dans la "campagne fertile" : "Tous ceux qui mangèrent le lotus plus doux que le miel, ne songèrent ni à nous en faire le récit, ni à revenir ; ils tentèrent de rester parmi les Mangeurs de lotus, à cueillir des lotus, oubliant leur pays" »²⁶⁷.

Plusieurs éléments présentés dans cet exemple nous permettent de mettre en avant une certaine approche du dispositif.

Nous retiendrons dans un premier temps une opposition de valeurs entre deux mondes : celui des Lotophages, et celui d'Ulysse et ses compagnons (le monde de référence). L'un est associé au travail et à la lutte, quand l'autre l'est à la douceur du miel. Bien entendu il n'est question ni de pays d'origine ni de pays des Lotophages dans *Suicide Room*, mais bien d'une opposition entre la réalité et l'univers virtuel proposé par le forum. Ce sont ces mêmes sphères que nous avons trouvées chez Giorgio Agamben (le profane et le sacré) et dans la logique du dualisme numérique (le réel et le virtuel), désignant l'espace des dispositifs. Et effectivement le rapport entre ce que nous nommerons donc ici « réel » et « virtuel » fonctionne avant tout dans le film en termes de couples d'opposition, à la fois du point de vue de Dominik et de celui du spectateur. Ainsi le réel est associé par Dominik au harcèlement qu'il subit au lycée et qui le suit jusque chez lui, aux problèmes de couple de ses parents adultères, et à une communication inexistante avec ces derniers, souvent absents pour le travail et pour qui avoir un fils homosexuel est avant tout un problème pour leur image. Le réel est tout autant synonyme de souffrance pour Sylwia, principale interlocutrice du lycéen sur le forum, qui l'avertit de la pollution de l'air qui rend l'extérieur irrespirable. De l'autre côté, l'univers virtuel apparaît comme un espace associé (pour les jeunes) à une communication libre et sans jugement, un espace non contraignant, hermétique aux problèmes susmentionnés. De sorte que même le suicide, qui donne son nom à la salle, finit par y être évoqué avec une certaine légèreté. Sur le plan esthétique, l'opposition est appuyée par le contraste entre les couleurs froides et l'obscurité

²⁶⁷ Adorno Theodor Wiesengrund et Horkheimer Max, *La dialectique de la raison : fragments philosophiques*, Paris, Gallimard, 1974, p. 75.

du domicile d'une part (fig. 63), et les couleurs plus chaleureuses (mais artificielles) du jeu d'autre part (fig. 64).



Figure 63



Figure 64

L'ambiguïté est maintenue quant à la nature réelle du jeu vidéo : il semblerait toutefois que les images de synthèse associées au forum ne soient qu'une projection de l'esprit de Dominik, une représentation de son investissement dans le forum. C'est la construction d'un monde, comme le lui fait remarquer l'un des internautes qui y participent : « Tu crois que c'est un jeu ? C'est plus que ça. C'est la Suicide Room et on a mis du temps à la construire ». Aussi le recours aux images de synthèse pour représenter les images mentales du jeune n'est finalement justifié que par la nature artificielle de ce monde et du bonheur qui lui est associé. Car le bonheur des Lotophages n'est véritable ni pour Ulysse, ni pour Homère. Il ne l'est, sans surprise, pas davantage pour Adorno et Horkheimer, qui considèrent que « dans la société, la liberté est inséparable du penser éclairé »²⁶⁸. Les auteurs ajoutent ainsi que « [c]e bonheur n'est en effet qu'une illusion, un état apathique et végétatif, misérable comme la vie des animaux et, dans le meilleur des cas, l'absence de conscience du malheur »²⁶⁹. Leur constat est ici lié à la critique d'une forme de passivité des individus dans la société capitaliste, passivité qui s'oppose à toute forme de résistance et toute possibilité de renversement du système. Et c'est cette même forme d'impuissance que l'on retrouve exprimée dans leur critique de l'industrie culturelle, qu'ils approchent ici à partir de « l'amusement » : « S'amuser signifie toujours : ne penser à rien, oublier la souffrance même là où elle est montrée. Il s'agit, au fond, d'une forme d'impuissance. C'est [...] une fuite devant la dernière volonté de résistance que cette réalité peut encore avoir laissé subsister en chacun »²⁷⁰. C'est pourquoi ce changement de point de vue sur l'univers virtuel, de celui de Dominik à celui du spectateur, nous permet de revenir sur un

²⁶⁸ *Ibid.*, p. 15.

²⁶⁹ *Ibid.*, p. 76.

²⁷⁰ *Ibid.*, p. 153.

deuxième aspect présent dans la description des Lotophages : l'oubli de leur pays par les individus qui consomment la plante.

Nous parlerons ici concernant Dominik d'une fuite dans le dispositif. L'univers virtuel n'est pour lui dans un premier temps qu'un substitut provisoire de la réalité : il apparaît comme un refuge, une étape qui lui permettrait par la suite de résoudre ses problèmes. C'est pourquoi il propose à Sylwia de se rencontrer physiquement. Pour la meneuse de la Suicide Room, il est néanmoins impensable de retourner dans la réalité, elle qui avoue ne pas avoir quitté son domicile depuis plus de trois ans, et qui porte un masque pour mettre une barrière supplémentaire avec l'extérieur. « Je ne supporte pas la réalité. Je ne sors pas dans le monde réel », affirme-t-elle. La seule alternative au virtuel réside pour Sylwia dans le suicide, c'est-à-dire dans le refus définitif du monde. Aussi l'évolution du film tend à confirmer une dynamique de distanciation du réel pour Dominik, qui s'enfonce de plus en plus profondément dans le dispositif. La « profanation » devient impossible lorsqu'il n'est plus pensable pour lui de se déconnecter, et d'envisager un retour à la réalité. C'est finalement ce que confirme son psychiatre à ses parents : « Dominik ne sait plus fonctionner dans la réalité ». L'acquisition des codes et des caractéristiques nécessaires pour évoluer dans l'univers virtuel se fait au détriment des aptitudes sociales. Et les usagers que sont Sylwia et Dominik n'entretiennent bientôt plus aucun contact avec l'extérieur, à commencer par leurs parents. Tant bien que le psychiatre leur conseille d'établir le lien avec leur fils par l'intermédiaire de ses propres moyens de communication, en utilisant des technologies de télécommunication (ce qu'ils refuseront dans un premier temps de faire).

Si le dispositif est comme l'affirme Agamben ce qui est susceptible de « capturer » et contrôler les gestes et actions des individus, la question de l'enfermement occupe en effet une place importante chez plusieurs penseurs qui se sont emparés du concept. C'est le cas de Jean-Louis Baudry et de son approche du dispositif cinématographique au début des années 1970, développée dans deux textes que sont « Effets idéologiques produits par l'appareil de base » et « Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité », qui nous permettent d'introduire la problématique de l'immersion dans le dispositif. Si nous parlons ici d'immersion, c'est d'« impression de réalité » qu'il est avant tout question pour Baudry, dans une démarche qu'il explique rétrospectivement en ces termes : « je profitais de l'occasion qui s'était présentée pour tenter de m'expliquer à moi-même le sens d'effets cinématographiques

dont je m'étonnais qu'ils fussent si marqués »²⁷¹. Pour tenter de mettre au jour les effets du cinéma, Baudry accorde une place de premier ordre au mythe de la caverne de Platon, à partir duquel est pensé le dispositif cinématographique. Après en avoir exposé les caractéristiques, il avance ainsi que « c'est au moyen d'une métaphore d'ordre optique, une construction optique qui annonce terme à terme le dispositif cinématographique que le philosophe expose la condition de l'homme et son éloignement à la "vraie réalité" »²⁷². L'expression « vraie réalité » témoigne de la volonté de Baudry d'opposer réalité et représentation, et ce pour souligner les dangers liés à la transgression des deux sphères.

Et en effet c'est bien en dispositif que Platon décrit le principe de la caverne. C'est d'abord un agencement matériel qui est mis en avant, comprenant notamment une « demeure souterraine, en forme de caverne », qui a pour particularité d'avoir « sur toute sa largeur une entrée ouverte à la lumière » ; à l'intérieur se trouvent « un feu allumé sur une hauteur », un petit mur le long d'une route située entre le feu et les prisonniers, ainsi que des figurines qui passent au-dessus de ce mur. Des hommes sont situés au sein de cette configuration matérielle, et l'on apprend : qu'ils y sont depuis leur enfance ; qu'ils sont enchaînés et prisonniers ; et qu'ils ne peuvent pas bouger, de sorte qu'ils ne peuvent voir que le mur qui leur fait face. Cet agencement comprend enfin une représentation, puisque les ombres des figurines sont projetées sur le mur en face des prisonniers²⁷³. Et s'il est possible de parler d'une approche en dispositif de la part de Platon, c'est parce qu'il ne se contente pas de décrire un agencement, mais cherche à étudier les relations entre ses éléments qui résultent de cette configuration. Il opère alors un certain nombre de déductions à partir des informations exposées : les prisonniers n'ont jamais rien vu d'autre que ces ombres projetées ; ils prennent donc les ombres pour des objets réels ; et ils associent les sons aux ombres²⁷⁴. Dans une même logique, il imagine cette fois ce qui résulterait d'une situation dans laquelle un prisonnier serait libéré et pourrait accéder à la réalité : il souffrirait ; il trouverait les ombres plus réelles que ce qu'on lui montrerait ; il voudrait fuir la réalité pour retrouver ce qu'il connaît ; avec le temps, il apprendrait à voir cette réalité ; il finirait par en conclure qu'il vivait avant dans l'illusion ; et ceux restés prisonniers ne croiraient pas à son histoire²⁷⁵. On retrouve ainsi dans ce récit de l'allégorie de la caverne un agencement, qui est décrit en dispositif. Et ce qui est étudié par l'auteur, c'est la place occupée

²⁷¹ Baudry Jean-Louis, *L'Effet cinéma*, Paris, Albatros, 1978, p. 9.

²⁷² Baudry Jean-Louis, « Le dispositif : Approches métapsychologiques de l'impression de réalité », *art. cit.*, p. 57.

²⁷³ Platon, *Œuvres complètes. Tome quatrième, La République*, Paris, Librairie Garnier frères, 1936, p. 247.

²⁷⁴ *Ibid.*, pp. 247-248.

²⁷⁵ *Ibid.*, pp. 248-250.

par l'homme dans ce dispositif, c'est l'effet du dispositif sur l'individu, qui choisit de vivre dans l'illusion.

Cette illusion consiste selon Baudry à faire croire aux prisonniers qu'ils sont à l'extérieur, alors qu'ils se situent à l'intérieur du dispositif : « ils se croyaient à l'extérieur et c'est vrai que depuis longtemps ils contemplaient le bien, le beau, le vrai. Mais à quel prix, et par l'effet de quelle ignorance : méconnaissance ou refoulement, compromis, défense, sublimation ? »²⁷⁶. Nous retrouvons ici plusieurs caractéristiques du rapport de l'individu au dispositif dans *Suicide Room*, que sont l'opposition entre le réel et le virtuel, et l'altération de la conscience du sujet produite par l'illusion d'un bonheur réel. Aussi, c'est encore une fois une opposition de valeurs qui résulte de celle entre deux sphères séparées, soit le réel et le dispositif, comme Stéphane Vial tente de l'illustrer avec un schéma (fig. 65) qu'il explique en ces termes :

« Derrière le dualisme numérique du réel et du virtuel, se cache donc le dualisme métaphysique du vrai et du faux. Et ce dernier tend à induire à son tour le dualisme moral du bon et du mauvais, comme cela est illustré dans notre modèle génétique du jugement phénoménologique dualiste »²⁷⁷.

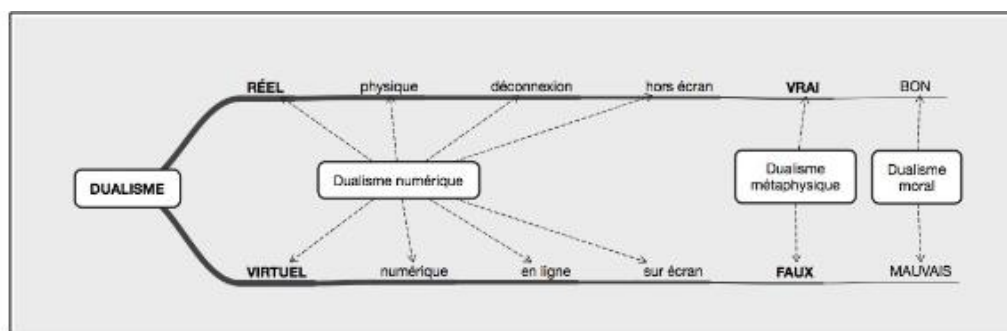


Figure 65

Baudry développe alors plus explicitement cette question de l'enfermement dans le dispositif, en s'intéressant notamment aux conditions de la projection cinématographique et à celles de la réception :

« Sans doute la salle obscure et l'écran bordé de noir pareil à une lettre de deuil présentent-ils déjà des conditions privilégiées d'efficacité. Nulle circulation, nul échange, nulle transfusion

²⁷⁶ Baudry Jean-Louis, « Le dispositif : Approches métapsychologiques de l'impression de réalité », *art. cit.*, p. 56.

²⁷⁷ Vial Stéphane, *art. cit.*, p. 7.

avec un dehors. Projection et réflexion se produisent dans un espace clos et ceux qui y demeurent se trouvent qu'ils le sachent ou non (mais ils ne le savent pas), enchaînés, capturés ou captés »²⁷⁸.

A l'instar de l'univers virtuel dans lequel évolue l'avatar de Dominik (le sujet Dominik), le dispositif est de fait associé à une représentation spatiale. Il est un espace clos, présentant des frontières, raison pour laquelle il est d'autant plus difficile de s'en échapper. C'est pourquoi les films portant sur la pratique vidéoludique se prêtent aussi bien à la représentation d'un enfermement dans le dispositif. Le dispositif peut en effet y être circonscrit dans la représentation elle-même, en tant qu'elle constitue un monde second, et ce du fait de l'immersion de l'utilisateur (en investissant la représentation, il en fait un monde). Qu'il s'agisse de jeux vidéo, de systèmes informatisés ou d'une réalité virtuelle, c'est l'idée d'un passage de la réalité vers la représentation (ou vers le virtuel) qui est appuyée, et ce au moins depuis *Tron* (Steven Lisberger, 1982). Mais dès lors qu'il est question d'aliénation dans le dispositif, *les frontières matérielles ne sont en revanche jamais qu'une métaphore d'un enfermement qui se situe à un autre niveau*. Les prisonniers de la caverne ne le sont pas que physiquement : une fois libérés de leurs chaînes, ils ne le sont pas pour autant de l'illusion, et c'est précisément dans cette forme d'enfermement que réside l'aliénation. De la même manière, les prisonniers du dispositif dans *Les Proies* ne sont comme nous l'avons vu pas tant les adultes (enfermés dans l'espace du dispositif) que les adolescents (prisonniers de la logique du dispositif). Quant à Dominik, les frontières de l'univers virtuel ne sont qu'une figuration de son rapport au forum, le dispositif ayant renforcé sa volonté d'« oublier son pays ».

Aussi Vénus est dans *Nerve* libre de ses déplacements, mais elle n'en demeure pas moins enfermée dans le dispositif. Cet enfermement se matérialise cette fois après la prise de conscience de l'adolescente du danger que représente le jeu, puisqu'elle décide d'aller dénoncer ses risques auprès d'un agent de police en stationnement. Or non seulement sa plainte ne reçoit aucune considération (sous prétexte qu'il n'y a pas encore eu de crime), mais Vénus enfonce l'une des trois règles de *Nerve*, telles qu'elles sont exposées lors de l'inscription, puisqu'il n'y a « pas de place pour les traîtres » et que le jeu doit être gardé secret (s'il n'y a pas davantage de précisions à ce sujet, c'est visiblement seulement aux représentants de l'ordre voire aux « adultes » en général que le jeu ne doit pas être exposé, puisque sa réussite repose notamment sur la publicité qui en est faite par les joueurs auprès de leurs amis). Assommée par un des joueurs, elle se réveille alors dans un conteneur (fig. 66), dans lequel le système lui fait passer

²⁷⁸ Baudry Jean-Louis, « Effets idéologiques produits par l'appareil de base », dans *L'Effet cinéma*, Paris, Albatros, 1978, p. 23.

un message *via* un moniteur posé sur le sol : « Vous avez enfreint le règlement. Vous êtes notre prisonnière. Nous vous avons dit de ne pas nous trahir. A présent nous contrôlons votre vie. Nous contrôlons votre famille. Nous contrôlons votre avenir. Votre seule issue est de remporter la phase finale ». Mais c'est bien du système qu'elle est prisonnière et non du conteneur, qu'elle est en mesure d'ouvrir d'un simple coup de pied. Et en effet le système utilise certaines des informations récupérées lors de son inscription, par exemple pour vider le compte bancaire de sa mère afin de faire pression sur l'adolescente. Il s'agit d'un tournant dans le récit, puisque Vénus est de fait amenée à explorer les rouages de ce dispositif pour en désamorcer les mécanismes, avec l'aide d'une équipe ralliée à sa cause, dont Tommy qui se rend dans des locaux souterrains rejoindre une équipe de *hackers* qui peuvent attaquer le système à sa source (fig. 67). Si en théorie, le joueur peut choisir d'abandonner la partie et d'ainsi sortir du dispositif, dans les faits la prise de conscience de la part des personnages est accompagnée d'une obligation morale, qui leur impose d'aider les autres à en sortir, et donc de détruire le système, comme l'indique d'ailleurs Vénus : « Même s'ils me laissent tranquille, ils s'en prendront à quelqu'un d'autre ».



Figure 66

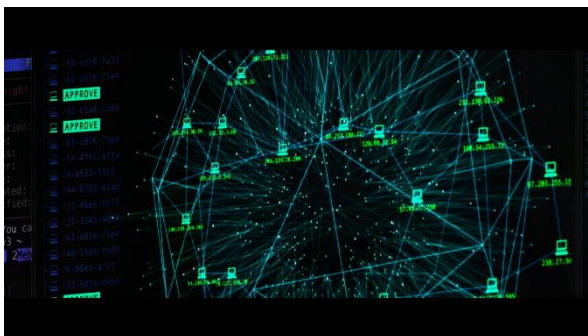


Figure 67

C'est pourquoi les utilisateurs dans les films de ce corpus ont pour point commun d'être prisonniers d'un dispositif. L'idée d'un enfermement peut donner lieu à diverses manifestations, que ce soit à travers le motif de l'immersion dans la représentation ou encore la présence de figures humaines qui incarnent une autorité physique (à l'instar des hommes de main qui surveillent les actes des joueurs dans *Na igre*). Penser le déploiement de l'action du dispositif à l'intérieur d'un espace délimité permet alors de donner forme à ce qui doit toujours être considéré comme un *enfermement premier*, soit celui de la subjectivité de l'utilisateur. Une fois considérée comme traîtresse, Vénus apprend l'existence d'une troisième catégorie de sujets à l'intérieur du dispositif, celle des « prisonniers », à laquelle elle appartient désormais. Mais ce sont bien les « voyeurs » et les « joueurs » qui demeurent prisonniers, Vénus ayant paradoxalement acquis ce statut en reprenant le contrôle de sa subjectivité. Et c'est dans les

modalités d'un devenir-sujet des individus dans le dispositif qu'il faut alors chercher l'origine du pouvoir des dispositifs médiatiques.

C) Le sujet du dispositif

Il importe donc de distinguer l'individu avant et après son entrée dans le dispositif, soit l'individu et le sujet, si l'on considère avec Agamben ce dernier comme « ce qui résulte de la relation, et pour ainsi dire, du corps à corps entre les vivants et les dispositifs »²⁷⁹. L'auteur précise le rôle actif de l'individu dans son assujettissement, qui ne lui paraît pas imposé :

« Foucault a ainsi montré comment, dans une société disciplinaire, les dispositifs visent, à travers une série de pratiques et de discours, de savoirs et d'exercices, à la création de corps dociles mais libres qui assument leur identité et leur liberté de sujet dans le processus même de leur assujettissement. Le dispositif est donc, avant tout, une machine qui produit des subjectivations et c'est par quoi il est aussi une machine de gouvernement »²⁸⁰.

En tant que sujets, les individus sont donc conscients d'avoir une certaine liberté d'action à l'intérieur du cadre du dispositif. Mais ce dont ils sont moins conscients, c'est des limites de cette liberté, des contraintes étant bien entendu liées à ce même cadre. Si l'on reprend sa définition du dispositif, il apparaît que les « gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants » se voient « captur[és] », « orient[és] », « détermin[és] », « intercept[és] » et « model[és] » par les dispositifs²⁸¹. C'est donc une partie de leur être que les individus cèdent aux dispositifs, raison pour laquelle leur subjectivité en est affectée. Pour le philosophe, l'identité des êtres humains est alors constamment remodelée par leurs contacts avec les dispositifs :

« Naturellement, comme dans l'ancienne métaphysique, les substances et les sujets semblent se confondre, mais pas complètement. Par exemple, un même individu, une même substance, peuvent être le lieu de plusieurs processus de subjectivation : l'utilisateur de téléphones portables, l'internaute, l'auteur de récits, le passionné de tango, l'altermondialiste, etc. Au développement infini des dispositifs de notre temps correspond un développement tout aussi infini des processus de subjectivation »²⁸².

²⁷⁹ Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, op. cit., p. 32.

²⁸⁰ *Ibid.*, p. 42.

²⁸¹ *Ibid.*, p. 31.

²⁸² *Ibid.*, pp. 32-33.

Il parle même d'un « processus de dissémination qui pousse à l'extrême la dimension de mascarade qui n'a cessé d'accompagner toute identité personnelle »²⁸³, une approche qui est aussi due à la définition extensive qu'il donne du dispositif. En l'occurrence les films de ce corpus opposent bien l'individu hors du dispositif à son identité telle qu'elle est façonnée par un certain dispositif médiatique.

Le fait que Vénus fasse usage de plusieurs médias dans *Nerve* ne semble en effet pas faire obstacle à son identité personnelle. C'est même à travers sa pratique médiatique que son identité est révélée au spectateur. Le film s'ouvre ainsi sur la page d'identification d'un ordinateur, comportant une photo de l'utilisatrice, ses nom et prénom, et l'invitant à « confirmer son identité » en entrant son mot de passe personnel (fig. 68). Elle accède alors à l'écran d'accueil, composé d'un montage de photographies sur lesquelles elle figure aux côtés de son frère et de sa mère. Le film donne ensuite accès au contrechamp avec un premier plan sur Vénus, le visage flouté, l'attention étant reportée sur le collier sur lequel son prénom est gravé (fig. 69), attestant que l'identité exposée sur l'ordinateur est bien la sienne. Les informations sont par la suite distribuées à travers son activité sur plusieurs applications : lorsqu'elle accède à Gmail, elle ouvre un message d'une université qui l'a acceptée et lui communique la date limite (qui approche) pour donner sa réponse (réponse qu'elle rédige avant de la supprimer, l'écriture lui permettant toutefois de faire part de ses sentiments et de ses doutes concernant l'avenir) ; c'est ensuite une notification de Facebook, qui l'informe qu'un certain JP Guerrero la remercie pour une photo qu'elle a prise de lui, un très gros plan sur les lèvres de Vénus témoignant de l'intérêt qu'elle lui porte ; puis enfin une conversation en « visio » avec son amie Sydney, les dialogues permettant de confirmer les informations précédentes. C'est donc bien à travers ses pratiques médiatiques, sur lesquelles aucun jugement moral n'est jusqu'alors posé, que le spectateur accède à la personnalité de Vénus.

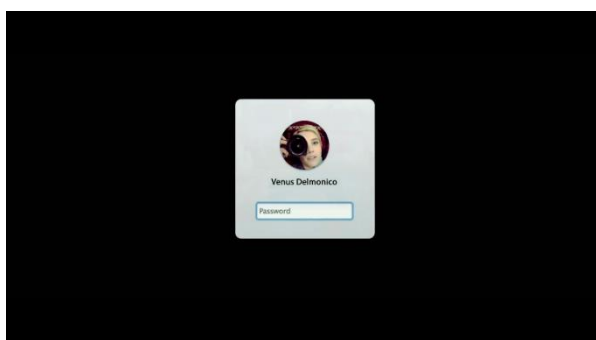


Figure 68

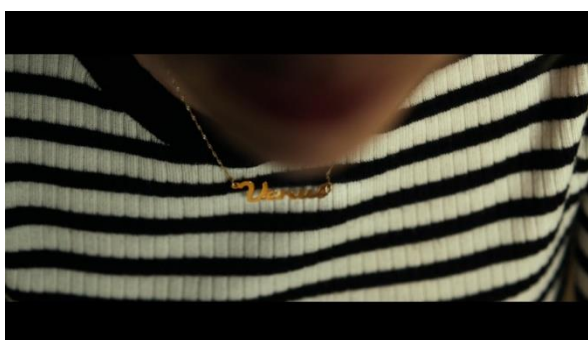


Figure 69

²⁸³ *Ibid.*, p. 33.

En revanche, lorsqu'elle retourne plus tard à son bureau pour s'inscrire au jeu, c'est un tout autre rapport à l'identité de l'adolescente qui est exprimé. Après avoir claqué la porte de sa chambre, elle s'installe devant l'ordinateur sur lequel la page d'accueil de Nerve est déjà affichée (fig. 70). Un plan sur son visage, découpé par l'écran qui occupe la partie inférieure du cadre (fig. 71), annonce déjà un certain trouble quant à sa personnalité et ce qu'elle pourrait en céder au dispositif. S'en suit un travelling avant vers le logo Apple situé au dos de l'ordinateur, que la caméra « traverse », parcourant dans un premier temps des circuits électroniques (fig. 72), puis les différents contenus ouverts sur l'ordinateur, apparaissant comme des couches superposées et matérialisées en transparence (fig. 73), et ce jusqu'à la page de Nerve, observée depuis l'intérieur de la machine (fig. 74). Alors qu'un travelling compensé souligne l'importance du choix qu'elle s'apprête à faire, Vénus approche son doigt de l'option « *Watcher* », avant de finalement cliquer sur « *Player* ». A l'instar de la représentation de la pratique vidéoludique de Maksim dans *Na igre*, c'est en dispositif qu'est ici approché Nerve, un dispositif qui attend de la voir le rejoindre (au même titre que le spectateur, qui observe la situation depuis l'intérieur de la machine). Et Vénus a elle-même choisi la place qu'elle y occupera, et donc les libertés et contraintes qui lui sont liées. Car la contrainte est bien présente dans le choix qui est donné à l'inscription, comme le fera plus tard remarquer Tommy (qui pour garder un œil sur son amie sera amené à s'inscrire en tant que Voyeur) en s'exclamant avec ironie : « Ni l'un ni l'autre, c'est une option ? ». Et en effet le dispositif s'empare bien d'une part de l'identité de Vénus, et ce en plusieurs étapes. Elle doit tout d'abord faire enregistrer son empreinte digitale en utilisant son smartphone, et accepter son défi. La caméra effectue alors le trajet inverse, plongeant dans les données de l'ordinateur et de l'application Nerve qui s'active pour récupérer toutes les informations auxquelles elle a accès, et ce afin de créer son profil de joueuse, sous le nom de @Vee_99. Ce sont sa photo de profil sur Facebook, ses goûts musicaux à partir de ses *playlists*, puis littéraires depuis son historique d'achats sur Amazon, ses photos personnelles ou encore ses coordonnées bancaires : des informations qui semblent littéralement transférées vers l'application (et le dispositif) qui les fait siennes (fig. 75). Autrement dit, c'est à la création du sujet Vénus que nous assistons, et c'est significativement par l'apparition dans l'espace de son identifiant, relié à l'adolescente par un trait coloré (fig. 76), que se conclut la séquence : si le corps de Vénus n'est pas visible à l'écran, le plan général permet d'inscrire Vee_99 dans l'espace du dispositif, et ce aux côtés des autres sujets qu'elle s'apprête à rejoindre. On peut alors dire des personnages de *Nerve* qu'ils ne sont pas les mêmes avant et après leur inscription au jeu. En tant qu'être vivant, Vénus existe certes avant et après son entrée dans le dispositif, et certaines de ses caractéristiques demeurent inchangées, ne serait-ce qu'au

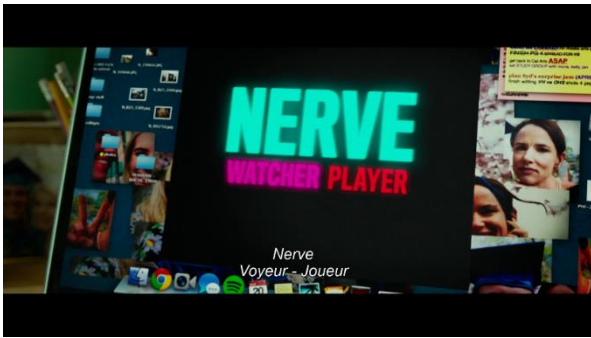


Figure 70



Figure 71



Figure 72

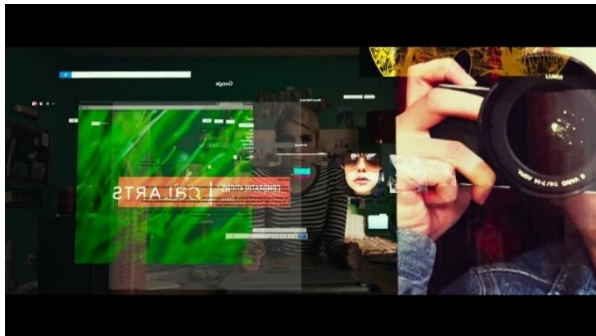


Figure 73



Figure 74

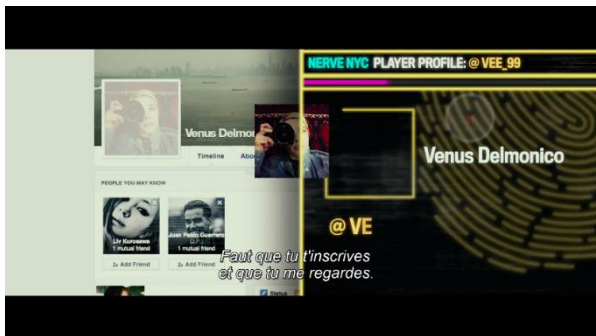


Figure 75

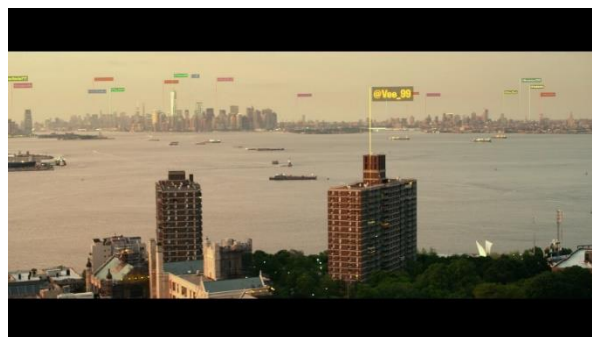


Figure 76

niveau physique et biologique, de même que sa personnalité ne se voit pas entièrement redéfinie. Mais elle existe désormais aussi en tant que sujet du dispositif, soumise à un certain nombre de possibilités et de contraintes, Vee_99 étant le nom donné à ce qui résulte d'un corps à corps entre Vénus (l'être vivant) et Nerve (le dispositif). L'enjeu est alors aussi pour le film (et pour les films de ce corpus en général) d'interroger le rapport qu'entretient Vénus à Vee_99, le risque étant de voir l'individu devenir (pour de bon) le sujet, s'oubliant dans son double.

Dans l'épisode des Mangeurs de lotus de l'*Odyssée*, le lotus a pour effet de faire oublier à celui qui la consomme non seulement d'où il vient, mais aussi qui il est (les deux n'étant pas sans lien). Ce devenir autre de l'utilisateur est matérialisé dans *Suicide Room* en la figure de l'avatar. En effet c'est la création de son avatar, de son double numérique, qui marque l'entrée de Dominik dans le forum et dans l'univers virtuel qui lui est associé. La réflexion sur le rapport des individus à leurs avatars occupe une place importante dans les travaux en psychologie, à l'image de ces propos tenus par Frédéric Tordo, qui interroge ce qu'il appelle le processus d'« auto-empathie médiatisée » :

« La première étape est une “externalisation technologique” : le sujet externalise des fragments réflexifs du Moi dans les espaces technologiques, singulièrement dans des “figures” qui représentent le Moi et son double (avatars, profil personnel sur Internet, *selfie*, etc.). Ainsi, le “double virtuel” se retrouve en partie maintenant à l'extérieur du sujet : le double virtuel est “copié” dans le support technologique, en passant par une création figurative. Il devient un “double technologique” (numérique, robotique ou hybride) »²⁸⁴.

La question qui se pose alors, dans la perspective d'une interrogation du devenir-sujet de l'individu dans le dispositif, est celle de la réappropriation du moi (de la profanation). C'est-à-dire aussi, selon la terminologie de Marx, celle de la distinction entre l'objectivation (*Vergegenständlichung*) et l'extériorisation aliénante (*Entäusserung*).

Cette scission produite en Dominik par l'extériorisation en son double est figurée à plusieurs reprises, notamment dans un plan en écran scindé qui juxtapose son image à celle de l'avatar (fig. 77), une métaphore qui sera même employée pour l'une des affiches du film. En l'occurrence, l'investissement de leur avatar se fait pour les utilisateurs au détriment de leur propre corps. Au-delà de l'exemple de ce film, la figure du joueur excessif est presque systématiquement associée à certaines caractéristiques physiques. On notera notamment un

²⁸⁴ Tordo Frédéric, « Du sujet virtuel au sujet augmenté », *Le Journal des psychologues*, vol. 8, n° 350, 2017, p. 19.



Figure 77

surpoids lié à une malnutrition, une pâleur de peau provoquée par un manque d'exposition au soleil, ou encore des cernes associés au manque de sommeil. A ces caractéristiques physiques s'ajoutent plusieurs pratiques, telles que la masturbation, liée à l'absence de rapport sexuel. Ces éléments ne sont que partiellement présents dans *Suicide Room*, même si l'évolution physique de Dominik est notable. Et on notera par ailleurs l'état de la chambre de Sylwia, encombrée d'assiettes sales et de débris, quand l'adolescent refuse quant à lui de se nourrir. C'est pourquoi l'expression « état végétatif » employée par Adorno et Horkheimer pour décrire les effets du lotus nous semble assez caractéristique d'un état associé à cette forme de rapport au dispositif. Il s'y exprime un désinvestissement du corps qui, dans une logique poussée à l'extrême, n'assure plus que les fonctions vitales de base. Et à la mobilité de l'avatar (accentuée par plusieurs plans le présentant parcourir l'espace en volant) correspond l'inhibition motrice, l'inertie, l'inaction. Revenant sur la théorie de l'aliénation de Marx, fondée sur la perte de l'objectivité engendrée par l'extériorisation, Franck Fischbach met ainsi en avant ses conséquences :

« Et la manifestation de cette perte d'objectivité de l'être même du travailleur, c'est le fait qu'il soit privé de la dimension même du besoin. Les besoins les plus élémentaires du travailleur sont niés : il est privé du besoin d'un air sain à respirer, du besoin de lumière, du besoin de propreté, du besoin d'une alimentation saine »²⁸⁵.

Fischbach y voit ainsi une négation de l'objectivité de l'être des hommes. L'auteur prolonge cette idée dans la présentation des *Manuscrits de 1844* de Marx : « dans l'aliénation-castration, l'individu échange son être objectif et naturel contre une place dans l'échange capitaliste, pour un signifiant qui le représente dans cet échange, à savoir le signifiant "sujet", qui signe son

²⁸⁵ Fischbach Franck, « Activité, Passivité, Aliénation : Une lecture des *Manuscrits de 1844* », *Actuel Marx*, n° 1, 2006, p. 23.

impuissance définitive à maîtriser son monde objectif »²⁸⁶. Aussi à l' « oubli de soi et de son pays » correspond dans le film une perte du monde caractéristique de l'aliénation.

La notion de sujet occupe également une place de premier ordre dans la réflexion de Jean-Louis Baudry sur les effets du cinéma. Il opère notamment une transition du mythe de la caverne vers la psychanalyse, revenant sur le problème du passage d'une sphère à l'autre :

« Si les Idées prennent chez lui la place de l'inconscient, Platon s'affronte à un problème équivalent à celui qui retient d'abord Freud dans sa recherche métapsychologique, et que le mythe de la caverne est justement censé régler : le passage, la communication d'un lieu à un autre, avec les déformations et les raisons des déformations qui en résultent. Le prisonnier de Platon est la victime d'une illusion de réalité, c'est-à-dire précisément ce qu'on appelle une hallucination à l'état de veille et un rêve dans le sommeil ; il est la proie de l'impression, d'une impression de réalité »²⁸⁷.

Guido Kirsten, qui étudie le paradigme théorique formé autour de Baudry entre 1969 et 1972, lui donne deux sources, que sont la réflexion sur la perspective et la théorie des idéologies d'Althusser²⁸⁸. C'est la première que nous voudrions ici développer pour approcher l'impression de réalité telle qu'elle est expliquée par Baudry. L'auteur considère ainsi que c'est sur le modèle de la perspective de la Renaissance que s'est construit le cinéma, et que l'effet du cinéma est directement lié à l'idéologie de la perspective. Cette perspective serait alors caractérisée par un espace centré, désignant un « point fixe à partir duquel les objets visualisés s'organisent » et qui « circonscrit en retour la position du "sujet", le lieu même qu'il doit nécessairement occuper »²⁸⁹. Le sujet serait en ce sens la position dans l'image vers laquelle est dirigé et capté l'œil du spectateur. C'est dire que le sujet l'est précisément en raison de la place qu'il occupe au sein du dispositif. Omar Hachemi se réfère, pour développer cette conception de la perspective dans ce paradigme, aux écrits de Jean-Pierre Oudart qui considère à la même période que « [l]e sujet occupe – au cœur de la représentation – la position d'une case vide en fonction de laquelle se distribuent et se configurent les signifiants »²⁹⁰. Hachemi prend alors pour exemple l'analyse de Lacan du tableau *Les Ambassadeurs* de Holbein, dans lequel une tête de mort anamorphosée est présente. Lacan, qui avance que tout tableau est « un piège à

²⁸⁶ Fischbach Franck, dans Marx Karl, *Manuscrits économique-philosophiques de 1844*, Paris, Vrin, 2007, p. 38.

²⁸⁷ Baudry Jean-Louis, « Le dispositif : Approches métapsychologiques de l'impression de réalité », *art. cit.*, p. 58.

²⁸⁸ Kirsten Guido, *art. cit.*, p. 9.

²⁸⁹ Baudry Jean-Louis, « Effets idéologiques produits par l'appareil de base », *art. cit.*, p. 17.

²⁹⁰ Hachemi Omar, « Le moment du dispositif », dans Albera François et Tortajada Maria (dir.), *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011, p. 194.

regard »²⁹¹, voit en ce crâne une métaphore de cette fonction du tableau, et donc un geste qui permet de désamorcer le piège. A l'inverse, nous ajouterons que le spectateur de cinéma est pour Baudry d'autant plus vulnérable à l'idéologie que le cinéma dissimule son travail de transformation de la réalité filmée (il s'attaque ici plus spécifiquement à la continuité filmique et à la transparence). C'est précisément dans cette dissimulation que réside l'effet-sujet.

Baudry précise son usage du terme « sujet » en se référant à une citation de Lacan : « [q]u'il se soutient en tant que "sujet" veut dire que le langage lui permet de se considérer comme le machiniste voire le metteur en scène de toute la capture imaginaire dont il ne serait autrement que la marionnette vivante »²⁹². Il ajoute que « [l]e sujet est constitué par la délimitation illusoire d'une place centrale »²⁹³. Autrement dit, et pour résumer les arguments avancés par l'auteur, l'individu, en sa fonction de sujet, occupe une place centrale dans le dispositif. Ce faisant, il a un sentiment de pouvoir et de contrôle. Mais la fonction qu'il y occupe est en réalité prédéterminée, et ce pouvoir n'est qu'illusion au sein d'un dispositif qui reconduit l'idéologie dominante. C'est donc à partir de l'effet de sujet que l'impression de réalité peut opérer. Comparant l'expérience du cinéma à celle du rêve, Baudry y voit un « plus-que-réel », « [p]lus-que-réel traduisant la cohésion du sujet à ses représentations perçues, la submersion du sujet dans ses représentations, la quasi-impossibilité qu'il éprouve à s'y soustraire, et qui est incomparable sinon incompatible avec l'impression résultant du rapport avec la réalité »²⁹⁴. Bien entendu il s'agit chez Baudry d'une vision largement fantasmée d'un spectateur de cinéma totalement passif devant une œuvre totalement transparente, raison pour laquelle il a été régulièrement remis en question par la suite. Il reste que cette conception du dispositif se trouve non reproduite mais réactualisée dans un certain nombre de représentations.

On retrouve ainsi les principales caractéristiques du dispositif, telles qu'elles sont exposées par Baudry, dans un film comme *Brainscan* (1994), bien qu'il n'y soit pas tant question de cinéma que d'une expérience vidéoludique. Michael, un adolescent passionné par les jeux vidéo, commande en effet le jeu d'horreur interactif « Brainscan », dans lequel l'utilisateur est invité à tuer des innocents dans une expérience particulièrement immersive. Les frontières entre réel et virtuel s'effritent lorsque, le lendemain, Michael découvre qu'un meurtre en tous points identique a été commis dans le voisinage. Aussi lorsque l'adolescent expérimente le jeu

²⁹¹ Lacan Jacques, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 1973, p. 102. Cité dans Hachemi Omar, *art. cit.*, p. 195.

²⁹² Baudry Jean-Louis, « Effets idéologiques produits par l'appareil de base », *art. cit.*, p. 25.

²⁹³ *Idem*.

²⁹⁴ Baudry Jean-Louis, « Le dispositif : Approches métapsychologiques de l'impression de réalité », *art. cit.*, p. 66.

pour la première fois, le film insiste sur les conditions de son expérience, puisqu'il commence par fermer les stores et la fenêtre de sa chambre, après avoir observé de loin la fête qui se déroule dans le jardin des voisins, préférant ainsi une forme d'isolement à l'interaction sociale. D'autant plus qu'il demande à Igor, qui incarne le programme d'intelligence artificielle de son ordinateur, de rejeter tous les appels téléphoniques. C'est d'un appareillage complexe dont dispose Michael, constitué d'un ordinateur (unité centrale, lecteur de disque séparé, écran, etc.) auquel sont reliés non seulement le téléphone, mais aussi un téléviseur et de multiples enceintes dans une partie éloignée de la pièce, plongée dans l'obscurité et dans laquelle il s'installe dans un fauteuil confortable après avoir lancé le jeu (fig. 78). Le visage de Trickster, l'hôte du jeu, apparaît à l'écran pour lui exposer les règles de ce qui serait davantage qu'un jeu vidéo (ces derniers étant selon lui dépassés), « une force puissante, tout comme l'hypnose, émise à travers le signal de télévision ». Les conditions (immobilité et obscurité) sont donc favorables à l'impression de réalité, pour une expérience qui consiste à « observer un meurtre brutal à travers les yeux d'un assassin, et à affecter ses actions », en respectant les limites du temps imparti. Et c'est bien une immersion dans le dispositif que traduit un effet visuel (celui d'une traversée d'un tunnel) qui marque le passage de la réalité au virtuel (fig. 79).



Figure 78



Figure 79

Il s'avère que le jeu est représenté avec des images en prises de vues réelles et non (comme dans la majorité des représentations des univers vidéoludiques) en images de synthèse, un choix qui traduit pour reprendre les termes de Baudry la « cohésion du sujet à ses représentations perçues ». Autre fait notable, la plupart des plans sont filmés à la première personne, la place accordée à Michael dans la représentation (la place du sujet) étant précisément celle du tueur (fig. 80). Et si l'effet-sujet consiste à maintenir le spectateur dans l'illusion qu'il est acteur de la représentation, un tel mécanisme est de toute évidence à l'œuvre dans cette séquence du film, le pouvoir promis à Michael (à travers cette impression de contrôle total) n'étant qu'illusoire. Les contraintes sont en réalité importantes, non seulement puisque l'objectif lui est imposé, mais aussi parce que Trickster s'adresse à lui à l'impératif pour lui

faire parvenir des consignes précises : « A droite », « C'est ça ! Entre », « Choisis-en un [de couteau] », etc. Ces consignes témoignent des limites de la liberté accordée à Michael, qui a le sentiment d'agir alors qu'il « est agi »²⁹⁵, et qu'il est finalement la « marionnette vivante » dans ce dispositif. En ce sens l'adolescent est ici victime d'une illusion ou d'une tromperie. Avec l'image du cerveau imprimée sur le disque du jeu (fig. 81), c'est bien de l'influence des jeux vidéo qu'il est question, de même que les tremblements de Michael sur son fauteuil, alors que les flashes lumineux atteignent ses yeux (aux pupilles dilatées) après le lancement du jeu (fig. 82), font écho aux avertissements concernant les risques de crises d'épilepsie en cas de pratique prolongée. Quant à Trickster, il est l'incarnation non pas du jeu vidéo, mais de l'influence du jeu vidéo, son nom désignant littéralement celui qui joue des tours, voire qui « pousse quelqu'un à faire quelque chose en le trompant »²⁹⁶. Aussi Michael est d'autant plus sujet à la tromperie qu'il se croit plus que quiconque maître de la technologie : il est expert en jeux vidéo, suréquipé, et se fait appeler « Maître » par l'intelligence artificielle Igor, du nom du fidèle serviteur bossu dont il a également l'apparence (fig. 83). Et même s'il parvient (*a priori*) à quitter le jeu après le meurtre, il demeure prisonnier du dispositif dont il reste le sujet, puisqu'il doit continuer à tenir son rôle pour espérer s'en sortir, alors qu'il apprend la mort de sa victime dans la réalité.



Figure 80



Figure 81



Figure 82



Figure 83

²⁹⁵ *Ibid.*, p. 57.

²⁹⁶ Définition et traduction WordReference de *trick*. Url : <https://www.wordreference.com/enfr/trick>.

Si l'esthétique de cette séquence évoque celle du *giallo*, avec notamment le meurtre à l'arme blanche, les gants en cuir et la caméra à la première personne, c'est dans le parallèle avec la séquence d'introduction d'*Halloween* de John Carpenter que l'on peut déceler des signes du discours tenu par le film. Il s'agit tout d'abord dans les deux cas d'une séquence de meurtre commis avec un couteau de cuisine, filmée à la première personne et impliquant un tueur mineur nommé Michael. C'est ensuite au niveau de l'itinéraire suivi par les tueurs que des similitudes sont notables : ils apparaissent dans la pénombre derrière un arbre ; observent à distance une maison éclairée ; la contournent pour emprunter la porte arrière, qui les mène à la cuisine ; ils y prennent le couteau ; montent les escaliers ; et pénètrent dans une première pièce, qui donne directement sur la chambre de la victime. Des différences importantes sont bien entendu aussi présentes, et la séquence se termine dans le film de Carpenter par la révélation de l'identité (et de la précocité) du tueur, dont l'âme s'envole avec la caméra, et dont aucune explication n'est donnée de son crime. Et alors que le *remake* de Rob Zombie (*Halloween*, 2007) entend justement combler ce vide en présentant avant le meurtre le contexte familial sensible dans lequel grandit Michael Myers, c'est une autre réponse qu'apporte *Brainscan* à sa manière. Les actions des personnages s'y confondent, de sorte que les indications données à Michael par Trickster auraient tout aussi bien pu l'être à Michael Myers. Et c'est finalement comme une relecture du meurtre commis par le jeune Myers qu'apparaît cette séquence de *Brainscan*, réduisant l'écart causal en y présentant un meurtrier assujetti au dispositif. Autrement dit, en rendant manifeste la présence d'un dispositif, c'est en tant qu'il en est sujet et pris au piège que sont perçus ses actes.

Quant à l'âme (ou l'esprit) de Michael, elle n'a pas quitté son corps parce qu'il a commis un meurtre : il a commis un meurtre parce qu'elle a quitté son corps, l'âme étant en ce sens le nom donné à ce dont s'emparent les dispositifs. C'est d'ailleurs sur une convulsion que Michael ouvre les yeux à la fin de cette session de jeu, réaction violente du corps au retour de l'esprit (fig. 84). Car c'est aussi d'un oubli du corps qu'il est question dans cet extrait. Absent de « Brainscan » (le jeu) en raison de l'usage de la première personne (et des gants portés par le tueur), le corps de Michael est aussi absent de *Brainscan* (le film) en l'absence de montage alterné. Et c'est le visage couvert d'une sueur qu'il n'a pas essuyée qu'émerge l'adolescent, à côté d'un plateau repas auquel il n'a pas touché. Il se sert une poignée de nourriture sans même

regarder ce qu'il mange puis, assoiffé, boit son verre de lait en s'en renversant la moitié sur le visage (fig. 85), alimentant un corps laissé à l'abandon et oublié le temps de la partie.



Figure 84



Figure 85

C'est pourquoi il est question dans ces films d'une dynamique de transfert vers le dispositif. On pourrait dire qu'ils sont marqués, métaphoriquement, par une idée de « drainage » de l'énergie vitale et de l'humanité, de « l'âme ». Alors qu'il pourrait sembler paradoxal de parler d'âme dans une conception matérialiste de l'histoire, Adorno et Horkheimer avancent ainsi que « plus le processus d'autoconservation est assuré par la division bourgeoise du travail, plus il exige l'auto-aliénation des individus qui doivent modeler leur corps et leur âme sur les équipements techniques »²⁹⁷, ajoutant par ailleurs que « [l']animisme avait donné une âme à la chose, l'industrialisme transforme l'âme de l'homme en chose »²⁹⁸. Quant à Foucault, il parle de *Surveiller et punir* comme d'une « histoire corrélatrice de l'âme moderne et d'un nouveau pouvoir de juger »²⁹⁹, l'âme étant métaphoriquement désignée comme successeuse du corps comme cible du pouvoir du dispositif disciplinaire :

« Si ce n'est plus au corps que s'adresse la pénalité sous ses formes les plus sévères, sur quoi établit-elle ses prises ? La réponse des théoriciens – de ceux qui ouvrent vers 1760 une période qui n'est pas encore close – est simple, presque évidente. Elle semble inscrite dans la question elle-même. *Puisque ce n'est plus le corps, c'est l'âme*. A l'expiation qui fait rage sur le corps doit succéder un châtiment qui agisse en profondeur sur *le cœur, la pensée, la volonté, les dispositions*. Une fois pour toutes, Mably a formulé le principe : “Que le châtiment, si je puis ainsi parler, frappe l'âme plutôt que le corps” »³⁰⁰.

Cette acception de la notion d'âme la rapproche donc de ce qu'on pourrait qualifier d'esprit ou de subjectivité, l'usage du terme « dispositions » mettant par ailleurs en lumière ce dont

²⁹⁷ Adorno Theodor Wiesengrund et Horkheimer Max, *op. cit.*, p. 46.

²⁹⁸ *Ibid.*, p. 44.

²⁹⁹ Foucault Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, *op. cit.*, p. 27.

³⁰⁰ *Ibid.*, p. 22.

« dispose » le dispositif à la place de l'homme. Foucault précise alors sa pensée, ajoutant que l'âme est le produit du pouvoir :

« L'histoire de cette “microphysique” du pouvoir punitif serait alors une généalogie ou une pièce pour une généalogie de l’“âme” moderne. Plutôt que de voir en cette âme les restes réactivés d'une idéologie, on y reconnaîtrait plutôt le corrélatif actuel d'une certaine technologie du pouvoir sur le corps. Il ne faudrait pas dire que l'âme est une illusion, ou un effet idéologique. Mais bien qu'elle existe, qu'elle a une réalité, qu'elle est produite en permanence, autour, à la surface, à l'intérieur du corps par le fonctionnement d'un pouvoir qui s'exerce sur ceux qu'on punit »³⁰¹.

Le dispositif n'agit pas seulement *sur* l'âme, il agit aussi *par* l'âme, la catégorie de sujet étant ce par quoi l'individu est pris au piège du dispositif : « L'âme, effet et instrument d'une anatomie politique ; l'âme, prison du corps »³⁰². Si la notion de sujet n'est pas présente dans ces exemples, c'est bien de cette part des individus capturée et contrôlée par les dispositifs qu'il est question à travers cette distinction entre le corps et l'âme.

Une telle conception du rapport entre le corps et l'esprit est à l'œuvre dans *The Matrix* qui, bien qu'il ne réponde pas tout à fait aux critères de notre corpus, présente le modèle par excellence de l'enfermement dans le dispositif. Son lien avec l'allégorie de la caverne de Platon a été maintes fois souligné, et la scène du choix entre la pilule bleue et la pilule rouge (soit entre l'illusion et la réalité) est devenue emblématique de ces problématiques, puisqu'il y est même fait directement référence dans *Nerve* et *Archie's Final Project*. Le film propose également une véritable réflexion sur le *sujet* du dispositif ainsi que sur le rapport du corps à l'esprit qu'il implique. L'entrée dans le dispositif (dans la matrice) nécessite notamment le recours à un appareillage permettant de dissocier le corps et l'esprit, et le spectateur apprend avec Néo qu'il existe différentes manières de mourir pour les êtres vivants : la première, en cas d'atteintes portées à leur corps dans la réalité ; la deuxième consiste en une mort de l'esprit, lorsqu'ils sont tués dans la matrice (puisque comme le lui fait remarquer Morpheus, « le corps ne peut vivre sans l'esprit ») ; et la dernière intervient enfin lorsque le lien qui unit le corps et l'esprit est définitivement rompu. C'est ce qui arrive à plusieurs membres de l'équipage, alors que le traître Cypher débranche le câble qui relie leur corps au système informatique et à la matrice. Cette mort semble particulièrement cruelle à en croire les derniers mots de Switch, qui s'exclame à deux reprises « Pas comme ça » avant de rendre l'âme, puisque l'absence de câble signifie la

³⁰¹ *Ibid.*, p. 34.

³⁰² *Idem.*

rupture définitive du lien entre ce qui n'était dans le dispositif que momentanément dissocié et séparé.

Une logique du même ordre est ainsi à l'œuvre dans un film comme *Arcade*, réalisé par Albert Pyun et sorti en 1993. Des lycéens y sont invités dans une salle d'arcade afin d'expérimenter un tout nouveau jeu vidéo présenté comme une nouvelle étape dans l'interactivité : la réalité virtuelle. L'utilisateur est alors littéralement immergé dans le jeu, dont la représentation mêle images de synthèse et en prises de vues réelles (fig. 86). Un premier lycéen perd la partie, et son corps s'évapore littéralement dans la réalité (fig. 87). Le jeu (incarné par une entité démoniaque) expliquera plus tard : « Il a perdu la partie, et j'ai gagné son âme ». Il ajoute par ailleurs qu'il a froid, et veut se « réchauffer avec [leurs] âmes ». La menace s'étend rapidement alors que des versions portables du jeu sont distribuées gratuitement aux jeunes. Et quand ils vont visiter leur amie Laurie chez elle, ils découvrent qu'elle est en partie restée enfermée dans le jeu : si son corps est physiquement présent dans la pièce, son esprit ne l'est pas, et elle reste fixer un écran qui ne diffuse rien, leur demandant s'ils voient des anges (fig. 88). C'est donc encore une fois de l'âme des utilisateurs que s'empare le dispositif, et lorsqu'ils vont confronter le créateur du jeu pour l'avertir du danger qu'il représente, il explique qu'il leur suffit de sortir du dispositif pour s'en protéger : « N'oubliez pas : ce n'est qu'un programme. Il n'est pas vraiment vivant. Si ça devient trop intense, vous pouvez toujours appuyer sur la touche Echap [*the escape button*] pour sortir du jeu ». Ce à quoi ils répondent par une question rhétorique : « Et si la touche Echap ne fonctionne pas ? ». Ce n'est bien entendu pas d'un problème mécanique qu'il est question, mais d'une impossible profanation. Et comme souvent, la réflexion proposée sur le devenir des utilisateurs dans le dispositif est accompagnée de dialogues qui ramènent le discours à des préoccupations actuelles, concernant une influence (au sens large) potentielle des jeux vidéo sur la jeunesse, à l'image des lycéens qui menacent la compagnie de dire à la presse que le jeu « leur murmure de se suicider ».



Figure 86



Figure 87



Figure 88

Le sujet, soit l'individu en tant qu'il est dans le dispositif et soumis à son contrôle, est donc ce en quoi résident les traces de son aliénation. Ce qui est extériorisé dans la pratique

médiatique des personnages et dont ils se voient dépossédés, c'est en ce sens leur subjectivité ou (métaphoriquement) leur esprit, aussitôt capturés et façonnés par le dispositif.

3- « Se déconnecter pour se reconnecter » : dispositifs et (dés)assujettissement

A) « Se déconnecter pour se reconnecter »

« Se déconnecter pour se reconnecter » (« *Disconnect to reconnect* ») : c'est sous ce slogan que Digital Detox, l'une des compagnies spécialisées dans les cures contre l'addiction aux technologies numériques, présente ses principaux enjeux, précisant qu'« en se déconnectant de nos appareils, on se reconnecte à soi, aux autres, à nos communautés, et au monde qui nous entoure »³⁰³. C'est aussi le nom donné à une campagne publicitaire, destinée à prévenir l'impact d'une utilisation excessive des téléphones portables sur les relations sociales et lancée en 2010 par... DTAC, opérateur téléphonique thaïlandais. Charles Terence Woodworth, chargé de la campagne, explique alors que l'objectif était de « représenter des instants où un certain degré de séparation peut être provoqué par l'usage excessif de la technologie mobile », ajoutant qu'il parle d'« une séparation du reste de la société alors qu'on s'y trouve en plein milieu, une séparation de nos proches »³⁰⁴. La publicité est à ce titre assez explicite puisqu'on y voit successivement plusieurs utilisateurs de téléphones, les yeux rivés sur leur écran, faire abstraction de tous ceux qui se trouvent à leurs côtés et disparaissent littéralement de l'image (fig. 89). Ils éteignent l'appareil et la solitude laisse alors place à l'interaction : ils rient, dansent, étreignent leurs proches, etc. (fig. 90). Dans le cas de Digital Detox comme dans celui de DTAC, l'emploi des termes connexion et déconnexion renvoie à une logique discursive caractéristique du dualisme numérique. On notera par ailleurs que si Woodworth met en avant un « usage excessif », la nature de cet usage n'est à aucun moment spécifiée, que ce soit dans ses propos ou dans la publicité, les écrans étant trop brièvement montrés pour qu'une activité spécifique soit identifiable : il s'agit avant tout de la représentation d'un rapport de l'homme à la technologie. Certains usages se distinguent néanmoins par leur absence, et aucun des personnages n'y utilise notamment son smartphone pour téléphoner. Non pas qu'il ne s'agisse plus d'une technologie de télécommunication, mais l'idée est plutôt que la

³⁰³ Site internet de Digital Detox. Url : <http://digitaldetox.org/about/>. « by disconnecting from our devices we reconnect with : ourselves, each other, our communities and the world around us » (notre trad.).

³⁰⁴ Woodworth Charles Terence, cité dans Mekvibul Pimru, *The Effect of Viral Advertising on Brand Awareness : Case Study of DTAC Company's « Disconnect to Connect » Campaign*, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University, 2011, p. 28.

technologie produit de nouvelles formes de communication à distance qui modifient les rapports entre les hommes.



Figure 89



Figure 90

C'est encore une fois de l'âme qu'il nous faut repartir pour expliquer le sens et les présupposés d'une formule à la popularité croissante, cette âme dont nous avons vu qu'elle est transférée dans une sphère séparée, soit dans l'espace des dispositifs. De ce point de vue, c'est non seulement le rapport aux autres, mais aussi le rapport à soi et au monde qui se verraient dénaturés, prenant la forme inauthentique que leur donnent les dispositifs. A l'instar de la machinerie complexe qui permet dans *The Matrix* à Néo et ses compagnons d'annuler le processus de dissociation du corps (physiquement présent dans la réalité) et de l'esprit (extériorisé dans la matrice) pour se mouvoir et interagir dans le monde réel, se déconnecter revient dès lors à se réapproprier ce dont les dispositifs se sont emparés. A la différence près que l'interaction n'est pas, contrairement au film des Wachowski, rendue impossible par la connexion : elle est possible dans des modalités informées par les caractéristiques des dispositifs et des assujettissements qu'ils produisent. Autrement dit c'est, faute de pouvoir se déconnecter, en tant que sujets que les individus seraient à notre époque en mesure d'entretenir un rapport au monde. Cette conception de la déconnexion rejoint en ce sens le principe de la profanation telle que Giorgio Agamben la conçoit, soit comme une sortie du dispositif et une réappropriation par les individus de ce qu'ils avaient capturé.

Si la formule est sujette à quelques variations, nous retiendrons le choix de présenter la connexion aux écrans et la connexion au vivant comme deux processus antinomiques, et qui s'excluent mutuellement. Son succès réside sans doute dans les jeux de mots permis par la polysémie du terme « connexion », plus que jamais associé à nos pratiques médiatiques « connectées », lesquelles seraient paradoxalement à l'origine d'une « déconnexion ». Aussi s'agit-il avant tout de savoir à quoi, de l'humain ou de la machine, nous sommes connectés, comme le suggère Alix Cosquer dans un ouvrage intitulé *Le Lien naturel : Pour une reconnexion au vivant* :

« Par un retournement sémantique intéressant, on devient “déconnecté” lorsque notre relation au monde ne passe plus par le biais d’une machine... Dans cet ouvrage, nous retenons le terme de connexion pour questionner les processus de mise en relation et l’organisation des échanges avec le vivant »³⁰⁵.

Car c’est bien à une reconnexion à la nature qu’aspire la chercheuse, même si l’argument technologique n’occupe pas le cœur de sa réflexion. Les termes déconnexion et reconnexion, de même que la logique liée à leur association, se sont donc fait une place dans l’imaginaire collectif, et semblent susceptibles de rendre compte d’un point de vue exprimé sur la technologie dans les films de notre corpus, ainsi que d’une tendance plus large caractérisée par une pensée en dispositifs des médias et de leurs effets. C’est pourquoi nous aurions tort d’assimiler la déconnexion dont il est question dans cette formule à internet et aux seuls médias connectés, bien que ces derniers soient considérés comme les plus à même d’engendrer une telle déconnexion du réel, précisément parce qu’ils donnent le sentiment de permettre une connexion avec les autres. Elle est suffisamment malléable pour pouvoir être adaptée à de nombreuses situations et de nombreux médias, qui n’en comportent pas moins certaines caractéristiques communes. Elle désigne finalement l’impact (négatif) sur leurs relations au monde des pratiques médiatiques des humains, que celles-ci soient ou non connectées, et laisse transparaître la nécessité de sortir des dispositifs dans lesquels ils se voient pris au piège. Il ne s’agit pas seulement de se déconnecter d’internet (il est d’ailleurs possible d’être connecté à un média qui n’est pas relié à internet), mais donc bien d’un dispositif.

Les termes déconnexion et certains voisins (*log off*, *unplug*, etc.) sont alors représentatifs d’un courant de pensée qui vise à prôner une forme de déconnexion, invitant l’individu à se retirer (même provisoirement) des dispositifs en tant qu’il en est une composante, qu’il a intégré ces systèmes (le terme *unplug* concourt en ce sens, souvent associé à des composants matériels et désignant l’acte physique de débrancher un élément). Ce courant de pensée aurait pris de l’ampleur, à en croire le constat de Francis Jauréguiberry en 2018 :

« Depuis quelques années, livres, articles, émissions et reportages sur la déconnexion se succèdent à un rythme élevé. Le thème rencontre manifestement un public pour qui l’idée de se couper durant quelques heures des réseaux de télécommunication semble entrer en résonance avec son aspiration à un peu de calme »³⁰⁶.

³⁰⁵ Cosquer Alix, *Le lien naturel : pour une reconnexion au vivant*, Paris, Le Pommier, 2021.

³⁰⁶ Jauréguiberry Francis, « Peut-on encore se déconnecter de temps en temps ? », dans Aubert Nicole (dir.), *@ la recherche du temps. Individus hyperconnectés, société accélérée : tensions et transformations*, Toulouse, Erès, 2018, p. 25.

Au point même de retenir l'attention des universitaires, puisque la problématique de la déconnexion en est presque devenue un champ de recherche à part entière, dont Jauréguiberry est justement l'un des principaux représentants en France. Le sociologue a notamment coordonné le projet DEVOTIC (pour déconnexions volontaires aux TIC), financé par l'Agence nationale de la recherche, et mené de 2010 à 2014 avec la participation de chercheurs de cinq laboratoires. Quant à l'objet de cette recherche, c'est en ces termes qu'il est décrit sur le site du projet :

« La recherche porte donc sur les conduites de refus non pas des technologies elles-mêmes, mais de certaines de leurs utilisations, en particulier celles qui conduisent à des excès, au branchement continu et à de l'addiction et ainsi que celles qui visent à une surveillance, à une géolocalisation et à un contrôle à distance non désirés »³⁰⁷.

Aussi les pratiques de la déconnexion ne visent en effet pas tant à refuser la technologie qu'à fuir un certain rapport à la technologie, même s'il faut pour ce faire s'en passer totalement sur une période donnée.

Cet intérêt académique est par ailleurs confirmé par Stine Lomborg et Brita Ytre-Arne dans l'introduction d'un numéro spécial de la revue *Convergence* intitulé « Digital Disconnection » :

« Résistance. Refus. Evitement. Abstention. Désengagement. Détox. Déconnexion. Au cours de la dernière décennie, l'intérêt académique pour la "déconnexion du numérique" et les concepts qui lui sont liés s'est développé dans le champ de la communication et des médias, au sein de différentes branches et dans des disciplines connexes. Si la critique des médias n'est en rien un phénomène nouveau (Syvertsen, 2017), l'idée d'une déconnexion du numérique fait explicitement de la numérisation un développement sociétal majeur, générant les conditions d'un investissement intensifié et incorporé des médias dans la vie sociale. La notion de déconnexion du numérique constitue dès lors une *réponse critique à la médiation qui caractérise nos sociétés et imprègne nos quotidiens* »³⁰⁸.

³⁰⁷ Site internet du projet DEVOTIC. Url : https://anr.devotic.univ-pau.fr/?page_id=76.

³⁰⁸ Lomborg Stine et Ytre-Arne Brita, « Advancing digital disconnection research : Introduction to the special issue », *Convergence*, vol. 27, n° 6, 2021, pp. 1529-1530. « Resistance. Refusal. Avoidance. Abstention. Disengagement. Detox. Disconnection. Over the past decade, scholarly interest in "digital disconnection" and related concepts has grown in media and communication studies, across various subfields and in related disciplines. Whereas media criticism is by no means a new phenomenon (Syvertsen, 2017), the idea of digital disconnection explicitly references digitalization as a key societal development, creating conditions of intensified and embedded media involvement across social life. The notion of digital disconnection thereby represents a critical response to mediated conditions that characterize our societies and permeate our everyday lives » (notre trad.).

Le développement de ces recherches apparaît alors comme la conséquence de celui des discours faisant l'apologie de formes de déconnexion, la (sur)médiation étant de ce point de vue ce qui détourne l'humain du vivant. Et en effet le terme même de déconnexion est présent jusqu'au titre de certains films, à l'instar de *DisCONNECTED* (Leslie Libman, 2011), *Disconnect* (Henry Alex Rubin, 2012) ou encore *Disconnect. Reconnect.* (David Matthew Weese, 2013). Quant aux concepts voisins mentionnés dans la citation, celui de *digital detox* occupe de même une place importante dans les discours, et notamment dans les ouvrages non fictionnels que sont les livres de développement personnel, comme le rapportent cette fois Gunn Enli et Trine Syvertsen dans « Disconnect to Reconnect ! Self-help to Regain an Authentic Sense of Space Through Digital Detoxing » :

« “Détournons-nous de nos écrans et engageons-nous dans le monde physique que nous habitons” (Colier, 2016 : loc. 1843) est un appel à l'action typique de la littérature de développement personnel contemporaine. Au même titre que ceux préconisant d'arrêter de fumer, de perdre du poids et d'optimiser sa maison, les conseils suggérant de faire une *digital detox* s'imposent comme un sous-genre du développement personnel »³⁰⁹.

En tant que sous-genre du développement personnel, la *digital detox* y trouverait une place toute faite dans la mesure où il s'agirait d'un exercice fondé sur la volonté et la détermination, ceci expliquant la prolifération de livres ou de sites qui lui sont consacrés³¹⁰.

C'est donc tout un vocable qui est mobilisé dans cette littérature, qui comporte des ouvrages tels que *The winter of our disconnect : how three totally wired teenagers (and a mother who slept with her iPhone) pulled the plug on their technology and lived to tell the tale*³¹¹ (Susan Maushart, 2011) ; *J'ai débranché : Comment revivre sans internet après une overdose*³¹² (Thierry Crouzet, 2012) ; *The Nature Principle : Reconnecting with Life in a Virtual Age*³¹³ (Richard Louv, 2012) ; *Objectif digital detox : pourquoi et comment se*

³⁰⁹ Enli Gunn et Syvertsen Trine, « Disconnect to Reconnect ! Self-help to Regain an Authentic Sense of Space Through Digital Detoxing », dans Adams Paul C. et Jansson André (dir.), *Disentangling : The Geographies of Digital Disconnection*, New York, Oxford University Press, 2021, p. 227. « “Look away from our screens and enter the physical world we are in” (Colier, 2016 : loc. 1843), is a typical call for action in contemporary self-help literature. Like advice to stop smoking, lose weight, and improve homes, advice to do a digital detox is emerging as a popular self-help sub-genre » (notre trad.).

³¹⁰ *Ibid.*, p. 229.

³¹¹ Maushart Susan, *The winter of our disconnect : how three totally wired teenagers (and a mother who slept with her iPhone) pulled the plug on their technology and lived to tell the tale*, Melbourne, Bantam, 2010.

³¹² Crouzet Thierry, *J'ai débranché : comment survivre sans internet après une overdose*, Paris, Fayard, 2012.

³¹³ Louv Richard, *The nature principle : Reconnecting with life in a virtual age*, Chapel Hill, Algonquin Books, 2012.

*déconnecter intelligemment*³¹⁴ (Jessica Rolland, 2016) ; *Log Off : How to Stay Connected after Disconnecting*³¹⁵ (Blake Snow, 2017) ; *24/6: The Power of Unplugging One Day a Week*³¹⁶ (Tiffany Shlain, 2019) ; ou encore *Déconnecte si tu oses : Digital Detox # des heures de vie en +*³¹⁷ (Coco Brac De La Perrière, 2019). La question de l'authenticité y est alors omniprésente, puisqu'il s'agit dans ces ouvrages de ce à quoi il faut aspirer : en supprimant les médiations, les individus pourraient atteindre des formes authentiques de rapport à soi, aux autres et au monde. C'est ce qui explique le recours dans les titres à des formules comme « revivre », « réclamer sa vie », « reconnecter à la vie », etc. Et c'est aussi ce qui transparaît dès les premières pages d'un ouvrage comme celui de Coco Brac De La Perrière, maître de conférence à l'ESCP et surtout « coach MBSR, mindfulness [(pleine conscience)] et Digital detox »³¹⁸ :

« La vie s'offre à ceux qui se l'offrent, pas à ceux qui s'en privent. Pour être connecté au monde, il faut être connecté à soi et aux autres. La véritable connexion reste émotionnelle et physique. Pas numérique, qui la véhicule et ne la vit pas. Cette dernière est le Canada dry du XXI^e siècle, elle a la couleur du monde, l'apparence du monde, l'apparence de la connexion au monde, l'illusion de l'existence dans le monde, mais elle est une supercherie dotée d'une belle vitrine, où l'on confond la profusion présentée et la possession réelle »³¹⁹.

Autrement dit, c'est toujours un même rapport entre réalité et tromperie, les formes de connexion permises par le numérique reposant sur une « illusion » et une « supercherie ».

Aussi la question de l'authenticité occupe-t-elle une place importante dans les recherches sur les pratiques de la déconnexion, à l'instar de l'article « Digital detox : Resisting media and regaining authentic life » signé par Trine Syvertsen et Gunn Enli, et qui comme son titre l'indique entend interroger les promesses d'une « vie authentique » :

« La *digital detox* est un phénomène qui accentue le dilemme de ce que signifie être authentiquement humain à l'ère des interactions en ligne, de la communication anonyme et de l'intelligence artificielle. L'authenticité est souvent associée à des idéaux normatifs, et les médias numériques et la communication en ligne tendent par conséquent à être perçus comme des obstacles à la vie authentique. [...] Plutôt que de célébrer le potentiel des nouvelles technologies médiatiques, le phénomène de la *digital detox* est empreint d'une nostalgie pour

³¹⁴ Rolland Jessica, *Objectif digital detox : pourquoi et comment se déconnecter intelligemment*, Bluffy, Editions Kawa, 2016.

³¹⁵ Snow Blake, *Log Off : How to Stay Connected after Disconnecting*, Blake Snow, 2017.

³¹⁶ Shlain Tiffany, *24/6 : The power of unplugging one day a week*, New York, Gallery Books, 2019.

³¹⁷ Brac De La Perrière Coco, *Déconnecte si tu oses : Digital Detox # des heures de vie en +*, Malakoff, Dunod, 2019.

³¹⁸ Site internet de Coco Brac De La Perrière. Url : <https://www.cocobracdelaperriere.com/>.

³¹⁹ Brac De La Perrière Coco, *op. cit.*

un passé où les individus avaient davantage de temps pour eux, un espace mieux défini, et un mode de vie moins anxiogène »³²⁰.

Leur étude de la littérature de développement personnel leur permet alors de parvenir à certaines conclusions quant à ce qu'il faut entendre par une vie authentique dans ces productions :

« Comme nous l'avons vu, une vie authentique nécessite présumablement 1) un "rapport au temps", selon lequel nous limitons les pertes de temps inutiles, avons conscience du temps, et l'utilisons avec sagesse et en accord avec nos valeurs profondes ; 2) un "rapport à l'espace", selon lequel nous sommes présents, ancrés et connectés à la nature et aux autres dans la vie réelle ; 3) un "rapport à soi", qui implique que nous menions des vies saines, en allant chercher en soi de l'estime et de la confiance, au lieu d'être dépendants de retours extérieurs »³²¹.

Ce sont ces différentes déclinaisons de l'opposition entre la vie authentique et la vie connectée qu'il nous faut alors parcourir, et ce pour analyser la logique de cette dialectique de la (dé)connexion telle qu'elle s'exprime dans les œuvres filmiques à l'étude.

B) Faire lien dans une société connectée : connexion et déconnexion dans *Men, Women & Children* et *Disconnect*

Sortis respectivement en 2012 et 2014, *Disconnect* et *Men, Women & Children* partagent de nombreux points communs : ils s'intéressent à des tranches de vie de personnages adolescents et de leurs parents, et présentent leurs expériences comme représentatives d'une certaine idée de la modernité, caractérisée aussi bien par un éclatement de la famille que par l'importance qu'y occupent les médias dans la vie des individus et les rapports qu'ils entretiennent. Ce sont aussi deux « films chorals ». Maxime Labrecque, qui a consacré un nombre conséquent de travaux à ce type de films, considère qu'ils peuvent être définis à partir de cinq caractéristiques que sont : une « multiplicité de personnages principaux », une

³²⁰ Enli Gunn et Syvertsen Trine, « Digital detox : Resisting media and regaining authentic life », *International Communication Association* [en ligne], 2018, p. 1. Url : https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/76333/3/DigitalDetox_Convergence_Enli.pdf. « Digital detox is a phenomenon accentuating the dilemmas of what it means to be authentically human in the age of online interactions, faceless communication, and artificial intelligence. Authenticity is often associated with normative ideals, and digital media and online communication accordingly tend to be perceived as a barrier against authentic life. [...] Rather than celebrating the opportunities of new media technologies, the digital detox trend is characterized by nostalgia for a past where people had more time on their hands, a more defined space, and a less stressful lifestyle » (notre trad.).

³²¹ *Ibid.*, p. 21. « As discussed above, an authentic life presumably requires 1) a "sense of time", in which we restrict meaningless time-waste, are conscious about time, and spend time wisely and in accordance with our inner values ; 2) a "sense of place", in which we are present, grounded and connected with nature and people in real life ; 3) a "sense of self", meaning that we live healthy lives and gain self-worth and confidence from within rather than depending on external feedback » (notre trad.).

« importance relativement égale de chaque protagoniste », la « présence d'un degré d'autonomie entre chaque histoire », « un lien [qui] unit les différentes histoires » et enfin une « peinture des émotions et [une] fin ouverte » (cette dernière n'étant pas indispensable)³²². C'est dire qu'ils relèvent à la fois de la déconnexion et de la connexion, du fragment et de l'unité, ce qui l'amène à postuler qu'il « s'agit d'œuvres kaléidoscopiques, se situant à mi-chemin entre le fragment et l'unité, le discontinu et le continu, l'hétérogène et l'homogène »³²³. C'est pourquoi c'est sous le prisme de cette dialectique entre connexion et déconnexion que nous nous proposons d'approcher ces films, en interrogeant la capacité des personnages à faire lien, à la fois au regard de leur enfermement dans un cadre familial dysfonctionnel et de leurs usages des médias. La famille y est représentée comme un groupe, mais dont la cohésion d'ensemble se voit fragilisée, notamment par l'absence de figures parentales solides. Quant aux médias, ils sont (de la même manière) à la fois ce qui met en communication les individus et ce qui les isole.

Parmi les caractéristiques du film choral mises en avant par Maxime Labrecque, les trois premières sont relatives à la présence de plusieurs récits au sein d'un même film. Il s'agit de la « multiplicité de personnages principaux », de l'« importance relativement égale de chaque protagoniste », et de la « présence d'un degré d'autonomie entre chaque histoire ». Et effectivement les différentes histoires dans *Disconnect* et *Men, Women & Children* sont pour la plupart relativement indépendantes les unes des autres. Tant bien que les rencontres entre les personnages de fragments différents relèvent parfois davantage d'un clin d'œil adressé au spectateur, de l'anecdote. C'est par exemple Rich Boyd dans *Disconnect*, qui conseille Nina dans une séquence où l'on découvre qu'il est l'avocat de la société dans laquelle elle travaille, sans que ce lien ne soit par la suite prolongé. Ce sont aussi Don et Kent dans *Men, Women & Children*, qui semblent se connaître puisqu'ils échangent lors d'un match de football, durant lequel Patricia distribue par ailleurs des prospectus en vue d'une sensibilisation aux dangers des médias, et que Donna photographie sa fille *pom-pom girl*. Aussi même lorsqu'il y a véritablement interaction, un fragment agit sur un autre, lui-même lié à un autre récit, de sorte qu'ils appartiennent tous à une même réalité sans être directement connectés.

³²² Labrecque Maxime, « Le film choral », *Séquences : la revue de cinéma*, n° 275, 2011, pp. 31-35.

³²³ *Ibid.*, p. 35

En résulte un caractère presque ludique qui consiste pour le spectateur à se représenter mentalement la carte des interactions entre les protagonistes. C'est dans cette même perspective que Renée Bourassa considère que face à ce type de fictions, « le lecteur/spectateur construit une carte cognitive, laquelle localise les entités ou événements dans le monde fictionnel en les spatialisant »³²⁴. On relèvera ainsi les tentatives de création de schémas, fréquentes dans les commentaires de films chorals sur internet, à l'image de celui proposé sur le site du cinéma « Les Grignoux » pour *Disconnect*³²⁵, construit à partir d'une distinction entre adolescents et adultes, et entre relations directes et virtuelles (fig. 91). Si l'exercice comporte une visée pédagogique certaine (et d'ailleurs notre choix de l'inclure comme figure repose en partie sur la clarté qu'il peut apporter au lecteur de ce travail), nous ne pouvons néanmoins nous empêcher d'y déceler un acte ludique visant à reconstruire le film, au même titre par exemple que des internautes ont pu proposer des montages alternatifs de films aux récits « décousus » comme *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) ou *Memento* (Christopher Nolan, 2000). Aussi insisterons-nous sur le fait que les films chorals mettent en réseau des fragments qui ne constituent pas en eux-mêmes une unité, dans la mesure où les liens qu'ils entretiennent sont très lâches, voire inexistants. C'est pourquoi le lien qui unit ces différents fragments est bien plutôt assuré par le film. Par le simple fait de la juxtaposition de ces récits, le spectateur est amené à y remarquer des points communs, plus que des points de rencontre.

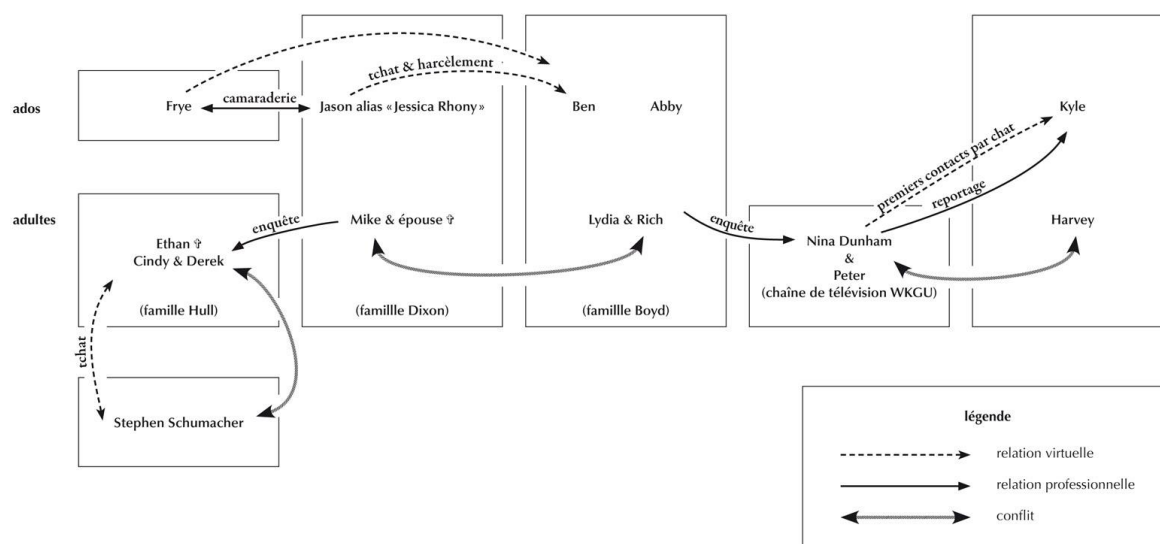


Figure 91

³²⁴ Bourassa Renée, *Les fictions hypermédiatiques : Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier, 2010, p. 51.

³²⁵ Site internet du cinéma Les Grignoux. Url : <https://www.grignoux.be/fr/dpview?iddp=351>.

S'il est une caractéristique que partagent la majorité des récits présents dans les deux films à l'étude, c'est tout d'abord l'importance qu'y occupe l'institution familiale. En effet les différents fragments qui composent les films sont associés à différentes familles, comme l'exprime le schéma que nous avons reproduit, qui présente les familles Hull, Dixon et Boyd dans *Disconnect*. Et le comportement des adolescents y est régulièrement associé aux « faiblesses » de leurs parents, à l'image de Don qui utilise pour consommer des contenus pornographiques l'ordinateur de son fils Chris, lui-même accro à ces vidéos. Non pas qu'il s'agisse toujours d'un simple mimétisme, mais avant tout d'une connexion entre les difficultés des enfants et le cadre familial dans lequel ils évoluent. A travers la représentation de la famille, ce sont les questions de la désagrégation du groupe, et de ses conséquences sur les relations interpersonnelles, qui constituent l'enjeu principal des films. Aussi nous faut-il revenir sur la définition du groupe, en considérant avec Didier Anzieu et Jacques-Yves Martin que « le groupe est une enveloppe qui fait tenir ensemble des individus. Tant que cette enveloppe n'est pas constituée, il peut se trouver un agrégat humain, il n'y a pas de groupe »³²⁶. Afin de préciser les spécificités de la famille envisagée en tant que groupe, nous nous référons alors à un article de Rémi Lenoir, qui consiste en une étude sur la construction sociale de la famille :

« Ainsi le simple fait de parler de “famille” revient à présupposer une certaine représentation sociale des groupes. Le langage usuel décrit la famille comme un cercle où l'on entre et d'où l'on est exclu ; c'est accepter implicitement un mode d'appartenance à un groupe fondé sur une communauté de condition, d'habitation, de sang, etc., bref un ensemble homogène doté de cohésion largement dû à la similitude des agents qui le composent »³²⁷.

C'est dire que la famille est considérée comme un ensemble, qui assure la cohésion entre les différents individus qui la composent. Cet ensemble est en partie associé au foyer, le domicile qu'ils partagent, lui-même découpé entre des espaces de vie commune (la salle à manger, le salon) et de vie privée (leurs chambres). Le fait de vivre ensemble implique donc une proximité, ne serait-ce que physique. Au sein de cet ensemble qu'est la famille, les individus partageraient également des valeurs communes, avec un sentiment d'appartenance et une identification au groupe.

Encore faut-il ajouter qu'il s'agit là d'une certaine conception sociale de la famille, et donc de la valeur symbolique d'un modèle familial, ce sur quoi insiste Lenoir :

³²⁶ Anzieu Didier et Martin Jacques-Yves, *La dynamique des groupes restreints*, Paris, PUF, 2006, p. 154.

³²⁷ Lenoir Rémi, « Politique familiale et construction sociale de la famille », *Revue française de science politique*, n° 6, 1991, p. 782.

« Bref la notion de famille désigne tacitement un ensemble cohérent, structuré, en un mot, uni. Aussi se trouve enracinée dans le vocabulaire même une problématique obligée, celle de l'union et de l'unité du groupe et auxquelles renvoie le discours commun en ce domaine. On peut les rassembler sous l'opposition famille unie/famille désunie. Entrent dans cette topologie familiale, voire familialiste, aussi bien les différentes formes que peuvent prendre les unions, le mariage, le concubinage (notoire ou pas) ou leur inverse, le divorce, la séparation, et cette forme hybride, la cohabitation. C'est aussi le cas des modes d'affiliation, la filiation légitime, naturelle ou adoptive, ou au contraire, des reniements, des abandons ou des fugues des enfants »³²⁸.

Aussi c'est au regard de ce modèle associé à la famille, de « cette représentation de la famille comme un tout harmonieux »³²⁹, que les films peuvent être interrogés. Car si les familles dans *Disconnect* et *Men, Women & Children* sont loin de se conformer à cet idéal-type, il est toutefois présent en filigrane (ou en négatif) : il est ce au regard de quoi la famille est parfois jugée dysfonctionnelle par les films.

Les familles ont ainsi pour point commun de s'en démarquer radicalement, et ce pour plusieurs raisons qui sont autant de facteurs faisant obstacle à la cohésion du groupe. On notera pour commencer la diversité des structures familiales, qui se distinguent presque systématiquement de la « famille nucléaire », laquelle comprend deux générations, avec un couple (composé d'un homme et d'une femme) et leurs enfants. On relèvera ainsi sur l'ensemble des deux films la présence de couples hétérosexuels avec et sans enfants, d'une mère monoparentale, de pères monoparentaux, d'une femme célibataire sans enfants, d'un jeune sans famille, etc. Si les familles recomposées sont absentes de cette liste, c'est en revanche comme des familles décomposées que plusieurs d'entre elles apparaissent. La structure familiale y est alors pensée sur le modèle de l'absence. Il faut dire aussi que l'harmonie de la famille est considérée comme étant de la responsabilité des parents. Aussi la monoparentalité est approchée sous l'angle de l'absence d'un des deux parents, provoquée par un décès ou une rupture et qui déstabilise l'équilibre de la famille. Ainsi dans *Disconnect*, Jason explique par le décès de sa mère l'attitude exagérément sévère de son père Mike. Et ce dernier insiste également sur l'impact de la perte de sa femme, à l'origine de sa reconversion depuis sa fonction de policier vers le service des crimes informatiques. Quant à Tim dans *Men, Women & Children*, la détérioration de sa relation avec son père est explicitement associée au départ de sa mère, partie en Californie pour épouser un autre homme. A son père qui lui dit « Elle nous a

³²⁸ *Idem.*

³²⁹ *Ibid.*, p. 783.

abandonnés », Tim répond « Elle t'a abandonné », alors même qu'il n'a pas été invité au mariage et qu'une notification lui indique qu'elle l'a bloqué sur les réseaux sociaux. Fréquemment invoquée dans leurs discours, c'est son absence qui raisonne, et ses conséquences sur le cadre familial et le développement de Tim.

C'est l'incomplétude qui est ainsi visée dans ces représentations des familles monoparentales, l'émphase étant mise sur l'absence de l'un de ses membres. Or le vide apparaît comme une menace à la cohésion des groupes, comme le fait encore remarquer Didier Anzieu :

« Déjà dans le petit groupe on observe la tendance des participants à remplir le vide (ils se resserrent dans une partie de la pièce si celle-ci est vaste, ils disposent des tables au milieu s'ils ont adopté une disposition circulaire) et à boucher les trous (ils n'aiment pas avoir de chaises vides entre eux, ils entassent les sièges excédentaires dans un coin du local, la chaise vide d'une personne absente est mal supportée, les portes et fenêtres sont fermées, quitte à rendre l'atmosphère physiquement étouffante) »³³⁰.

Mais là où les groupes cherchent à combler les vides, les films mettent en scène ce vide, symbole d'une incomplétude de la famille. L'absence n'est pas toujours celle d'un des parents, et c'est la présence de leur enfant décédé qui fait défaut à la cohésion du couple composé par Cindy et Derek dans *Disconnect*, d'autant plus qu'ils tentent en vain d'avoir un autre bébé. Le vide est alors symbolisé par l'image du lit vide dans une chambre qui semble avoir été laissée intacte dans l'attente (fig. 92), opposée à celle de la voisine de Cindy qui lui sourit en tenant sa fille dans ses bras (fig. 93).



Figure 92



Figure 93

Enfin, dans le cadre familial, l'absence n'est pas non plus toujours liée à la perte d'un membre du groupe, et l'on pourrait objecter à nos précédentes remarques que les familles nucléaires y sont tout aussi dysfonctionnelles. S'il est vrai que les films introduisent de la sorte de la nuance à leur propos, ces familles n'en demeurent pas moins marquées par la perte de la

³³⁰ Anzieu Didier, *Le moi-peau*, Paris, Dunod, 1995, p. 50.

figure parentale puisque les parents, bien que physiquement présents, peinent à assumer le rôle qui est attendu d'eux, à savoir le maintien de la cohésion du groupe. Dans le film de Rubin, c'est Lydia qui doit assurer seule l'éducation des enfants dans la famille Boyd, leur père étant trop focalisé sur son travail pour pouvoir véritablement s'intéresser à leurs vies. De sorte qu'elle se retrouve seule à table lors d'un repas, dans un espace et un moment symboles de vie commune, après que leurs deux enfants soient partis dans leurs chambres sans son autorisation, et que son mari soit sorti du champ pour prendre un appel professionnel (fig. 94). Isolée par un surcadrage, elle porte seule la responsabilité de maintenir la cohésion du groupe. Or comme nous l'avons vu, la cohésion du couple apparaît comme indispensable à celle de la famille. C'est sur ce même symbole que repose la scène de *Men, Women & Children* durant laquelle Allison, anorexique, refuse de se joindre aux membres de sa famille pour le repas, préférant se rendre directement dans sa chambre, bien que les parents soient en l'occurrence davantage présentés comme impuissants que comme responsables (fig. 95).



Figure 94



Figure 95

C'est dans chacun de ces cas toute la cohésion de la famille qui se voit ébranlée, notamment à partir d'une crise du couple, occasionnant des difficultés à créer du lien avec les autres au sein du groupe, et des difficultés pour les enfants à trouver leur place dans la famille. C'est ainsi la situation de départ des films, la présentation d'un contexte peu propice à l'épanouissement individuel, à commencer par celui des adolescents. On notera d'ailleurs que l'une des premières questions posées par la journaliste Nina à Kyle, qui propose des *shows* privés sur un site pédopornographique, est « Tu n'as pas de famille ? Pas de parents ? ». Et effectivement il est l'un des rares personnages dont on ignore le patronyme, d'où l'intérêt de sa rencontre avec Nina, puisque celle-ci n'a *a priori* pas de volonté de fonder une famille, vivant seule pour se consacrer à sa carrière. Le regard porté sur sa situation conjugale est même assez critique, du moins si l'on considère qu'elle entretient avec son supérieur hiérarchique une relation libre dans laquelle elle semble ne prendre aucun plaisir, en témoigne un plan sur son visage inexpressif durant l'acte sexuel. Aussi si l'absence de famille apparaît comme le manque

d'un cadre contenant, la famille dysfonctionnelle produit quant à elle un enfermement de l'individu, comme le fait remarquer Cindy qui décrit son mari comme étant « coincé » (*stuck*), quand Jason considère que vivre avec son père, « c'est comme vivre en prison ».

Aussi les adolescents préfèrent-ils s'isoler dans l'espace privé de la chambre, qui est également l'endroit depuis lequel ils font usage des médias. La tentative des parents de créer du lien avec leur enfant est ainsi associée à plusieurs reprises avec le fait de se tenir au seuil de la pièce pour introduire le dialogue, et éventuellement accéder à l'intime en l'amenant à se confier. C'est par exemple Kent qui interpelle Tim dans sa chambre. Peu à l'aise pour exprimer ses sentiments, il renouvelle cette approche à plusieurs reprises dans le film. Dans un premier temps, il l'observe jouer aux jeux vidéo sans se manifester, préférant finalement aller jouer au football avec leur chien. Puis une seconde fois, il entame la discussion en interrogeant brièvement son fils sur le fonctionnement de son jeu, sans toutefois s'introduire véritablement dans la pièce, ni donc dans les sentiments de Tim (fig. 96). La démarche de Lydia est en de nombreux points similaires (fig. 97) à ceci près que, sentant le mal-être de Ben (dont elle ignore qu'il est victime de harcèlement), elle décide par la suite de s'approcher et d'établir un contact physique avec lui afin d'éventuellement l'amener à se confier (fig. 98).



Figure 96

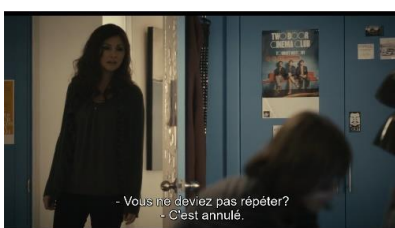


Figure 97



Figure 98

A l'inverse le dénouement des récits, lorsqu'il est positif, tend vers le rétablissement du faire commun, qui se recrée par exemple autour d'une tragédie, telle que la tentative de suicide de Ben ou celle de Tim. Il y a alors enfoncement dans une crise d'autant plus profonde, mais que les membres de la famille ne peuvent affronter qu'en s'apportant un support mutuel. On retrouve de fait cette opposition entre famille unie et famille désunie évoquée par Rémi Lenoir. Dans *Disconnect*, la cohésion du groupe est rétablie en plusieurs temps dans la famille Boyd, après la tentative de suicide de Ben. C'est tout d'abord sa sœur Abby, qui crache au visage d'une de ses amies qui montre un désintérêt criant pour la situation de Ben pourtant critique (il est dans le coma), rejetant un groupe au profit d'un autre en se rendant au chevet de son frère. Puis c'est symboliquement à partir du geste de Rich, le père de famille, qu'il y aura véritablement unité du groupe. En effet il rejoint Abby et Lydia dans la chambre d'hôpital de Ben, et leur déclare avoir pris conscience de son manquement à son rôle, de son absence,

ajoutant : « Tout ce que j'aime est dans cette pièce ». La séquence est appuyée par deux plans qui marquent cette union retrouvée : dans le premier, il prend sa fille et sa femme dans les bras (fig. 99) ; avant de tendre la main dans un second plan pour serrer le pied de son fils (fig. 100). Autrement dit, c'est par le contact physique que l'« enveloppe » familiale se voit reconstruite, et qu'il y a passage d'un agrégat à un ensemble cohérent. Cette remarque vaudrait aussi pour plusieurs autres familles dans ces films et, de la même manière, il y a rétablissement du rôle de parents pour Donna et Kent, qui coïncide pour eux avec la fin de la monoparentalité puisqu'ils décident de se mettre en couple.



Figure 99



Figure 100

Il convient de souligner que la famille n'est pas le seul groupe présent dans ces films, et nous aurions aussi pu parler de l'institution scolaire, ou encore de celle qu'est le travail. Car au-delà de la famille, c'est bien de la connexion entre individus au sein de groupes qu'il est question, la famille pouvant si l'on en croit Rémi Lenoir parfois être approchée comme un modèle pour penser les rapports sociaux :

« Ce modèle de la fraternité qu'on retrouve dans toutes les religions, dans toutes les organisations politiques, tend à universaliser la forme familiale de la représentation des rapports sociaux comme celle de rapports familiaux, et contribue aussi à faire de la forme familiale le modèle des rapports sociaux. Car les structures de parenté sont aussi des structures de perception qui agencent le monde social lui-même : elles fixent les identités individuelles et les conduites sociales qui leur sont liées »³³¹.

Aussi si la famille occupe une importance de premier ordre dans ces deux films, il serait délicat d'affirmer qu'il s'agit à proprement parler de films sur la famille. Encore faut-il considérer que celle-ci y apparaît comme un modèle à partir duquel sont pensées les interactions modernes, puisque les représentations de ces structures familiales se veulent caractéristiques des rapports sociaux à l'époque moderne. Les différents aspects évoqués désignent une situation initiale

³³¹ Lenoir Rémi, *art. cit.*, p. 806.

bloquée, qui présente des individus enfermés dans un modèle familial dysfonctionnel. Mais ce sont à partir de cette situation d'autres enjeux qui sont intégrés, à commencer par celui des effets des médias qu'il s'agit dès lors d'interroger.

L'importance que nous avons accordée à la famille peut sembler surprenante, dans la mesure où c'est de la technologie dont il paraît *a priori* être question dans ces films. Le titre même du film *Disconnect*, « déconnecter », renvoie d'ailleurs directement à un point de vue critique sur une société connectée aux médias, et à une nécessité de s'en émanciper. Quant à *Men, Women & Children*, l'affiche du film exploite cette même opposition entre connexion aux médias et connexion aux autres, puisqu'on peut y voir un ensemble d'individus indifférents les uns aux autres, les yeux rivés sur leur téléphone portable, à l'exception du couple au centre de l'image (fig. 101). Et effectivement, les personnages de ces deux films ont pour point commun de faire usage des médias, voire d'être affectés par ces médias. Pour autant l'analyse des représentations de la famille nous est apparue essentielle à l'étude des discours sur les effets néfastes des médias. En effet, il y a dans chacun de ces récits un mal-être des personnages provoqué par un contexte (en partie) familial, et préalable à l'influence des médias. C'est dire non seulement qu'il y a une faille dans laquelle peuvent s'insérer les médias, mais aussi que leurs effets sont directement liés à la question du lien social et des rapports humains.



Figure 101

L'usage des médias apparaît alors tout d'abord comme une manière de fuir une réalité que nous avons décrite comme oppressante. C'est un moyen d'échapper à un enfermement, permettant une ouverture vers un ailleurs. C'est aussi un ailleurs que l'utilisateur des médias numériques peut s'approprier, comme le fait remarquer Matthieu Freyheit :

« Par cette logique d'investissement émotionnel de l'espace numérique, l'opposition entre le propre et la souillure se double du principe de propriété, conformément à la suggestion de Dyens : la surface écranique de l'ordinateur s'assimile au chez soi, à l'espace familial, au même titre qu'Olivia Chevalier-Chandeigne assimile "le champ, le cadre au 'chez nous', à ce qui est nous et avouable en nous" »³³².

Aussi n'est-il pas surprenant que les adolescents utilisent fréquemment les médias dans l'espace privé au sein du cadre familial qu'est la chambre. Nous ajouterons que c'est à un ailleurs perçu comme un chez-soi qu'ils sont assimilés dans les films. C'est pourquoi les médias peuvent, *a priori*, avoir une fonction positive dans la vie des individus. C'est par exemple Ben, qui utilise l'ordinateur pour s'exprimer artistiquement, et partager ses compositions musicales sur les réseaux sociaux. L'ouverture permise vers l'extérieur rend aussi possible la communication là où elle ne l'était pas, notamment pour Cindy, qui à défaut de pouvoir parler avec son mari du deuil de leur enfant, le fait avec Fear&Laughing sur un salon de discussion consacré au partage sur des expériences traumatiques.

Ceci étant dit, l'ouverture permise par les médias se voit le plus souvent très vite céder la place à des discours sur les dangers associés à une fuite de la réalité. Le message est alors le suivant : en dépit de ce que permettent les médias, ceux-ci ne doivent pas se substituer aux rapports réels, mais au mieux s'y ajouter. C'est dans cette perspective que le psychologue du lycée demande à Tim, qui lui explique avoir des amis dans son jeu vidéo, et en reprenant sa propre terminologie : « *As-tu des amis IRL ?* » (*In Real Life*, dans la vie réelle). C'est dire que le « vrai » contact n'est pas orienté vers l'extérieur, mais l'est vers l'intérieur. Ce discours est on ne peut plus explicite dans *Men, Women & Children*, pris en charge par la narratrice qui s'exprime en voix off sur la mission du satellite « Voyager », qui consiste à transmettre des messages à d'éventuels extraterrestres : « Notre planète est un atome solitaire dans la grande nuit cosmique qui l'enveloppe. Dans cette immensité, il n'existe nul signe qu'une aide venue d'ailleurs nous sauvera de nous-mêmes. Qu'on le veuille ou non, pour l'instant, c'est sur Terre

³³² Freyheit Matthieu, « Fluides et flux : l'horreur au temps des réseaux sociaux », dans Boof-Vermeesse Isabelle et Chassay Jean-François (dir.), *L'âge des postmachines*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2020, p. 128.

que nous nous tenons ». Ce qui est alors reproché aux humains, c'est de chercher à entrer en contact avec des formes de vie extraterrestres, alors même qu'ils sont incapables d'entrer en contact les uns avec les autres.

C'est dans cette même perspective que s'exprime le réalisateur Jason Reitman, cité dans le dossier de presse français du film :

« Le message du film, en fin de compte, est que chacun veut communiquer avec son prochain, que ce soit en le faisant en ligne ou depuis son téléphone portable. Mais ce que nous recherchons vraiment est une communication réelle, et il est bon de se le rappeler en regardant ces personnages qui, finalement, y arrivent »³³³.

C'est pourquoi les médias n'apparaissent pas comme une alternative viable à la déconnexion entre individus engendrée par le déséquilibre de la famille. Ils provoquent une autre forme de déconnexion, déplaçant la question de l'enfermement sans pouvoir la résoudre. C'est par exemple le couple composé de Don et Helen Trudy, qui n'entretiennent plus aucun contact physique. Le lit conjugal n'est alors pas associé à l'acte sexuel, puisqu'on les y voit allongés côte à côte, chacun étant occupé par sa tablette tactile, sans qu'ils n'échangent le moindre regard (fig. 102). Il se trouve qu'ils jouent pourtant « ensemble », à tour de rôle, à une version du jeu de scrabble, la mise en scène appuyant la contradiction qui résulte d'une association entre l'union et la séparation. Car malgré la distance qui les sépare, ils sont dans des positions similaires, occupant l'espace dans une certaine symétrie de l'image, et dirigent leur regard vers la télévision en hors-champ dans un même mouvement, synchronisé. Quant au contenu du jeu en lui-même, il est affiché à l'écran en une image unique, associée aux deux tablettes, et non pas en deux images séparées comme cela aurait pu être le cas. C'est dire qu'il y a bien unité

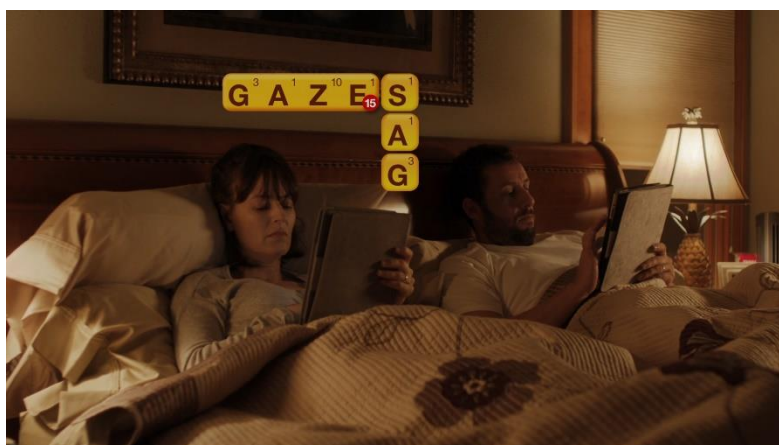


Figure 102

³³³ Dossier de presse du film *Men, Women & Children*, op. cit.

dans leur couple, voire cohésion. Ils sont effectivement ensemble, mais sous une forme de compromis qui consiste à fuir leurs difficultés plutôt que de les confronter. Et le média ne rétablit le contact que sous une forme illusoire.

A défaut de rétablir le contact dans leur couple, ils se tournent chacun de leur côté vers les médias pour contacter un partenaire afin d'avoir une relation adultère. Ils trouvent ainsi ailleurs ce qui leur manque dans leur couple, tout en maintenant l'unité dans le foyer (à aucun moment ils n'évoquent la possibilité d'un divorce). Les médias sont donc dans ce cas fondamentalement ce qui fait obstacle à l'émancipation, produisant une seconde forme d'enfermement, entendu comme manière d'accepter une situation dysfonctionnelle. C'est même la conclusion vers laquelle tend la fin de leur récit, puisqu'après avoir découvert leurs relations extraconjugales, Helen s'adresse à Don pour lui proposer d'avoir des explications. Dans un refus de se confronter à une réalité trop difficile à accepter, celui-ci lui répond : « On pourrait s'asseoir et s'avouer tout ce qu'on a fait... tout ce à quoi on a pensé [...]. Ou tu peux simplement me dire ce que tu veux pour ton petit-déjeuner ». C'est toujours de cette même question du choix entre le confort de l'illusion et une réalité douloureuse qu'il s'agit, celui-là même auquel était confronté Néo dans *The Matrix*, entre la pilule bleue et la pilule rouge. L'écart qui sépare Don d'Helen est alors renforcé par l'esthétique du dernier plan, le choix de focale et la mise au point ayant pour effet de flouter le visage de Don, quand celui d'Helen apparaît net (fig. 103).

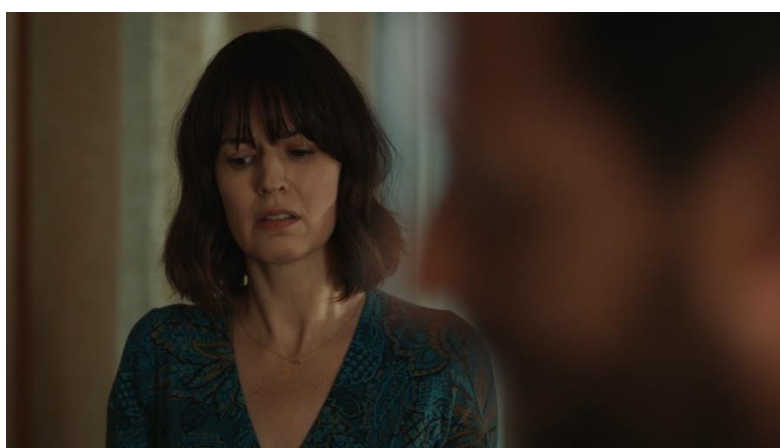


Figure 103

Ainsi si le contact réel n'est pas orienté vers l'extérieur mais vers l'intérieur, les problèmes engendrés par leur usage des médias apparaissent comme des avertissements, voire comme des punitions. Ce ne sont pas nécessairement des problèmes de fond (dont nous avons vu qu'ils résident dans une désagrégation des rapports interpersonnels), mais ils se développent à partir de problèmes irrésolus. Sur le plan dramaturgique, c'est alors un premier tournant qui

appelle une remise en question et une réaction des individus. Le couple Hull se fait ainsi pirater ses informations bancaires, et connaît de graves difficultés financières après avoir vu ses comptes vidés par un inconnu. Suite à une analyse approfondie de leurs disques durs, l'expert en criminalité informatique leur révèle que le coupable est vraisemblablement Fear&Laughing, celui-là même avec qui Cindy échangeait au sujet de son deuil, dans une démarche qui paraissait pourtant plutôt salvatrice (même si un ultime renversement infirmera finalement cette hypothèse). C'est dire que c'est précisément là où les médias semblent présenter un intérêt émancipateur que le danger est situé. Ils sont donc punis pour avoir déplacé leurs problèmes en dehors de la sphère qui leur était réservée, et pour ne pas les avoir affrontés en tant que couple, par le dialogue. La punition est également un avertissement, puisque l'implosion du groupe donne l'opportunité d'un nouveau départ, et de la reconstruction du lien sur des bases saines. L'expert remet ainsi un dossier au couple, qui contient l'ensemble des informations relatives à leurs activités sur ordinateur. C'est donc indirectement à l'intériorité de leur partenaire qu'ont accès Cindy et Derek. Mais là où Cindy tente de profiter de cette ouverture au dialogue, son mari est obnubilé par l'idée d'obtenir réparation, décidant de se faire justice lui-même. De la même manière, la tentative de suicide de Ben, provoquée par la divulgation de photos compromettantes dans l'établissement scolaire par une certaine Jessica, pseudonyme associé à un faux compte créé par deux de ses camarades, appelle une remise en question de la part de son père. Elle ne surviendra que de manière différée, celui-ci choisissant à l'instar de Derek de poursuivre les coupables, sans imaginer qu'il puisse lui-même être en partie responsable. Il demeure alors absent pour sa famille qui a besoin de lui, de sorte que sa femme lui déclare pour le ramener à son rôle de père : « Laisse les policiers faire leur travail. Et tu peux faire le tien ».

De manière générale, les contacts avec l'autre permis par les médias y ont presque systématiquement une valeur négative. Alors que Tim apprend que sa mère se remarie et qu'il n'est pas invité, il se confie auprès de ses camarades de jeu en ligne dans un plan qui mêle effets de *split screen* et de surimpression, pour mettre en avant la confrontation entre la réalité que fuit l'adolescent et l'espace dans lequel il se réfugie (fig. 104). Cet espace ne semble pas tout à fait prêt à recevoir ses problèmes, puisque les joueurs lui répondent par une déferlante de remarques injurieuses à l'égard de sa mère. Quant à Allison, qui se confie sur un forum qui fait l'apologie de l'anorexie, les messages de « soutien » qu'elle reçoit alors, et qui débordent de leur espace pour être affichés à l'écran (signe de leur impact sur la réalité), sont autant de

conseils qui la mettent en danger, l'invitant à essayer plusieurs stratégies pour faire abstraction de sa faim (fig. 105).



Figure 104



Figure 105

Aussi les médias n'apparaissent pas toujours dans ces films comme intrinsèquement dangereux, mais sont principalement ce qui conforte les personnages dans une attitude de passivité face aux problèmes de communication qu'ils rencontrent dans différents groupes, ou ce qui fait obstacle à leur résolution. A la proximité physique de la famille est alors associée l'incommunicabilité, quand les technologies de télécommunication permettent (comme leur nom l'indique) la communication, mais sous une forme impersonnelle et dénuée de contact humain. C'est en ce sens que ces discours reposent sur une dialectique de la connexion que nous avons mise au jour. Il s'agit dès lors pour les films de prôner un retour à des formes d'interaction authentiques, accessibles à condition de parvenir à sortir des dispositifs dans lesquels les individus sont pris au piège et n'entretiennent que de pâles substituts de rapports humains.

C) La quête de l'authenticité, ou l'utopie d'un retour à l'essentiel

Ainsi donc les rapports à soi, aux autres et au monde seraient dénaturés par les pratiques médiatiques, prenant la forme inauthentique que leur donne le dispositif. En ce qui concerne la question du lien social, nous avons vu que la quête du rapport authentique à l'autre passe notamment par la recherche de moindres médiations. C'est un tel point de vue qu'exprime Sherry Turkle, auteure de l'ouvrage au titre assez explicite qu'est *Alone Together : Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*³³⁴, ou encore de *Reclaiming*

³³⁴ Turkle Sherry, *Alone together : why we expect more from technology and less from each other*, New York, Basic Books, 2011.

Conversation : The Power of Talk in a Digital Age, dans lequel elle s'arrête précisément sur la reconfiguration des rapports humains par la technologie :

« Nous parlons à longueur de temps. Nous textons, *postons* et *tchattons*. Nous commençons même à nous sentir plus à l'aise dans le monde des écrans. Avec notre famille et nos amis, nos collègues et nos amours, nous nous tournons vers nos téléphones plutôt que les uns vers les autres. Nous admettons volontiers préférer l'envoi d'un message électronique ou d'un courrier à une rencontre en face à face ou un appel téléphonique. Cette nouvelle vie médiatisée nous a causé des ennuis. La conversation en face à face est la chose la plus humaine – et humanisante – que nous fassions. Pleinement présents l'un pour l'autre, nous apprenons à écouter. C'est ce qui nous permet de développer notre capacité à l'empathie. C'est ce qui nous permet d'éprouver la joie d'être entendu, la joie d'être compris »³³⁵.

C'est donc une opposition de valeurs entre rapports directs et rapports médiés, pour un rapport authentique à l'autre auquel il faudrait aspirer, et qui passe par une mise à l'écart de toute sorte de médiation.

C'est aussi vers une telle conclusion que tend (dans un tout autre registre que les films jusqu'ici mentionnés) une comédie comme *Effacer l'historique* (Benoît Delépine et Gustave Kervern, 2020), dans laquelle Marie, divorcée et dépressive, cherche à renouer le contact avec son fils de quinze ans qui a fait le choix de vivre chez son père. Ce choix est selon ses dires motivé par ce qu'il est contrairement à elle en mesure de lui acheter, à savoir un fauteuil de *gaming*, un clavier ou même des chaussures à 700 euros avec des lacets plaqués or. Les tentatives de Marie sont tout d'abord inappropriées, puisqu'elle entre par effraction et alcoolisée chez son ex-mari, et réveille l'adolescent au milieu de la nuit afin de lui donner un billet pour son anniversaire, à défaut d'avoir pris le temps de choisir un cadeau. Elle lui dit qu'elle l'aime et lui fait certaines confidences, pour certaines déplacées et qui résultent avant tout de son état d'ébriété. Elle lui offrira en revanche au terme de son parcours initiatique un « téléphone 3.0 », qui fonctionne sans électricité, pas très loin, mais « assez loin pour appeler ceux à qui on tient vraiment ». Il s'agit en l'occurrence de deux gobelets reliés par un bout de ficelle, et dont elle lui fait la démonstration. L'adolescent s'éloigne alors de quelques mètres à peine pour se rendre

³³⁵ Turkle Sherry, *Reclaiming conversation : the power of talk in a digital age*, New York, Penguin Press, 2015, p. 3. « We're talking all the time. We text and post and chat. We may even begin to feel more at home in the world of our screens. Among family and friends, among colleagues and lovers, we turn to our phones instead of each other. We readily admit we would rather send an electronic message or mail than commit to a face-to-face meeting or a telephone call. This new mediated life has gotten us into trouble. Face-to-face conversation is the most human – and humanizing – thing we do. Fully present to one another, we learn to listen. It's where we develop the capacity for empathy. It's where we experience the joy of being heard, of being understood » (notre trad.).

dans le jardin, et entendre sa mère lui dire qu'elle l'aime. Ce à quoi il répond, après l'avoir fait se répéter : « Moi aussi je t'aime maman ». C'est significativement dans un espace vert qu'il est placé (induisant un certain rapport à la « nature »), mais aussi avec des jeux tels que le toboggan et la balançoire, présents en arrière-plan et qui le ramènent à sa place d'enfant (fig. 106). Aussi c'est ici en raison de sa médiation minimale que ce « téléphone » permet le rétablissement d'une communication sincère et authentique entre une mère et son fils. Ce serait même l'avenir de la technologie si l'on en croit la formule utilisée, puisqu'il est bien question de téléphone « 3.0 », soit d'un retour en arrière sur le plan technique considéré comme un pas en avant d'un point de vue humain, à l'instar des technologies dites « *low-tech* » (par opposition au *high-tech*) dont on vante les mérites à la fois à partir de considérations écologiques et d'un retour à l'essentiel qu'elles permettraient. C'est dire que lorsque ce n'est pas à l'absence totale de médiation qu'on fait appel, c'est du moins à une médiation à échelle considérée plus humaine.



Figure 106

C'est aussi d'une quête du rapport authentique à l'autre qu'il est question dans la conclusion de *Brainscan*. En effet, nous avons vu que Michael délaisse toute interaction sociale en refusant d'aller à une fête pour au contraire s'isoler dans sa chambre et s'immerger au mieux dans le dispositif. Et au même titre que Vénus et Sam, qui ne se rencontrent véritablement qu'après avoir détruit le jeu Nerve (ce qui explique les propos de l'adolescente, qui s'exclame « Ravie de faire ta connaissance, Sam », alors même qu'ils viennent de traverser de nombreuses péripéties ensemble), c'est la sortie de Michael du dispositif qui lui permettra ensuite de nouer des contacts humains. Non pas la première (sur laquelle nous nous sommes arrêtés et qui n'est qu'une sortie illusoire) mais celle, définitive, qui interviendra en fin de film. C'est encore une fois par un sursaut (appuyé au montage par un effet de répétition) qu'est figuré le retour à lui du joueur. A la différence près que le retour à la réalité est cette fois accompagné d'une prise

de conscience. Cette prise de conscience est celle de l'illusion sur laquelle repose le jeu, mais aussi celle de l'inauthenticité de l'ensemble des interactions qu'il entretenait en tant que sujet de ces dispositifs médiatiques : « C'était... c'était un rêve... Il n'y avait rien de réel ! ». Aussi avec cette identification de l'illusion, c'est la possibilité d'initier des rapports authentiques à l'autre qui est ouverte, et notamment avec Kimberley qui lui plaisait sans qu'il n'ose l'approcher. L'expérience « Brainscan » lui a dès lors permis de désirer retourner à l'essentiel. C'est alors un mouvement inverse à celui précédant l'entrée dans le dispositif qu'il entreprend, puisqu'un plan depuis l'extérieur de sa maison présente l'ombre de Michael qui s'approche de la fenêtre au store fermé (fig. 107). Il ouvre le store, puis la fenêtre sur laquelle il s'appuie (fig. 108), et la musique de la fête et les bruits des discussions se font une place dans la bande sonore, accompagnant la voix du jeu « Brainscan » qui continue de prodiguer des conseils de relaxation au joueur pour lui permettre de se remettre de son expérience. Avec l'apparition du contrechamp, c'est ensuite dans l'image que s'introduit l'espace de la fête, occupé par les humains et la végétation (fig. 109), signe que Michael est désormais prêt à se tourner vers les autres et à accéder à l'extérieur. Encore faut-il que l'extérieur qui s'ouvre à lui ne soit plus parasité par les médias pour lui être pleinement accessible, raison pour laquelle il s'affaire à détruire les composants matériels du dispositif, et notamment le disque du jeu, le lecteur CD, pour terminer par l'écran de l'ordinateur (fig. 110). Les sons émanant de la fête sont désormais les seuls audibles, et Michael est en mesure d'entendre son ami Kyle, qui dit l'appeler en



Figure 107



Figure 108



Figure 109



Figure 110

tambourinant à sa porte depuis une heure pour l'inviter à rejoindre les autres. Et c'est en effet un tout autre Michael qu'il découvre, puisque ce dernier s'ouvre à lui en lui manifestant à son grand étonnement son affection (« Tu m'as manqué. Je t'adore [*I love you*] ») tout en le prenant dans ses bras. L'immersion dans le dispositif laisse place à une immersion au cœur du vivant, et tous deux se fraient un chemin au milieu des convives alors que Michael cherche Kimberley pour lui déclarer son amour et finalement l'embrasser.

Francis Jauréguiberry précise par ailleurs que les pratiques de la déconnexion ne visent pas seulement à retrouver un rapport authentique à l'autre, mais aussi un rapport authentique à soi :

« Lorsque la déconnexion n'est pas vécue comme un simple mouvement de repli face à trop d'interpellations, comme une pause ou un instant de repos, et lorsqu'elle n'est pas non plus principalement motivée par la volonté d'être "tout à ce que l'on fait" ou "tout à son interlocuteur" ou encore "tout au spectacle auquel on assiste", alors elle est décrite comme une "coupure", une "prise de distance", une "retraite", visant à "se retrouver", à "faire le point". Elle ouvre un moment ou une période de dialogue de soi à soi, de réflexivité, de confrontation avec le sens de sa vie et de *retrouvailles avec son intériorité* »³³⁶.

On pourrait ajouter que la quête d'une communication authentique avec les autres passe toujours par une reconnexion à soi et une quête de soi, puisqu'à l'instar de Michael dans *Brainscan*, il semblerait qu'il faille se retrouver pour pouvoir entrer en contact avec l'autre. Quant au terme même de « retrouvailles », il implique encore une fois l'idée d'un écart par rapport à un état de pureté et d'harmonie originelle avec soi et avec les autres. Les dispositifs médiatiques seraient le lieu d'une telle séparation, notamment en raison de la catégorie même de sujet, Jauréguiberry avançant d'ailleurs que « la déconnexion est alors vécue comme pratique de son intériorité et renvoie directement [...] à la notion de sujet dans une société hypermoderne »³³⁷.

Cette hypothèse fait écho aux propos de Giorgio Agamben, pour qui les dispositifs dans la modernité renforcent ce qu'on pourrait considérer comme un écart à soi, les sujets résultant de la confrontation des individus et des dispositifs étant avant tout marqués par un processus de perte de l'identité, de désubjectivation :

³³⁶ Jauréguiberry Francis, « Peut-on encore se déconnecter de temps en temps ? », *art. cit.*, p. 31.

³³⁷ Jauréguiberry Francis, « La déconnexion aux technologies de communication », *Réseaux*, vol. 4, n° 186, 2014, p. 21.

« Ce qui définit les dispositifs auxquels nous avons à faire dans la phase actuelle du capitalisme est qu'ils n'agissent plus par la production d'un sujet, mais bien par des processus que nous pouvons appeler des processus de désubjectivation. Un moment de désubjectivation était bien implicite dans tout processus de subjectivation et le Moi de la pénitence ne se constituait effectivement, comme nous l'avons vu, qu'en se niant ; mais ce qui arrive aujourd'hui est que les processus de subjectivation et les processus de désubjectivation semblent devenir réciproquement indifférents et ne donnent plus lieu à la recomposition d'un nouveau sujet, sinon sous une forme larvée, et pour ainsi dire spectrale. Dans la non-vérité du sujet, il n'y va plus, en aucune manière, de sa vérité. Qui se laisse prendre dans le dispositif du "téléphone portable", et quelle que soit l'intensité du désir qui l'y a poussé, n'acquiert pas une nouvelle subjectivité, mais seulement un numéro au moyen duquel il pourra, éventuellement, être contrôlé ; le spectateur qui passe sa soirée devant la télévision ne reçoit en échange de sa désubjectivation que le masque frustrant du zappeur, ou son inclusion dans un indice d'audience »³³⁸.

Autrement dit, et même si le vocable employé est quelque peu différent, c'est bien d'un écart entre le soi et le sujet qu'il est question à travers ces processus de production d'un sujet sous une forme appauvrie, ou encore d'un devenir-sujet qui se traduit par une perte du soi. Néanmoins, là où Agamben considère que l'idée même d'identité personnelle repose sur une mascarade en raison de la multitude de dispositifs dans lesquels les individus ne cessent d'être pris (il n'y a pas d'homme sans dispositif), les discours sur la déconnexion dont il est question reposent à l'inverse sur l'existence d'une telle essence de l'individu, à laquelle il faudrait pouvoir accéder.

C'est ce qui transparaît par exemple dès les premières lignes de *Lâcher prise : Comment se reconnecter à soi-même*, ouvrage dans lequel le spécialiste en « intelligence émotionnelle » Benoît Aymonier relate son expérience de la reconnexion à soi :

« C'est un soir de décembre 2012, alors que je fais le point sur la journée qui vient de s'écouler, que tout commence. Je ressens une poussée d'énergie de vie venant du plus profond de mon être, qui vient me remuer et me bousculer. [...] S'impose alors à moi la sensation profonde et inébranlable que *je ne suis pas ce que je crois être*. Ma personnalité, mon identité, mes valeurs, mes croyances, mon rôle dans la société... tous ces éléments qui m'ont permis de me construire et de m'affirmer en tant qu'individu jusque-là sont autant de *bulles qui explosent les unes après les autres*. [...] Tour à tour, tous *mes masques tombent*, tous *mes verrous sautent*, comme si je me mettais *complètement à nu, en me dépouillant de toutes les couches qui me constituent*. Je me laisse aller à ce ressenti si fort et intense. J'accepte que tous les pans de cette image de moi-

³³⁸ Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, op. cit., pp. 43-45.

même *se fissurent et s'effondrent totalement*. Je lâche prise sur tout et, dans un sentiment empreint de la plus grande humilité, j'accepte en définitive de *n'être plus rien*.

Mais, plutôt que de me fondre dans cet état de néant, plutôt que d'avoir l'impression d'être englouti par une vacuité totale et de disparaître, c'est paradoxalement à ce moment précis que j'embrasse de tout mon être le sentiment d'exister le plus fort et le plus total qui soit : plus vivant que jamais, je ressens également *tous les liens qui m'unissent à l'univers entier, comme si j'étais relié à tout ce qui existe*. Il n'y a *plus de séparation entre moi et le monde extérieur*. Les deux se confondent dans une parfaite unité. En acceptant de n'être rien, j'accède à Tout... je deviens Tout. Je suis alors envahi par une sérénité, une paix et une sécurité totale, en lien avec une conscience qui semble infinie, un amour et une connaissance universels »³³⁹.

On notera tout d'abord la présence du lien entre reconnexion à soi et connexion au monde, puisque ces verrous qui sautent sont autant de barrières qui font obstacle à des rapports authentiques. Et si le terme sujet n'est pas présent dans ces propos, c'est bien d'un rapport entre sujet et identité personnelle qu'il est question, l'essence de l'individu étant masquée par une succession de couches qui constituent le sujet. Il se dit en effet constitué de plusieurs couches, et c'est au pluriel qu'il désigne ce qu'on pourrait considérer comme différentes subjectivations (les masques, les verrous, les bulles, les pans). Aussi chercher son essence consiste en ce sens à détruire les différentes subjectivations, et n'être plus rien pour exister signifie n'être plus rien d'autre que soi-même, voire par extension ne plus être sujet d'aucun dispositif. Atteindre le noyau de l'homme (son essence), c'est donc ne plus être sujet, si tant est que ce soit possible.

C'est du moins être en mesure de conscientiser son être, pour voir ce par quoi son identité est façonnée (ce qui n'implique pour autant pas moins de poser l'existence d'une telle essence). C'est d'ailleurs à partir de cette même conscience que Jauréguiberry insiste sur l'importance de la notion de sujet pour interpréter les pratiques de la déconnexion :

« La Boétie décrivait la servitude volontaire comme *la part de ce que l'on délègue de notre liberté* pour pouvoir vivre dans un monde praticable par le plus grand nombre. Ici la déconnexion volontaire renvoie à ce que l'on accepte de renoncer en sécurité, en informations ou en distractions pour *pouvoir préserver un quant-à-soi*, un espace privé, un anonymat, une distance réflexive dans lesquels *l'individu peut se penser comme sujet*. Si, rapporté aux tic, *l'acteur* est celui qui communique dans les réseaux, le *sujet* est celui qui donne un sens à cette communication. Mais pour cela, il doit être capable de se déconnecter de temps en temps. Et

³³⁹ Aymonier Benoît, *Lâcher prise : comment se reconnecter à soi-même*, Paris, Robert Laffont, 2017.

c'est en cela que le va-et-vient entre connexion et déconnexion est un parfait indicateur de l'hypermodernité et de l'incertitude qu'elle ne cesse de produire »³⁴⁰.

La déconnexion apparaît dès lors comme une volonté de préserver quelque chose de ce qu'on cède dans notre corps à corps avec les dispositifs, ce qui s'avère nécessaire pour conscientiser nos pratiques. Quant à la notion de sujet, deux définitions paraissent coexister dans cette citation. Alors qu'il souligne dans un premier temps que la distance réflexive permet à l'individu de « se penser comme sujet », il oppose par la suite acteur et sujet sur la base de cette même réflexivité. Autrement dit, il semblerait que sa démonstration vise plutôt à distinguer ce que nous pourrions considérer comme le sujet conscient et celui qui ne l'est pas. Nous pourrions ajouter que le sujet conscient serait quant à lui en mesure de se déconnecter, contrairement au sujet non conscient pour qui la profanation est impossible ou presque.

Cette conscience d'être sujet consiste finalement en une conscience de l'existence de ce qu'il appelle « un décalage de soi à soi » :

« Si l'on accepte en effet que la modernité est bien ce moment historique où le décalage de soi à soi est socialement reconnu et quasi institué, c'est-à-dire où s'ouvre, pour l'individu, ce fossé qui ne sera jamais plus comblé entre son désir d'être et ce qu'il est ou, dit autrement, entre sa subjectivité et son existence sociale, alors on peut aussi définir *l'hypermodernité comme l'approfondissement de ce fossé et comme l'extension de cet écart, de ce décalage de soi à soi* à des couches de plus en plus nombreuses de la population et sous une forme de plus en plus pressante »³⁴¹.

Autrement dit, si l'on considère qu'un individu ne peut pas ne pas être sujet, du moins peut-il avoir conscience du décalage de soi à soi produit par les dispositifs, ne serait-ce que pour préserver l'essence de l'individu dans son principe et ne pas s'oublier pour toujours.

Si l'essence de l'homme se présente dans ces discours comme ce qui reste lorsque toutes les couches de subjectivation se sont effritées, l'essence du monde apparaît quant à elle comme ce qui reste quand toute trace de médiation technologique a disparu (raison pour laquelle la nature y acquiert une valeur symbolique forte). Le renforcement d'une réalité définie par l'immédiateté des rapports humains est clairement exposé à la fin de plusieurs des films de notre corpus. Le rétablissement de l'ordre est alors permis par l'émancipation de l'homme de la machine, ou de l'emprise du média. Le dernier plan d'*Archie's Final Project* montre ainsi

³⁴⁰ Jauréguiberry Francis, « La déconnexion aux technologies de communication », *art. cit.*, p. 47.

³⁴¹ *Ibid.*, p. 45.

Archie, qui fait face à sa caméra. Il lutte contre lui-même pour parvenir à l'éteindre, expliquant qu'elle essaie de pénétrer son cerveau. Il y parvient finalement, résultat d'une ouverture progressive aux autres qui l'a sorti de son narcissisme. Dans *Suicide Room*, la mère de Dominik se crée un avatar afin de rejoindre le forum auquel il participait. Elle annonce aux adolescents le suicide récent de son fils, ce qui a pour effet de « détruire » le forum de l'intérieur. Les jeunes se déconnectent les uns après les autres et l'on peut voir Sylwia, la meneuse du groupe, sortir de chez elle en courant, elle qui n'avait pas été à l'extérieur depuis plusieurs années. La fin d'un film comme *Castaway on the Moon* (Kimssi pyoryugi, Lee Hae-jun, 2009) répond à la même logique, puisque la jeune femme hikikomori sort au plein air, de jour et sans son casque (qu'elle porte habituellement lors de ses rares excursions à l'air libre), pour partir à la rencontre d'un homme avec qui elle a progressivement établi le contact. Nous pourrions multiplier les exemples de ce type, puisqu'il semblerait que la majorité de ces films répondent à la même logique, situant l'essence du monde dans ce qui reste quand toute trace de médiation a disparu.

Par ailleurs le retour à l'ordre n'est pas toujours un rétablissement de la situation initiale du film, qui précède les complications. En réalité le monde proposé par les films porte les germes d'une potentielle aliénation, quand il n'est pas déjà aliéné. Dans *Brainscan*, Michael était déjà passionné de jeux vidéo violents et de films d'horreur, et l'expérience qu'il finit par subir dans son jeu apparaît comme une conséquence logique de sa consommation excessive. Dans *Suicide Room*, le forum sur le suicide était préexistant à Dominik, qui n'a fait qu'en révéler l'existence au spectateur. C'est d'autant plus marquant dans un film comme *The Dirties*, centré sur thème des *school shootings*. Du fait de la médiatisation de ces événements et de la manière dont ils ont été liés à la problématique des médias, il est évident que le film pose un cadre de réception qui induit une certaine lecture du monde proposé, et ce dès les premières minutes. Enfin, le récit d'une production comme *Unfriended* (Levan Gabriadze, 2014) repose précisément sur le caractère trompeur de la situation initiale. En effet, un groupe d'adolescents se retrouve en début de film sur Skype pour discuter. Un intrus se joint anonymement à la conversation, et use de tous les moyens pour les pousser à confesser leurs mauvaises actions. Cette personne se trouve être le fantôme de leur ancienne camarade de classe, qui s'est suicidée après avoir été publiquement humiliée sur les réseaux sociaux, et qui revient pour se venger. Les révélations se succèdent, et il s'avère que les personnages ont tous commis des actes répréhensibles, impliquant le plus souvent les médias. Le spectateur finit au terme du suspense par apprendre que Blaire, personnage principal et présentée comme un modèle de vertu, est à l'origine de la vidéo compromettante qui a poussé son amie au suicide. Autrement dit il n'y a

pas rétablissement de l'ordre initial, mais réactualisation d'une situation initiale, dans laquelle l'ensemble des rapports humains sont déjà corrompus par les médias. Le rétablissement de l'ordre dans ces films (quand il y a rétablissement) donne donc lieu à une réalité plus « pure » que celle dans laquelle nous vivons, qui serait déjà en proie à des dérives liées aux médias.

Qu'il s'agisse d'une reconnexion à soi, aux autres ou au monde, les discours prônant une forme de déconnexion des médias (une sortie du dispositif) mettent alors l'accent sur les différentes couches de médiation superposées, et qui sont autant de barrières à dépasser pour pouvoir parvenir à une vie « authentique » et atteindre l'« essentiel ».

CHAPITRE III

Des assujettissements aliénants

1- Influence des médias et théories de l'aliénation

A) La pathologie des personnages au prisme du concept d'aliénation

« Se reconnecter », « perte de soi », « retrouver l'essentiel » : c'est sans doute aux limites des théories du dispositif et de ce qu'elles nous permettent de dire de ces formes de pathologies que nous a mené cette réflexion, dans la mesure où bien qu'il soit en effet possible d'étudier ces discours à partir des caractéristiques des dispositifs, c'est en revanche davantage aux théories de l'aliénation qu'appartient le vocable qui y est emprunté, voire plus largement à ce qu'Adam Schaff appelle l'« appareil conceptuel de la théorie de l'aliénation », et qui comprend des concepts apparentés tels que ceux de réification, de fétichisme de la marchandise, etc³⁴². Si la perte de l'authenticité des rapports qu'entretiennent les individus avec eux-mêmes, les autres, et le monde, occupe une place de premier ordre dans les discours prônant des formes de déconnexion des dispositifs médiatiques, il se trouve que ces préoccupations sont aussi au cœur des *Manuscrits de 1844*, bien que Karl Marx leur réserve bien entendu un traitement fort différent. Stéphane Haber, qui met en avant plusieurs phénomènes étudiés dans l'ouvrage du

³⁴² Schaff Adam, « L'appareil conceptuel de la théorie marxienne de l'aliénation », *L'Homme et la société*, n°s 41-42, 1976, p. 14.

philosophe, se propose de les réunir en tant qu'ils ont pour point commun de consister en une « relation au réel détériorée » :

« Si l'on cherche à organiser à un niveau très général ces thèmes [...] autour de quelques pôles saillants, il suffira de constater que, dans tous les cas mentionnés, *il est question d'une relation détériorée*. La misère en contexte capitaliste, assure donc le philosophe, réduit *le champ de l'expérience possible* (la faim et la fatigue entraînent un certain désintérêt pour le réel, une série de désinvestissements existentiels) tout en privilégiant certaines formes d'unilatéralité particulières (par exemple l'instrumentalisme, par lequel le réel n'est saisi que comme exploitable) dans *la façon dont le réel ainsi appauvri se dévoile et affecte le sujet*. Cette relation au réel, détériorée quantitativement et qualitativement, vise, selon les *Manuscripts*, non un objet particulier, mais plutôt un ensemble d'objets, une région de l'être possédant chaque fois une certaine organisation et une certaine unité – en un mot, ce que l'on peut nommer *un monde* »³⁴³.

Et c'est un rapport *aux* mondes davantage qu'*au* monde qui se voit détérioré avec l'aliénation, Haber soulignant la présence dans la pensée de Marx de trois mondes (distincts mais en étroite relation) constitutifs du « réel » en question :

« Plus précisément, Marx fait allusion à *trois mondes*, qui forment les trois modes d'être du réel : *le monde propre* (composé de possibilités, de tendances, de pulsions et de dispositions), *le monde social-humain* (composé de personnes et de ce qui relève de "l'esprit objectif") et enfin *le monde extérieur-objectif*, souvent représenté dans les textes de cette époque par "la Nature" (au sens de la nature externe). Je suis aliéné lorsque j'entretiens avec l'un au moins de ces trois mondes (que, grâce aux commodités qu'apporte l'allemand, on peut désigner brièvement : *Selbstwelt, Mitwelt, Umwelt*) un rapport très incorrect – un rapport qui, d'une part, m'affaiblit plutôt qu'il ne me tonifie et qui, d'autre part, implique une sorte de conscience faussée de ces mondes (de fausses manières d'être affecté par lui) »³⁴⁴.

C'est alors précisément en une distorsion du lien qu'entretiennent les individus avec ces trois mondes que consisterait l'aliénation de ce point de vue, soit en un rapport faussé à soi, aux autres ou au monde objectif. Chez Marx, cette approche est encore en 1844 associée à une conception naturaliste, comme le fait remarquer Haber : « Marx propose à ce moment de son évolution un modèle de "théorie critique" fondé sur le thème de la perte d'une "nature" à retrouver. Il est naturaliste dans la mesure où il pense que quelque chose "préexiste" à l'ordre

³⁴³ *Ibid.*, pp. 10-11.

³⁴⁴ *Idem.*

des faits sociaux et culturels »³⁴⁵. Et c'est ce « quelque chose », préexistant mais perdu, qu'il s'agit dès lors de retrouver (ce que permettrait le communisme).

Alors qu'il entend dans *L'aliénation, vie sociale et expérience de la dépossession* revisiter le concept d'aliénation, notamment pour éviter ce qu'il considère comme des limites au modèle marxien de 1844 (ce naturalisme en question en fait partie), c'est encore à ces trois mondes que le sociologue se réfère pour construire son raisonnement. Partant du principe que l'« individualité projette des possibles qui témoignent de sa capacité d'interagir et de s'ouvrir sur des instances du réel, sur des mondes »³⁴⁶, il met en avant ce qu'il approche comme trois « moments » du processus d'aliénation, « la distorsion du rapport à soi-même, à autrui et au monde »³⁴⁷, qui correspondent à une distorsion du rapport aux trois instances du réel que sont « le monde concret du soi lui-même (*Selbstwelt*) », « le monde interpersonnel (*Mitwelt*) » et « le monde environnant (*Umwelt*) »³⁴⁸. Il parvient par extension à une définition de l'être aliéné :

« Nous appellerons ainsi “aliéné” celui qui, bien qu'il soit nécessairement lié aux mondes comme être vivant et agissant, ne sait pas être ce sujet biopsychique à la fois ouvert et exposé aux mondes, celui qui ne met plus en œuvre correctement les pratiques par lesquelles se réalise habituellement dans des bonnes conditions ce mouvement d'ouverture et d'exposition à une altérité »³⁴⁹.

De la même manière, il estime que « l'appauvrissement individuel de la vie constitue l'aliénation même, pourvu que cet appauvrissement soit représentable comme *une sorte de dépossession qui sépare du monde ou, plus exactement, des mondes* auxquels je devrais m'ouvrir vitalelement »³⁵⁰. Ce qui l'amène enfin à considérer que c'est « l'étude symptomatologique des grandes modalités de la *distorsion relationnelle* qui affecte le soi individuel en tant que sujet existentiel-psychologique qui peut être au centre de [sa] tentative de “reconstruction” du concept d'*Entfremdung* »³⁵¹.

C'est là la première raison qui justifie notre recours aux théories de l'aliénation : la description d'une *pathologie sociale, caractérisée par une distorsion du rapport au(x)*

³⁴⁵ Haber Stéphane, « “Le naturalisme accompli de l'homme” : travail aliéné et nature », dans Renault Emmanuel (dir.), *Lire les « Manuscrits de 1844 »*, Paris, PUF, 2008, p. 129.

³⁴⁶ Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, Paris, PUF, 2007, p. 233.

³⁴⁷ *Ibid.*, p. 238.

³⁴⁸ *Ibid.*, p. 233.

³⁴⁹ *Ibid.*, p. 235.

³⁵⁰ *Ibid.*, p. 244.

³⁵¹ *Ibid.*, p. 238.

monde(s), et qui possède des similitudes éclairantes avec celles des personnages des films à l'étude. Encore faut-il préciser que le propre des théories de l'aliénation est de décrire des *processus de dépossession* qui donnent lieu à ces pathologies.

Le psychologue clinicien Elie Pouillaude, lorsqu'il interroge l'histoire de ce qu'il appelle à la suite de Jean Oury un « concept double, social et psychopathologique »³⁵², distingue cinq périodes correspondant à cinq usages de la notion d'aliénation. Ce sont (1) l'aliénation au sens juridique d'une cession de propriété ; (2) au sens que lui ont donné Hobbes puis Rousseau d'une cession d'une part de la liberté des sujets en faveur de la communauté ; (3) comme dépossession de soi et devenir étranger à soi avec son introduction dans le champ médical, qu'il situe à partir de 1800 et un ouvrage de Philippe Pinel ; (4) au XIX^{ème} siècle avec son inscription dans le champ philosophique, et le développement d'une pensée de l'aliénation comme extériorisation ; et enfin (5) ce qu'il désigne sous le nom d' « aliénation-intériorité », et qui se serait développé au XX^{ème} siècle en psychanalyse et en sociologie, correspondant à une étape de la structuration du monde interne du sujet³⁵³. Si le découpage historique est sans doute un peu réducteur, il permet toutefois de distinguer plusieurs catégories (davantage que des périodes) d'usages du concept. C'est en l'occurrence la quatrième qui retiendra notre attention, soit l'aliénation comme extériorisation, qui ne se limite ainsi pas au XIX^{ème} siècle mais intègre toute une généalogie de penseurs de l'aliénation amenés à se positionner par rapport à l'ouvrage de référence de Karl Marx sur la question. Dans un sens plus restrictif, c'est ce que Haber appelle la « philosophie classique de l'aliénation », qui comprend « l'ensemble des schémas interprétatifs inhérents ou directement reliés à la démarche des pages célèbres des *Manuscripts de 1844* qui portent sur cette question »³⁵⁴, soit aussi bien les travaux du jeune Marx que ceux d'auteurs qui, à l'instar de Georg Lukács, s'inscrivent dans leur continuité.

S'il n'est pas à ce stade question pour nous de souligner les éventuelles divergences entre les conceptions des auteurs qui s'inscrivent dans cette philosophie, c'est au contraire un certain niveau d'abstraction qu'il nous faut accepter de préserver pour mettre en avant ce qui fait le propre de l'aliénation, en recourant une fois de plus aux écrits de Stéphane Haber, qui s'affaire à construire un « type idéal des conceptions classiques de l'aliénation »³⁵⁵. Nous avons déjà commencé à dessiner les contours de l'aliénation comme état pathologique, et il convient désormais d'en repartir pour remonter la chaîne causale du schème général de l'aliénation.

³⁵² Pouillaude Elie, « Epistémologie de l'aliénation et antériorité », *L'Evolution psychiatrique*, n° 78, 2013, p. 190.

³⁵³ *Ibid.*, pp. 192-196.

³⁵⁴ Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, op. cit., p. 139.

³⁵⁵ *Ibid.*, p. 37.

L'auteur insiste ainsi plus largement sur le rapport à l'extériorité qui caractérise la situation de l'aliéné :

« Plus précisément, nous pouvons avoir affaire à une analyse en termes d'aliénation dès que le raisonnement s'appuie sur l'idée qu'au moins certains aspects du propre du soi ne sont plus accessibles ou disponibles pour ce soi et que cela entraîne, de son point de vue, des conséquences fâcheuses et/ou pénibles. Une partie du propre du soi, ce qui en tout cas lui revient normalement, lui devient autre [...], se trouve située hors de soi, hors de portée, et cette indisponibilité, cette extériorité fait que le soi se trouve altéré, diminué »³⁵⁶.

Aussi si l'individu se trouve diminué, c'est en raison de ce quelque chose qui lui est propre et qui se trouve non seulement extérieur à lui, mais aussi (et surtout) hors de portée. Ce qui implique en l'occurrence un mouvement de dépossession dans l'extériorisation. Traduction des termes « *Entfremdung* » (qui appuie l'idée d'étrangéité) ou « *Entäusserung* » (qui insiste sur celle d'extériorisation), l'aliénation désigne ici une perte (de liberté, d'humanité, de soi...), le fait de devenir étranger à soi dans l'extériorisation. Précisons cependant que toute extériorisation n'est pas aliénante, et alors que la plupart considèrent que Marx emploie les deux termes allemands comme des synonymes, Franck Fischbach fait dans sa traduction des *Manuscrits de 1844* le choix de réserver le terme « aliénation » au seul « *Entfremdung* », et ce afin de souligner la distinction entre les deux et de conserver la valeur sémantique de l'*Entäusserung*, comme il l'explique ainsi dans la présentation de l'ouvrage³⁵⁷. Aussi si l'*Entäusserung* est pour Fischbach un mouvement qui relève en effet chez Marx de l'aliénation, il opte au lieu de ça pour la traduction « perte de l'expression », qui témoigne du fait qu'il est le pendant négatif des termes à valeur positive que sont « *Äusserung* » (expression) et « *Veräusserung* » (extériorisation)³⁵⁸. Autrement dit, il s'agit aussi pour lui de rappeler que l'extériorisation est tout sauf négative : ce qui l'est, c'est la perte de ce qui a été extériorisé, au fondement de l'aliénation.

Ce mouvement de perte, il le situe donc au cœur de l'aliénation, rejoignant sur ce point Haber qui s'exprime ainsi à ce sujet :

« La dépossession (saisie comme un processus ou comme l'état qui en résulte) apparaît ainsi comme le concept sous-jacent à tous les usages historiquement importants du terme "aliénation" dans la théorie sociale et même ailleurs. Toutes les dépossessions ne sont pas aliénantes, mais

³⁵⁶ *Ibid.*, pp. 32-33.

³⁵⁷ Fischbach Franck, dans Marx Karl, *Manuscrits économique-philosophiques de 1844*, Paris, Vrin, 2007, pp. 16-20.

³⁵⁸ *Ibid.*, p. 22.

l'aliénation est toujours une dépossession. Une critique de l'aliénation, et c'est ce qui constitue son originalité par rapport à toutes les autres orientations de la critique sociale, dit donc que ce qui est critiquable par excellence, c'est le fait que l'on soit dépossédé de quelque chose, que l'on ait perdu quelque chose d'une façon qui soit moins liée au hasard qu'à l'existence d'une cause qui m'en prive, qui me soustrait radicalement cette chose. L'amoindrissement de la vie est alors une perte de soi, une scission d'avec soi »³⁵⁹.

Outre l'importance donnée à la dépossession, l'intérêt de la citation réside également dans la distinction opérée entre ce qui, dans la dépossession, relève du processus et de l'état. C'est dire qu'il y aurait d'un côté le mouvement de dépossession, de l'autre l'état qui en résulte, celui de « l'homme dépossédé » qui donne son titre à son ouvrage de 2009. Par ailleurs cette aliénation n'est pas seulement une dépossession de l'objet, mais une perte de l'objet qui se traduit pour l'individu par des formes de souffrance, raison pour laquelle aliénation et dépossession ne peuvent être considérées comme des synonymes : « l'idée d'aliénation semble plus riche que celle de dépossession *stricto sensu*. Joignant l'«être» à l'«avoir», elle permet apparemment d'en désigner aussi certaines conséquences sensibles et certains aspects concrets pour la vie sociale et la vie individuelle »³⁶⁰. Et s'il est question d'une perte de l'« objet », précisons tout d'abord que celui-ci ne correspond pas nécessairement à un objet matériel (ce peut tout aussi bien être une pensée), puis que c'est à partir de lui un rapport à l'extériorité en général (au monde objectif) qui se voit affecté. Aussi si dépossession il y a avec l'aliénation, ce n'est pas seulement celle de l'objet, mais encore une fois la dépossession du pouvoir d'agir (correctement) sur le monde.

Nous avons postulé que ce qui caractérise l'imaginaire de l'influence, du moins jusqu'aux années 1990, c'est l'image d'un fluide qui part du média pour s'introduire dans un consommateur passif, avant tout considéré comme réceptacle. Or l'aliénation repose quant à elle tout d'abord sur une image qui n'est pas tant celle d'un flux entrant que celle d'un *flux sortant* : quelque chose est extériorisé par l'individu d'une manière telle qu'il s'en trouve appauvri et diminué. Deux mouvements, en apparence contradictoires, émergent ainsi : d'une part celui de l'influence comme intériorisation (la consommation) ; d'autre part celui de l'aliénation comme (dépossession dans l') extériorisation (la production et l'interactivité, ou dans un sens plus large la projection). Ce sont encore deux gestes, par lesquels l'utilisateur est amené à se « remplir » (qu'on repense par exemple au *binge watching*), ou au contraire à se

³⁵⁹ Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, op. cit., p. 33.

³⁶⁰ *Ibid.*, p. 34.

« vider ». Encore une fois, l'idée n'est pas d'opposer influence et aliénation, puisque l'aliénation est une configuration de l'influence. En ce sens l'image d'un flux entrant ne peut à elle seule plus rendre compte de la pensée de l'influence des médias telle qu'elle s'exprime dans les discours. L'idée n'est pas non plus d'abandonner le premier modèle au profit du second. Ce serait oublier que le prosommateur n'est par définition pas seulement producteur mais aussi consommateur. Par ailleurs, et ça là aussi que réside l'apport des théories de l'aliénation pour notre réflexion, ce serait oublier que les modalités de son extériorisation ne sont pas « libres », dans la mesure où elles résultent toujours d'une logique à laquelle il est soumis et qu'il a *intériorisée*.

L'erreur serait donc de penser ces deux mouvements (l'intériorisation et l'extériorisation) comme antinomiques, au risque de passer à côté d'une réflexion sur leur articulation. Une figure majeure du cinéma fantastique offre d'ailleurs le parfait exemple de la dimension critique d'une association du vide et du remplissage. Il s'agit de celle du zombie. Comme le fait remarquer Alfonso Pinto, le zombie est un héritage de la culture vaudou à Haïti, d'après laquelle il « résulte d'un rite magique, d'une sorcellerie, qui vise à “voler” l'âme d'un homme, pour en faire un esclave »³⁶¹. Il est alors le produit d'un mouvement de perte, qui est celle de son âme et, à partir d'elle, de toute conscience et volonté propre : il est le *corps vide* par excellence. Il deviendra dans la culture occidentale aussi un corps mû par un besoin compulsif de se nourrir des êtres vivants. Il n'en faudra pas plus à George Romero pour l'intégrer, notamment en 1978 avec *Dawn of the Dead*, dans une réflexion sur le consumérisme qui caractérise la société de consommation. Prenant place dans ce symbole de la consommation qu'est le centre commercial, le film met en scène ces corps vides et avides de consommer, qui propagent le vide et le besoin de consommer (en contaminant les victimes de leurs morsures), et condamnés à consommer ce qui ne peut leur permettre d'atteindre la satiété. De sorte que le besoin compulsif de se remplir (mouvement d'intériorisation) ne fait que mettre en lumière le vide abyssal qui les caractérise (mouvement d'extériorisation).

Il se trouve que c'est à partir de cette même figure du zombie qu'un film comme *Antisocial* (Cody Calahan, 2013) choisit de s'emparer du problème des pratiques médiatiques des jeunes. Le spectateur assiste à travers un groupe d'amis qui participent à une soirée aux premières heures d'une pandémie mondiale, dont ils découvrent à distance la portée et les origines, l'essentiel des informations leur parvenant par internet ou la télévision. Il s'avère

³⁶¹ Pinto Alfonso, « Espace et société dans le cinéma des Zombies », *Annales de géographie*, vol. 1-2, n^{os} 695-696, 2014, p. 708.

finalement que c'est un réseau social intitulé The Social Redroom (disponible sur ordinateur ou via une application sur smartphone), qui permet aux utilisateurs de poster des contenus médiatiques, qui a engendré cette contamination massive et donc la transformation de ses victimes en zombies. Tous les personnages présents à la soirée sont ou ont été utilisateurs du média. D'ailleurs lorsque Sam, la protagoniste principale, retrouve ses amis en début de film, ces derniers sont tour à tour présentés par une succession de plans sur le texte, les photos et les vidéos qu'ils ont mis en ligne sur leur page personnelle, à l'instar de celle de Kaitleen dont elle fait la connaissance (fig. 111). Deux exceptions sont à noter, avec notamment Jed dont la page fait mention d'une désinscription datant de plusieurs mois déjà. Quant à Sam, le spectateur a été témoin quelques instants plus tôt de sa suppression de l'application, après qu'une notification lui ait appris le changement de statut en « célibataire » de son petit ami, synonyme d'une rupture qu'il n'a pas eu le courage de lui annoncer de vive voix (fig. 112). Ces deux personnages figureront sans surprise parmi les derniers survivants, et l'on notera donc tout d'abord l'opposition de valeurs entre les rapports entretenus par l'intermédiaire des médias et ceux qui ne le sont pas. Aussi quand Kaitleen s'étonne de son absence des réseaux et lui demande « comment [elle] garde le contact avec les autres », Sam lui répond avec une naïveté feinte : « Je les vois en personne ? ».

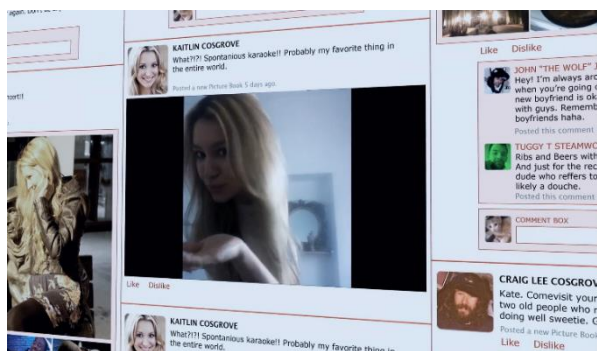


Figure 111

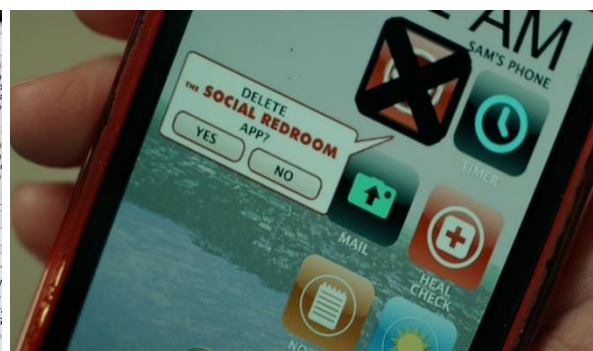


Figure 112

Mais c'est ensuite davantage que la seule inscription sur le site la production de contenus qui est la cible des critiques du film. C'est d'ailleurs sur les images de deux blogueuses (on parlerait aujourd'hui d'influenceuses) que s'ouvre *Antisocial*, des adolescentes qui présentent à leur public leurs derniers achats vestimentaires, dans une vidéo dont le déroulement se voit perturbé par la soudaine transformation de l'une d'elles. Par la suite, les journalistes commencent dans les programmes télévisés à débattre du harcèlement en ligne comme d'un facteur explicatif possible aux premières morts. Enfin, le lien entre la production de contenus et le virus sera confirmé pas l'un des employés de la compagnie. En effet, il témoigne devant l'ampleur de la situation avoir participé à la création d'un programme, dont la fonction est de

faire passer des messages subliminaux aux usagers, et ce afin de les inciter à visiter le site plus fréquemment. Le programme expliquerait en fin de compte les pratiques excessives : « C'est la raison pour laquelle vous ressentez le besoin d'ajouter des photos, de mettre à jour votre statut, de, euh... naviguer [*browse*] plus souvent ». Cette situation correspond donc, à ce stade de l'explication du développeur, en une description des pratiques relevées par le film dans la société. C'est du moins ce que suggère le renvoi à des médias sociaux existants, non seulement en raison des caractéristiques qu'ils partagent avec *The Social Redroom*, mais aussi à travers des références présentes à l'image. On reconnaît notamment dans la barre de raccourcis du site la police des lettres « f » et « t », qui est celle utilisée respectivement par Facebook et Twitter pour leur logo, l'inversion du sens des lettres (fig. 113) ne faisant que renforcer l'idée d'une critique faussement dissimulée de ces médias participatifs (sur certains plans, ces deux lettres retrouvent d'ailleurs leur sens d'origine (fig. 114), sans que ce choix ne soit justifié). On notera également le dernier commentaire laissé sur la page de Jed, de la part d'un utilisateur qui le qualifie d'« anti-redbook » (et non d'« anti-redroom »). Ce qui fait l'objet de la critique et qui produit des « zombies » (non encore au sens littéral mais métaphorique), ce sont donc les pratiques suggérées par ce type de plateformes, incitant à des formes d'extériorisation de soi qui en viennent à se substituer aux rapports non médiés.

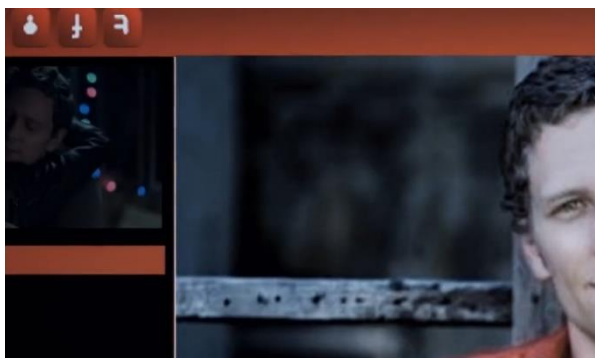


Figure 113 (image recadrée)



Figure 114 (image recadrée)

Le deuxième stade auquel le développeur fait référence correspond cette fois à l'introduction du surnaturel, en l'occurrence avec la mise à jour du programme, sortie le matin même et décrite comme « beaucoup plus addictive ». Elle est accompagnée d'effets secondaires, dont les plus bénins sont des saignements de nez, et ceux « gardés secrets » la dépression, des hallucinations et des accès de violence... avant bien sûr que la transformation en zombie ne soit effective et le changement définitif. Aussi lorsque Mark est à son tour affecté, c'est dans un premier temps un flux entrant qui vient signifier l'influence du média. Il se connecte ainsi sur le site et prend connaissance des messages de désespoir de ceux qui se savent atteints (fig. 115). En contrechamp, les signes d'une influence sont déjà bien présents : la salle

étant plongée dans l'obscurité, la seule lumière qui éclaire son visage provient de l'écran qu'il observe fixement, et qui se reflète dans sa pupille (fig. 116). C'est alors un *glitch* sonore qui vient ponctuer le début du processus, et accompagner les images du site, altérées et qui laissent place à plusieurs images subliminales, des photogrammes qui pour certains semblent représenter une pieuvre (fig. 117), pour d'autres des membres humains en mouvement. C'est une tout autre lumière qui atteint cette fois son visage, sous forme de flashes de différentes couleurs et qui donnent plus que jamais le sentiment d'une *impression*, le reflet de l'écran rectangulaire étant par ailleurs mis en évidence par l'éclairage (fig. 118).



Figure 115

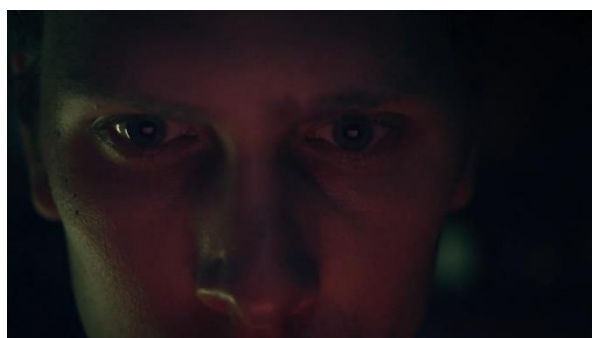


Figure 116



Figure 117

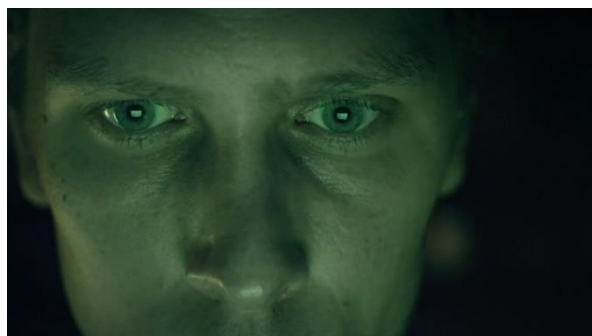


Figure 118

Quelque chose du média est donc passé en Mark, même si ce motif du reflet ne saurait être réduit à un seul mouvement d'intériorisation. Aussi faut-il préciser que quelque chose du média se manifeste à la surface de l'œil du personnage, là où *autre chose devrait être présent*. Si les yeux sont selon le célèbre adage le « miroir de l'âme », porte d'accès vers l'intériorité des vivants, force est de constater que rien n'est présent dans les siens, c'est-à-dire plus rien d'autre que le média qui en occupe tout l'espace. Pour le formuler autrement, le « fluide magnétique » s'est en l'individu substitué au fluide vital, et il y a donc tout autant *présence* du média qu'*absence* de soi. La transformation n'est en réalité pas aussi radicale, mais il y a bien de la part de Mark une forme de conscience d'un « devenir autre », puisque son premier réflexe est de se rendre dans la salle de bain pour s'observer dans le miroir, cherchant à retrouver dans son image corporelle ce qu'il a senti partir en lui. Ce besoin de réassurance quant à son identité

ne sera pas comblé, les premières hallucinations se manifestant d'ores et déjà, sous la forme d'un virus qui s'introduit en lui, cette fois encore par son œil (fig. 119).

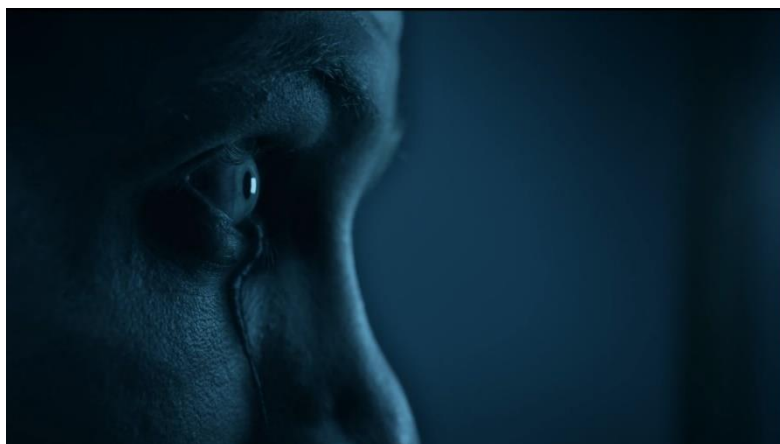


Figure 119

Si les usagers sous influence le sont donc pour l'employé de The Social Redroom en raison de ce besoin compulsif de produire et mettre en ligne des contenus, la transformation en zombie représente la phase terminale de cette aliénation. C'est dire que la perte de leur conscience et de leur âme fait d'eux de purs sujets du dispositif. Les zombies sont tout d'abord connectés les uns aux autres, comme le fait remarquer l'un de ses amis contaminés à Mark : « Tu peux le sentir, Mark. La façon dont nous sommes désormais tous connectés. Tout le monde sait tout sur toi. Et tu sais tout sur les autres ». Le film se conclura d'ailleurs sur la confirmation d'une journaliste à la radio d'un « lien télépathique entre les morts », le virus étant parvenu à pousser à son paroxysme l'idéal promu par les réseaux sociaux d'une connexion constante. Leur propension à s'attaquer aux survivants de l'épidémie apparaît de fait comme une volonté non pas de se nourrir de leur chair, mais de les rallier à leur cause (qui est en réalité celle du dispositif). Il ne s'agit d'ailleurs pas seulement d'être connectés, mais également de continuer dans la mort à s'extérioriser dans la production de contenus. En effet, la figure du zombie dans *Antisocial* a ceci de particulier qu'à partir de sa mort, ses yeux font office de caméra, de sorte

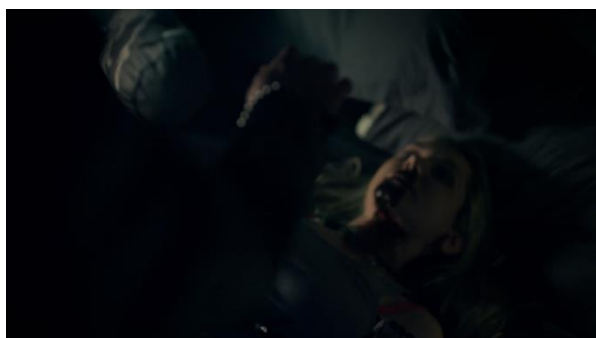


Figure 120



Figure 121

que tout ce qui se trouve dans son champ de vision est capté et diffusé en direct sur la plateforme (fig. 120 et 121). Condamné à l'errance, c'est donc aussi un zombie condamné à la connexion éternelle, et à produire des images et les faire circuler sans connaître le repos.

Aussi, et pour en revenir au problème de l'articulation entre intériorisation et extériorisation, il y a tout d'abord dans *Antisocial* une forme d'intériorisation qui apparaît comme la dimension médiumnique de l'influence, au sens premier d'un « quelque chose d'indéterminé » qui se projette du média vers l'utilisateur. Et cette intériorisation se précise et devient, au regard des informations distribuées par le film, celle de pratiques médiatiques (et donc d'un être-au-monde) qui lui sont suggérées par le média. Si les zombies sont condamnés à filmer et à diffuser, c'est parce que *The Social Redroom* a introduit en eux ce besoin spécifique. On relèvera à l'inverse un premier mouvement concret d'extériorisation dans la production de contenus médiatiques, et un second à comprendre au sens d'une perte de son âme, de son humanité, de sa subjectivité. Ces deux mouvements sont explicitement mis en lien par le film, le second étant présenté comme la conséquence du premier.

Ce qui dans ce cas relève du registre fantastique témoigne quoi qu'il en soit d'une volonté d'approcher l'influence des médias comme un processus de perte, et ce en prenant en compte plusieurs des composantes du schème de l'aliénation. Car l'aliénation ne saurait être résumée ni au seul état de l'« homme dépossédé », ni au seul mouvement de dépossession dans l'extériorisation. C'est pourquoi c'est à une vision d'ensemble du schème général de l'aliénation qu'il nous faut à présent parvenir, et ce en repartant de l'œuvre fondatrice du jeune Marx.

B) Des *Manuscrits de 1844* à la théorie de la réification : le schème général de l'aliénation

Si Karl Marx n'est pas l'inventeur du concept (déjà présent par exemple dans les écrits de Hegel et de Feuerbach), les penseurs de l'aliénation se positionneront par la suite presque systématiquement par rapport à ses travaux. Les *Manuscrits de 1844* sont ainsi un ouvrage de référence pour penser les théories de l'aliénation, notamment en raison de l'importance qu'y occupe la pensée de l'aliénation subjective. Marx y analyse l'effet du système capitaliste sur le travail de l'ouvrier et sur le rapport de ce dernier au produit de son travail, et ce en prenant comme point de départ l'expérience (négative) de l'individu plutôt que les caractéristiques du marché. Le travail est considéré par le philosophe comme un moyen d'objectivation, ce qui

permet à l'homme de réaliser son essence, en tant qu'il est un être objectif, qu'il est une partie de la nature. Dans le système capitaliste, le travailleur se voit dépossédé de l'objet de son travail, qui lui est devenu étranger :

« l'objet que le travail produit, son produit, se dresse devant lui comme un être étranger, comme une puissance indépendante du producteur. [...] Dans le monde de l'économie politique, cette réalisation du travail apparaît comme la perte pour l'ouvrier de sa réalité, l'objectivation comme la perte de l'objet ou l'asservissement à celui-ci, l'appropriation comme aliénation, le dessaisissement »³⁶².

De telle sorte que le travail n'apparaît plus pour lui comme un enrichissement de soi, mais comme un appauvrissement, comme l'« activité du dépouillement » :

« Nous n'avons considéré jusqu'ici l'aliénation, le dépouillement de l'ouvrier, que sous un seul aspect, celui de son rapport aux produits de son travail. Or, l'aliénation n'apparaît pas seulement dans le résultat, mais aussi dans l'acte même de la production, à l'intérieur de l'activité productive elle-même. Comment le produit ne serait-il pas étranger à l'ouvrier si celui-ci, dans l'acte même de la production, ne devenait pas étranger à lui-même ? Le produit n'est que le résumé de l'activité, de la production. Si le produit du travail est le dépouillement, la production elle-même doit être le dépouillement en acte, le dépouillement de l'activité, l'activité du dépouillement. L'aliénation de l'objet du travail n'est que le résumé de l'aliénation, du dépouillement, dans l'activité du travail elle-même »³⁶³.

Il y a alors aliénation non seulement vis-à-vis du produit de son travail, mais également de son activité. En produisant, le travailleur alimente et renforce malgré lui le capital, qui s'impose comme une force à la puissance croissante qui se retourne contre lui :

« L'aliénation de l'ouvrier dans son produit signifie non seulement que son travail devient un objet, une réalité extérieure, mais que son travail existe en dehors de lui, indépendamment de lui, étranger à lui, et devient une puissance autonome face à lui, que la vie qu'il a prêtée à l'objet s'oppose à lui, hostile et étrangère »³⁶⁴.

Ce processus a par la suite souvent été qualifié de théorie de l'« aliénation subjective », dans la mesure où l'auteur analyse l'aliénation en partant de la misère de l'individu, de son expérience.

³⁶² Marx Karl, *Manuscripts de 1844*, Paris, Flammarion, 1996, p. 109.

³⁶³ *Ibid.*, pp. 111-112.

³⁶⁴ *Ibid.*, p. 110.

C'est précisément sur ce point que des désaccords émergeront chez certains penseurs se revendiquant de la pensée de Marx. Louis Althusser est ainsi réputé pour avoir introduit l'idée d'une rupture épistémologique dans l'œuvre de Marx, entre ses écrits de jeunesse (parmi lesquels figurent les *Manuscripts de 1844*) et ceux de la maturité. Ce qui implique notamment pour Althusser une critique du concept d'aliénation, considéré comme non marxiste. Ces auteurs s'appuient alors sur la disparition presque totale du terme dans ses écrits de la maturité pour justifier cette éviction. Néanmoins les arguments avancés par Althusser ont été largement remis en question par des lectures différentes de l'œuvre de Marx. Lucien Sève a même rédigé un ouvrage, *Aliénation et émancipation*, dans lequel il entend démontrer que la pensée de l'aliénation perdure chez Marx jusqu'au *Capital*, bien qu'elle soit davantage orientée vers l'étude des logiques systémiques du capitalisme à l'origine de tels effets³⁶⁵. Et si l'expression « aliénation subjective » est employée pour qualifier une orientation principale de la théorie avancée dans les *Manuscripts de 1844*, c'est justement pour souligner qu'il existe chez Marx une aliénation objective.

Stéphane Haber s'est ainsi attaché à démontrer que la théorie de l'aliénation ne repose pas uniquement sur cet aspect subjectif. Aussi si le terme « aliénation » se fait rare dans les écrits de la maturité de Marx, cela ne signifie pas pour autant qu'une théorie de l'aliénation n'y est plus présente. Mais ceux-ci développent plutôt le pôle objectif de la théorie de l'aliénation, prenant pour point de départ le problème de la marchandise et non celui de la misère de l'individu. Haber propose alors une véritable réflexion sur les implications de cette articulation entre « deux problématiques distinctes (l'une de type phénoménologique, l'autre de type causale-systémique) », rattachées toutes deux par Marx « au schéma très général de la dépossession aliénante »³⁶⁶. Il y aurait de fait d'une part l'expérience subjective de l'individu, d'autre part le système qui détermine les formes que prennent ses activités :

« Concrètement, il aboutira à la représentation selon laquelle la *Selbstenfremdung* doit être rattachée à "l'aliénation" au sens d'un processus objectif : le processus par lequel le travail individuel, dans l'univers capitaliste, se trouve commandé de l'extérieur par l'autodéveloppement devenu aveugle, immaîtrisable, d'un "système" automatique (que Marx n'appelle pas encore "le capital") qui, en même temps, se nourrit du travail vivant lui-même. L'aliénation objective (la domination par des systèmes anonymes et parasites devenus automatiques qui parasitent le travail vivant) expliquerait donc "en dernière instance"

³⁶⁵ Sève Lucien, *Aliénation et Emancipation. Précédé de « Urgence de communisme », Suivi de « Karl Marx : 82 textes du "Capital" sur l'aliénation »*, Paris, La Dispute, 2012.

³⁶⁶ Haber Stéphane, *L'homme dépossédé : une tradition critique, de Marx à Honneth*, op. cit., p. 15.

l'aliénation subjective (la dépossession de la possibilité d'être soi-même en exerçant certaines activités vitales) »³⁶⁷.

Si donc l'expérience de l'individu est déterminée par le système dans lequel elle s'inscrit, il s'agira d'étudier les caractéristiques de ce système. Nous ne pourrions ici que mentionner l'entreprise de plusieurs penseurs de la Théorie Critique, lesquels se sont (pour reprendre le vocabulaire employé plus haut) principalement intéressés au pôle objectif de l'aliénation. Comme le fait remarquer Thibault Autric dans « Le concept d'aliénation, entre phénoménologie de la souffrance sociale et critique des systèmes », l'« Ecole de Francfort a joué historiquement un rôle important dans la constitution d'une épistémologie objectiviste de l'aliénation, mettant au centre de ses analyses le concept de réification entendu comme la cristallisation de l'aliénation objective »³⁶⁸. On notera notamment, parmi les traits caractéristiques de la Théorie Critique, un travail de description d'un système qui oppresse l'individu tout en s'imposant à lui comme naturel dans sa transparence, comme conforme à la raison. L'enjeu pour ces penseurs consiste alors à transcender ce système, à « lever le voile » pour pouvoir penser un ailleurs.

Le travail de Georg Lukács est emblématique de cette démarche, à l'image de la théorie de la réification qu'il développe dans *Histoire et conscience de classe* à partir des concepts marxistes d'aliénation et de fétichisme de la marchandise. La question de l'illusion du système capitaliste y est très tôt mise en avant, puisqu'il considère que la théorie doit se donner pour objectif la transformation de la société à travers la méthode dialectique, nécessaire « pour ne pas succomber à l'illusion sociale ainsi produite, pour pouvoir, derrière cette illusion, entrevoir l'essence »³⁶⁹. C'est dans cette optique d'un dévoilement de l'illusion que la notion de réification révèle sa portée. Lukács fait alors débiter le chapitre sur la réification par l'analyse de Marx des caractéristiques de la marchandise, et plus spécifiquement du « fétichisme de la marchandise », au fondement de l'analyse du pôle objectif de l'aliénation chez l'auteur du *Capital*. Ce fétichisme correspond pour Marx à une abstraction de l'objet, dont la valeur d'usage se voit supprimée par la valeur d'échange :

« la forme-marchandise et le rapport de valeur des produits du travail dans lequel elle s'expose n'ont absolument rien à voir ni avec sa nature physique ni avec les relations matérielles qui en résultent. C'est seulement le rapport social déterminé des hommes eux-mêmes qui prend ici

³⁶⁷ *Idem*.

³⁶⁸ Autric Thibault, « Le concept d'aliénation, entre phénoménologie de la souffrance sociale et critique des systèmes », *Raisons politiques*, vol. 2, n° 78, 2020, p. 127.

³⁶⁹ Lukács Georg, *Histoire et conscience de classe : essais de dialectique marxiste*, Paris, les Editions de Minuit, 1974, p. 23.

pour eux la forme phantasmagorique d'un rapport entre choses. [...] J'appelle cela le fétichisme, fétichisme qui adhère aux produits du travail dès lors qu'ils sont produits comme marchandises, et qui, partant, est inséparable de la production marchande »³⁷⁰.

La réification désigne alors le devenir chose de ce qui n'est pas une chose. Elle ne concerne pas seulement l'objet mais s'étend à l'ensemble de la société à structure marchande, et Lukács se demande « dans quelle mesure le trafic marchand et ses conséquences structurelles sont capables d'influencer toute la vie, extérieure comme intérieure, de la société »³⁷¹. Aussi, il explique que ce phénomène est observable à la fois objectivement (la circulation des biens sur le marché) et subjectivement (l'objectivation de l'activité de l'homme). Et si l'illusion peut être maintenue par le système, c'est que « la structure de réification s'enfonce de plus en plus profondément, fatalement, constitutivement, dans la conscience des hommes »³⁷².

C'est pourquoi aliénation et réification sont ici intrinsèquement liées, et il est permis d'envisager la théorie de la réification comme théorie de l'aliénation objective, c'est-à-dire comme le pôle objectif de la théorie de l'aliénation. Autrement dit, en ce qui concerne le positionnement de Lukács vis-à-vis des pôles subjectif et objectif de l'aliénation, il semble vouloir toujours les traiter dans leurs dépendances réciproques, considérant l'individualité en tant qu'elle est située dans une totalité. Par ailleurs la question de la transparence, inhérente à l'illusion produite par le système, nous semble être un enjeu essentiel mobilisé dans l'esthétique des films de notre corpus, et nous verrons que l'une des fonctions qu'y occupe par exemple le *glitch* est justement de « lever le voile » pour laisser apparaître la logique systémique (celle du dispositif) qui façonne les rapports humains et les pratiques médiatiques.

Aussi, nous avons vu avec Haber que l'aliénation, qui est une « orientation de la critique sociale », ne réside pas dans le seul fait de la dépossession. C'est, et la nuance prend toute son importance, une dépossession de la chose liée à « l'existence d'une cause qui m'en prive », sans quoi la pathologie ne saurait être qualifiée de sociale, et il insiste ailleurs sur le fait que « Marx suggère que les pathologies sociales caractéristiques et essentielles de son temps doivent se comprendre comme des *ensembles formés par les phénomènes d'aliénation individuelle [...] et leurs causes sociales* »³⁷³. Ce qui l'amène à distinguer deux usages du terme *Entfremdung* par Marx, « un usage simplement *descriptif* où celui-ci sert avant tout à organiser la compréhension

³⁷⁰ Marx Karl, *Le Capital : critique de l'économie politique. Livre premier, Le procès de production du capital*, Paris, PUF, 1993, p. 83.

³⁷¹ Lukács Georg, *op. cit.*, pp. 110-111.

³⁷² *Ibid.*, p. 122.

³⁷³ Haber Stéphane, *L'homme dépossédé : une tradition critique, de Marx à Honneth*, *op. cit.*, p. 13.

et la présentation discursive d'une forme d'expérience sociale contemporaine de nature pathologique », et « un usage *explicatif* où sa force de suggestion est exploitée jusqu'à faire peser sur elle l'analyse de l'essentiel du processus économique capitaliste »³⁷⁴. De sorte que ce qui fait l'originalité du modèle classique de l'aliénation, c'est notamment une manière d'articuler la description de la pathologie et l'explication de l'origine de la misère :

« Dans la perspective d'une reconstruction critique, l'idée d'*Entfremdung* telle qu'elle fut mise en œuvre dans les *Manuscripts de 1844* repose sur la mobilisation de thèmes qui ne paraissent parfois reliés que grâce au prestige des images suggérées par ce terme – qui sert à la fois à désigner la nature de certains dispositifs sociaux et la modification interne de la puissance d'agir individuelle. Cependant, ce rapprochement était bien fondé et reste éclairant : c'est principalement ce rapprochement qui confère une puissance encore intacte au modèle critique de l'aliénation – cette manière si caractéristique de *connecter autour d'une image directrice, celle de la dépossession, certaines tendances sociologiques modernes et certaines façons qu'a la personne de mal se transformer ou de ne pas s'épanouir* »³⁷⁵.

Pour résumer, la pathologie résulte d'une dépossession, qui est elle-même la conséquence de causes sociales et systémiques. Et c'est précisément ce pour quoi les théories de l'aliénation s'avèrent selon nous complémentaires avec celles du dispositif. Car ce qui manque à notre analyse, c'est à ce stade un approfondissement de la compréhension de cet être-au-monde pathologique des personnages, en tant qu'il résulte d'un mouvement de dépossession qui doit lui-même être considéré à partir de caractéristiques systémiques.

Il est alors rendu possible d'isoler au sein d'un schème général de l'aliénation les différentes composantes impliquées par le concept :

« [Le thème de l'aliénation] implique qu'il existe des processus par lesquels l'activité créatrice des individus, c'est-à-dire leur travail, au lieu d'enrichir la vie de ceux qui la mettent en œuvre, alimente un système oppressant, aveugle, qui en vient à commander cette activité même ; et le nom d'aliénation, d'*Entfremdung*, se réfère alors à la fois au processus en question et à son résultat en tant que fait social total. Mais, en un sens plus phénoménologique, "aliénation" désigne également la situation subjective d'un individu, celle de l'ouvrier industriel en l'occurrence, en tant qu'elle constitue l'effet concret de ce processus sur la vie et l'un des aspects de l'état qui en résulte »³⁷⁶.

³⁷⁴ Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, op. cit., pp. 59-60.

³⁷⁵ *Ibid.*, p. 214.

³⁷⁶ *Ibid.*, pp. 201-202.

Il nous semble à partir de ce constat permis de nous appuyer sur ces catégories pour établir une typologie des modalités (complémentaires) de représentation de l'aliénation dans les films de notre corpus, en distinguant : l'aliénation comme situation subjective d'un individu (un état d'aliénation) ; l'aliénation comme processus de perte de soi dans l'extériorisation (l'aliénation subjective) ; et la logique systémique de l'aliénation (l'aliénation objective, ou la réification).

Toutes sont dans une certaine mesure présentes dans *Antisocial*, qui vise à travers cette figure du zombie à cibler les pratiques compulsives du prosommateur à l'heure des médias participatifs, amené à s'extérioriser sur les réseaux sociaux, la production résultant d'un besoin qui ne serait pas le sien propre mais qui lui aurait été transmis (à la manière d'un virus). Aussi si l'on remonte la chaîne causale de l'influence des médias, on commencera par noter que la pathologie des personnages est caractérisée par la perte de leur subjectivité, et se manifeste par un rapport faussé aux mondes (aliénation comme état subjectif). Si l'individu est atteint de la sorte, c'est parce qu'il se perd dans l'extériorisation (aliénation comme processus subjectif). Et s'il se perd dans l'extériorisation, c'est enfin parce que la manière dont il produit des contenus n'est pas libre mais contrôlée, et dépendante de contraintes systémiques (aliénation objective).

En effet, et pour revenir sur ce dernier point, la dimension systémique apparaît primordiale dans l'interprétation des causes de la pandémie. En l'occurrence, l'origine du pouvoir est tout d'abord située dans la société *The Social Redroom*. Celle-ci est elle-même notamment composée d'un ensemble d'individus, à l'instar de l'employé qui assume une partie (mais une partie seulement) des responsabilités en s'exprimant devant la caméra. On apprend également que son directeur a été abattu d'un tir dans la tête moins d'une heure après l'annonce dans la presse de la responsabilité de l'entreprise. A travers la plateforme fictive *The Social Redroom*, nous avons montré que c'est la responsabilité dans certaines pathologies sociales de plusieurs entreprises comme Facebook et Twitter qui est mise en cause, voire même des réseaux sociaux en général. Mais ces derniers sont à la fois coupables et victimes. *The Social Redroom* est ainsi victime de l'intelligence artificielle qu'elle a créée, qui a pris son autonomie et qui cristallise les travers de ces médias. On retrouve là un motif qui est, comme le fait remarquer Haber, au cœur des discours sur l'aliénation objectif, à savoir celui de la mise en cause de systèmes autonomisés :

« De façon vague, la condition d'emploi minimal de la catégorie d'aliénation est l'existence de situations qui semblent conjoindre la perte de soi immanente, existentielle, et la dépossession (objectale, transcendante) de quelque chose d'important pour le soi, le tout s'effectuant dans

l'horizon de l'exercice d'une contrainte ou d'une force sociale – dont la forme privilégiée est, à l'époque moderne, celle de systèmes "rationnels" autonomisés »³⁷⁷.

La forme que prend l'intelligence artificielle est dans un cas comme celui-ci précisément celle du système capitaliste, qui dépasse et englobe les structures concrètes que sont les compagnies comme The Social Redroom, Facebook et Twitter. Ce que cristallise l'intelligence artificielle dans le film, c'est donc le système auquel elles sont soumises, et qui les conduit à chercher à générer du profit, indépendamment de toute éthique.

La mise en avant de ce schème de l'aliénation nous autorise ainsi à décontextualiser les théories de Marx en les déplaçant du seul cadre de l'aliénation du travailleur vers une problématique plus générale qui est celle de l'objectivation et de l'extériorisation, et vers une perspective non marxiste qui est celle des films. Précisons à ce titre que non seulement le concept n'a jamais été pensé par Marx pour être limité à la seule expérience du travailleur³⁷⁸, mais surtout que les auteurs qui s'en sont emparés ont presque systématiquement cherché à élargir sa portée. Quant à l'intérêt d'une telle partition du schème de l'aliénation, il serait en l'occurrence de penser l'expérience des personnages (leurs pratiques médiatiques et leurs effets) en tant qu'elle est déterminée de l'extérieur par un « système ». C'est dire que les films suggèrent, à partir de la représentation de pratiques médiatiques, un faisceau de relations entre l'expérience subjective de personnages et ce qui relève de caractéristiques systémiques. Et c'est précisément sur ce point que les concepts d'aliénation et de dispositif s'avèrent selon nous complémentaires.

C) Dispositifs aliénants et dispositifs (théoriques) de l'aliénation

La question qui se pose à présent, dans une approche qui ne consiste pas pour nous en l'abandon des théories du dispositif mais en leur prolongement, est celle des modalités d'une potentielle articulation avec celles de l'aliénation. Or si, comme nous le suggérons, il existe des affinités entre les deux qui justifient leur rapprochement, force est de constater que leurs liens ont été assez peu commentés.

L'aliénation est tout d'abord peu ou prou absente des théories du dispositif. Elle l'est du moins des écrits de Jean-Louis Baudry (qui ne s'exprime pas sur le sujet), tout comme de ceux

³⁷⁷ Haber Stéphane, *L'homme dépossédé : une tradition critique, de Marx à Honneth*, op. cit., p. 16.

³⁷⁸ *Ibid.*, p. 20.

de Michel Foucault, qui s'oppose au subjectivisme qu'elle présupposerait, soit à l'idée essentialiste d'une quête d'une identité propre de l'homme qu'il s'agirait de retrouver. En revanche en ce qui concerne Giorgio Agamben, il serait sans doute plus juste de postuler que si le terme est absent de *Qu'est-ce qu'un dispositif*, les propositions de l'ouvrage n'en comportent pas moins un certain rapport de proximité avec des thèmes privilégiés des théories de l'aliénation. Ivan Segré est ainsi, avec « Giorgio Agamben, philosophe messianique », l'un des rares à avoir interrogé la pensée de l'aliénation dans plusieurs textes d'Agamben, et notamment dans *Qu'est-ce qu'un dispositif*, estimant qu'« une question parcourt l'ensemble des problématiques soulevées par ces textes : de quoi notre aliénation est-elle faite, et comment nous désaliéner ? »³⁷⁹. Si ce rapprochement n'a en soi rien d'aberrant, la démonstration laisse néanmoins à désirer, puisqu'il avance qu'« Agamben poursuit l'œuvre de Marx, au moins en ceci qu'il partage les grandes lignes de sa critique du *Capital* et de son analyse de l'aliénation »³⁸⁰, avant de postuler que sa définition du dispositif « [éclaire] du même coup la manière si particulière dont le philosophe italien aborde la question de l'aliénation », mais sans jamais ne donner ni définition de l'aliénation, ni d'explication quant à la manière dont elle se manifeste dans la pensée du philosophe : l'assimilation du dispositif à l'aliénation apparaît comme un fait acquis et qui ne nécessite pas d'être démontré.

En l'occurrence, ce qui du schème de l'aliénation est le plus manifeste chez Agamben, c'est le mouvement de dépossession qui caractérise ce qu'il appelle le processus de désubjection, et dont la définition correspond alors à celle de l'aliénation au sens d'un processus de perte dans l'extériorisation. On retrouve en effet dans sa volonté de distinguer processus de subjectivation et de désubjection une réflexion sur l'appauvrissement des individus dans leur contact avec les dispositifs modernes, là où précisément l'extériorisation aurait dû être le lieu d'un enrichissement de soi. Autrement dit, l'étude de l'assujettissement apparaît comme une étape orientée vers celle de l'assujettissement aliénant, qui constitue le problème principal du livre. C'est de fait l'une des dimensions du problème de l'aliénation, soit la dépossession comme processus, qui se trouve située au cœur de l'ouvrage, et l'on peut dire que notre intérêt pour les théories de l'aliénation résulte en partie d'une volonté de poursuivre notre réflexion sur l'effet des dispositifs dans une direction qui lui a déjà été donnée par Agamben. Il s'agit plus précisément de poursuivre et d'approfondir cette réflexion, puisqu'il y a complémentarité dans la mesure où deux autres dimensions de la dépossession qui caractérise

³⁷⁹ Segré Ivan, « Giorgio Agamben, philosophe messianique », *Revue du Crieur*, vol. 3, n° 8, 2017, p. 117.

³⁸⁰ *Ibid.*, p. 118.

l'aliénation y sont, certes présentes, mais développées de manière elliptique : ce sont la description de la pathologie de l'individu (l'état de l'homme dépossédé) et son articulation à des causes systémiques (l'origine de la dépossession).

En ce qui concerne l'effet de la dépossession sur le sujet, ce sont principalement quelques lignes, dans lesquelles il est dit des dispositifs dans la modernité qu'ils produisent des sujets sous une forme « larvée et spectrale », ou encore que le spectateur de télévision ne reçoit que le « masque frustrant du zappeur », sans pour autant que ce constat n'engage de véritable réflexion quant à l'impact de la désubjection des individus sur leur rapport au monde. De même, Agamben postule l'existence de causes systémiques en écrivant que les processus de désubjection sont « [c]e qui définit les dispositifs auxquels nous avons à faire dans la phase actuelle du capitalisme »³⁸¹, dispositifs qu'il qualifie de « modernes »³⁸². Mais cette fois encore, il n'explique pas pourquoi et comment le capitalisme modifierait la nature des subjectivations. En ce sens le schème qu'il propose comporte bien les principales dimensions de la chaîne causale de celui de l'aliénation, mais avec une focalisation sur le processus de dépossession lui-même qui ne permet pas d'en saisir correctement l'articulation. Bien entendu les théories de l'aliénation comportent chez chaque auteur des lacunes ou incomplétudes (que des chercheurs comme Haber ne manquent d'ailleurs pas de souligner), et cette incomplétude dans la construction d'un dispositif apparaît même comme une fatalité. Mais elles ouvrent cependant à une littérature qui nous permettra d'y trouver les éléments nécessaires à l'étude de notre corpus.

A l'inverse le dispositif, s'il n'est le plus souvent ni théorisé ni défini, est un terme qui revient avec une certaine régularité dans les écrits sur l'aliénation. Bien entendu, le fait de situer la genèse des théories du dispositif dans les années 1970 suppose d'écarter une grande partie de la littérature de l'aliénation, qui leur est antérieure. Aussi en l'absence de théorisation et en raison de la diversité des formes sous lesquelles il s'y manifeste, nous nous proposons d'en relever certaines occurrences chez ceux qui, parmi les principaux penseurs contemporains de l'aliénation, occupent une place importante dans notre travail, à savoir Stéphane Haber et Franck Fischbach, et ce afin de déterminer le sens que prend le terme et les fonctions qu'il occupe dans leur réflexion. Autrement dit, il s'agit de se demander ce que permet le concept de dispositif dans une pensée de l'aliénation et à quels besoins il répond.

³⁸¹ Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, op. cit., p. 43.

³⁸² *Ibid.*, p. 41.

Franck Fischbach, qui ne l'utilise que de manière assez ponctuelle, émet en revanche dans *Sans objet : capitalisme, subjectivité, aliénation* l'hypothèse d'un lien explicite entre aliénation et assujettissement et, à partir de l'assujettissement, avec le dispositif. C'est d'abord le cas au travers d'une référence à Foucault, puisqu'après avoir postulé que les dispositifs sont ce qui sépare les individus de leur propre puissance d'agir³⁸³, il propose d'en reprendre une formule en y introduisant le vocabulaire de l'aliénation :

« C'est pourquoi, de cet homme compris comme sujet et habité d'une âme, Foucault pouvait écrire que "l'homme dont on nous parle et qu'on invite à libérer est déjà en lui-même l'effet d'un assujettissement bien plus profond que lui". En définitive, nous ne ferons pas autre chose ici que déployer les présupposés et les conséquences d'une paraphrase de la formule de Foucault : "le sujet dont on nous parle et qu'on invite à libérer est déjà en lui-même l'effet d'une *aliénation* bien plus profonde" »³⁸⁴.

C'est alors comme synonymes qu'apparaissent l'aliénation et l'assujettissement, de sorte que tout dispositif serait en ce sens aliénant. S'il ne poursuit pas davantage son raisonnement sur Foucault, sa réflexion le dirige néanmoins vers l'ouvrage d'Agamben, auquel il accorde sept pages de son avant-propos et dont il cite de longs passages³⁸⁵. Cette fois encore, il s'adonne à quelques reformulations. Aussi quand le philosophe italien décrit les effets de la désubjectivation, Fischbach avance qu'« Agamben veut dire que ces subjectivités, qui ne sont plus produites que de façon spectrale et larvée, sont des subjectivités essentiellement *impuissantes* ³⁸⁶», ce dernier mot étant souligné par l'auteur, rejoignant l'idée qui porte sa réflexion d'une dépossession du pouvoir d'agir sur le monde et d'être en rapport au monde. Et alors qu'il le rejoint dans les principales étapes de son raisonnement, les nuances qu'il tient à apporter aux conclusions auxquelles il parvient sont assez parlantes. Pour résumer, il n'y a pas lieu pour Fischbach d'introduire la catégorie de désubjectivation, dans la mesure où toute subjectivation serait par nature aliénante³⁸⁷. De ce point de vue, le sujet est le lieu d'une séparation d'avec le monde, et l'individu considéré comme sujet est toujours déjà aliéné. Autrement dit, les « dispositifs produisent des sujets » signifie pour Fischbach « les dispositifs produisent de la séparation », introduisant une distance entre les individus et leur milieu.

³⁸³ Fischbach Franck, *Sans objet : capitalisme, subjectivité, aliénation*, Paris, Vrin, 2016, p. 22.

³⁸⁴ *Ibid.*, p. 26.

³⁸⁵ *Ibid.*, pp. 30-36.

³⁸⁶ *Ibid.*, p. 33. (l'auteur souligne).

³⁸⁷ *Ibid.*, pp. 33-34.

Précisons que les conclusions auxquelles il parvient ne sont dans notre perspective pas aussi éclairantes que ce qu'elles disent de son rapport aux théories du dispositif. Il s'agit non seulement pour lui de ramener les propos d'Agamben à la théorie de l'aliénation en adaptant le vocabulaire employé, mais on relèvera également qu'il n'en retient que ce qui concerne directement le processus de dépossession, postulant qu'il n'y a pas de subjectivation qui ne soit aliénante. Autrement dit, et d'autant plus quand on considère l'espace qu'il réserve à Agamben (notamment par rapport à Foucault), on peut dire du rapport de Fischbach aux théories du dispositif qu'il y cherche précisément ce qui, dans ces théories, relève de l'aliénation, soit des similitudes davantage qu'une complémentarité. La pensée d'Agamben disparaît d'ailleurs après ce (long) passage totalement de son propos. Quant au terme « dispositif », il ne fait dans le reste de l'œuvre que de très rares apparitions, et dans un sens qui n'emprunte rien ni à Foucault, ni à Agamben.

La situation est quelque peu différente en ce qui concerne cette fois l'œuvre de Haber, qui l'utilise avec plus de régularité, et chez qui on relève plusieurs usages distincts du concept (que ce soit pour développer sa propre conception de l'aliénation ou évoquer celle des autres). Avant de savoir ce qu'ils sont, on peut tout d'abord décrire ce qu'ils font : ils provoquent l'aliénation. On notera qu'il y a « des situations, des institutions, des dispositifs, des lieux, des dispositions juridiques, des habitudes, qui peuvent être qualifiés d' "aliénants" »³⁸⁸, et que « l'idée d'aliénation objective suppose l'existence d'une opposition entre quelque chose d'aliénant (des mécanismes, des tendances, des dispositifs...) et quelque chose [...] qui se trouve aliéné du fait de son existence »³⁸⁹. De même, les individus pourraient être les « victimes d'une institution, d'un dispositif ou d'une dynamique sociale »³⁹⁰. Les dispositifs seraient donc aliénants, ou du moins susceptibles de l'être. Placés aux côtés des « institutions », des « lieux », des « tendances » ou autres « mécanismes », il est en l'occurrence difficile de déceler ici ce qui fait leur spécificité. D'autant plus que plusieurs qualificatifs leur sont accolés : il est parfois question de « dispositifs techniques »³⁹¹, d'autres fois de « dispositifs sociaux »³⁹², voire même de « dispositifs socioculturels d'auto-identification »³⁹³.

³⁸⁸ Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, op. cit., p. 26.

³⁸⁹ Haber Stéphane, « La problématique de l'aliénation objective peut-elle encore éclairer la réalité historique du capitalisme ? », *Noesis* [en ligne], n° 20, 2012. Url : <https://journals.openedition.org/noesis/1832>.

³⁹⁰ Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, op. cit., p. 141.

³⁹¹ *Ibid.*, p. 18, p. 25.

³⁹² *Ibid.*, p. 110, p. 214, p. 240, p. 313, etc.

³⁹³ *Ibid.*, p. 354.

Fait significatif, le terme apparaît à de nombreuses reprises associé aux « choses » ou aux « objets », puisqu'il évoque les « choses naturelles les plus fréquemment visibles, les objets investis d'esprit, les dispositifs et les objets techniques les plus courants »³⁹⁴, la « confrontation aux défaillances des choses et des dispositifs »³⁹⁵, ainsi que « l'ensemble des choses et des dispositifs dont la fréquentation nous est habituelle »³⁹⁶, et considère qu'il faut sans doute « que les choses et les dispositifs soient investis intentionnellement »³⁹⁷, etc. Aussi sommes-nous tentés de reconnaître dans la récurrence de cette association des choses et des dispositifs l'un des traits définitoires majeurs du dispositif, à savoir la question de l'agencement ; et donc une volonté de distinguer les choses des choses telles qu'elles sont réunies et agencées au sein d'une structure. De même, lorsqu'il mentionne dans une même phrase « les outils, les machines et les dispositifs »³⁹⁸, il semble vouloir intégrer progressivement la complexité d'un assemblage. Le dispositif serait alors de ce point de vue un agencement d'éléments susceptible d'aliéner l'individu. C'est d'ailleurs ce qu'il semble confirmer dans *Penser le néo-capitalisme*, s'exprimant au sujet du principe de l'aliénation objective, avec laquelle on « explique et on critique des faits sociaux en mettant en évidence une prise de contrôle, lourde de conséquences, par des artefacts, par des produits (ensuite assemblés sous la forme de structures et de dispositifs, tel que le marché), bref, par des objets, au sens large du terme »³⁹⁹, l'assemblage supposant dès lors un ensemble plus englobant.

Si les dispositifs sont des assemblages, force est de constater qu'ils feraient pour Haber eux-mêmes partie d'un assemblage plus large. Le terme est utilisé au pluriel, et il n'est pas question *dans ces exemples* de désigner le système global. En revanche, les dispositifs seraient bien rattachés à un tel système, apparaissant comme des supports ou des instances du pouvoir. Aussi peut-il écrire que « [l]'époque moderne [...] met en place des dispositifs sociaux dans lesquels l'homme se perd »⁴⁰⁰, et que les dispositifs figurent parmi les « porteurs des contraintes » « qui se rattachent à la tendance expansionniste propre au capitalisme »⁴⁰¹. Les dispositifs seraient non seulement des sortes d'intermédiaires entre le « système » et les

³⁹⁴ *Ibid.*, p. 300.

³⁹⁵ *Ibid.*, p. 295.

³⁹⁶ *Ibid.*, p. 144.

³⁹⁷ *Ibid.*, p. 150.

³⁹⁸ *Ibid.*, p. 339.

³⁹⁹ Haber Stéphane, *Penser le néo-capitalisme : vie, capital et aliénation*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2013, p. 44.

⁴⁰⁰ Haber Stéphane, *L'homme dépossédé : une tradition critique, de Marx à Honneth*, op. cit., p. 144.

⁴⁰¹ Haber Stéphane, « La problématique de l'aliénation objective peut-elle encore éclairer la réalité historique du capitalisme ? », art. cit.

individus, mais il avance même qu'ils pourraient à ce titre avoir une « fonction » (terme dans lequel on serait tentés de reconnaître Foucault) déterminée au sein de cet ensemble :

« [La théorie sociale du capitalisme] doit aussi se montrer attentive aux *dispositifs qui ont pour fonction de réduire l'écart entre le monde du capitalisme et le monde vécu en embrigadant les subjectivités dans l'aventure de l'expansion infinie* : ils constituent des *corrélats de la dynamique expansive*, des éléments à partir desquels elle devient même accessible. Le consumérisme constitue l'un de ces dispositifs »⁴⁰².

De même que l'on a pu dire du dispositif Nerve qu'il a pour fonction de réduire l'écart entre la personnalité de Vénus et le rôle qui est attendu d'elle (celui de contenter un public lui-même formaté), la fonction des dispositifs serait pour Haber de façonner la subjectivité des individus à l'image de ce que le capitalisme attend d'eux.

Aussi l'intégration du terme dispositif dans les théories de l'aliénation répond (du moins pour Haber) à un besoin, qui est tout d'abord celui de désigner des structures qui prennent en charge l'aliénation. Il présente en ce sens probablement une certaine commodité, et est susceptible de renvoyer le lecteur à un ensemble de textes, qui sont d'ailleurs dans ce contexte davantage ceux de Foucault que d'Agamben.

C'est cette fois à ce système en question que nous mène le fil de notre parcours des usages du concept par le sociologue, à savoir le capitalisme qui est donc lui aussi présenté comme un assemblage, dans sa dimension englobante. Il avance ainsi que le capital peut être « compris comme le *grand processus qui subsume* tous ces phénomènes particuliers »⁴⁰³, que « l'univers du capitalisme contemporain se présente comme un *agencement complexe de dispositifs* très diversifiés »⁴⁰⁴, avant de parler du « capitalisme actuel » comme d'un « *assemblage de dispositifs* divers qui produisent des effets de système »⁴⁰⁵. Haber se réfère même explicitement au capitalisme comme « système », donnant à ce dernier le « sens sociologique d'un *agencement relativement cohérent de dispositifs* relativement autonomes »⁴⁰⁶. Si le dispositif est un assemblage, le système est alors un « assemblage d'assemblages », ce qui nous ramène une fois de plus à la formule utilisée par Albera et Tortajada dans leur tentative de définition du dispositif. Autrement dit, la tentation est forte d'assimiler le système à un dispositif global. Il se trouve que c'est Haber lui-même qui facilite

⁴⁰² Haber Stéphane, *Penser le néocapitalisme : vie, capital et aliénation*, op. cit., pp. 250-251.

⁴⁰³ *Ibid.*, p. 26.

⁴⁰⁴ *Ibid.*, p. 142.

⁴⁰⁵ *Ibid.*, p. 300.

⁴⁰⁶ *Ibid.*, p. 229.

cette assimilation, puisqu'il explique que Marx a tenté « d'imposer l'idée selon laquelle la perte du produit du travailleur (en l'occurrence, son intégration immédiate dans un système d'échanges qui ne le concerne pas) constitue *le cœur du dispositif capitaliste* »⁴⁰⁷, ou encore que le capitalisme peut être « compris comme *un grand dispositif* d'oppression et de dépossession »⁴⁰⁸. Or si l'expression « dispositifs capitalistes » (au pluriel, qu'on retrouve par exemple chez Fischbach⁴⁰⁹) renvoie les dispositifs à des assemblages *au sein du système*, celle de « dispositif capitaliste » (au singulier, également présente chez Fischbach, bien que ce soit en quatrième de couverture de son ouvrage⁴¹⁰) témoigne en revanche de l'idée d'*un dispositif global*, soit d'une conception englobante du dispositif.

Ce qui apparaît à partir de notre lecture de cette appropriation du concept dans les théories de l'aliénation, c'est une forme de stratification dans ses usages. Alors que c'est finalement une théorie de l'aliénation au sens d'un processus subjectif que Fischbach va chercher dans *Qu'est-ce qu'un dispositif* (et donc une certaine configuration des dispositifs), il s'agit pour Haber d'une manière de rapprocher progressivement l'expérience subjective de la totalité. Des dispositifs comme assemblages de choses, aux dispositifs comme intermédiaires et organes du système, jusqu'au dispositif comme système global (qui intègre les autres) : l'aliénation est un schème, et le terme répond à un besoin d'articuler ses dimensions phénoménologique et systémique. C'est dire que si l'aliénation est considérée comme une pathologie sociale, le dispositif contribue à permettre de ramener la pathologie au social.

Il nous faut enfin évoquer un dernier usage important du terme par Haber, qui pourrait en apparence sembler entretenir un rapport plus lointain à ses théorisations : celui de dispositif au sens d'un « dispositif théorique ». En effet il l'emploie à de nombreuses reprises, notamment dans *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, pour caractériser la pensée déployée par plusieurs figures importantes de l'aliénation dans leurs œuvres. Ce sont par exemple le dispositif du livre I du *Capital*, qui « cherche à organiser une pensée de la dépossession de la puissance d'agir comme caractère général du mode de production capitaliste »⁴¹¹, le « dispositif théorique qui s'organise dans les “manuscrits” de Marx »⁴¹², le « dispositif de 1844 »⁴¹³, mais aussi « le dispositif mis en place par Lukács » dans *Histoire et*

⁴⁰⁷ *Ibid.*, pp. 86-87.

⁴⁰⁸ *Ibid.*, p. 322.

⁴⁰⁹ Fischbach Franck, *Sans objet : capitalisme, subjectivité, aliénation*, op. cit., p. 34.

⁴¹⁰ *Ibid.*

⁴¹¹ Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, op. cit., p. 85.

⁴¹² *Ibid.*, p. 148.

⁴¹³ *Ibid.*, p. 88, p. 95.

*conscience de classe*⁴¹⁴, ou encore le « dispositif de *L'Anti-Œdipe* »⁴¹⁵. S'il renvoie donc *a priori* à un usage assez commun pour désigner l'organisation de la réflexion d'un auteur, le fait est qu'il est employé dans une démarche qui consiste pour Haber non seulement à en souligner les faiblesses et incomplétudes respectives (le dispositif marxien est « trop lourd »⁴¹⁶, celui de Lukács « pas assez puissant »⁴¹⁷, etc.), mais aussi à comparer les différents dispositifs en question, et donc les différentes articulations des pôles subjectif et objectif de l'aliénation qui s'y déploient, et ce dans l'optique d'actualiser le concept d'aliénation (et, si l'on veut, de reconstruire ce dispositif). C'est en ce sens qu'il peut reprocher à certains successeurs de Marx de ne déployer que partiellement le dispositif de 1844 :

« les différentes versions du marxisme qui, à la suite de Lukács [...] placent presque exclusivement l'accent sur la perte du pouvoir d'emprise et d'action induite par l'empire des systèmes n'emportent guère la conviction et, en tout cas, ne peuvent se réclamer des *Manuscrits de 1844*. En effet, elles ne développent qu'une partie du dispositif présent dans ce texte, ignorant ou sous-traitant ses aspects phénoménologiques qui s'avèrent en fait plus importants »⁴¹⁸.

Si l'on considère avec Albera et Tortajada que le dispositif n'est pas un donné mais un construit, c'est donc aussi d'une construction théorique *en dispositifs* de l'aliénation qu'il est question, soit comme une manière de penser et décrire un agencement au sein duquel l'individu se voit dépossédé. Aussi par « dispositif de 1844 », c'est bien « le dispositif de l'aliénation tel qu'il est construit par le Marx de 1844 » qu'il faut entendre.

De même, il y a de la part des films (et de leurs spectateurs) construction d'un dispositif, au sein duquel la dépossession est pensée dans ses dimensions phénoménologique et systémique. Le schème de l'aliénation y apparaît de fait comme l'une des configurations possibles du dispositif. Et il se trouve que les théories de l'aliénation ont une spécialisation que n'ont pas celles du dispositif (quand bien même c'est une direction empruntée par Agamben), soit l'étude de la dépossession dans l'extériorisation. Le rapprochement que nous avons opéré entre dispositif et aliénation résulte finalement d'un choix : celui de nous autoriser à approcher la théorie de l'aliénation comme une théorie du dispositif spécialisée dans la dépossession dans l'extériorisation.

⁴¹⁴ *Ibid.*, p. 123.

⁴¹⁵ *Ibid.*, p. 168.

⁴¹⁶ *Ibid.*, p. 291.

⁴¹⁷ *Ibid.*, p. 123.

⁴¹⁸ Haber Stéphane, *L'homme dépossédé : une tradition critique, de Marx à Honneth*, op. cit., p. 16.

Ainsi, nous avons vu que l'idée d'assemblage est chez Haber au cœur de la définition du terme dispositif, et que ce dernier répond à la fois au besoin de désigner des « structures » qui prennent en charge l'aliénation, et à celui (qui lui est lié) d'articuler les dimensions phénoménologique et systémique du problème. Il apparaît de fait comme un concept opératoire pour penser le processus de dépossession dans sa complexité (au sens de ce qui est composé d'un grand nombre d'éléments, et donc de relations entre ces éléments). L'histoire du concept d'aliénation pourrait finalement être celle des différentes configurations de ce schème de l'aliénation (des différents dispositifs théoriques de l'aliénation), à partir de l'équilibre qu'ont trouvé les auteurs entre ces deux versants, ou de la « tension entre objectivisme et subjectivisme épistémologiques »⁴¹⁹.

Aussi il s'agit, dès lors qu'il est question de représentations de l'aliénation, de considérer le dispositif comme un agencement. Cet agencement est tel que les relations qu'il instaure entre les éléments qui le composent placent le sujet dans une position, dans laquelle il ne peut s'extérioriser sans en même temps lui céder une partie de lui, qui lui devient alors inaccessible. Interrogeant les modalités d'une possible représentation de l'influence comme un schème, nous avons vu dans le premier chapitre qu'il consiste en l'association du média, du jeune et de la déviance, et qu'il est mobilisé par le film et le spectateur pour donner sens aux actes des personnages. Un schème très ouvert donc, et qui donne lieu à un nombre important de configurations possibles, répondant au critère principal d'une mise en cause du média et de son intégration dans une relation causale. L'aliénation apparaît ainsi tout d'abord comme une complexification de ce schème de l'influence, et ce aussi bien au niveau des propositions des films (quand les traces d'une pensée de la perte dans l'extériorisation sont présentes) que de notre approche de ces dernières (si elles le sont, il s'agit pour nous de reconstruire ce schème).

C'est pourquoi le schème général de l'aliénation est à penser comme un dispositif théorique de l'aliénation qui comporte une certaine part d'abstraction. Si Autric situe le concept d'aliénation entre phénoménologie de la souffrance sociale et critique des systèmes, les films de notre corpus ont de même pour point commun d'articuler les dimensions subjective et objective de l'aliénation. Autrement dit, ils disposent les éléments et induisent les relations nécessaires à une appréhension du problème de l'influence des médias sur les bases de ce schème général de l'aliénation, qui apparaît dès lors pour nous comme une clé de lecture pour approcher les discours produits par les films.

⁴¹⁹ Autric Thibault, *art. cit.*, p. 124.

Et c'est précisément en raison de l'abstraction qu'elle comporte que cette clé de lecture est opératoire. En l'occurrence, il serait délicat d'affirmer que les dispositifs construits par chacun des films de notre corpus sont en tous points similaires. S'ils mobilisent un même schème général, il reste que l'on pourrait tout à fait y relever des mouvances, des inclinaisons plus ou moins marquées vers un pôle ou l'autre de l'aliénation. Aussi, et bien qu'il s'agisse davantage de tendances que d'observations systématiques, le genre auquel sont affiliés les films semble par exemple orienter leur approche du problème. On notera notamment un penchant plus marqué pour la représentation de l'état de l'aliéné (pôle subjectif) dans les productions au registre dramatique (*Benny's Video*, *Suicide Room*, *The Dirties*, etc.) ; là où des thrillers d'orientation dystopique (tels que *Na igre*, *App*, *Channeling* et *Nerve*) sont plus explicitement orientés vers celle du système à l'origine de cet état (aliénation objective). De la même manière les films d'horreur, libérés de certaines contraintes du « réalisme », peuvent suggérer des liens entre la pathologie et le système par des métaphores qui restent inaccessibles aux autres (on imagine difficilement Benny entretenir des liens télépathiques avec ses congénères aliénés). Ces variations, quoique loin d'être dénuées d'intérêt, n'en demeurent pas moins des variations au sein d'une même structure, et risqueraient dans le cadre de ce travail de nous détourner du cœur de notre réflexion, dans la mesure où elles n'affectent en rien le postulat sur lequel repose notre argumentaire. C'est en effet dans chacun de ces cas un même imaginaire qui est mobilisé par le film et le spectateur qui lui donne sens : celui de l'aliénation, soit d'un processus de perte dans l'extériorisation, engendré par le système, et qui donne lieu à un état pathologique.

C'est pourquoi représenter l'aliénation, c'est construire un dispositif qui permette une lecture du problème de l'influence en termes d'aliénation. Pour le formuler autrement, la représentation des dispositifs aliénants repose sur la (re)production d'un dispositif (théorique) de l'aliénation. Penser la représentation de l'aliénation revient dès lors à interroger une articulation entre une pathologie, un processus de perte dans l'extériorisation et une origine systémique, raison pour laquelle ce sont ces trois « moments » de l'aliénation que nous allons continuer de parcourir dans la suite de notre travail, en commençant par approfondir notre réflexion sur la perte d'un rapport au monde qui caractérise l'état de l'aliéné.

2- L'aliénation subjective comme rapport faussé au monde

A) Jeunes sous influence et plans à la première personne

En 2009 sortait la saison deux d'*Engrenages* (Alexandra Clert et Guy-Patrick Sainderichin), et un cinquième épisode dont le générique laisse place à un premier plan, dans lequel un individu ouvre le feu en direction d'un passant qui se précipite derrière une voiture pour y trouver refuge (fig. 122). Visionnant la série quelques années plus tard, il ne nous faudra pas davantage que ces quatre secondes pour voir notre sujet d'étude revenir à nous, avec une intuition : l'auteur des coups de feu est un adolescent, et il agit sous l'influence des médias. Il faut dire que certains indices y sont présents, à commencer par l'apparente gratuité du geste (la victime est anonyme, difficilement identifiable à cette distance, et elle semble avoir été choisie aléatoirement), et certains attributs vestimentaires tels que le gant et le *trenchcoat* noirs, ce dernier étant souvent associé aux auteurs de la tuerie de Columbine (la légende entretenue à l'époque voulant d'ailleurs qu'ils aient été dans leur lycée membres d'un groupe appelé la « Trenchcoat Mafia »⁴²⁰). Mais c'est en l'occurrence aussi et surtout un plan à *la première personne*, avec le fusil à pompe en amorce (un panoramique horizontal accompagnant les mouvements du fusil et de celui qui le porte, la caméra étant placée au niveau du corps du tireur), et c'est selon nous ce en quoi il peut susciter une telle lecture.



Figure 122



Figure 123

Et en effet il se trouve que le contrechamp se fait peu attendre, et après un plan succinct sur l'impact de la balle sur l'arrière du véhicule, c'est cette fois Vincent, lycéen Blanc au visage impassible et écouteurs aux oreilles, qui fait son apparition à l'écran (fig. 123).

Dans ce qui relève ici d'une intrigue secondaire, les éléments disséminés tout au long de l'épisode ne font que confirmer l'inscription de son cas dans un imaginaire de l'adolescent

⁴²⁰ Voir par exemple Frymer Benjamin, *art. cit.*

meurtrier, et dans celui plus large de l'adolescent sous influence. On notera tout d'abord les propos de Pierre Clément, substitut du procureur, qui lui demande de lui « expliquer comment on passe de “élève solitaire aux résultats moyens” à “ado qui tire sur tout ce qui bouge” », avant de conclure l'entrevue en s'exclamant : « Les fusillades de lycéens, j'aime pas du tout ça ». Quand plus tard les enquêteurs explorent l'ordinateur de Vincent, ils relèvent cette fois qu'il a ouvert des comptes sur Steam et NetworkGames (plateformes de jeux vidéo), des informations qui n'ont pas d'autre intérêt que celui d'introduire des références à ses pratiques médiatiques. C'est enfin aussi l'apathie de ses parents, qui se dédouanent de toute responsabilité en expliquant qu'« il a sa chambre, il a son ordinateur, il a tout ce qu'il lui faut ». Si Vincent s'éloigne progressivement sous quelques aspects de la figure du jeune sous influence tel que nous en avons tracé les contours (notamment en raison de la présence d'un mobile au meurtre qu'il a réellement commis, celui de la déception amoureuse), il reste que c'est en mobilisant cet imaginaire que l'épisode peut orienter la lecture des actes du personnage, et ce dès son introduction. Loin de se résumer à un seul artifice visuel, le plan à la première personne y fait sens en ceci qu'il comporte en lui-même toutes les caractéristiques qui permettent de qualifier celui auquel il est associé d'« aliéné ».

C'est aussi ce qui ressort de la lecture qu'en propose Jean-François Rauger pour le *Monde* dans sa critique du film *Les Proies*. Aussi nous faut-il, avant de nous arrêter sur le texte en question, revenir sur une séquence charnière de l'œuvre de Gonzalo López-Gallego. Comme nous l'avons vu, Quim et Béa y sont pris en chasse dans la montagne par des prédateurs alors relégués dans le hors-champ. Ils le sont du moins jusqu'à l'heure de film, marquée successivement par la mise à mort de Béa et la révélation de l'identité de ses bourreaux. Ces derniers s'avèrent être deux jeunes adolescents, qui désamorcent le tragique de la situation en plaisantant au sujet du sang de la victime (qui a éclaboussé le visage de l'un d'eux), victime dont ils se désintéressent et se détournent après l'avoir photographiée avec leur téléphone portable (fig. 124). Et alors que la tension narrative reposait en partie sur cette question, « Qui sont ces individus qui s'attaquent *a priori* gratuitement à eux ? », cette révélation actualise le savoir du spectateur, pour qui il ne s'agit plus de connaître l'identité des assaillants mais bien de comprendre le « pourquoi » de leurs actes. Qu'est-ce qui explique le meurtre commis par ceux qui, de prime abord, arborent plutôt le visage de l'innocence (une innocence souvent associée notamment à l'enfance) ? Autrement dit, pourquoi ont-ils fait ça et comment en sont-ils arrivés là ? D'autant plus qu'un changement de point de vue intervient à partir de ce moment : le spectateur est amené à adopter celui des adolescents, alors que Quim se fait cette

fois une place dans le hors-champ. De sorte qu'au niveau de la lecture, on peut parler d'une invitation pour le spectateur à chercher des indices dans le comportement de ces jeunes, dans leurs discussions, voire même sur le plan formel dans l'esthétique adoptée par le film. Il se trouve que, dans les secondes qui suivent cette révélation, ce sont cette fois encore deux plans à la première personne qui sont insérés, avec au premier plan la main gantée de l'adolescent tenant fermement un fusil (fig. 125).



Figure 124



Figure 125

C'est dans ce contexte que font sens les propos de Jean-François Rauger, qui revient précisément sur cette absence apparente d'explication de leurs actes :

« C'est dans cette opacité, dans l'absence de réponse que naît une terreur extrêmement efficace, au-delà de l'identification aux personnages, même si *un plan furtif*, sans doute en trop et *pris du point de vue des assassins*, paraît brièvement, vers la fin du film, donner une explication de leurs actes : le crime serait la *conséquence d'une perte de conscience de la réalité* »⁴²¹.

Aussi après être revenu sur cette « absence de réponse », il mentionne l'exception que constituerait un « plan furtif », « pris du point de vue des assassins ». Ce plan n'est *a priori* pas issu de la séquence que nous avons mentionnée puisqu'il est situé « vers la fin du film », mais il s'agirait vraisemblablement d'un autre des plans à la première personne présents dans *Les Proies*, cette fois pris du point de vue du second adolescent, alors que tous deux cherchent à abattre le dernier survivant (fig. 126). C'est dire que ce plan serait la réponse attendue à la question du « pourquoi ? », et signifierait ce que Rauger appelle « la perte de conscience de la réalité », à l'origine du meurtre. Ces propos appellent de fait toute une série de questions, dont la première : pourquoi ce plan plutôt qu'un autre ? Est-ce qu'il n'y aurait pas d'autres éléments de réponse plus tôt dans le film ?

⁴²¹ Rauger Jean-François, « Sur le fil des réflexes de survie immédiats », *Le Monde*, 16 juillet 2008, p. 20.



Figure 126



Figure 127

Nous pourrions commencer par faire remarquer que l'esthétique de ce plan, pris du point de vue des assassins, nous la retrouvons comme nous l'avons dit à plusieurs reprises dans le film. Selon les définitions que l'on donne de ces termes (définitions qui varient grandement selon les auteurs), on pourrait parler au choix de « plan à la première personne » ou de « plan subjectif », voire même de « plan de type FPS », puisque la présence du bras et de l'arme en amorce du plan évoque l'esthétique des jeux de FPS (pour *First Person Shooter*), les jeux de tir à la première personne, un genre auquel appartient par exemple une production comme *Call of Duty 4 : Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007), dont nous reproduisons une capture (fig. 127). Aussi serait-on tentés de croire que le lien entre ce plan et la perte de conscience de la réalité réside pour Rauger dans la référence au jeu vidéo. C'est d'ailleurs un tel point de vue que propose explicitement Jérémie Couston pour *Télérama* : « Des plans avec l'amorce des fusils des prédateurs imitent les FPS, les "first person shooters", ces jeux vidéo de tirs en vue subjective, dont le réalisateur raffole. *Les Proies* a ainsi de quoi relancer le débat sur l'influence supposée néfaste de ces jeux »⁴²². C'est probablement en partie vrai aussi de celui exprimé par Rauger, mais alors pourquoi ne pas avoir dans ce cas évoqué les autres références au jeu vidéo, présentes en nombre dans le film ? Après tout, le fait que ces deux chasseurs empruntent leur nom à des personnages de jeux vidéo aurait pu lui mettre la puce à l'oreille... S'il y a jusqu'à ces plans FPS absence de réponse, c'est donc visiblement que les autres références n'apportent pas de réponse *aussi satisfaisante* que le font ces plans en question.

Aussi, sans doute nous faut-il avant de pouvoir répondre à cette première question en poser une seconde, à savoir : qu'est-ce que cette « perte de conscience de la réalité » (qui apparaît comme une évidence) évoquée par le critique, et quelles sont les implications et présupposés d'une telle formule ? D'autant plus qu'il est loin d'être le seul à l'utiliser, et on en trouvait déjà la trace sous la plume d'Alain Charbonneau, dans sa critique de *Benny's Video*

⁴²² Couston Jérémie, « *Les Proies* – De Gonzalo López-Gallego », *Télérama*, n° 3053, 19 juillet 2008, p. 37.

parue dans la revue *24 images* en 1993 : « Vidéo et télévision médiatisent le rapport que cet adolescent [...] entretient avec la réalité, et alimentent chez lui *la perte du réel*, qui sera à l'origine du drame à venir : le meurtre artisanal et sans mobile aucun d'une fillette »⁴²³. Là où Rauger parle de « perte de conscience de la réalité », c'est ici d'une « perte du réel » qu'il est fait mention, considérée une fois encore comme étant *l'origine du meurtre*. Ce qui apparaît dans le rapprochement entre ces deux exemples, en ce qui concerne la relation causale, c'est que ce n'est pas tout à fait le média qui entraîne le meurtre, ou du moins pas directement. Mais c'est bien le média qui engendre une « perte du réel », qui elle-même provoque le meurtre. Autrement dit, cette fameuse « perte du réel » occupe dans la relation causale l'espace qui sépare le média du meurtre.

Si Rauger voit en ce(s) plan(s) FPS une explication possible du meurtre, ce n'est donc pas *a priori* parce qu'il y a référence au jeu vidéo, mais bien parce qu'il y a référence au jeu vidéo *et plan subjectif* : avant d'être des plans FPS, ce sont déjà des plans subjectifs. Et ces plans auraient ceci de particulier qu'ils expriment tout à la fois une pensée du média comme origine de la perte du réel, et de la perte du réel comme origine du meurtre. En ce sens il aurait raison de penser que les références au jeu vidéo ne fournissent pas l'explication des actes, dans la mesure où cette explication n'est que partielle, l'association du média et de l'acte déviant ne permettant à elle seule de parler d'influence que dans sa conception la moins restrictive. Mais c'est bien dans la perte du réel qui prend place entre les deux termes que se manifeste l'introduction d'une pensée de l'aliénation. C'est donc en précisant ce qu'est la perte du réel (qui semble ici désigner un état pathologique) qu'il nous sera possible d'explicitier le lien entre perte du réel et plan subjectif, et donc la fonction occupée par ce dernier dans la construction du schème caractéristique de l'aliénation.

B) Le point de vue de l'aliéné, ou le plan subjectif comme figure de la séparation

Il se trouve que cette perte de conscience de la réalité, cette perte du réel ou, dirions-nous plutôt, cette perte du monde, est comme nous l'avons entrevu au cœur des théories de l'aliénation. Elle l'est d'autant plus dans les travaux d'un auteur comme Franck Fischbach qui, à travers plusieurs articles et ouvrages, propose une lecture des textes de Marx et de l'intérêt que présente aujourd'hui le concept, dans une approche qui est avant tout orientée vers la

⁴²³ Charbonneau Alain, « *Benny's Video* de Michael Haneke », *24 images*, n° 65, février-mars 1993, p. 53.

dimension subjective de l'aliénation. Aussi si nous avons pu parler de l'aliénation comme d'une perte de soi dans l'extériorisation, Fischbach explique que ce n'est là que la conséquence d'une aliénation plus fondamentale :

« Ce qui s'est donc produit dans la modernité ou ce que la modernité a produit, c'est la "rupture du lien de l'homme et du monde", c'est, pour l'homme, "une perte du monde". Une "perte du monde" : voilà ce qui me paraît être le sens profond et authentique du concept d'aliénation, et le sens que ce concept peut encore avoir pour nous aujourd'hui »⁴²⁴.

En effet, et repartant de l'expérience du travailleur, il considère que ce qui fait le propre de son aliénation n'est pas seulement que l'objet qu'il produit lui devienne étranger et se retourne contre lui ; mais c'est avant cela le fait même qu'il se retrouve sans objet, et dépourvu de la possibilité de s'objectiver par le travail comme il le devrait pour s'épanouir⁴²⁵, ainsi que l'exprime Marx lui-même :

« que l'homme soit un être de chair (*leiblich*), un être doté de forces naturelles, un être vivant, réel, sensible, objectif, cela signifie qu'il a pour objet de son être et de l'expression de sa vie des objets réels, sensibles, ou bien qu'il ne peut exprimer sa vie qu'à l'aide d'objets réels, sensibles ; [...] *un être qui n'a pas d'objet hors de lui n'est pas un être objectif* [...] ; *un être non objectif est un non-être* »⁴²⁶.

Être « sans objet » : c'est là le titre de l'ouvrage de Fischbach, et sans doute la formule qui cristallise avec le plus de concision sa pensée de l'aliénation.

C'est donc bien sur la perte d'objectivité qu'insiste le philosophe, en se référant au Gilles Deleuze de *L'image-temps* pour évoquer une « perte du monde », expliquant que « cette "rupture sensori-motrice", c'est-à-dire cette "rupture du lien de l'homme et du monde", ou cette rupture avec la nature en tant que "corps inorganique de l'homme" (Marx) a pour conséquence de "faire de l'homme un voyant" »⁴²⁷. Cette figure de l'homme détaché du monde, c'est alors par le recours à la notion de « sujet désinvolte » que Fischbach la qualifie, évoquant

« l'idée selon laquelle "l'attitude réifiante" est fondamentalement celle d'un sujet spectateur de lui-même, des autres et du monde, d'un sujet retiré du monde, désengagé, désimpliqué – ce qui nous conduit à penser que l'aliénation du sujet n'est pas sa réification, sa chosification, mais son

⁴²⁴ Fischbach Franck, *Sans objet : capitalisme, subjectivité, aliénation*, op. cit., p. 7.

⁴²⁵ Fischbach Franck, *La production des hommes : Marx avec Spinoza*, Paris, Vrin, 2014, p. 20.

⁴²⁶ Marx Karl, *Manuscrits de 1844 : économie politique & philosophie*, Paris, Editions Sociales, 1962, pp. 136-137. Cité dans Fischbach Franck, « Activité, Passivité, Aliénation : Une lecture des *Manuscrits de 1844* », art. cit., p. 21. (traduction d'Emile Bottigelli révisée par Franck Fischbach).

⁴²⁷ Fischbach Franck, *Sans objet : capitalisme, subjectivité, aliénation*, op. cit., p. 13.

retrait du monde en tant qu'il implique une désobjectivation, constitutive du sujet comme tel, et par là donne naissance à ce que j'appellerai le *sujet désinvolte* »⁴²⁸.

Ce qui ne veut pas dire que l'individu aliéné n'a plus de rapport au monde, mais que ce rapport se fait sous une forme indirecte, médiatisée, voire « faussée » :

« Ce résultat est la figure d'une subjectivité à ce point coupée et séparée du réel, étrangère au monde, qu'elle n'a plus accès à celui-ci qu'à travers des objets dont elle ne peut non seulement plus dire, mais en outre – et plus grave – dont elle se moque bien de savoir s'il s'agit d'objets réels ou seulement d'images d'objets, d'objets existants ou d'objets spectraux »⁴²⁹.

Privé de l'objectivité, ce sujet désinvolte serait donc un pur sujet. C'est ce voyant, spectateur du monde car privé de monde, et privé de la possibilité d'agir (librement) sur le monde. Et la chosification n'est alors qu'une conséquence de cette aliénation fondamentale qui consiste en une perte d'objectivité.

Aussi, il est maintenant possible de porter un autre regard sur ces plans FPS, en rappelant qu'avant d'être des plans FPS (et donc des références au jeu vidéo), ce sont déjà des plans subjectifs. Et en tant que tels, ils ont pour effet de reléguer les personnages auxquels ils sont associés à l'extérieur du monde représenté. Ils ne sont pas seulement situés dans le hors-champ (car, les nombreux panoramiques présents dans ces plans en témoignent, nul mouvement de caméra ne peut leur permettre d'intégrer le champ), mais bien hors du monde objectif, soit dans un rapport d'extériorité par rapport au monde. Ce qu'un plan comme celui associé à Arthas en fin de film (fig. 128) nous donne à voir, c'est donc finalement un adolescent qui est, même si ce n'est que l'espace d'un instant, « hors du monde ». De sorte que ce qui est en jeu dans ces quelques plans subjectifs, et ce qui amène Rauger à parler d'une perte de conscience de la réalité (ou s'il l'on veut, d'une perte du réel), c'est qu'ils donnent à voir une *expérience de la séparation, caractéristique d'un état d'aliénation*. Marx est à ce titre on ne peut plus explicite en ce qui concerne la nature du lien qui devrait exister entre l'homme et la nature (le monde objectif) :

« La nature, c'est-à-dire la nature qui n'est pas elle-même le corps humain, est le corps non organique de l'homme. L'homme vit de la nature signifie : la nature est son corps avec lequel il doit rester constamment en contact pour ne pas mourir. Dire que la vie physique et intellectuelle

⁴²⁸ *Ibid.*, p. 99.

⁴²⁹ *Ibid.*, p. 15.

de l'homme est indissolublement liée à la nature ne signifie pas autre chose sinon que la nature est liée à elle-même, car *l'homme est une partie de la nature* »⁴³⁰.

Or ce qui se perd dans ces exemples, c'est précisément cette forme de symbiose de l'homme et du monde. La nature n'y est plus le corps inorganique de l'homme, mais bien plutôt un corps étranger. Arthas devient ici l'équivalent du voyant évoqué par Deleuze et Fischbach, soit un *spectateur du monde*, et c'est d'ailleurs sa vision qui est partagée.



Figure 128



Figure 129

Purs sujets et privés de l'objectivité, ils sont également spectateurs de leur propre corps, ou du moins des rares parties qui figurent à l'image. C'est que l'accès permis par le film aux personnages l'est alors à leur subjectivité et non leur corps, soit à une subjectivité détachée de l'objectivité. Si Fischbach parle du sujet désinvolte comme d'un pur sujet, c'est parce qu'il n'y a pas l'unité attendue entre subjectivité et objectivité, l'aliénation résidant dans un « dualisme ontologique entre, d'une part, le sujet et, d'autre part, le monde réel et objectif »⁴³¹, l'auteur considérant que « l'opposition sujet/objet est elle-même déjà le produit ou le résultat théorique de l'aliénation elle-même »⁴³². Autrement dit, c'est une fois encore d'une dissociation du corps et de l'esprit qu'il s'agit. Le corps, entendu comme moyen d'interagir avec le monde, y est extérieur au soi, et se résume à une fonction utilitaire déterminée. Ce sont en l'occurrence les mains, principalement chargées de tenir l'arme, et jamais aussi présentes que lorsqu'elles se mettent à l'œuvre pour la recharger (fig. 129) ou la manipuler. Aussi si la possibilité d'agir sur le monde subsiste pour ces personnages sur le modèle de la destruction, c'est autrement leur incapacité à « être en rapport » qui se manifeste, leur incapacité à faire lien, soit tout ce qui constitue selon Marx le propre de la conscience de l'homme : « Ma conscience c'est mon rapport avec ce qui m'entoure. [...] Là où il existe un rapport, il existe pour moi. L'animal "n'est en rapport" avec rien, ne connaît somme toute aucun rapport. Pour l'animal, ses rapports

⁴³⁰ Marx Karl, *Manuscrits de 1844*, Paris, Flammarion, 1996, p. 114.

⁴³¹ Fischbach Franck, *Sans objet : capitalisme, subjectivité, aliénation*, op. cit., p. 25.

⁴³² *Ibid.*, p. 40.

avec les autres n'existent pas en tant que rapports »⁴³³. Nous noterons tout d'abord que c'est d'ailleurs significativement à un chien qu'est associé le premier des plans subjectifs qui interviennent après la révélation de l'identité des tueurs (fig. 130). Enfin de ce point de vue, la perte de conscience de la réalité ne signifie rien d'autre qu'une incapacité de l'être aliéné à être en rapport de manière « correcte ».



Figure 130

Si le plan FPS a ceci de particulier qu'il signifie un rapport au monde faussé *par des dispositifs médiatiques*, tout porte donc à croire que le plan subjectif aurait quelques prédispositions à représenter l'aliénation. Alexander Galloway, dans un chapitre intitulé « Origins of the First-Person Shooter », étudie ainsi les usages de la perspective subjective au cinéma, dont il considère qu'elle a principalement pour fonction de figurer « un sentiment d'aliénation, de détachement, de peur ou de violence »⁴³⁴. Il opère alors un retour sur l'histoire de l'utilisation des plans subjectifs afin de montrer en quoi leur esthétique est marginale, et établit une liste de catégories qui correspondent aux usages possibles de ces plans. Ils pourraient selon lui notamment permettre de représenter l'affect mental (comme l'ivresse d'un personnage), le détachement ou la dissociation, les criminels et les monstres, et enfin les systèmes informatisés. Autrement dit, et en raison de leur marginalité esthétique, ils impliquent presque nécessairement la présence d'un rapport faussé (ou non humain) au monde :

« Mis à part *Lady in the Lake* et *Dark Passage*, la plupart des films narratifs n'incluent pas le moindre plan subjectif, et dans les films qui le font, il n'y a généralement qu'une poignée de plans subjectifs, utilisés pour obtenir des effets très spécifiques. Par ailleurs, quand un plan

⁴³³ Engels Friedrich et Marx Karl, *L'idéologie allemande*, Paris, Editions Sociales, 1968, p. 59. Cité dans Fischbach Franck, *Sans objet : capitalisme, subjectivité, aliénation*, op. cit., p. 84.

⁴³⁴ Galloway Alexander R., « Origins of the First-Person Shooter », dans *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 40. « In film, the subjective perspective is marginalized and used primarily to effect a sense of alienation, detachment, fear, or violence » (notre trad.).

subjectif est utilisé, il signifie généralement un type de vision négative. [...] C'est parfois une vision maléfique, ou inhumaine, ou simplement un moment d'aliénation ou de détachement pour un personnage. Peu de styles de plans sont aussi intimement liés à un effet à ce point défini »⁴³⁵.

D'ailleurs si l'on observe la réception des films qui ont cherché à généraliser l'usage de la perspective subjective, tels que *Lady in the Lake* de Robert Montgomery en 1946, ou *Dark Passage* de Delmer Daves l'année suivante, il s'avère que l'effet d'identification et d'immersion recherché a dans l'ensemble échoué, et que c'est plutôt un effet de distanciation qui a été perçu par les spectateurs⁴³⁶.

Cette distanciation serait même pour Telotte accompagnée d'une conscience, de la part du spectateur, de l'absence qui caractérise ces plans :

« C'est un effet de distanciation renforcé par une autre prise de conscience qui en résulte, celle d'un angle mort ou d'une absence inexpliquée, quelque chose qui demeure à notre grande frustration juste en dehors de notre champ de vision – le personnage et l'espace qu'il occupe – au sein de ce que Pascal Bonitzer décrit comme un "champ aveugle" cinématographique »⁴³⁷.

Or c'est précisément cette absence qui peut permettre au procédé de rendre compte de (et de faire ressentir) l'aliénation, raison pour laquelle Telotte peut considérer que son utilisation est réussie dans *Dark Passage*, traduisant la situation d'un personnage condamné à demeurer un paria au sein du monde dans lequel il évolue :

« l'espace vide qu'il occupe par le biais de son regard subjectif – et que nous occupons nécessairement à travers lui, et à travers notre position normale de spectateurs – représente du fait de sa position extérieure au cadre non pas un espace de totale liberté, mais une sorte d'autre prison liée à son identité »⁴³⁸.

⁴³⁵ *Ibid.*, p. 46. « *Lady in the Lake* and *Dark Passage* notwithstanding, most narrative films don't include a single subjective shot, and in the films that do, there are generally only a handful of subjective shots used to achieve very specific results. Second, when a subjective shot is used, it generally signifies some type of negative vision. [...] It is sometimes an evil vision, or an inhuman one, or simply a moment of alienation or detachment within a character. Few other shot styles are as closely associated with such a specifically defined mood » (notre trad.).

⁴³⁶ Voir par exemple Boillat Alain, « L'inquiétante étrangeté du *found footage* horrifique : une approche théorique du programme "P.O.V" de l'édition 2012 du NIFFF », *Décadrages*, n°s 21-22, 2012, pp. 147-148.

⁴³⁷ Telotte J. P., « Seeing in a "Dark Passage" », *Film Criticism*, vol. 9, n° 2, 1984, p. 16. « It is a distancing effect compounded by another resulting awareness, that of an unaccounted for blind spot or absence, something that remains frustratingly just outside our field of view – the character and the space he occupies – within what Pascal Bonitzer describes as a cinematic "blind space" » (notre trad.).

⁴³⁸ *Ibid.*, p. 18. « the blank space that he inhabits via his subjective gaze – and that we necessarily inhabit through him, as well as through our normal spectator position – represents not a space of total freedom because of its location outside the film frame, but another prison of sorts linked to his identity » (notre trad.).

C'est d'ailleurs en raison d'une même conception de l'espace vide (l'espace du regard) comme prison du personnage que Valentine Robert peut mettre en avant la pertinence de l'usage de la perspective subjective dans *Le scaphandre et le papillon* (Julian Schnabel, 2007), dans lequel Jean-Dominique est condamné à n'être que spectateur du fait d'une paralysie générale :

« Le spectateur ainsi “piégé” par la caméra subjective est amené à ressentir presque physiquement la paralysie du personnage qui, précisément, est cloîtré “dans son œil”, seul organe qu'il peut encore diriger et mouvoir, “[s]on seul lien avec l'extérieur, l'unique soupirail de [s]on cachot, le hublot de [s]on scaphandre” »⁴³⁹.

L'étude du film de Daves permet dès lors à Telotte, en s'appuyant sur les travaux de David Lavery, de mettre en relation l'effet des plans subjectifs avec un constat plus général sur le lien entre l'aliénation et la prééminence de la vision dans les aspirations de l'homme :

« Comme l'avance David Lavery de manière convaincante, ce lien entre vision et frustration représente bien l'anxiété que nous éprouvons au contact de la culture moderne. En cette époque, estime-t-il, “nous ressentons la douleur d'une aliénation sans précédent. Mais l'aliénation est simplement un autre nom pour désigner nos aspirations dans une phase avancée, peut-être même terminale”. Dans notre culture, suggère-t-il, nos aspirations, particulièrement à certaines certitudes par rapport à soi, sont typiquement “oculocentrées” : “nos désirs sont ainsi parce que nous avons donné une telle prééminence à notre vision”. A travers la vue – dans les films tout autant que dans nos vies quotidiennes – nous mesurons notre séparation du monde et des autres »⁴⁴⁰.

Autrement dit, la vision omnipotente est ici aussi associée à la séparation du monde et à l'incapacité d'y agir librement. De sorte que l'on peut légitimement se demander si la représentation d'un être-au-monde au sens de l'aspiration marxienne ne se rapprocherait pas plutôt de la conception de Maurice Merleau-Ponty qui, après avoir avancé que « les cinéastes ont quelquefois tâté de l'introspection, mais presque toujours sans succès »⁴⁴¹, postule que « [l]a vie “intérieure” est d'autant plus fortement rendue qu'elle est plus résolument traitée comme

⁴³⁹ Robert Valentine, « *Le scaphandre et le papillon* et l'adaptation filmique du “je” littéraire : l'œil qui écrit », *Décadrages*, n°s 16-17, 2010, pp. 104-117.

⁴⁴⁰ Telotte J. P., *art. cit.*, p. 24. « As David Lavery convincingly argues, this connection between seeing and frustration appropriately represents the anxiety we experience in the face of modern culture. In this era, he says, “we feel the pain of an alienation unique in history. But alienation is simply another name for longing in an advanced, perhaps terminal stage”. In our culture, he suggests, our longings, especially for some certainty about the self, are typically “eyeborn” : “we long the way we do because we have given such prominence to our vision”. Through our seeing – in the movies no less than in our daily life – we measure our separation from the world we inhabit and from the others around us » (notre trad.).

⁴⁴¹ Merleau-Ponty Maurice, « Le cinéma et la nouvelle psychologie », conférence donnée le 13 mars 1945 à l'IDHEC. Publié dans Albera François, « Maurice Merleau-Ponty et le cinéma », 1895, n° 70, 2013, p. 132.

une conduite et qu'elle apparaît dans le monde même auquel, de près ou de loin, elle se rapporte toujours »⁴⁴², soit selon les conventions qui se sont imposées au cinéma, et qui permettraient dès lors d'éviter la présence/absence de ceux que Julio Moreno qualifiait en 1953 de « protagonistes-fantômes »⁴⁴³.



Figure 131

Dans un ouvrage consacré à l'émergence des « *point-of-view shot* », Elena Dagrada s'arrête sur l'usage de caches dans les films des premiers temps, caches dont elle avance qu'ils sont « codifiés comme le signe d'une présence médiatrice – la présence du cinéma – entre l'œil et le monde »⁴⁴⁴. Dans le cas particulier des plans FPS qui retiennent notre attention, nous avons quant à nous suggéré qu'ils témoignent d'une distance entre la subjectivité et le monde, l'espace qui les sépare étant celui des dispositifs médiatiques (autres que le cinéma). Ils sont littéralement ce qui *fait écran* à la possibilité d'entrer correctement en relation avec le monde. La référence au jeu vidéo correspond alors à l'insertion de la pratique médiatique comme origine de la perte du monde. Ce qui est vrai dans *Engrenages* et *Les Proies* est d'autant plus manifeste dans *Archie's Final Project*, dans lequel un plan situé en début de film présente une vision fantasmée de l'adolescent, qui s'imagine (non sans second degré) ouvrir le feu sur plusieurs lycéens au sein de l'établissement (fig. 131). Il s'agit encore une fois d'un plan FPS, mais qui à la différence des précédents intègre plusieurs indicateurs en images de synthèse qui font de la référence au jeu vidéo une référence explicite. Archie, retiré hors du monde dans « l'espace vide » du film, circule ainsi tel un fantôme au milieu des jeunes qui ne le remarquent pas, avant d'expliquer que « ce que la vie [lui] a appris jusqu'à présent, c'est [qu'il] ne peu[t]

⁴⁴² *Ibid.*, p. 137.

⁴⁴³ Moreno Julio L., « Subjective Cinema : And the Problem of Film in the First Person », *The Quarterly of Film Radio and Television*, vol. 7, n° 4, 1953, p. 352. « phantom-protagonist » (notre trad.).

⁴⁴⁴ Dagrada Elena, *Between the Eye and the World : The Emergence of the Point-Of-View Shot*, Bruxelles, P.I.E. Peter Lang, 2014, p. 103. « codified as the sign of mediating presence – the presence of the cinema – between the eye and the world » (notre trad.).

pas faire confiance à la moindre personne ». En bas à droite de l'écran, l'inscription « weaponclickbuster » est placée au niveau de l'arme, et sous l'indicateur de munitions. C'est littéralement une « arme qui permet de briser les groupes, les clans ». C'est d'ailleurs notamment sur une fille en pleine discussion avec son amie qu'il décide de tirer. Autrement dit, le rapport d'Archie au monde n'existe dans ce plan que sur le mode de la destruction, et plus précisément de la destruction de ce que lui-même est incapable d'atteindre, soit l'interaction sociale. Une forme de réification y est même à l'œuvre, puisque le capteur thermique (en haut à gauche) et l'indicateur de santé du tireur (en bas à gauche) témoignent d'une chosification des autres et de soi, les points rouges correspondant aux lycéens qui n'existent dès lors qu'en tant que « cibles ». A défaut de pouvoir être en lien, c'est donc au lien lui-même qu'il s'en prend.

Enfin, l'hybridité de ce plan, qui contient des images de synthèse et d'autres en prises de vues réelles, a pour effet de matérialiser la frontière entre les deux espaces que sont celui du monde objectif d'une part, et l'espace vide d'où provient le regard d'Archie d'autre part. Entre les deux, les indicateurs font apparaître un *écran*, entendu à la fois au sens d'une surface sur laquelle se forme l'image d'une interface (d'une limite commune) entre la subjectivité aliénée et le monde ; et au sens de ce qui *fait écran* en maintenant à distance le monde, auquel le personnage ne peut plus avoir accès sans médiation. Aussi, ce plan rend manifeste ce qui est finalement déjà présent dans les plans subjectifs d'*Engrenages* et *Les Proies* : rompant avec une certaine « neutralité » esthétique, l'arme en amorce du plan, qui renvoie à des codes esthétiques du jeu vidéo davantage qu'à ceux du cinéma, est toujours le lieu d'une frontière, et donc d'une séparation de la subjectivité et du monde objectif. C'est pourquoi il nous faut à présent interroger la représentation de l'aliénation comme état subjectif pathologique (celui d'une séparation du monde) à partir du problème de la « transparence », inhérent aux formes de remédiation à l'œuvre dans ces productions.

C) Un écart à construire : la question de la transparence

Aussi lorsqu'on interroge la raison des critiques qui ont pu pleuvoir sur des films comme *Lady in the Lake*, qui systématisent l'usage de la première personne, il apparaît finalement qu'au lieu de favoriser identification et immersion, les commentateurs se sont accordés pour dire que le procédé faisait obstacle à la « transparence ». Nous employons ce terme au sens de la définition que donnent Jay David Bolter et Richard Grusin de la « *transparent immediacy* », entendue comme un « style de représentation visuelle dont le but est de faire oublier au

spectateur la présence du medium [...] et de lui faire croire qu'il est en présence des objets de la représentation »⁴⁴⁵. La transparence cinématographique renvoie alors à un ensemble de conventions qui se sont imposées dans le cinéma dit « classique », et qui contribueraient à faire oublier la présence du medium, d'un intermédiaire entre le spectateur et le monde représenté. Or dans le cas des plans subjectifs, c'est non seulement la vision d'un personnage qui se présente comme intermédiaire avec le monde représenté, mais surtout, et en raison de l'écart perçu entre la représentation de la vision et la vision humaine « réelle », le medium cinématographique qui s'impose au spectateur comme intermédiaire avec le monde. Prenant l'exemple d'un de ces commentateurs, Moreno insiste ainsi sur le retour à la réalité engendré par l'échec du procédé dans ses ambitions : « le nouveau procédé n'a pas permis à Desternes de se laisser absorber plus facilement dans le récit, le ramenant plutôt continuellement à la réalité. Et c'est le contraire de ce qui était recherché »⁴⁴⁶.

Ce sont des réactions du même ordre qu'interroge Yves Citton, qui s'exprime alors au sujet de la transparence des appareils de médiation :

« Comme l'ont abondamment décrit les penseurs de la technicité, de Gilbert Simondon à Bruno Latour, nos appareils de médiation tendent à rester invisibles ou transparents tant qu'ils fonctionnent selon ce que nous attendons d'eux. Ils ne s'imposent pleinement à notre attention – sur le mode de la *surprise traumatique* – que lorsqu'une panne fait apparaître la dépendance impuissante que nous avons développée à leur égard »⁴⁴⁷.

Aussi l'opacité du medium aurait pour effet de provoquer de tels effets, ramenant l'utilisateur à son propre rapport à la technique. Il considère de fait que le medium devient un « milieu diaphane rendu visible », et qu'on lui reproche « de n'être pas pleinement transparent, d'apparaître comme intermédiaire au lieu de rester invisible pour s'effacer devant ce que l'on cherche à voir à travers lui »⁴⁴⁸. Ce qui l'amène enfin à postuler que « [l']intermédiaire, censé rester transparent, apparaît comme medium à partir du moment où l'on en dénonce l'opacité, l'interposition gênante entre ceux qui voient et ce qu'il y a à voir »⁴⁴⁹.

⁴⁴⁵ Bolter Jay David et Grusin Richard, *Remediation : understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2000, pp. 272-273. « style of visual representation whose goal is to make the viewer forget the presence of the medium [...] and believe that he is in the presence of the objects of representation » (notre trad.).

⁴⁴⁶ Moreno Julio L., *art. cit.*, p. 353. « the new technique did not make it easier for Desternes to lose himself in the narrative, but rather it returned him continually to reality. And this is the contrary of that which was sought » (notre trad.).

⁴⁴⁷ Citton Yves, *op. cit.*, p. 350.

⁴⁴⁸ *Ibid.*, p. 45.

⁴⁴⁹ *Ibid.*, p. 46.

Si certains motifs esthétiques rompent avec la transparence cinématographique, c'est donc qu'un écart est perçu par rapport à des *modalités « normales » d'accès au monde proposé*, écart dans lequel le medium se manifeste. Pour autant toute interposition du medium n'est pas « gênante », et l'écart peut être accepté dans ce cinéma (c'est-à-dire dans un cinéma qui n'aspire pas à la disruption), à condition toutefois d'être « justifié ». Il l'est en l'occurrence de deux manières dans le cas du plan FPS : premièrement parce que l'image ainsi présentée est associée non pas à une subjectivité « normale » mais à une subjectivité altérée ; et deuxièmement parce que le medium qui fait une apparition remarquée et impromptue, dont l'existence s'impose au spectateur, n'est pas le medium cinématographique mais le medium vidéoludique (ou, si l'on veut, l'apparition du medium cinématographique est reportée vers le medium vidéoludique). Autrement dit, ce qui s'interpose entre le spectateur et le monde représenté, c'est précisément ce qui s'interpose entre le personnage et le monde objectif : un média, autre que le cinéma. L'intégrité de ce dernier en est de fait préservée.

Ces affirmations nécessitent d'être développées, et parler de la perception d'un écart nécessite de poser un repère par rapport auquel il puisse être mesuré. C'est en l'occurrence la transparence, idéal normatif associé à certaines conventions (amenées à évoluer selon le contexte). Les propos de Merleau-Ponty rapportés plus hauts témoignent ainsi d'un écart entre « l'introspection » (les plans subjectifs) et un point de vue que l'on retrouve le plus souvent qualifié d'« objectif », « impersonnel », « de l'extérieur » ou encore « à la troisième personne ». L'auteur poursuit d'ailleurs son propos en avançant que « [s]i le cinéma, la psychologie et la littérature s'accordent pour exprimer l'homme de l'extérieur, ce n'est pas là un caprice de la mode, c'est une *exigence de la condition humaine* que l'art classique lui-même n'a pas ignorée »⁴⁵⁰. C'est dire que les conventions qui se sont imposées sont d'autant plus naturelles qu'elles se seraient calquées sur la nature humaine même.

De même, Edward Branigan opère dans *Point of view in the cinema*, cette fois au sein même de la catégorie générale des plans à la première personne (associés à un personnage), une distinction entre ce qu'il appelle le « *POV shot* » (pour « *point of view* ») et le « *perception shot* » : « Dans le cas du *POV*, il n'y a aucune indication concernant une quelconque condition mentale d'un personnage – le personnage est seulement “présent” – tandis qu'avec le *perception shot*, un signifiant d'une condition mentale a été ajouté à un point de vue optique »⁴⁵¹. Aussi si

⁴⁵⁰ Merleau-Ponty Maurice, *art. cit.*. Publié dans Albera François, « Maurice Merleau-Ponty et le cinéma », *art. cit.*, p. 137.

⁴⁵¹ Branigan Edward, *Point of view in the cinema : a theory of narration and subjectivity in classical film*, Berlin, New York et Amsterdam, Mouton, 1984, p. 80. « In *POV* there is no indication of a character's mental condition

le *POV shot* reste relativement neutre bien qu'associé à un personnage, le *perception shot* a ceci de particulier qu'il comporte sur le plan esthétique un « ajout » qui signifie l'affect mental. Cette distinction rejoint en un sens celle entre vision et perception, cette dernière désignant l'opération de l'esprit par laquelle se forme une représentation (non « objective ») de l'objectivité, introduisant ainsi un écart avec la dimension purement optique du monde, écart d'autant plus important que l'esprit est affecté. Ce que le *POV shot* donne à voir, c'est donc pour reprendre les termes de Dominique Chateau aussi un « percept [que la pathologie] modalise »⁴⁵². Branigan précise d'ailleurs qu'« avec la vue d'un personnage, l'important n'est pas tant que le personnage voie quelque chose, mais qu'il éprouve des difficultés à voir »⁴⁵³. Cet écart est alors relatif à la fois à des normes esthétiques et à d'autres liées à un état subjectif : « L'ensemble des conventions sur la perception qui ne renvoient à “aucune condition mentale (particulière)” – i.e., “la conscience normale” – sont non marquées par rapport à d'autres conventions qui sont explicitement marquées comme renvoyant à un état de perception anormal »⁴⁵⁴. Si le plan subjectif (le *perception shot*) est par définition associé à la « conscience anormale » (dont on mesure un écart par rapport à la « conscience normale »), il n'y a qu'un pas à franchir pour avancer qu'il est défini formellement par une « esthétique anormale » (dont on mesure un écart par rapport à une « esthétique normale »). De là la conclusion d'un article de Julian Hanich, qui affirme que « plus la “déshumanisation” est importante, plus une perception à la première personne est facile à accepter dans un film »⁴⁵⁵.

L'usage des termes « ajout » et « marque » par Branigan est de plus représentatif de la distance qui sépare le plan subjectif de la norme, l'idée étant celle d'un « quelque chose » *apposé* sur l'image neutre. Il parle même de la possibilité de concevoir le *perception shot* comme une étape supplémentaire par rapport au *POV shot* : « Puisque nous assistons à ce que voit une personne en particulier dans le cas du *POV shot*, représenter la manière dont cette personne voit un objet est une étape facile, par exemple, en floutant l'objet pour suggérer

– the character is only “present” – whereas in the perception shot a signifier of mental condition has been added to an optical POV » (notre trad.).

⁴⁵² Chateau Dominique, *La subjectivité au cinéma : représentations filmiques du subjectif*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2011, p. 69.

⁴⁵³ Branigan Edward, *op. cit.*, p. 80. « [i]n the case of character sight, what is important is not so much that a character sees something, but that he experiences difficulty in seeing » (notre trad.).

⁴⁵⁴ *Ibid.*, p. 100. « The set of conventions about perceiving which refer to “no (special) mental condition” of character – i.e., “normal awareness” – are unmarked with respect to other conventions which are explicitly marked as referring to an abnormal perceptual state » (notre trad.).

⁴⁵⁵ Hanich Julian, « Experiencing Extended Point-of-View Shots : A Film-Phenomenological Perspective on Extreme Character Subjectivity », dans Reinerth Maike Sarah et Thon Jan-Noël, *Subjectivity Across Media : Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*, New York, Routledge, 2016, p. 143. « the bigger the “dehumanization”, the easier it is to accept a first-person perception in film » (notre trad.).

l'ivresse. Il s'agit du *perception shot* »⁴⁵⁶. L'esthétique de la transparence apparaît de fait, au moins métaphoriquement, comme un territoire vierge caractérisé par sa neutralité. Et si cette esthétique est vierge, elle l'est avant tout de toute médiation (entendons par là, de toute médiation donnée à voir).

Les plans que nous avons qualifiés plus haut de « subjectifs » ou « à la première personne » répondent ainsi aux critères du *perception shot* tels qu'ils sont exposés par Branigan. Il est vrai que nulle distorsion de l'image n'est présente dans le cas du plan FPS, même si les mouvements n'ont pas la fluidité que l'auteur associe à des plans à la première personne non subjectifs⁴⁵⁷. Mais l'interposition esthétique du jeu vidéo marque le monde représenté de l'intentionnalité du personnage, laquelle lui vient de ce média. Ce que ces plans nous donnent à voir, c'est donc le monde non seulement tel qu'il est objectivement, mais aussi tel qu'il est investi par ces adolescents. Autrement dit, ce ne sont pas des images distordues du monde, mais d'un rapport au monde distordu. Car la transparence et la neutralité sont dans ces films le domaine du cinéma. Et d'un point de vue formel, c'est encore avec le plan FPS le jeu vidéo qui est « apposé » sur le cinéma, qui s'y « ajoute ». C'est dès lors une remédiation dont le propre est de faire apparaître deux modèles esthétiques, dont l'un est associé au cinéma, à la transparence et au rapport normal au monde, et l'autre l'est au jeu vidéo, à l'opacité et au rapport faussé au monde.

Précisons encore qu'avec cette opposition, c'est à travers la référence au jeu vidéo les « autres » médias qui sont ciblés. Ainsi si l'on dépasse le seul exemple du plan FPS, il apparaît notamment que l'usage de la caméra à la première personne, bien plus usuel d'ailleurs dans les films de notre corpus, répond à la même logique, et que si nous avons pu dire qu'avec le plan FPS, c'est le jeu vidéo qui est « apposé » sur le cinéma, nous pouvons tout autant affirmer qu'avec la caméra à la première personne, c'est la vidéo qui est « apposée » sur le cinéma.

⁴⁵⁶ Branigan Edward, *op. cit.*, p. 94. « Since we are witnessing what a particular person sees in a POV shot, it is an easy step to represent how that person sees an object, for instance, by throwing the object out-of-focus to suggest drunkenness. This is the perception shot » (notre trad.).

⁴⁵⁷ *Ibid.*, p. 79.

D) Le cinéma, garant de l' « authenticité » : modalités de remédiation dans les films en caméra à la première personne

A la différence des plans à la première personne, les plans en caméra à la première personne ne sont pas directement associés à la vision des personnages, mais sont (censés être) produits par une caméra diégétisée (qui appartient à l'univers filmique), et qui est de fait manipulée ou contrôlée par les personnages. La spécificité d'œuvres comme *Archie's Final Project* et *The Dirties* est ainsi qu'elles sont présentées comme des documents entièrement ou presque tournés par les adolescents, associant de fait la vidéo à la subjectivité des personnages à l'échelle du film. L'interrogation du rapport entre l'esthétique et l'être-au-monde s'y trouve dès lors exprimée à travers la relation des films (films cadres) aux films dans le film (films encadrés) et, par extension, du cinéma à la vidéo.

Archie possède ainsi un placard rempli de caméras, qu'il utilise pour enregistrer le moindre de ses faits et gestes. Si le système montre parfois des problèmes de cohérence, et qu'on relève par exemple certaines images « neutres » (qui, en raison de l'angle de prise de vue, ne sont pas justifiées par la présence d'une caméra à l'intérieur de la diégèse), il y a toutefois bien une volonté affirmée de présenter l'ensemble du film comme une succession de plans qu'il a produits, fantasmés, ou même récupérés et remontés, et ce qu'il soit devant ou derrière la caméra. Quant à *The Dirties*, l'intégralité des images du film proviennent des appareils de l'équipe de tournage du film dans le film. Si Matt (le personnage) n'est pas derrière mais devant la caméra, on peut considérer que celle-ci est tout de même associée à sa subjectivité. Il est non seulement l'acteur principal, mais aussi le réalisateur du film, et le seul à donner des consignes aux caméramans qui, eux, n'interviennent pas. Catherine Zimmer souligne d'ailleurs dans un chapitre consacré à la caméra à la première personne que, « que la personne associée à la caméra vidéo soit à l'écran, derrière la caméra ou les deux, le "sujet" présenté est si autoréférentiel qu'il est difficile de percevoir l'utilité d'une telle distinction »⁴⁵⁸. La présence de plusieurs caméramans dans la diégèse permet de plus à Matt Johnson une plus grande liberté au montage, avec la possibilité de varier les angles des prises de vues sans (trop) compromettre la cohérence globale d'un système qui vise à associer l'ensemble des images à la subjectivité de son personnage. A ce titre ces films peuvent, à des degrés divers, être considérés comme des films en caméra à la première personne. La personnalité d'Archie et celle de Matt sont indissociables de leurs productions médiatiques, Zimmer expliquant par ailleurs que « [l]a formulation, si elle

⁴⁵⁸ Zimmer Catherine, *Surveillance cinema*, New York, New York University Press, 2015, p. 86. « whether the person associated with the video camera is onscreen or behind the camera, or both, the "subject" presented is so fully self-referential that it is hard to know the usefulness of making such a distinction » (notre trad.).

n'est pas toujours logique, est simple : s'identifier à la caméra des protagonistes, c'est s'identifier aux protagonistes eux-mêmes »⁴⁵⁹.

The Dirties (le film cadre) voit donc Matt réaliser « *The Dirties* » et « *The Dirties 2* », ainsi que ce qui peut être considéré comme le *making of* du film (films encadrés). Quant à Archie, il enregistre ce qui est à l'origine supposé être ses derniers jours de vie avant son suicide, dans un projet intitulé « *My Suicide* ». Les films encadrés occupent en apparence tout l'espace du film cadre, puisqu'il débute et se termine avec les images des jeunes. Autrement dit, ce sont les marques d'énonciation du film qui s'effacent, déplacées à l'intérieur de la diégèse. C'est là l'un des traits caractéristiques du *found footage*, et plus largement des films en caméra à la première personne⁴⁶⁰. Afin de faire croire au spectateur que les images proviennent bien de l'appareil des personnages, celles-ci se distinguent du cinéma professionnel d'un point de vue esthétique, comme le souligne Alain Boillat dans un article consacré au *found footage* horrifique :

« Ainsi les nombreuses caractéristiques audiovisuelles de ces films qui, en tant que facteurs de discontinuité, provoquent un marquage énonciatif sont-elles appréhendées comme le recours à un style emprunté à une autre pratique : bougé, sous-exposition ou surexposition du film, imprécision de la mise au point, présence du time code dans l'un des coins de l'image, zooms intempestifs, cadrage aléatoire, taches sur l'objectif, obstruction de la vision par un avant-plan envahissant, arrêts brusques de la prise de vues, bruits parasites occasionnés par la manipulation de la caméra, etc. sont autant d'indices du cadre de référence "film amateur" »⁴⁶¹.

Ces indices qu'énumère l'auteur sont exposés dès les premières minutes des films, avec une volonté affirmée de revendiquer leur amateurisme. Après un message d'introduction annonçant que les images que le spectateur s'apprête à voir sont violentes et n'ont, par respect pour les victimes et leurs familles, pas été modifiées, *The Dirties* s'ouvre ainsi sur une référence directe aux moyens techniques à disposition des jeunes, puisqu'ils testent les micros-cravates qu'ils viennent d'acheter, précisant qu'il s'agit de leur meilleure acquisition. Le manque de fluidité des mouvements de la caméra, tout comme les regards-caméra (fig. 132), les nombreux zooms sur les personnages et les interférences sur la bande sonore annoncent ce que Matt confirmera très vite dans les dialogues : les caméramans, amateurs, sont présents dans la diégèse. Quant à

⁴⁵⁹ *Ibid.*, p. 82. « The formulation, though not always logical, is simple: to identify with the camera of the protagonists is to identify with the protagonists themselves » (notre trad.).

⁴⁶⁰ Malgré de nombreuses caractéristiques communes, il faut pour qu'un film soit qualifié de *found footage* au sens strict que les images produites aient été « retrouvées », ce qui n'est pas le cas d'*Archie's Final Project*.

⁴⁶¹ Boillat Alain, « L'inquiétante étrangeté du *found footage* horrifique : une approche théorique du programme "P.O.V" de l'édition 2012 du NIFFF », *art. cit.*, p. 149.

Archie, il fait sa première apparition devant sa propre caméra, qu'il manipule à bout de bras. L'image est floue, et il explique qu'il doit faire la mise au point (fig. 133). On note alors que la caméra n'a dans les films pas vocation à effacer sa présence : l'énonciation est prise en charge par les adolescents, et le marquage énonciatif particulièrement appuyé. Il y aurait donc d'une part le film (le cinéma), qui répond à une logique de transparence, de l'autre le film dans le film (la vidéo) marqué par l'opacité liée à l'exhibition du dispositif, l'opacité de celui-ci accentuant la transparence de celui-là.



Figure 132

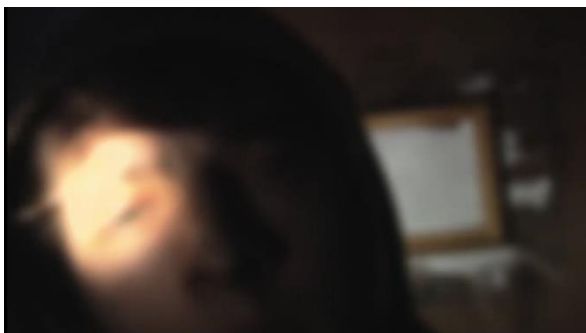


Figure 133

Cette mise en avant de la technique n'est pas sans conséquence sur le statut des images vidéo au sein du film, notamment en ce qui concerne le rapport des personnages au monde objectif. Car c'est la question de la conscience du medium, la vidéo, qui est ainsi posée. Les films placent leurs spectateurs dans une position de conscience de la médiation : conscience que le personnage a un rapport médiat au monde, conscience aussi de la « médiateté » de son propre rapport au monde du film, qui se fait par l'intermédiaire de ce personnage et de la technologie de prise de vue à laquelle il est associé. Le monde du film s'affirme alors comme le lieu d'un investissement inauthentique. Cela n'implique pour autant pas nécessairement une distanciation, et Celia Lam parle d'une autre forme de réalisme, un « réalisme émotionnel » :

« En devenant impliqué dans les moments d'émotion, le spectateur peut se laisser aller à suspendre son incrédulité, et se connecter à l'imaginaire du récit. Les spectateurs sont invités à investir la réalité de la fiction, non pas comme un miroir de la réalité mais comme un "autre monde", construit, et dans lequel la plausibilité des événements narrés est étroitement liée à la vérité émotionnelle des réactions du personnage au monde, aux événements du récit et aux autres personnages de la fiction »⁴⁶².

⁴⁶² Lam Celia, « Emotional Realism and Actuality : The Function of Prosumer Aesthetics in Film », *The IAFOR Journal of Media, Communication and Film*, vol. 1, n° 2, 2014, pp. 89-90. « By becoming invested in the moments of emotion, the spectator can ease into a suspension of disbelief and connect with the narrative on an illusionary level. Spectators are invited to invest in the reality of the fiction not as a mirror of actuality but as a constructed "other world", in which the plausibility of the plotted events is closely linked to the emotional truth of the

Archie's Final Project et *The Dirties* ne proposent à notre sens pas d'investir un autre monde, mais plutôt d'investir autrement le monde, soit à partir de l'expérience qu'en font Matt et Archie : l'expérience de personnages aliénés. Et c'est précisément sur cette expérience, à la fois mise en scène et expérimentée par le spectateur, que s'arrête Alain Boillat :

« Les films d'horreur de type *found footage* constituent une sorte de laboratoire pour une réflexion sur la distinction et sur les liens entre fiction et non-fiction. On pourrait dire littéralement qu'ils sont le lieu d'une "expérience" à la fois proposée au spectateur et mise en scène à travers l'histoire racontée »⁴⁶³.

Or ce qui relève dans notre corpus, à travers la réflexion sur les liens entre fiction et non-fiction, d'une distinction entre expérience authentique du monde et expérience de la séparation, est lié à une définition essentialiste de l'être-au-monde qui repose sur une exclusion de la médiation. Le discursif est ainsi présent dans le choix même de présenter la matérialité de l'image, soit dans les choix esthétiques et le positionnement du spectateur qu'ils induisent. Autrement dit, cette fascination provoquée par le statut ambigu des images est déplacée de thématique du film à expérience spectatorielle, puisqu'il est précisément proposé au spectateur de faire l'expérience de la séparation, c'est-à-dire de l'aliénation qui est celle des personnages.

C'est pourquoi l'on peut dire que, à l'instar de l'esthétique des plans FPS, les modalités de remédiation à l'œuvre dans ces films reposent sur un mécanisme discursif qui consiste pour le cinéma à effacer sa présence en renforçant celle de son Autre (qu'il s'agisse de la vidéo ou du jeu vidéo). Pour autant cet effacement n'est que partiel, et la présence du cinéma s'avère même nécessaire puisque c'est à partir de son modèle qu'est pensée l'altérité.

La mise en avant de l'inauthenticité de l'être-au-monde exposé au spectateur est ainsi permise par le recours à l'idée d'un écart relativement à des rapports authentiques. Faire apparaître les traces de la matérialité de l'image et celles du dispositif d'enregistrement, c'est souligner la médiation de la vidéo. Et bien que le spectateur soit amené à faire l'expérience de ce monde, c'est en tant que réalité filtrée par la subjectivité du personnage et par sa caméra vidéo. L'altérité n'a de sens que dans son rapport à une norme, à un monde de référence. En l'occurrence, c'est son rapport au cinéma qui permet à la vidéo d'être désignée comme

character's responses to the world, the events within the plot, and to other characters within the fiction » (notre trad.).

⁴⁶³ Boillat Alain, « L'inquiétante étrangeté du *found footage* horrifique : une approche théorique du programme "P.O.V" de l'édition 2012 du NIFFF », *art. cit.*, p. 153.

inauthentique. Jay David Bolter a ainsi écrit au sujet de la remédiation que ses enjeux se situent au niveau du rapport des médias au réel :

« Dans ces processus d'appropriation mutuelle, le champ disputé est celui de la construction de l'authentique ou du réel : la question devient quel média peut offrir au spectateur la représentation la plus convaincante du réel. La remédiation peut être pensée comme un processus de transfert, dans lequel la définition du réel ou de l'authentique est transférée d'une forme à l'autre. Le transfert est toujours une traduction, dans la mesure où l'authentique ou le réel est redéfini dans des termes appropriés à la forme du média qui effectue la remédiation »⁴⁶⁴.

Et si nous avons vu que la vidéo occupait en apparence tout l'espace du film, il importe désormais de repérer ce qu'il reste du cinéma dans *The Dirties* et *Archie's Final Project*.

La vidéo occupe l'espace du film cadre, mais le cadre en lui-même reste présent, ne serait-ce qu'à travers les génériques. *The Dirties* inclut le générique de début, très bref (seuls les distributeurs y sont mentionnés), dans la diégèse, puisque c'est l'adolescent dont le reflet est visible à l'écran qui le regarde sur son ordinateur (fig. 134). Le message d'avertissement qui suit, précisant que les images n'ont subi aucune modification (fig. 135), est caractéristique du *found footage*, et Alain Boillat en a souligné le lien avec la volonté de masquer l'énonciation réelle du film :

« En effet, alors que le générique constitue traditionnellement un espace de communication convoquant l'instance d'énonciation réelle du film (la mention du nom du cinéaste notamment), ici cette instance est déjà déguisée, rabattue sur une instance diégétique : tout renvoi au film en tant que fiction est nié, ce qui conduit le plus souvent à une absence totale de générique, ou à sa réduction à des informations concernant la source (fictionnelle) des images qui vont suivre »⁴⁶⁵.

Matt Johnson n'est alors pas crédité dans un premier temps. De même Archie présente dès le début du film trois cartons sur lesquels sont indiqués « Archie Williams presents », « An Archie Movie » (fig. 136), « My Suicide ». C'est là aussi un faux générique qui vise non pas à faire « croire que » (le spectateur n'est pas dupe) mais à faire « comme si » c'était bien son film.

⁴⁶⁴ Bolter Jay David, « Transference and Transparency : Digital Technology and the Remediation of Cinema », *Intermédialités*, n° 6, 2005, p. 14. « In these processes of mutual appropriation, the contested field is the construction of the authentic or the real : the question becomes which media form can offer the viewer a more compelling representation of the real. Remediation can be thought of as a process of transfer, in which the definition of the real or the authentic is transferred from one form to another. The transference is always a translation in the sense that the authentic or the real is redefined in terms appropriate to the remediating media form » (notre trad.).

⁴⁶⁵ Boillat Alain, « L'inquiétante étrangeté du *found footage* horrifique : une approche théorique du programme "P.O.V" de l'édition 2012 du NIFFF », *art. cit.*, p. 151.



Figure 134

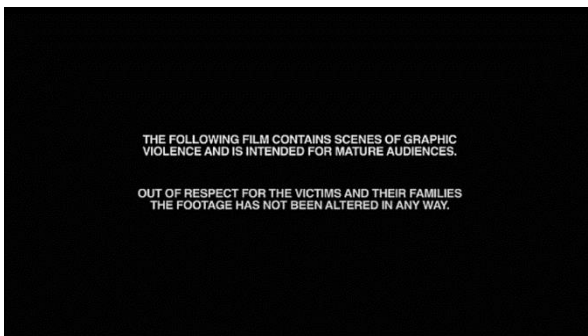


Figure 135



Figure 136



Figure 137

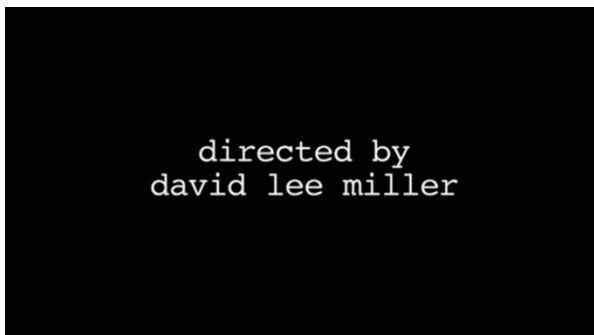


Figure 138



Figure 139

Mais ici encore, ces images sont précédées de l'annonce des distributeurs (fig. 137). Il s'agit donc déjà d'un premier cadre dans le film, puisqu'il commence et finit avec des images qui révèlent la véritable identité de ceux qui l'ont distribué et réalisé. Et malgré les stratagèmes qui visent à effacer l'énonciation pendant le générique, le spectateur reste toujours conscient qu'il y a une production derrière ces films, conscient de leur cadre. Le film de David Lee Miller présente par ailleurs la particularité d'avoir circulé sous deux titres : *My Suicide* dans un premier temps, puis *Archie's Final Project*. Le premier renvoyait au film d'Archie, et donc à une instance diégétique, quand le second réaffirme la présence de l'instance d'énonciation réelle en instaurant une distance avec le film dans le film. Quant au générique de fin, David Lee Miller y est crédité comme réalisateur (fig. 138), après quoi il est brièvement indiqué « *directed by archie* » (fig. 139). Si nous pourrions y voir la volonté de mettre en avant la voix de la jeunesse (qui a contribué à la conception du film), le fait de créditer un personnage fictif plutôt, par

exemple, que l'acteur Gabriel Sunday qui a lui-même tourné une partie des plans, renforce néanmoins indirectement l'intervention de Miller sur l'ensemble du film. D'autant plus que le statut des réalisateurs de ce type de films est parfois remis en question, comme l'a signalé Sean Smith au sujet des réalisateurs de *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, 1999) :

« Le plus gros problème, étrangement, est que parmi ceux qui ont fait le film, personne n'a reçu le crédit de son triomphe. Parce qu'il avait été tourné par les acteurs avec des caméras portées à la main, et que les dialogues étaient improvisés à partir d'une simple intrigue, les responsables des studios doutaient que Myrick et Eduardo Sanchez puissent réaliser un film normal »⁴⁶⁶.

C'est sans doute ce qui explique que le dossier de presse d'*Unfriended*, dans lequel l'énonciation est peu visible puisque l'ensemble du film est perçu depuis l'écran d'ordinateur de l'adolescente, insiste longuement sur les méthodes employées au tournage et au montage pour parvenir à ce résultat⁴⁶⁷. C'est que l'effacement des marques d'énonciation est un travail du film, qui consiste notamment à mettre en avant celles de la vidéo. Les incohérences qui apparaissent dans le système mis en place par les films, dans l'énonciation diégétique, peuvent dès lors apparaître comme des signes d'une intervention du film, comme des marqueurs énonciatifs.

David Lee Miller et Matt Johnson sont, de fait, bien les véritables réalisateurs des films. Et ce sont eux et leur équipe, ou du moins l'« instance énonciatrice », qui ont le contrôle sur les films des personnages. Autrement dit il y a un film qui ne se résume pas aux vidéos de l'adolescent mais qui les excède, à l'image d'*Archie's Final Project* par rapport à « My Suicide » : il y a du cinéma au-delà de la vidéo. Ces affirmations, si elles semblent aller de soi, permettent néanmoins de poser les bases d'une réflexion sur les modalités de remédiation de la vidéo par le cinéma. Car l'existence d'un « cadre » est la condition pour qu'il y ait remédiation, pour qu'il y ait présence d'un média dans un autre média, présence de la vidéo dans le cinéma.

Le sens donné à la vidéo dans le discours du film est conditionné par sa remédiation. Et les traces de la matérialité de l'image, tout comme l'exposition du dispositif, peuvent être utilisées comme signes de facticité par rapport à un langage cinématographique, principalement

⁴⁶⁶ Smith Sean, « Curse of the Blair Witch », *Newsweek*, vol. 143, n° 4, 26 janvier 2004, pp. 56-58. Cité dans Heller-Nicholas Alexandra, *Found « footage » horror films : fear and the appearance of reality*, Jefferson, McFarland & Company, 2014, p. 3. « The biggest problem, oddly, was that no one who made the film got the credit for its triumph. Because it was shot by the actors on hand-held video, and the dialogue was improvised from a plot-only screenplay, studio execs doubted that Myrick and Eduardo Sanchez could direct a normal film » (notre trad.).

⁴⁶⁷ Dossier de presse du film *Unfriended*. Url : <https://www.upimedia.com/>.

pensé ici dans une logique de transparence. Il est ce qui reste lorsque la vidéo a disparu, tout comme le rapport authentique au monde est ce qui reste quand l' « autre » média a disparu : un monde sans médiation. A ce titre le cinéma peut être considéré dans ces films comme le garant d'un rapport authentique au réel. C'est pourquoi les films des adolescents apparaissent comme des parenthèses dans le film cadre. Ce sont tout d'abord des parenthèses dans la vie des personnages, comme on peut le voir avec Archie. La vie de l'adolescent commence en effet véritablement à partir du moment où il éteint sa caméra, ce geste mettant fin à son film « My Suicide » et, par extension, à sa volonté de mettre fin à ses jours. Il s'est au contraire ouvert au monde et aux autres, et David Lee Miller a ainsi résumé le film comme « le parcours d'un garçon du narcissisme à la connexion »⁴⁶⁸. La fin d'*Archie's Final Project* coïncidant avec celle de « My Suicide », on parlera d'une parenthèse narcissique à l'échelle du film. La réalité commence là où la vidéo s'arrête : elle occupe l'espace du cadre « cinéma » qui n'est pas contaminé par la vidéo. C'est que la présence du cinéma et du monde authentique comme idéaux normatifs permet de poser en négatif un point de repère à partir duquel penser un état anormal du monde.

La vidéo a souvent été pensée dans son rapport au cinéma, comme le souligne Arnaud Widendaële :

« l'étude des rapports entre cinéma et vidéo, elle-aussi, met en jeu une série d'écarts, investis dans un problème de spécification identitaire. Qu'est-ce que la vidéo dans la critique de films, en effet, sinon *un écart par rapport au cinéma* ? [...] Afin de maintenir la vidéo dans son statut de *corps étranger*, affirmant un écart au sein même des films, il est effectivement nécessaire de *postuler un modèle cinématographique* »⁴⁶⁹.

Il poursuit, et prend un exemple de discours qui oppose cinéma et vidéo sur leur rapport à la réalité :

« Boujut établit lui-aussi une distinction entre le cinéma et la vidéo, non plus esthétique mais ontologique : “Tout le film mêle images de cinéma et images vidéo, comme la vie réelle et son reflet, en un engrenage incertain, douloureux et névrotique”. Au cinéma appartiendrait “la vie réelle” et à la vidéo “son reflet” »⁴⁷⁰.

⁴⁶⁸ Entretien de David Lee Miller avec Grove Martin A. pour *The Hollywood Reporter* [en ligne], 10 mars 2009. Url : <http://www.hollywoodreporter.com/news/commentary-shooting-suicide-no-dead-80517>. « Ultimately, I see it as a boy's journey from narcissism to connection » (notre trad.).

⁴⁶⁹ Widendaële Arnaud, *La vidéo au regard du cinéma : pour une archéologie des « idées de vidéo » dans la presse cinématographique française (1959-1995)*, sous la direction d'Arnoldy Edouard, Université de Lille, thèse soutenue le 10 novembre 2016, p. 111.

⁴⁷⁰ *Ibid.*, p. 262.

Les films de notre corpus produisent ainsi des discours de cet ordre sur l'opposition de la vidéo au cinéma dans leur rapport au réel. Mais il ne s'agit pas tant de produire un discours sur la vidéo que sur ce qui relève plus largement de la médiation, et sur la vie authentique et le cinéma qui lui sont opposés. La vidéo, en tant qu'altérité médiatique, n'y est par ailleurs pas tant le reflet de la vie réelle qu'une cristallisation de la vie inauthentique même. Elle est tout à la fois ce qui met à distance le monde, et représentation de la mise à distance du monde.

Si dans les films en caméra à la première personne, la vidéo donne le sentiment de se confondre avec le cinéma, c'est donc au contraire dans la distinction entre les deux que réside l'argumentaire des films. De sorte que le discours produit par les films repose sur la construction d'un écart à partir duquel est pensée l'altérité. L'altérité est bien entendu déjà celle de la subjectivité aliénée, atteinte d'une pathologie qui la tient à distance du monde. C'est ensuite aussi une altérité médiatique, puisque c'est avant tout en tant qu'ils sont autres que le cinéma que sont caractérisés les médias à l'origine de ses maux. C'est pourquoi l'on peut dire de l'esthétique à l'œuvre dans les plans FPS et en caméra à la première personne qu'elle est fondée sur une opposition entre transparence et opacité. Quand la transparence est associée au cinéma et à la subjectivité normale, signifie l'absence de médiation et traduit un rapport authentique au monde ; l'opacité est associée aux autres médias (notamment aux nouveaux médias) et à la subjectivité aliénée, est synonyme de médiation et traduit un rapport faussé au (et une distanciation du) monde. De sorte que ces motifs amènent le spectateur à faire l'expérience de la séparation, tout en permettant de représenter l'aliénation, au sens d'un état pathologique caractérisé par la perte du monde, c'est-à-dire la perte d'un certain rapport au monde considéré comme authentique.

3- Prosommateur et extériorisation aliénante

A) Des productions vouées à circuler

Notre tentative de (re)construction d'un schème général de l'aliénation tel qu'il se déploierait dans les œuvres de ce corpus nous conduit à opérer une transition, de l'état de celui qui a perdu un rapport à l'objectivité vers le processus même de perte dans l'extériorisation. Si Arthas et Dante sont dans *Les Proies* à ce point séparés du monde, s'ils n'ont plus conscience de la réalité, c'est bien que l'existence d'un moment de perte de ce rapport est posée comme prérequis à l'appréhension de leur pathologie. C'est que le plan FPS ne donne après tout à voir que le symptôme d'une séparation originelle.

Il se trouve que si Marx n'a comme nous l'avons vu jamais projeté de réserver le terme aliénation à la seule production du travailleur, et que si l'extériorisation ne se limite pas à la production, il reste que c'est dans la production matérielle que le rapport de l'individu à ce qu'il a extériorisé est le plus manifeste. De même, ce qui est toujours déjà présent dès lors qu'une forme d'interactivité est à l'œuvre s'offre à l'analyse avec une commodité certaine avec l'objectivation de l'usager, dans la mesure où elle rend possible l'appréhension de l'objet extériorisé. C'est donc plus précisément l'extériorisation dans la production de contenus médiatiques par les personnages qui retiendra ici notre attention, puisque c'est notamment à travers la représentation de photos et vidéos présentant des actes de violence physique, des humiliations, ou encore des formes de narcissisme exacerbé que les films produisent des discours sur l'aliénation dans les dispositifs.

Toute extériorisation n'est pas aliénante, et nous avons évoqué plus haut la volonté de Franck Fischbach d'appuyer la distinction entre l'*Äusserung* (l'expression) et l'*Entäusserung*, le philosophe préférant à la traduction usuelle de cette dernière (aliénation) celle de « perte de l'expression ». C'est dire que ce qui fait le propre de l'aliénation, c'est bien l'impuissance d'individus qui ne peuvent s'extérioriser (et donc se réaliser) comme ils le devraient. L'aliénation, du moins telle qu'elle est développée dans les théories de Marx, a ainsi été résumée par Stéphane Haber comme « une objectivation qui tourne mal »⁴⁷¹, quand Franck Fischbach parle d'une « objectivation qui rate et qui échoue »⁴⁷². Et en effet dans la perspective marxienne, la production, censée être le moyen pour l'homme de s'approprier le monde pour

⁴⁷¹ Haber Stéphane, « Que faut-il reprocher aux *Manuscrits de 1844* ? », *Actuel Marx*, vol. 1, n° 39, 2006, p. 56.

⁴⁷² Fischbach Franck, *Sans objet : capitalisme, subjectivité, aliénation*, op. cit., p. 155.

en faire son « corps inorganique », devient au contraire production de la séparation. Il y aurait donc d'un côté l'extériorisation qui sépare et maintient l'homme à distance du monde, de l'autre celle qui lui permet de faire corps avec le monde ; c'est-à-dire d'un côté l'extériorisation aliénante, et de l'autre celle que Lukács considère selon Nicolas Tertulian comme une « extériorisation non-aliénante (*nichtentfremdende Entäusserung*) »⁴⁷³. Force est de constater que c'est à quelques exceptions près à la première que la production médiatique des jeunes est associée dans ces films.

La question qui se pose alors est la suivante : comment l'objectivation, censée être le lieu d'un enrichissement de l'homme, en vient à être celui d'un appauvrissement ? Ou encore qu'est-ce qui explique que les pratiques médiatiques des personnages, loin d'être considérées comme « artistiques » par les films, n'apparaissent pas comme l'expression de leur créativité ? Si l'être aliéné est séparé du monde, c'est parce qu'il est séparé de l'objectivité et de la possibilité d'être en contact avec le monde par l'objectivation. Il s'agit dès lors d'interroger la nature même de ces productions, et la façon dont le producteur vient à en être séparé.

Nous avons mis en avant un changement de paradigme dans la représentation du jeune sous influence, que nous avons situé dans le passage du consommateur au prosommateur, avec un utilisateur qui consomme et produit à la fois. Ce qu'il nous faut enfin ajouter, c'est qu'avec les médias participatifs et l'ère du « Web 2.0 » (aussi appelé Web participatif), il n'y a pas seulement pour les usagers la possibilité d'interagir et de créer des contenus médiatiques, mais aussi celle de mettre en ligne et de faire circuler ces productions. Parallèlement au développement des technologies de prise de vues, il faut ainsi noter la multiplication de dispositifs de publication sur internet qui permettent à l'utilisateur de mettre en ligne des contenus, qu'il en soit ou non le producteur. C'est peut-être là le principal bouleversement dans le rapport aux médias des adolescents (ou du moins dans sa représentation), à savoir la modification d'un rapport à l'image par les technologies numériques, qui leur permettent ici à la fois de *consommer, produire et diffuser* des contenus, une configuration qui n'est pas sans conséquence sur la nature de leurs productions médiatiques.

Ailesa Lynn Ringer et Marco Briziarelli se proposent ainsi dans « The Ambivalent Spectacle : A Critical Inquiry on Web 2.0 Media and Alienation » de réactualiser le concept de spectacle développé par Guy Debord, introduisant celui de « Spectacle 2.0 » pour prendre en

⁴⁷³ Tertulian Nicolas, « Aliénation et désaliénation : une confrontation Lukács-Heidegger », *Actuel Marx*, vol. 1, n° 39, 2006, p. 38.

compte les caractéristiques de ces nouveaux médias, qui promettent une liberté qui présente pourtant ses limites :

« En fait, les médias participatifs illustrent la manière dont la médiation du Spectacle (Debord, 1967) peut être moins profonde, et aussi plus profonde. D'un côté, les médias participatifs semblent restituer au public ce dont les médias traditionnels l'avaient privé : la sociabilité et le contrôle sur la production de contenus médiatiques. Néanmoins, d'un autre côté, les médias participatifs semblent aliéner les usagers des moyens, des outils et de la propriété de la production, et les aliéner les uns des autres. C'est ce que nous appelons le "dilemme du spectacle ambivalent", postulant qu'il s'agit d'une heuristique efficace pour appréhender nos vies de plus en plus médiatisées »⁴⁷⁴.

C'est autrement dit dans la question du contrôle de la production que réside l'ambivalence de cette forme spécifique de spectacle, les usagers pouvant potentiellement être dupés par une fausse impression de pouvoir dans l'acte de produire. Pour Eric George, qui entreprend d'approcher les TIC dans une perspective critique, il s'agit là d'une logique qui vise à capitaliser sur la pratique d'usagers qui participent sans le savoir à cette économie :

« Certains travaux effectués en économie politique rappellent la pertinence d'aborder des vocables comme ceux de "web 2.0" ou de "web collaboratif" comme une nouvelle façon de nommer la "société de l'information" (George et Granjon, 2008), et relèvent qu'il s'agit avant tout d'un *ensemble de discours d'ordre idéologique visant notamment à intégrer la participation citoyenne dans la production de contenus économiquement valorisables* (Bouquillion et Matthews, 2010) »⁴⁷⁵.

Et en effet c'est bien la valeur économique des contenus médiatiques qui est en jeu dans leurs représentations, et plus spécifiquement leur inscription dans un marché. C'est à partir des caractéristiques des technologies de communication numériques que les représentations de leur usage par les adolescents mobilisent la problématique de la dialectique entre connexion à la technologie et connexion au monde. Et ce qui caractérise la nature de ces productions médiatiques à l'heure du numérique et des médias participatifs, c'est tout d'abord qu'elles ont

⁴⁷⁴ Briziarelli Marco et Ringer Ailesa Lynn, « The ambivalent spectacle : A critical inquiry on Web 2.0 media and alienation », *New Proposals : Journal of Marxism and Interdisciplinary Inquiry*, vol. 9, n° 1, 2016, p. 39. « In fact, web 2.0 media exemplify ways in which the mediation of the Spectacle (Debord, 1967) could run shallower, and also run deeper. On the one hand, web 2.0 media appear to give back to the audience what traditional mass media have subtracted : sociability and control over the production of media content. Yet, on the other hand, web 2.0 media appear to alienate users from the means, tools and ownership of production, and from each other. We call this the "dilemma of ambivalent spectacle", and suggest that it is a powerful heuristic for understanding our increasingly mediated lives » (notre trad.).

⁴⁷⁵ George Eric, « Quelles perspectives critiques pour aborder les TIC ? », *tic&société*, vol. 8, n°s 1-2, 2014, p. 18.

vocation à être vues, à circuler ou, pour reprendre le vocable de Marx, que leur valeur d'échange a pris le dessus sur leur valeur d'usage.

C'est précisément une telle réappropriation des concepts qu'opère Peter Szendy dans *Le Supermarché du visible*, en recourant ici aux écrits de Walter Benjamin, dans une perspective qui est celle d'une étude de l'économie des images (non orientée vers les médias participatifs) :

« à cette valeur que Benjamin nomme aussi “cultuelle” (*Kultwert*), à cette valeur d'usage dans le culte ou dans le rite s'oppose ce que Benjamin appelle la “valeur d'exposition” (*Ausstellungswert*). Qu'il est difficile de ne pas interpréter, dès lors, comme une *valeur d'échange* au sens marxien : le fameux couple conceptuel de Marx – *Gebrauchswert* et *Tauschwert*, valeur d'usage et d'échange – se traduit ici dans les termes spécifiques d'une économie des images, d'une iconomie »⁴⁷⁶.

Or, il se trouve que pour Benjamin comme pour Szendy, c'est la valeur d'échange (ou d'exposition) des images qui prend le dessus sur leur valeur d'usage : « C'est justement vers cette seconde limite, celle de *la pure valeur d'échange*, que tend selon Benjamin l'iconomie actuelle [...]. Les images qui circulent pour et devant nos yeux n'auraient donc presque *pas d'autre consistance que celle de leur aptitude à passer de regard en regard* »⁴⁷⁷.

C'est de même la « pure valeur d'échange » qui se dégage des images produites par les personnages, leur exposition s'imposant comme finalité de la pratique. Les films appuient cette dimension à travers la représentation de plateformes de mise en ligne de contenus, au premier rang desquelles figurent les réseaux sociaux. Qu'ils soient fictifs (comme dans *#Horror* ou *Antisocial*) ou réels (le plus représenté étant Facebook), les images postées y sont présentées comme une forme de communication régie par ses propres règles. Les interfaces permettant aux récepteurs d'interagir en commentant les publications, le succès des vidéos se mesure au nombre de vues et de « *likes* » qui s'affichent. De telle sorte que leur visibilité en vient à être érigée, par les personnages, en finalité de leurs productions médiatiques. On notera ainsi la présence de plusieurs récits présentant des jeunes motivés par la volonté de devenir des célébrités d'internet. En 2017 sortaient notamment *Ingrid Goes West* (Matt Spicer) et *Tragedy Girls* (Tyler MacIntyre). Dans le premier, une jeune femme élabore une stratégie pour se rapprocher d'une « *instagrammeuse* » influente et utiliser son statut comme un palier pour gagner en notoriété. Aussi, alors qu'elle est avant tout consommatrice de ses contenus, et produit des « *posts* » sans grande visibilité, Ingrid cherche à formater son image et sa personnalité pour se

⁴⁷⁶ Szendy Peter, *Le supermarché du visible : essai d'iconomie*, Paris, les Editions de Minuit, 2017, pp. 92-93.

⁴⁷⁷ *Ibid.*, p. 93.

rapprocher de celle qui incarne le succès et qu'elle aspire à devenir. Sa plus grande réussite est dans un premier temps d'être identifiée sur l'une de ses photos (fig. 140) : à défaut d'avoir atteint la célébrité, elle peut déjà y être associée. Puis elle parviendra finalement à ses fins en filmant et diffusant en direct sa propre tentative de suicide, qui lui vaudra la création d'un mouvement de soutien et d'un « *hashtag* », le « *#iamingrid* », dont elle apprend l'existence avec le sourire depuis son lit d'hôpital (fig. 141). Quant au second film, deux lycéennes y tiennent un compte Twitter, une chaîne YouTube et un Tumblr sur lesquels elles postent des vidéos les mettant en scène commentant les récentes disparitions survenues dans leur communauté, en soutenant la théorie d'un tueur en série qui sévirait. Elles vont alors commettre plusieurs meurtres afin de crédibiliser leur théorie et ainsi gagner en nombre d'abonnés, de vues, et de « *retweets* » (en médiatisation).



Figure 140

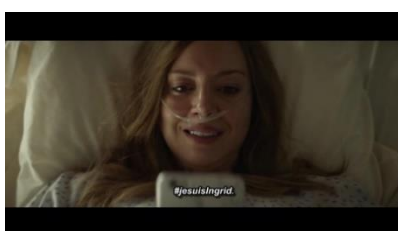


Figure 141



Figure 142

Ce dont ces exemples rendent compte, c'est donc tout d'abord du caractère mercantile de leurs pratiques (leurs productions n'ayant d'autre fin que de trouver une place de premier ordre sur ce marché des images), mais aussi d'une forme de subordination du réel à l'image. En l'occurrence, c'est sa médiatisation qui précède l'action et la détermine. Dans une séquence antérieure à sa rencontre avec l'influenceuse, Ingrid se rend dans un restaurant non pas pour y consommer un plat (elle n'aime pas ce qu'ils y servent), mais pour le prendre en photo et le publier (fig. 142). Richard Bégin a exposé cette logique d'inversion propre à l'image numérique dans un article consacré au phénomène du « *happy slapping* », des agressions physiques ou morales commises et filmées depuis un téléphone portable :

« Le geste commis révèle bien la présence physique d'un agresseur et d'une victime, mais de l'agression elle-même ne nous reste que la circulation d'une image. Or, c'est cette même circulation qui, à rebours, encourage la violence physique du geste et en institue jusqu'à la signification. Car nul ne peut ignorer que dans le phénomène contemporain du *Happy Slapping*, l'agression avait d'ores et déjà pour but d'être mise en image, puis d'être propagée, voire

mobilisée. L'agression relève en cela, ou en grande partie, d'un cruel désir de représentation, d'une part, et d'une non moins cruelle intention de remédiation, d'autre part »⁴⁷⁸.

Cette subordination du geste à sa mise en image a de fait souvent été associée à des formes de violences qualifiées de « gratuites ». C'est notamment le cas de plusieurs tueries dans des écoles, dont le lien entre l'acte et sa médiatisation a été souligné dans les travaux académiques. Nathalie Paton et Julien Figeac ont comme nous l'avons vu étudié le phénomène à l'aune du développement des médias participatifs, en analysant la manière dont les tueurs ont préparé des « paquets multimédias » durant la phase de préméditation, dans le but d'influencer leur traitement médiatique et « de conquérir, à titre posthume, une réelle visibilité sociale »⁴⁷⁹. C'est de même une telle interprétation que propose Pierre Barrette, dans un article au titre éloquent, « Un quart d'heure de gloire ! » :

« Les actes de violence comme Columbine, Virginia Tech, Dawson témoignent pour leur part de l'isolement terrible d'individus aliénés auxquels les médias offrent un cadre générique prédéterminé, un plateau déjà monté, une priorité assurée au sein de la programmation des chaînes qui ne demandent qu'à être bousculées pour faire place aux spectacles les plus attendus »⁴⁸⁰.

C'est dire que de telles productions médiatiques, aussi violentes soient-elles, ont une place toute trouvée sur le marché des images, et que la médiatisation qui leur est promise peut à elle seule inciter les jeunes à passer à l'acte pour « exister » à travers les médias, signe d'un intérêt pour le monde déporté vers celui des images. Les films puisent en ces phénomènes leur charge symbolique, dans la mesure où ils s'imposent dans l'imaginaire collectif comme une forme de violence moderne interprétée comme conséquence d'un état d'aliénation et d'un rapport aux images et à la médiatisation à l'époque des technologies numériques. Ainsi dans le film *Preservation*, les trois adolescents qui chassent et tuent plusieurs adultes dans un parc naturel filment l'instant de leur mort (fig. 143), et jettent les corps dans une benne à ordures (fig. 144), ne conservant de l'acte que son image, qui est peut-être aussi son seul mobile (fig. 145). À l'instar du plat ignoré par Ingrid, le corps qui a donné sa substance à l'image n'a dès lors plus de raison d'être. Seule subsiste l'image prête à circuler, détachée de tout rapport à l'objectivité, détachée du monde, un détachement que ne fait dans *Preservation* qu'amplifier l'absence

⁴⁷⁸ Bégin Richard, « Violence et culture numérique : autour du phénomène du *Happy Slapping* », dans Bégin Richard, Perron Bernard et Roy Lucie (dir.), *Figures de violence*, Paris, L'Harmattan, 2012, pp. 93-94.

⁴⁷⁹ Figeac Julien et Paton Nathalie, *art. cit.*, p. 3.

⁴⁸⁰ Barrette Pierre, *art. cit.*, p. 47.

d'empathie des tueurs (leur « détachement »). En tant que marchandise, l'image produite est ici pure abstraction.



Figure 143



Figure 144



Figure 145

En raison de la technologie numérique utilisée pour les produire, les vidéos des jeunes ont donc vocation à circuler et à être consommées : elles sont produits de consommation. On pourrait même ajouter qu'elles ne sont produites que pour être consommées, l'acte de filmer ne relevant pas d'une forme quelconque de créativité. De plus le dispositif incite non seulement les adolescents à filmer, mais il détermine aussi la forme de leurs productions médiatiques, qui sont données à voir comme marchandises. Du fait de leur marchandisation, les images produites par les technologies de télécommunication numériques sont production du même en vue de leur mise en réseau. En ce sens l'acte de filmer n'est pas libre mais contraint, et l'image est la forme visible de l'aliénation, permettant plus spécifiquement aux films de mettre en avant une dimension de l'aliénation comme processus de perte dans l'extériorisation. Le rapprochement entre la production médiatique des adolescents et la production de l'ouvrier dans la théorie de l'aliénation de Marx s'avère à ce titre éclairant. Pour Marx, les causes de l'aliénation résident dans le système capitaliste, en tant qu'il est un système d'échange généralisé. La marchandise y est devenue la forme universelle du produit, sa valeur d'échange prenant le dessus sur sa valeur d'usage. De sorte que l'homme est dépossédé du produit de son travail, qui se retourne contre lui :

« Le travail, en tant qu'effort et dépense de force humaine, est l'activité personnelle du travailleur. Mais en tant que créatrice d'une valeur, et partie du processus de son objectivation, le travail de l'ouvrier est un mode d'existence de la valeur du capital, dès qu'il entre dans le processus de production, il est incorporé dans ce processus. Cette puissance, qui maintient et crée une nouvelle valeur, est donc la puissance du capital, et le processus de production apparaît comme le processus de création du capital par lui-même, et qui plus est de l'appauvrissement

du travailleur, pour qui la valeur qu'il crée est en même temps la création d'une valeur qui lui est étrangère »⁴⁸¹.

Condamné à produire des marchandises, l'activité du producteur est mise au service du capital dont il est un rouage à son insu. Si les discours sur l'influence des médias ont un historique conséquent, leur spécificité dans le contexte médiatique actuel repose sur le fait que les adolescents sont eux-mêmes producteurs des contenus qui les aliènent. Et c'est cette idée d'une perte du lien, d'un « appauvrissement » dans la production (ou dans l'objectivation) contrainte, aux fondements du concept d'aliénation, que les films expriment alors. En produisant une valeur abstraite qui leur est étrangère, c'est donc en effet de la séparation qu'ils produisent.

B) L'autonomie du marché des images

C'est significativement par une première partie intitulée « la séparation achevée » que Guy Debord ouvre *La société du spectacle*, avec en épigraphe une citation d'un des principaux précurseurs de la théorie de l'aliénation en la personne de Feuerbach :

« Et sans doute notre temps... préfère l'image à la chose, la copie à l'original, la représentation à la réalité, l'apparence à l'être... Ce qui est sacré pour lui, ce n'est que l'illusion, mais ce qui est profane, c'est la vérité. Mieux, le sacré grandit à ses yeux à mesure que décroît la vérité et que l'illusion croît, si bien que le comble de l'illusion est aussi pour lui le comble du sacré »⁴⁸².

On retrouve de fait l'un des thèmes majeurs de l'aliénation, soit l'extériorisation en un Autre créé par l'homme et qui le détourne des enjeux réels de sa vie, en s'imposant comme intermédiaire avec le monde. Là où pour Feuerbach la religion incarne cet Autre, c'est le spectacle qui occupe cette fonction dans la pensée de Debord :

« Le spectacle est la reconstruction matérielle de l'illusion religieuse. La technique spectaculaire n'a pas dissipé les nuages religieux où les hommes avaient placé leurs propres *pouvoirs détachés d'eux* : elle les a seulement reliés à une base terrestre. Ainsi c'est la vie la plus terrestre qui devient opaque et irrespirable. Elle ne rejette plus dans le ciel, mais elle héberge chez elle sa récusation absolue, son fallacieux paradis. *Le spectacle est la réalisation technique de l'exil des pouvoirs humains dans un au-delà ; la scission achevée à l'intérieur de l'homme* »⁴⁸³.

⁴⁸¹ Marx Karl, *Resultate des unmittelbaren Produktionsprozesses*, Francfort, Verlag Neue Kritik, 1969, p. 16. Cité dans Howard Dick, « Fétichisme, aliénation et théorie critique : réflexions sur un manuscrit de Marx publié récemment », *L'Homme et la société*, n° 17, 1970, p. 105. (l'auteur traduit).

⁴⁸² Debord Guy, *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, 1992, p. 13.

⁴⁸³ *Ibid.*, p. 24.

Et en effet le lien entre le concept de spectacle et celui d'aliénation chez l'auteur n'est pas à prouver. Il l'affirme on ne peut plus explicitement : « Le spectacle dans la société correspond à une fabrication concrète de l'aliénation »⁴⁸⁴. Quant à la définition qu'il donne du spectacle, nous noterons tout d'abord qu'il s'agit d'une « tendance à faire voir par différentes médiations spécialisées le monde qui n'est plus directement saisissable »⁴⁸⁵. Cette médiation devient dès lors le lieu de la séparation, puisque l'« origine du spectacle est la *perte de l'unité du monde* »⁴⁸⁶, et que « [t]out ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation »⁴⁸⁷. Autrement dit, au rapport authentique (car direct) au monde s'est substituée la médiation du spectacle, dans lequel l'homme s'extériorise, et donc à travers lequel il appréhende le monde. Aussi c'est d'une aliénation en tant que processus de perte du monde dans la production qu'il est alors question : « L'homme séparé de son produit, de plus en plus puissamment produit lui-même tous les détails de son monde, et ainsi se trouve de plus en plus séparé de son monde. D'autant plus sa vie est maintenant son produit, d'autant plus il est séparé de sa vie »⁴⁸⁸. Au même titre que les contenus médiatiques des personnages, le spectacle est ce que l'homme produit et qui le sépare et le maintient à distance du monde.

Ce qui caractérise cet Autre, c'est à la fois qu'il est saisi comme un ensemble et caractérisé par son autonomie :

« Les images qui se sont *détachées* de chaque aspect de la vie *fusionnent dans un cours commun*, où l'unité de cette vie ne peut plus être rétablie. La réalité considérée partiellement se déploie dans sa *propre unité générale* en tant que *pseudo-monde à part*, objet de la seule contemplation. La spécialisation des images du monde se retrouve, accomplie, dans le *monde de l'image autonomisé*, où le mensonger s'est menti à lui-même. Le spectacle en général, comme inversion concrète de la vie, est le *mouvement autonome du non-vivant* »⁴⁸⁹.

De cette citation riche en informations, nous retiendrons tout d'abord l'idée d'une fusion de ce qui s'est détaché du monde dans un cours commun. Autrement dit, c'est de la formation d'un ensemble et d'une unité qu'il est question. Aussi quand Debord affirme que « [t]oute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de spectacles »⁴⁹⁰, il apparaît que le spectacle (au singulier) peut être

⁴⁸⁴ *Ibid.*, p. 32.

⁴⁸⁵ *Ibid.*, p. 18.

⁴⁸⁶ *Ibid.*, p. 30.

⁴⁸⁷ *Ibid.*, p. 15.

⁴⁸⁸ *Ibid.*, p. 32.

⁴⁸⁹ *Ibid.*, pp. 15-16.

⁴⁹⁰ *Ibid.*, p. 15.

envisagé comme un ensemble formé par les spectacles (au pluriel). Et ce qui assure la distinction entre les deux, c'est l'apparente cohérence du spectacle considéré dans son ensemble, dans lequel la spécificité des spectacles s'efface au profit d'une appartenance commune à la catégorie même du spectacle.

C'est pourquoi, et pour en revenir à ce que nous avons décrit plus haut comme des images détachées du monde produites par les usagers, il faut pour interroger leur nature les considérer en tant qu'elles appartiennent à un même dispositif global. Ce dernier est à penser comme un ensemble, comme un agglomérat de contenus médiatiques approchés dans ce qu'ils comportent de commun. Il se trouve qu'abstraction faite de leurs spécificités, ce que les productions médiatiques amateurs ont de commun, c'est précisément d'être, détachées du monde, des « abstractions réelles ». Développé par Alfred Sohn-Rethel, c'est en ces termes que Frédéric Monferrand résume les implications du concept :

« Avant d'être une propriété de la pensée, la capacité à faire abstraction des différences entre les choses qui se présentent à notre expérience pour les subsumer sous des concepts généraux serait une propriété de l'échange marchand. Car échanger des marchandises, c'est agir sous le postulat que toutes les valeurs d'usage peuvent entrer dans un rapport d'équivalence et se voir soumises à une même mesure quantitative, dont la monnaie est à la fois le véhicule et l'incarnation »⁴⁹¹.

Autrement dit, ce que ces productions médiatiques ont en commun, c'est leur valeur marchande, soit leur capacité à se faire une place dans cet ensemble qu'est le marché des images, et sur lequel elles se voient quantifiées non pas nécessairement par une valeur monétaire, mais par le nombre de vues et de *likes* qui leur sont attribués.

Cette volonté de représenter les productions des personnages en tant qu'elles se situent dans un ensemble se traduit dans plusieurs de ces films par des références à d'autres vidéos, auxquelles les leurs sont dès lors associées. *Preservation* s'ouvre sur le trajet en voiture des trois adultes en route pour le parc naturel. Lors d'une discussion loin d'être anecdotique, Mike, hilare devant son téléphone portable, demande alors à son frère Sean s'il a vu cette vidéo d'un « chat qui tombe dans les toilettes », avant d'évoquer celle du « gosse obèse qui fait du karaté », ou encore du « sans-abri qui donne un coup de pied à un passant ». De sorte qu'elles posent un cadre de réception à celles des meurtriers, qui prennent place dans ce contexte médiatique. La première image d'*Afterschool* est de même celle d'une fenêtre de chargement d'une vidéo

⁴⁹¹ Monferrand Frédéric, « Sohn-Rethel anthropologue ? Pour une ontologie des sociétés marchandes », *Recherches germaniques*, n° 15, 2020, p. 217.

(fig. 146). Et après une brève apparition du titre du film, ce sont bien des productions amateurs d'une grande diversité qui se succèdent : un père qui provoque le rire de son bébé, un cycliste qui chute en tentant de faire une figure, la vidéo de la pendaison de Saddam Hussein, un chat qui joue du piano, des scènes de guerre sanglantes, jusqu'aux images pornographiques d'une actrice humiliée et violentée par l'homme qui tient la caméra. Leurs différences, pourtant exacerbées par plusieurs changements de registre, s'effacent devant l'unité de ce marché des images composé d'éléments faussement hétérogènes. Le tout est exposé dans un format plus serré, et qui n'occupe qu'une partie du « cadre cinéma » (fig. 147), du moins jusqu'aux recadrages qui intègrent successivement la plateforme sur laquelle la vidéo est disponible (fig. 148), puis le consommateur de ces images, un étudiant en école préparatoire assis devant son écran dans une salle plongée dans le noir (fig. 149). En l'occurrence ces vidéos sont pour

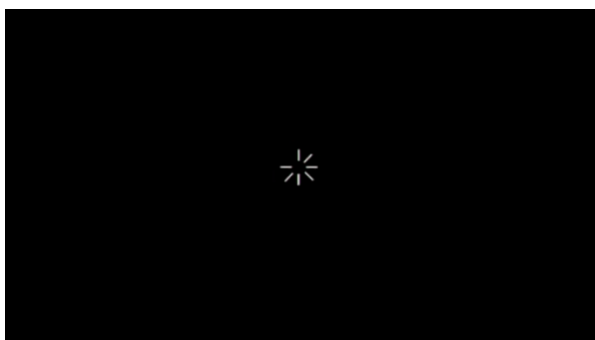


Figure 146



Figure 147



Figure 148

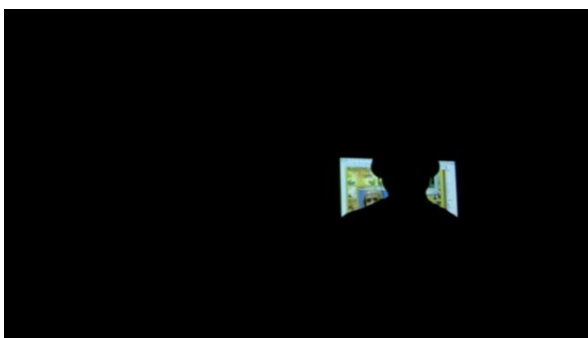


Figure 149

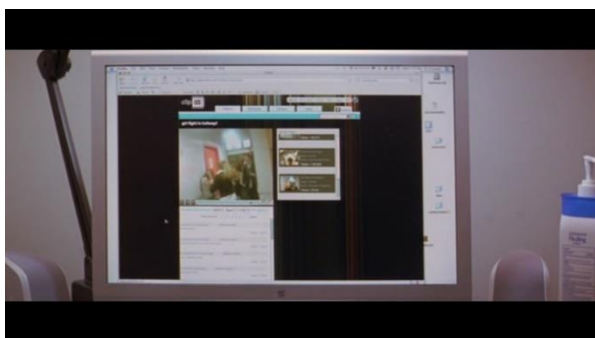


Figure 150



Figure 151

la plupart préexistantes et réemployées par le film, et le changement de format permet le passage à une réalité diégétique, les inscrivant dans l'univers filmique en renvoyant au point de vue de celui qui la regarde. L'un des clips a visiblement retenu son attention, puisqu'à l'arrivée de ses amis, Robert s'empresse de le leur faire découvrir. Il s'agit d'une vidéo amateur, diffusée sur le site (fictif) « clipus », et tournée par un témoin qui assiste à une altercation violente entre deux lycéennes sans intervenir pour les arrêter (fig. 150). Une vidéo que Robert relance aussitôt finie, visiblement fasciné par ces images qu'il observe impassible. De sorte que c'est au regard de sa consommation que le spectateur interprète ensuite sa production d'images, puisqu'il filmera tout ce qu'il verra, y compris l'overdose mortelle de deux de ses camarades à laquelle il assiste impassible et impuissant, toujours dans un même format associé à la vidéo et opposé à celui du cinéma (fig. 151). Seul compte l'acte de filmer, qui est aussi la seule prise qu'il a sur le monde, avec lequel il est désormais incapable d'interagir sans médiation.

A travers la multiplication de vidéos, seule reste l'image comme produit de consommation, à la fois détaché du réel et producteur de détachement. C'est pourquoi si nous avons à partir de la citation de Debord insisté sur la formation d'une unité qui procède par abstraction, il nous faut également préciser que le spectacle est pour lui un secteur séparé du monde : « Du fait même que ce secteur est séparé, il est le lieu du regard abusé et de la fausse conscience ; et l'unification qu'il accomplit n'est rien d'autre qu'un langage officiel de la séparation généralisée »⁴⁹². C'est en d'autres termes un spectacle séparé du monde, et qui produit de la séparation du monde (une aliénation généralisée). En insistant sur l'autonomie du spectacle (puisque'il évoque un « pseudo-monde à part », le « monde de l'image autonomisé », le « mouvement autonome du non-vivant »), Debord désigne une logique qui est précisément celle mise en avant dans les théories de l'aliénation objective, et que Stéphane Haber résume en ces termes :

« Celle-ci a pour originalité d'aborder la réalité sociale en privilégiant un statut ontologique particulier : celui de *l'objectivité détachée, de la puissance aliénée et incontrôlée*. Quelque chose nous ferait face comme le *résultat extériorisé, devenu indocile, de nos actions* ou comme la *manifestation autonomisée de nos pouvoirs* »⁴⁹³.

Aussi il y a aliénation dans la production médiatique du jeune non seulement parce que le produit lui devient étranger en raison du marché qu'il intègre ; mais aussi parce qu'il acquière

⁴⁹² Debord Guy, *op. cit.*, p. 16.

⁴⁹³ Haber Stéphane, « La problématique de l'aliénation objective peut-elle encore éclairer la réalité historique du capitalisme ? », *art. cit.*

une vie propre en intégrant ce système, qu'il renforce par la même occasion. C'est pourquoi la catégorie classique d'aliénation permet pour Haber de « relier la privation de liberté et la soumission à des mécanismes systémiques englobants qui relèvent [...] de l'emprise de puissances anonymes [...] mues par une tendance à l'expansion aveugle qui s'effectue aux dépens des personnes et des qualités qui leurs sont habituellement reconnues »⁴⁹⁴.

Il en va ainsi de la production de Ben dans *Disconnect*, qui pense entretenir sur les réseaux sociaux une liaison à distance avec une lycéenne appelée Jessica, alors que ce sont en réalité deux élèves de l'établissement qui ont créé le compte pour lui jouer un tour. Lorsque « Jessica » lui demande de lui faire parvenir une photo de lui dénudé, Ben est en résistance, mais finit par céder par peur de mettre fin à la relation. Aussi c'est à contrecœur et sous la contrainte qu'il s'isole dans sa salle de bain pour produire la photo et lui envoyer, une image intime et qu'il pense réservée à l'intimité du rapport qu'ils ont instauré (fig. 152). Or s'il en est techniquement le producteur, l'image a en amont été pensée par les commanditaires en vue de sa mise en circulation. Celle-ci ne se fait pas attendre, et dans une séquence qui présente le retour au lycée de Ben, c'est par une multiplication de plans sur des groupes d'élèves dans la classe, qui découvrent l'image et décident de la montrer à leurs voisins (fig. 153), que le film expose son caractère viral. Et en effet tout porte à croire que cette image possède un ensemble



Figure 152

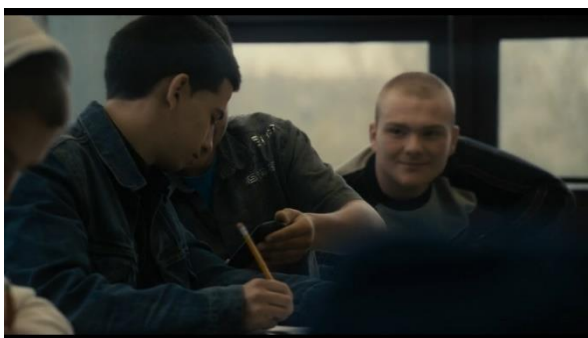


Figure 153



Figure 154

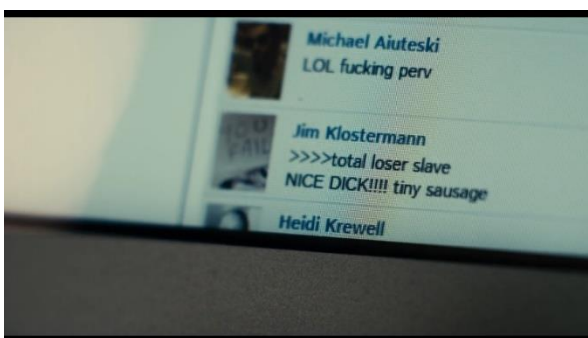


Figure 155

⁴⁹⁴ Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, op. cit., p. 23.

de caractéristiques qui lui confèrent une importante valeur d'échange. De sorte que c'est à un processus d'aliénation que nous assistons, soit à une dépossession de ce qu'il a extériorisé dans la photo, qui mène aussitôt une existence autonome en se retournant contre lui. Par ailleurs, si Ben n'a en tant que producteur aucun contrôle sur l'image, les deux élèves cachés derrière le pseudonyme de Jessica n'en ont en tant que commanditaires pas davantage. Assistant à travers une porte vitrée aux conséquences que leur acte a engendrées, ils prennent conscience, impuissants, d'avoir créé quelque chose qui échappe à leur contrôle, et qui vit une existence autonome sur laquelle ils ont perdu toute emprise (fig. 154). Car c'est bien un système autonome et séparé, le marché des images, qui s'est approprié le contenu, son expansion étant appuyée par plusieurs plans sur les réactions en chaîne publiées sur les réseaux sociaux (fig. 155).

C'est dire que, indépendamment de la volonté des producteurs ou en accord avec une volonté qu'ils croient leur, les contenus médiatiques alimentent le dispositif qui les fait exister en tant que marchandises. Car quand Ingrid multiplie les publications formatées à l'image de ce que le marché attend d'elle (au risque de se détourner du monde), Ben apprend à ses dépens que la photo qu'il a prise a une valeur d'échange qui seule compte pour les autres. Les productions, détachées des producteurs, ne leur appartiennent plus. Peut-être même ne leur ont-elles jamais appartenu, puisque comme le fait remarquer Franck Fischbach, « l'aliénation n'est pas [...] une objectivation qui serait suivie d'une perte de l'objet produit », mais « une objectivation qui est en même temps une perte de l'objet, c'est la production d'un objet toujours déjà perdu, c'est une activité productive toujours déjà sans objet »⁴⁹⁵. Ben n'est après tout pas un adepte de la pratique du « *nude* », et le premier moment de l'aliénation intervient sans doute dès lors qu'il accepte de se soumettre à une logique qui lui est imposée.

S'il y a contrainte dans la production médiatique, si celle-ci n'est pas libre, c'est que l'adolescent est toujours victime d'un système aliénant qui le dépasse et dont il est un rouage à son insu. Stéphane Haber considère d'ailleurs que la théorie de l'aliénation de Marx « se spécialise [...] dans la mise en scène d'une objectivation qui tourne mal : une objectivation qui alimente contradictoirement l'emprise d'un système aveugle, indûment autonomisé, qui pèse sur la vie et le vivant comme pour prouver son irrationalité »⁴⁹⁶. Aussi, les discours des films sont construits à partir d'une logique qui consiste à représenter les pratiques individuelles et les images singulières comme constitutives d'une totalité, d'un monde alternatif et autonome au

⁴⁹⁵ Fischbach Franck, « Activité, Passivité, Aliénation : Une lecture des *Manuscripts de 1844* », *art. cit.*, p. 16.

⁴⁹⁶ Haber Stéphane, « Que faut-il reprocher aux *Manuscripts de 1844* ? », *art. cit.*, p. 56.

sein du monde réel, autonome car régi par ses propres règles et sur lequel l'homme n'a pas de contrôle. Producteurs et consommateurs sont au début et à la fin du mouvement circulaire qui caractérise ce système. De telle sorte qu'il n'a pas nécessairement à être visible à l'écran pour être sensible, et nous avons vu que les vidéos filmées avec un smartphone possèdent en elles-mêmes toutes les conditions nécessaires à sa circulation, induisant de fait la présence d'un tel système. L'adolescent, en tant que consommateur et producteur d'images, contribue malgré lui au maintien et au renforcement d'une puissance impalpable qui promeut la circulation d'images aliénantes, de formes de violence qui ne sont motivées que par leur mise en image et lui font face en s'opposant à son épanouissement. C'est pourquoi les films interrogent la possibilité même de produire des contenus qui échappent à la logique mercantile, l'existence même d'une production non-aliénante. Et si tant est que cette possibilité subsiste, il semblerait que ce soit dans un cadre intimiste, et libéré des attentes du consommateur.

C) L'offre... et la demande : la place du consommateur

A ce titre, l'usage de la caméra par les jeunes peut y être considéré comme positif, dès lors qu'il s'émancipe des attentes du marché et leur permet d'exprimer ce qui apparaît dans les films comme une forme de « créativité » et d'« artisticté ». C'est le cas des personnages du *teen movie* *Me and Earl and the Dying Girl* (Alfonso Gomez-Rejon, 2015), qui reprend la logique du film « suédé » popularisée par *Be Kind Rewind* (Michel Gondry, 2008), consistant à faire le *remake* d'un film ou d'une séquence avec des moyens non professionnels. Greg et Earl, deux lycéens amis depuis leur plus jeune enfance, tournent des parodies de films culte dans le plus grand anonymat, tels que « The Turd Man », « Ate ½ (of my lunch) », « The Rad Shoes », « Eyes Wide Butt », etc. (fig. 156). Leur large production (qui ne compte pas moins de quarante-deux titres) n'a pas vocation à être diffusée, et ils refusent même de les montrer à leur entourage proche. Décrivant leur logique, Greg explique : « On prenait un film qui nous plaisait, et on lui donnait un titre stupide. Puis on faisait un nouveau film à l'image de ce nouveau titre stupide. C'est une formule qui ne donne lieu qu'à de très mauvais films... mais *pour une raison ou une autre* [*for some reason*], on continue à s'en servir ». Autrement dit, et alors que nous avons évoqué le processus d'abstraction dans la production, qui tend à effacer l'acte même au profit de la valeur d'échange du seul produit fini, on reconnaît dans les propos du lycéen une inversion du processus. Leur production est détachée de tout rapport aux attentes d'un potentiel consommateur, et c'est l'acte lui-même qui s'impose comme finalité de la

pratique, important davantage que le produit qui en résulte, et qui est avant tout une trace de la pratique. La pratique est alors principalement un vecteur de lien entre les deux amis, une activité qu'ils partagent depuis l'enfance, quand leur filmographie apparaît comme le fil conducteur d'une amitié de plusieurs années. De sorte que Rachel, une lycéenne gravement malade avec laquelle ils se lient d'amitié, sera la première à regarder ces contenus avec leur autorisation, une manière pour eux de l'intégrer dans ce qui était jusqu'à présent un binôme, en la laissant prendre part à leur passion. Greg lui prête leur *remake* de *Rashômon* (Akira Kurosawa, 1950) pour lui redonner le sourire alors qu'elle est particulièrement affectée par la maladie, et les journées passées avec elle s'enchaînent au rythme des quarante-deux vidéos qu'ils visionnent ensemble, signe d'une amitié qu'ils savent de courte durée et d'un temps perdu à rattraper (fig. 157).

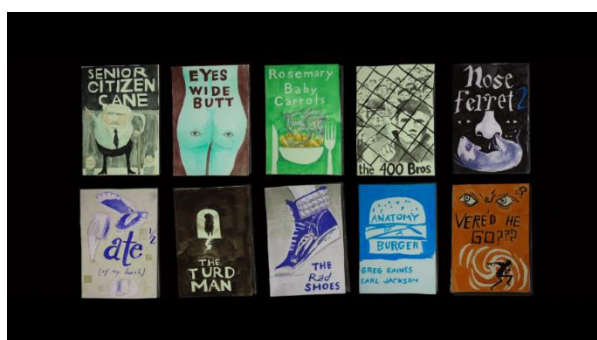


Figure 156



Figure 157

Si la production des (un peu moins) jeunes que sont Jerry et Mike n'est dans *Be Kind Rewind* pas aussi détachée de tout rapport à la diffusion, il reste que c'est cette fois encore dans sa comparaison avec un modèle dominant qu'elle peut conserver une forme d'authenticité. Alors que Mike s'occupe du petit vidéoclub que tient son père M. Fletcher en son absence, Jerry efface par accident le contenu de l'ensemble des VHS. Afin de continuer à répondre à la demande des clients, tous deux décident de suéder les films, sans aucun budget. Parallèlement M. Fletcher, dont la boutique fait face à d'importantes difficultés financières, entreprend sur le conseil de ses amis de s'« adapter » au marché et de « donner aux gens ce qu'ils attendent », en prenant pour modèle la grande chaîne West Coast Video, qui s'apparente à un vaste supermarché des images (fig. 158). Il observe avec des jumelles les titres qu'empruntent les clients, et parmi lesquels figurent des films tels que *Dumb and Dumber* : *When Harry Met Lloyd* (Troy Miller, 2003) et *Final Destination 3* (James Wong, 2006), loin d'être réputés pour leurs qualités cinématographiques. Quant à l'investigation qu'il mène à l'intérieur du magasin, il en conclut qu'il faut aux employés une « tenue voyante avec un gros badge », mais qu'il n'y a « pas de connaissances particulières requises » en matière de cinéma. Et lorsqu'il retourne dans son propre vidéoclub, c'est pour transmettre les nouvelles consignes à son fils : « Nous

devons nous adapter au marché [*to adapt to the market*]. Finis les documentaires, les vieux classiques, les films culte... Il faut aller à l'essentiel ». En l'occurrence, ce sont deux rayons qui vont être conservés : les films d'action et d'aventure, et les comédies.

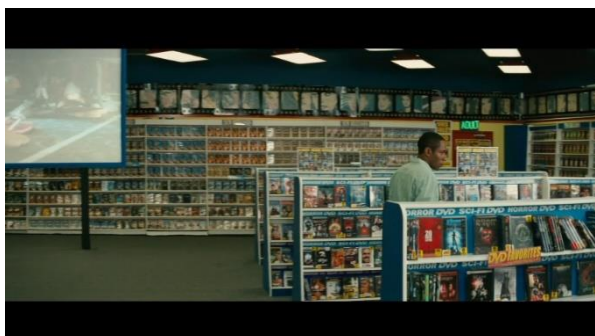


Figure 158



Figure 159

De sorte que ce sont finalement deux modèles économiques qui sont opposés dans le film. Le premier est associé aux grandes chaînes de vidéoclub, rentables, aux films commerciaux et à des consommateurs anonymes aux choix formatés. Le second l'est à sa boutique, qui tourne à perte, à la cinéphilie et à une clientèle humanisée. C'est dans ce contexte que font sens les productions de Mike et Jerry, qui doivent redoubler d'ingéniosité et de créativité en l'absence de moyens financiers, à l'instar des costumes qu'ils confectionnent à partir de papier aluminium pour leur *remake* de *Ghostbusters* (Ivan Reitman, 1984) (fig. 159). Et s'ils entendent bien louer ces VHS à la clientèle, c'est non pas pour faire du profit mais pour réparer leurs dégâts et éviter la faillite du magasin. Leurs productions ne sont par ailleurs vouées à circuler qu'au sein d'un circuit restreint, qui comprend les habitants du quartier, soit un public d'habituels avec lesquels ils entretiennent un lien plus humain. Aussi lorsque les représentants des grands studios se rendent dans la boutique pour les assigner en justice pour violation des droits des films originaux, M. Fletcher leur répond : « Les gens viennent ici parce qu'ils veulent regarder [nos] films. C'est pour ça qu'ils viennent. Ils ne sont pas intéressés par ces superproductions formatées. Elles ne les intéressent pas. Ils ne veulent pas les voir ». Si leurs films suédés touchent en effet le public, c'est donc plus spécifiquement un certain public, de proximité, qui vient précisément pour visionner des contenus qui échappent à la logique du marché des images, et pour y reconnaître des acteurs qui font eux-mêmes partie du voisinage.

Le dernier film qu'ils produisent, censé dans un premier temps financer les travaux pour sauver le bâtiment de la destruction, est un film qui parle de leur quartier, et est réalisé avec la participation des habitants. Quelques instants avant le début de la projection qui doit avoir lieu en fin de tournage dans une salle encombrée du vidéoclub, M. Fletcher confie à l'une des participantes qu'elle ne permettra finalement pas de sauver l'immeuble, dont la destruction est

déjà programmée : totalement désintéressée, la projection n'a alors d'autre finalité que de rassembler les participants au projet dans un cadre intimiste. Et c'est accidentellement qu'elle s'étend à une couche plus vaste des habitants de la ville, puisque M. Fletcher découvre surpris la foule réunie dans la rue, devant l'image qui se projette à travers le drap tiré à l'intérieur (fig. 160 et 161).



Figure 160

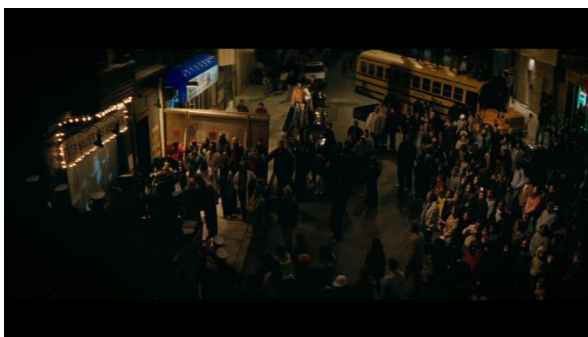


Figure 161

Aussi dans *Be Kind Rewind* comme dans *Me and Earl and the Dying Girl*, il n'y a pas aliénation dans la production des jeunes dans la mesure où elle échappe à la forme attendue du marché. Il apparaît de fait que l'image est pure et son producteur intègre quand le geste est gratuit. Lorsque exposition il y a, elle est ici facteur de lien davantage qu'une finalité de la pratique, leur valeur d'échange n'affectant en rien leur valeur d'usage, et le détachement du monde n'ayant pas lieu. Autrement dit, ces images sont pures parce qu'elles ne sont pas produites pour répondre aux attentes d'un consommateur.

Car c'est bien la présence d'un consommateur, destinataire des productions, qui détermine la forme que celles-ci prennent. L'affirmation peut sembler surprenante, au vu d'une conception usuelle d'un consommateur sous influence. Et l'on retrouve dans la figure de l'influenceur et le terme même utilisé pour le qualifier une ambiguïté inhérente à ce concept d'influence. Le dictionnaire *Larousse* en parle comme d'une « [p]ersonne qui, par sa position sociale, sa notoriété et/ou son exposition médiatique, a un grand pouvoir d'influence sur l'opinion publique, voire sur les décideurs », ou encore d'une « [p]ersonne qui, en raison de sa popularité et de son expertise dans un domaine donné (mode, par exemple), est capable d'influencer les pratiques de consommation des internautes par les idées qu'elle diffuse sur un blog ou tout autre support interactif (forum, réseau social, etc.) »⁴⁹⁷. Aussi le consommateur est assez logiquement sous l'influence de l'influenceur, producteur et diffuseur de contenus par excellence. Cette configuration peut schématiquement être résumée de la manière suivante :

⁴⁹⁷ Définition *Larousse* en ligne. Url : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/influenceur/188535>.

l'influenceur est rémunéré pour mettre en ligne des contenus, dans lesquels il fait la promotion de produits mis en vente par un partenaire ; quand l'influencé consomme ces contenus médiatiques, qui lui donnent l'envie de consommer les produits en question. Encore faut-il préciser qu'il s'agit d'une influence au sens que nous avons donné à ce terme dans notre premier chapitre, soit celui d'un flux partant du destinataire vers le destinataire. Mais l'influenceur est dans les films tout autant (si ce n'est plus) sous influence que le consommateur. Et il est plus spécifiquement aliéné, condamné à s'appauvrir dans sa quête de popularité, prisonnier d'un dispositif qui attend de lui de s'extérioriser dans des productions qui n'ont d'autre intérêt que celui de trouver un public. Et de même qu'Ingrid est prête à sacrifier sa vie pour donner au public ce qu'il attend d'elle, il semblerait que la mode soit récemment à la représentation des influenceurs dans le rôle de victimes, avec des films tels que *Followed* (Antoine Le, 2018), *Deadcon* (Caryn Waechter, 2019), *Mode avion* (*Modo Avião*, César Rodrigues, 2020), *Sweat* (Magnus von Horn, 2020), ou encore *Follow Me* (Will Wernick, 2020).

Cette soumission du producteur au consommateur trouve sans doute dans *Nerve* son expression la plus explicite. En tant que dispositif, *Nerve* a ceci de particulier qu'il est composé d'utilisateurs qui choisissent à l'inscription s'ils désirent être joueurs ou voyeurs, c'est-à-dire producteurs ou consommateurs de contenus. Le dispositif instaure aussi une certaine relation entre les deux parties. C'est tout d'abord un modèle économique, qui impose aux consommateurs de payer un abonnement, qui permet notamment de rémunérer leurs « joueurs favoris » (fig. 162). Ces derniers touchent une somme proportionnelle à la dangerosité du défi qu'ils réalisent, et Vénus percevra notamment 100 dollars pour embrasser un inconnu, 2500 pour voler des habits dans un magasin, et 10000 pour accompagner Sam sur une moto qu'il doit diriger les yeux bandés à 100km/h (fig. 163). C'est que tout se monnaie sur internet, et Tommy en fait l'expérience en accédant au *Darknet*, s'exclamant avec ironie « Mon Dieu, j'adore internet » devant une page d'accueil qui lui propose d'acheter des armes, de la drogue, des prostituées ou même des « garçons » (fig. 164). Si les contenus produits par les joueurs sont bien des marchandises, l'argent apparaît néanmoins comme un enjeu assez secondaire pour la majorité d'entre eux, qui sont avant tout en quête de la popularité que signifie une place en tête du classement. C'est que l'argent, omniprésent dans le film, a principalement pour fonction d'illustrer la nature de l'échange qui y a lieu, la monnaie étant comme nous l'avons vu avec Monferrand l'« incarnation de la mesure quantitative ». En l'occurrence c'est bien le nombre de consommateurs qui les suivent (de « *followers* ») qui détermine la place des joueurs au

classement, Sydney prenant connaissance, désabusée, du « *leaderboard* », et du nombre accolé à l'œil caractéristique du voyeur (fig. 165).

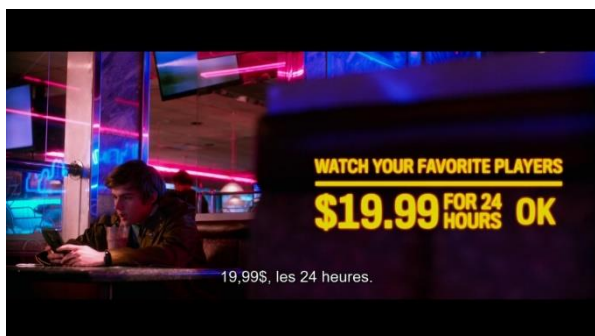


Figure 162



Figure 163

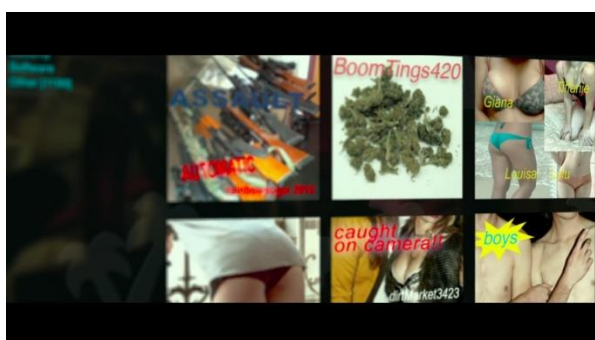


Figure 164



Figure 165

La relation entre producteurs et consommateurs dans ce dispositif est enfin caractérisée par le pouvoir exercé par ces derniers sur les premiers, puisque ce sont les voyeurs qui choisissent de suivre ou non les joueurs, et ce sont surtout eux qui leur proposent des défis, déterminant de fait la production. Le fait est que non seulement le consommateur décide du contenu qu'il souhaite consommer, mais il semble avoir une propension naturelle au sadisme. Aussi c'est avec un sourire pervers qu'une voyeuse initie une concertation sur l'espace d'échange prévu à cet effet (fig. 166), et ce afin de proposer à Sydney un défi personnalisé qui la mette en difficulté, se demandant ce qui serait le plus susceptible de lui faire peur. De même lorsque Ty s'apprête à se coucher sur les rails en attendant le passage d'un train : à la question « lequel d'entre vous a eu l'idée de ce défi ? » posée par un utilisateur, l'un d'eux répond : « Il a dit qu'il aimait les trains, donc on lui a donné des trains » (fig. 167). De sorte que la perte de soi dans la production est d'autant plus importante que le produit attendu est contraire à l'épanouissement du producteur. Davantage que la personnalité des consommateurs considérés individuellement, ce sont les caractéristiques *du* consommateur (en général) à l'heure d'internet et des réseaux sociaux qui sont ciblées. Tous sont responsables, et le film multiplie les plans sur les voyeurs, aussi nombreux que différents. Les profils sont divers, et lors de la diffusion de la dernière épreuve qui voit s'affronter les deux finalistes, les consommateurs sont amenés à

voter pour ou contre la mise à mort de Vénus par son opposant. C'est le pour qui l'emporte à la majorité, une majorité dont font partie aussi bien un employé qui assiste aux événements depuis son poste de travail, que des enfants réunis autour d'une tablette sur leur lit superposé (fig. 168), et ce jusqu'aux passants du métro, un travelling latéral intégrant progressivement un audimat qui semble réunir une couche toujours plus large de la population (fig. 169).



Figure 166

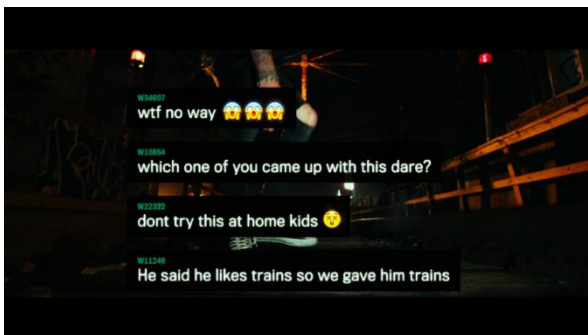


Figure 167

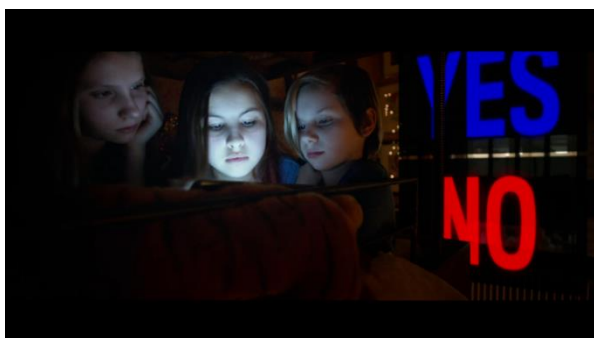


Figure 168



Figure 169

En l'occurrence ce qui caractérise les consommateurs modernes, c'est qu'ils ont la possibilité d'interagir tout en préservant un anonymat, sous couvert duquel ils peuvent se permettre tous les excès. Quand les pseudonymes des joueurs intègrent une référence à leur prénom (Vee_99 vaut pour Vee, le surnom de Vénus, Syd_baby pour Sydney, etc.), ceux des voyeurs sont simplement composés d'un numéro précédé de la lettre « w » (pour *watcher*). C'est ainsi que Tommy est à son inscription accueilli par un premier message, « Bienvenue voyeur Tommy Mancuso », qui laisse place au second, « Vous êtes désormais : ANON27543 », soit le voyeur anonyme numéro 27543, qui correspond à l'identité qui remplace la sienne au sein du dispositif. De même l'épreuve finale a ceci de particulier qu'elle rassemble également un grand nombre de voyeurs présents sur place, dans une arène qui n'est pas sans rappeler les jeux du cirque. Tous sont masqués, le fait de cacher son visage étant l'équivalent physique de l'anonymat sur internet. Ce point de vue est par ailleurs explicité par Vénus, qui s'adresse à la foule qui se dresse devant elle :

« Pourquoi n’ôtez-vous pas vos masques pour vous montrer ? Toi, enlève ton masque. Comment t’appelles-tu ? C’est facile pour vous d’être courageux dans la foule, cachés derrière vos pseudos. Vous ne comprenez pas que vous êtes tous responsables de ce qui se passe ce soir, même si vous ne faites que regarder ? »

Ses propos sont accompagnés d’un changement d’échelle, d’un plan d’ensemble sur la foule anonyme (fig. 170) à un gros plan sur une voyeuse (fig. 171), masquée mais malgré tout vulnérable, car individualisée. Aussi c’est en mettant fin à l’anonymat que Tommy et ses acolytes peuvent mettre fin au dispositif. Après avoir piraté le système, ils envoient à chaque voyeur un message personnalisé, les désignant par leurs nom et prénom comme « complices de meurtre » et les invitant à se déconnecter. L’objectif étant de permettre aux joueurs (prisonniers du dispositif) d’arrêter de produire, c’est à la demande qu’ils s’attaquent, et plus spécifiquement à la demande de contenus extrêmes, qui est en l’occurrence la seule raison d’être de Nerve.



Figure 170

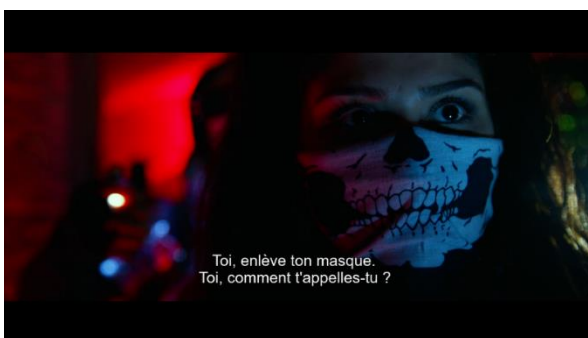


Figure 171



Figure 172

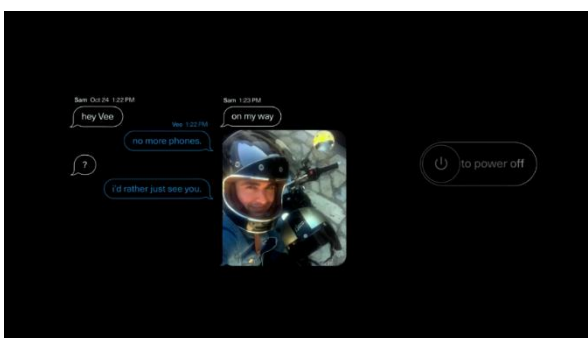


Figure 173

« On est libres », s’exclame Sam une fois les consommateurs déconnectés. Et en effet ils sont libres d’arrêter de produire des contenus, ou du moins de produire les contenus qu’ils souhaitent. Les images qui précèdent le générique de fin sont d’ailleurs tout d’abord celles de productions médiatiques « libres » de la part de Vénus et de ses amis (ou plutôt plus libres qu’elles ne l’étaient dans le dispositif Nerve), dont la fonction est principalement de maintenir une relation alors qu’elle prend de la distance pour ses études (fig. 172). Quant à l’échange de SMS qui clôt le film, c’est cette fois une invitation de Vénus à son compagnon à substituer la

relation directe au téléphone, l'activation de la fonctionnalité permettant d'éteindre l'appareil (fig. 173) laissant place, comme dans *Archie's Final Project*, à un écran noir.

Les films témoignent ainsi d'une volonté de responsabiliser le consommateur. Les propos d'une des intervenantes dans *The Cohasset Snuff Film* (Edward Payson, 2012), un faux documentaire qui suit le parcours d'un lycéen meurtrier, sur lesquels le film se conclut, concourent en ce sens :

« Je ne sais pas ce qui est le plus effrayant. Le fait qu'il y ait des gens qui ont l'impudence de faire des choses aussi odieuses que de commettre un meurtre devant des caméras, ou le fait qu'il y ait des gens, de partout dans le monde, qui achètent ces films, qui téléchargent ces films et qui regardent ces films qui sont, littéralement, accessibles en un simple clic ».

Cette conclusion déplace donc la responsabilité des producteurs vers les consommateurs d'images. Mais dans un même temps, les consommateurs sont aussi victimes du système, qu'ils n'ont que trop bien intégré. Ils occupent dans *Nerve* la place précise qui leur est donnée dans le dispositif, et ne font en ce sens que remplir leur fonction. Et si tous, adultes et enfants, tombent dans ces travers, ce n'est pas tant en raison d'une prédisposition des individus à faire le mal que d'une prédisposition du marché à produire de l'aliénation. On observe alors un mouvement circulaire qui relie un producteur aliéné et un consommateur sous influence, le premier étant condamné à produire des marchandises, quand le second est conditionné à en consommer. Autrement dit, c'est la forme marchande promue par le système qui s'impose au détriment de l'ensemble des individus.

D'autant plus qu'en tant que prosommateurs, les producteurs sont toujours les premiers consommateurs. Benny a été spectateur de nombreux films d'horreur avant de commencer à tourner, les films de Matt et Archie sont parsemés de multiples références à ceux qu'ils ont consommés, de même qu'Ingrid a suivi le compte d'influenceuses célèbres avant de développer le sien, que la pratique de Robert est dans la continuité des clips qu'il a visionnés, etc. De telle sorte que, à l'exception de ceux qui comme Greg et Earl ou Jerry et Mike ont un recul critique sur les produits consommés, il y a de la part des producteurs d'images une intériorisation du regard de l'autre qu'est le consommateur, soit une intériorisation du marché. En l'occurrence la problématique du rapport qu'entretiennent les individus avec leur identité numérique se serait vue reconfigurée par leur accès aux médias participatifs. Et pour Antonella Napoli, l'une des principales caractéristiques de la construction de son identité en ligne est la position d'extériorité adoptée par l'individu sur lui-même :

« D'un autre côté, avec le web 2.0, le point de vue du spectateur est tellement intériorisé que d'une même perspective, les individus sont capables d'observer leurs propres vies, leurs propres expériences, et ils deviennent le média (Boccia Artieri, 2012). *Les individus se pensent en tant qu'ils sont observés par une audience* »⁴⁹⁸.

On notera à ce titre la présence d'un plan, situé à la fin de *The Dirties*, dans lequel Matt place des caméras de type GoPro dans les couloirs du lycée afin de filmer la tuerie qu'il s'apprête à commettre. Après avoir choisi l'angle de prise de vue, il fait des tests en se positionnant dans l'espace et en répétant la « scène » du meurtre, tout en regardant la caméra (fig. 174). Il agit ainsi comme s'il avait un retour vidéo, bien que ce ne soit pas le cas. Il y a alors de sa part une intériorisation du regard de la machine, qui laisse à penser qu'il s'observe à travers elle. L'association est renforcée par l'absence d'autres intermédiaires : contrairement aux autres plans du film, Matt a lui-même placé l'appareil de prise de vues, et il n'y a pas de caméraman puisqu'il est accroché au mur. Le regard qu'il lance à la caméra apparaît de fait comme un échange de regards, entre le Matt producteur et le Matt consommateur. En observant l'objectif, il se voit lui-même indirectement, et il se voit en tant que personnage de son film : il observe son « soi extériorisé ». Des théories ont ainsi supputé la possibilité qu'il n'y ait jamais eu d'équipe de tournage, les caméras n'existant que dans l'imagination du personnage. Et même si Matt Johnson explique ne pas avoir eu l'intention de proposer cette lecture du film⁴⁹⁹, le fait



Figure 174

⁴⁹⁸ Napoli Antonella, « Social media use and generational identity : Issues and consequences on peer-to-peer and cross-generational relationships – an empirical study », *Participations : Journal of Audience and Reception Studies*, vol. 11, n° 2, 2014, p. 189. « On the other hand, thanks to web 2.0, the spectator point of view is so internalized that from that same perspective, individuals are able to observe their own lives, their own experiences and they become the media (Boccia Artieri, 2012). Individuals think of themselves as being watched by an audience » (notre trad.).

⁴⁹⁹ Entretien de Matt Johnson avec Owen Van Spall pour le site EyeForFilm, 5 juin 2014. Url : <http://www.eyeforfilm.co.uk/feature/2014-06-05-interview-with-matt-johnson-about-the-dirties-feature-story-by-owen-van-spall>.

est que cette configuration (l'usage systématique d'une caméra à la première personne, mais que Matt ne manipule pas la majeure partie du temps) place le regard et la subjectivité du personnage dans une position d'extériorité vis-à-vis de son propre corps, que les caméras soient présentes physiquement ou comme métaphores d'une situation psychologique.

C'est pourquoi le prosommateur, qui réussit la réunion du consommateur et du producteur, ne peut que difficilement échapper au marché. Il cristallise à ce titre la logique discursive qui prévaut dans ces films, à savoir la désignation d'un dispositif qui exploite consommateurs comme producteurs, réunis par des contenus qui n'ont de valeur que marchande. Car c'est bien la circularité qui caractérise la dynamique du dispositif global, au sein duquel l'« influenceur » et l'« influencé » s'influencent mutuellement. Si donc il y a un processus de perte dans la production médiatique, ce n'est pas seulement parce que les utilisateurs consomment ce qu'ils produisent, ni même parce qu'ils produisent ce qu'ils consomment. Mais c'est que l'acte de produire lui-même se voit court-circuité et qu'il y a, et c'est là le propre de l'aliénation, « production d'un objet toujours déjà perdu ». Parler d'un enfermement dans un dispositif aliénant, c'est alors désigner un schéma dans lequel l'individu ne peut s'extérioriser sans perdre le(s) monde(s).

4- L'aliénation objective : esquisses de représentation du système aliénant

A) De l'expérience individuelle à la totalité

Producteurs et consommateurs sont donc influencés avant d'être influenceurs, victimes avant d'être bourreaux, parce que leur pratique s'inscrit dans un même dispositif sur lequel ils n'ont pas d'emprise. C'est dès lors vers ce dispositif ou ce système global qu'est déportée la responsabilité de leurs agissements. C'est pourquoi après avoir interrogé l'aliénation comme état pathologique puis comme processus de perte dans l'extériorisation, c'est naturellement sur la représentation du système en question qu'il nous faut à présent nous pencher, soit sur le pôle objectif de l'aliénation. Si nous avons choisi de placer les écrits de Marx, et notamment les *Manuscrits de 1844*, au centre de notre réflexion sur le concept l'aliénation, c'est en raison de son insistance à en articuler les dimensions subjective et objective. Stéphane Haber affirme ainsi que « Marx suggère que les pathologies sociales caractéristiques et essentielles de son temps doivent se comprendre comme des *ensembles formés par les phénomènes d'aliénation individuelle [...] et leurs causes sociales* »⁵⁰⁰, ajoutant par ailleurs que « le projet d'une "philosophie sociale" n'est [historiquement] pas seulement profondément solidaire d'une critique des pathologies modernes en général, mais, plus précisément d'une critique de l'aliénation qui a su *concevoir ensemble le système et le monde de la vie* »⁵⁰¹. Autrement dit, la pathologie décrite par Marx y est sociale parce que ses causes identifiées sont situées dans les caractéristiques du système, et l'aliénation a en tant que concept de la théorie sociale ceci de particulier qu'elle permet d'analyser l'expérience individuelle au regard de la totalité dans laquelle elle prend place.

Le mouvement qui mène de la perspective phénoménologique à l'approche systémique apparaît même, sur le plan critique, comme une nécessité davantage qu'une simple possibilité. L'aliénation n'a en effet pas pour seule finalité de décrire l'expérience de l'homme dépossédé, ni même le moment de la dépossession. Comme le fait encore remarquer Haber, il s'agit enfin de rattacher ces phénomènes subjectifs à leur cause :

« au moment où il s'agit de contextualiser sociologiquement ces phénomènes vécus, celui qui utilise la catégorie d'*Entfremdung* devrait enfin *identifier la force qui les explique* et, ce faisant,

⁵⁰⁰ Haber Stéphane, *L'homme dépossédé : une tradition critique, de Marx à Honneth*, op. cit., p. 13.

⁵⁰¹ *Ibid.*, p. 204.

mettre en évidence la façon dont *ce mode d'être impropre n'est pas ou pas seulement accidentel* et superficiel : il "correspond" en quelque manière à *des dispositions*, à des actions ou à des réactions possibles de celui qui en est la victime »⁵⁰².

Et en effet nous avons vu que dans chacun des films à l'étude, la pathologie des personnages est tout sauf accidentelle, n'apparaissant jamais comme un phénomène isolé et dépendant du seul contexte d'un usage spécifique du média. Au contraire le propre des représentations en dispositifs des médias est, ainsi que nous l'avons souligné, de présenter deux mouvements (non nécessairement successifs). Si le premier, descriptif, consiste essentiellement en une construction de la spécificité d'une pratique (et donc d'une expérience du média) ; le deuxième vise à abstraire de cette pratique un schéma susceptible d'être appliqué à de nombreuses autres expériences. Que ce soit par la multiplication des exemples, ou par des inférences permettant au spectateur d'inscrire le vécu d'un personnage dans un imaginaire de l'influence des médias, la singularité s'efface, emportant avec elle la possibilité de l'accident, au profit de la mise en avant du commun, soit d'une appartenance commune à un même système dans lequel les pratiques se déploient. Quant aux « dispositions » de la victime, le terme ne désigne rien d'autre que l'orientation et le contrôle de la pratique de l'individu par le dispositif (dans sa définition la plus englobante) dans lequel elle s'inscrit. Autrement dit, l'individu est *disposé à s'aliéner* dans la pratique, dans un système qui *dispose de lui* et *le dispose* (il prend la place qui lui est assignée et agit au service du dispositif). Ce constat permet dès lors de postuler que l'action de l'individu ne peut être analysée sans une interrogation de la manière dont le système agit sur lui.

Ce système en question, qui correspond à ce que nous avons appelé plus tôt « dispositif global », c'est alors tout d'abord un ensemble englobant, qui insuffle une même dynamique aux dispositifs (ou sous-ensembles) qui en font partie. Nous avons commencé à mettre en avant les caractéristiques de cette dynamique dans les pages précédentes en étudiant le marché des images, et la nature des productions qui y circulent. Dans une perspective marxienne, qui est aussi dans une certaine mesure celle des films, ce système est en fin de compte « le capitalisme ». Aussi quand l'aliénation subjective consiste en la mise au jour des systèmes autonomisés qui s'opposent aux individus, le capitalisme est pour Haber le terme qui permet de les réunir :

⁵⁰² *Ibid.*, p. 17.

« En réalité, il existe beaucoup de puissances détachées sous l'égide de l'argent et de la technique, et qui appartiennent à de nombreuses espèces parmi les réalités sociales. *Le "capitalisme" définit simplement un style commun*, ainsi qu'un espace d'articulations possibles entre elles. Une *société capitaliste* est d'abord une société peuplée de puissances détachées de ce genre, un état de nature dans lequel elles prospèrent et s'encouragent mutuellement. Dans les situations favorables, elles entrent en cohérence, du moins en connivence les unes avec les autres »⁵⁰³.

De ce point de vue, les « dispositifs capitalistes » (dont il est question chez Haber et Fischbach) sont les dispositifs qui ont pour point commun d'être capitalistes et d'appartenir au « dispositif capitaliste », de même que chez Giorgio Agamben, les dispositifs aliénants (les dispositifs modernes) le sont en raison de « la religion capitaliste, [qui] dans sa phase extrême, vise à la création d'un Improfanable absolu »⁵⁰⁴. Le capitalisme y est donc le « style commun », ou la dynamique commune aux dispositifs qui peuvent être qualifiés d'aliénants. Au même titre que le Panoptique est un dispositif qui appartient pour Foucault à l'ensemble qu'est le dispositif disciplinaire, il semblerait donc que les dispositifs construits dans les films de notre corpus appartiennent à un même dispositif global, que l'on serait tentés de nommer le « système capitaliste ».

Aussi l'intégration du pôle objectif de l'aliénation implique dans ce contexte, et avant même de savoir comment, que le capitalisme soit considéré comme la cause de la souffrance des individus, ainsi que le met en avant Haber :

« Pour le dire simplement : dans les *Manuscrits de 1844*, aliénation désigne deux choses à la fois. C'est l'état d'une subjectivité diminuée, atteinte dans son pouvoir vital d'entrer en synergie avec le monde et avec les objets, et puis c'est une situation sociale, celle où ce sont des puissances séparées, autonomisées, qui en viennent à "faire l'histoire". Appelons cela respectivement l'aliénation subjective et l'aliénation objective. Distincts, *les deux thèmes ne sont reliés entre eux que par la magie d'une image floue*, celle de la perte ou du devenir-étranger de quelque chose d'essentiel, et surtout par la consistance d'une hypothèse implicite : dans les sociétés contemporaines, *le capitalisme [...] est devenu la cause principale de ce fléchissement de la vitalité* qui atteint l'humanité historique à travers certains groupes importants placés en première ligne »⁵⁰⁵.

⁵⁰³ Haber Stéphane, *Penser le néocapitalisme : vie, capital et aliénation*, op. cit., pp. 12-13.

⁵⁰⁴ Agamben Giorgio, *Profanations*, op. cit., p. 103.

⁵⁰⁵ Haber Stéphane et Monferrand Frédéric, « Philosophie, aliénation et néocapitalisme : entretien avec Stéphane Haber », *Période*, 2015. Url : <http://revueperiode.net/philosophie-alienation-et-neocapitalisme-entretien-avec-stephane-haber/>.

C'est dire que c'est sur la responsabilité du capitalisme dans les pathologies modernes que repose l'ensemble du schème général de l'aliénation tel qu'il se déploie dans les écrits de jeunesse de Marx, puisque si les deux thèmes ne sont certes reliés que par une « image floue » et cette hypothèse, il reste qu'ils sont systématiquement reliés. C'est ce qui fait dire à Haber que la spécificité de la problématique de l'aliénation objective repose dans le lien qu'elle opère entre capitalisme et souffrance :

« On la repère au fait qu'elle relie rapidement ce que l'on nomme "capitalisme" à l'idée intuitive de quelque chose – une objectivité pleine et articulée : une logique, un système, une puissance – s'effectuant hors de, à l'encontre de, aux dépens de quelque chose d'autre à quoi nous avons des raisons d'accorder une importance et un intérêt propres »⁵⁰⁶.

En l'occurrence, c'est l'abstraction induite par l'argent qui incarnerait pour lui la dynamique du système capitaliste :

« L'aliénation vécue (être ou se sentir aliéné, diminué) aurait ainsi comme cause ce que l'on peut appeler l'aliénation comme processus objectif [...]. Faute d'une théorie consistante du capital, Marx finalement met sur le dos de l'argent ce second aspect des phénomènes : il apparaît à la fois comme le principe et comme le symbole de cette domination de la vie par des organisations systémiques aux effets pathologiques. [...] *[L]'*argent y est bien fondamentalement pensé comme l'agent et le représentant par excellence d'une vie humaine qui se subordonne à des lois hétéronomes, à un mécanisme étranger qui lui a échappé et qui lui nuit en retour »⁵⁰⁷.

De la même manière, si le marché ne se confond dans les films pas tout à fait avec le dispositif global dont il n'est qu'une partie, l'échange marchand s'impose malgré tout comme l'élément caractéristique principal de ce système.

En évoquant une absence de « théorie consistante du capital », et en recourant à des termes comme ceux d'« image floue », d'« hypothèse implicite » ou encore d'« idée intuitive », il s'agit par ailleurs pour l'auteur de souligner que ce lien est chez Marx aussi important que fragile, notamment parce que la construction de dispositifs (au sens de dispositifs théoriques) par les penseurs de l'aliénation, et c'est là le propre du dispositif, est presque vouée à l'incomplétude. C'est d'ailleurs en mettant en avant ce qu'il considère comme des échecs que Haber introduit sa réflexion sur le lien entre aliénation subjective et aliénation objective :

⁵⁰⁶ Haber Stéphane, « La problématique de l'aliénation objective peut-elle encore éclairer la réalité historique du capitalisme ? », *art. cit.*

⁵⁰⁷ Haber Stéphane, *L'homme dépossédé : une tradition critique, de Marx à Honneth*, *op. cit.*, pp. 99-100.

« Quelle est alors en général la nature du lien entre les deux ordres de faits, l'aliénation subjective, d'un côté, et, de l'autre, ses causes et ses corrélats ? Pour commencer à répondre à cette question, nous partons d'une simple donnée. C'est que les tentatives classiques pour dériver causalement, génétiquement, les pathologies sociales des pathologies psychologiques ou, à l'inverse, d'expliquer directement le psychique par le social *ont toutes nettement échoué* »⁵⁰⁸.

De la même manière, Thibault Autric s'est intéressé non pas tant à l'échec de la critique des systèmes qu'à son abandon dans un courant des théories de l'aliénation qu'il nomme le « subjectivisme critique », et qu'il explique par la complexité croissante de ces systèmes :

« il est possible de voir dans le subjectivisme critique une incapacité à comprendre le caractère systémique de la réalité sociale contemporaine. Autrement dit, les dynamiques sociales contemporaines seraient maintenant si complexes qu'elles en seraient devenues illisibles pour la critique. Trop ardues à déchiffrer après la fin des “Grands Récits” (Jean-François Lyotard), les systèmes potentiellement aliénants mettraient la critique en difficulté, la conduisant par résignation à une pathologisation compassionnelle en un sens plus aisée à réaliser. Il est en effet possible de voir dans le subjectivisme épistémologique un symptôme de la difficulté de la critique sociale contemporaine à saisir les dynamiques systémiques possiblement à l'œuvre dans nos sociétés »⁵⁰⁹.

Le risque de cet aveu d'impuissance serait alors pour lui de voir des théories alternatives et non scientifiques se développer dans différentes couches de la société pour répondre à un besoin de compréhension du système, à commencer par des théories complotistes⁵¹⁰.

Il va de soi que si les théoriciens se heurtent à la difficulté de penser les dynamiques systémiques et la nature du lien entre système et pathologies, on ne peut attendre de ces films qu'ils construisent un dispositif complet et à même de résister à une analyse théorique soutenue, de nombreux chaînons des liens causaux qui y sont suggérés étant absents. Aussi nous faut-il de fait accepter de faire une place à l'abstraction, d'une part parce qu'elle fait partie de la logique discursive des films (qui procèdent par associations de manière souvent évasive), et d'autre part parce que l'abstraction est inhérente à notre approche même, en tant qu'elle consiste à (re)construire une forme idéale du dispositif tel qu'il se déploie dans ce corpus, et ce à partir de celles, incomplètes et fragmentées, que nous y relevons. Autrement dit, il s'agit pour nous de dépasser à la fois l'apparente diversité de formes que prennent les dispositifs selon les films,

⁵⁰⁸ Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, op. cit., p. 343.

⁵⁰⁹ Autric Thibault, art. cit., p. 130.

⁵¹⁰ *Ibid.*, p. 131.

et l'incomplétude de ces constructions. D'autant plus que si l'explication de la nature du lien entre système et pathologie peine parfois à convaincre, elle n'élude en rien la suggestion du lien en elle-même, telle que la relève Haber chez Marx dans sa forme la plus générale :

« dire [que les expansions et les crises systémiques rapprochées que permettent les défaillances organisationnelles tendent souvent à ne plus laisser d'autre choix aux individus que l'adaptation sous contraintes immédiate], c'est supposer, tout comme le faisait le jeune Marx, que nous parvenons à rejoindre un point de vue important sur le cours des choses actuelles lorsque nous rattachons conceptuellement deux faits : *en haut, nos vies sont enchaînées à des impératifs systémiques objectivement "aliénants"* (détachés, d'une façon ou d'une autre, des exigences et des impulsions vitales) pendant que, *en bas, de nombreux individus sont "aliénés"* – bien sûr, d'abord par la misère, par des conditions de travail dégradantes, par la violence et l'humiliation, mais aussi par les diverses manifestations de l'aveuglement productiviste-consumériste que peuvent encore s'offrir les mieux lotis »⁵¹¹.

L'association entre aliénation subjective et aliénation objective repose dès lors dans les films elle aussi sur une idée intuitive : les jeunes qui font usage des médias, en bas, sont enchaînés à quelque chose qui les contrôle à distance, d'en haut, de plus haut donc que ne le font les objets techniques et les médias.

B) Le marionnettiste et ses pantins, ou la personnalisation de la contrainte

Aussi dès lors qu'il est question d'aliénation, le présupposé est le suivant : les pratiques médiatiques (de consommation comme de production) ne sont pas libres mais contraintes. De sorte qu'il faut nécessairement qu'il y ait quelqu'un ou quelque chose qui les contraigne, et la logique consiste le plus souvent à gravir les échelons qui séparent l'utilisateur du système, jusqu'à finalement déplacer la responsabilité vers ce dernier. Bien que ce ne soient pas au sens littéral des chaînes qui relient l'utilisateur au système dans *The Social Dilemma*, le film (et sa bande-annonce) emploie l'image de mains, qui tirent des ficelles attachées à la silhouette d'un utilisateur, contrôlant ses mouvements pour le diriger vers les icônes de notification qui apparaissent à l'écran (fig. 175). Ce n'est pas encore tout à fait le système qui est visé mais des instruments du système, à savoir les « cinquante concepteurs, des blancs de vingt à trente-cinq ans en Californie » travaillant pour Google, qui prennent des « décisions influençant deux milliards de personnes », sans que celles-ci n'en soient conscientes, en manipulant un clavier

⁵¹¹ Haber Stéphane, *L'homme dépossédé : une tradition critique, de Marx à Honneth*, op. cit., pp. 216-217.

devant leur ordinateur (fig. 176). Et si l'influence exercée est aussi efficace, c'est parce que l'utilisateur n'a pas conscience d'être manipulé, et n'est donc pas en mesure d'identifier la source de la manipulation : les mains qui agissent au-dessus de la silhouette, bleues, se fondent d'ailleurs dans l'arrière-plan.



Figure 175



Figure 176

C'est plus tard à une « poupée vaudou modelée à notre image » dont dispose le système que sera identifié le sujet du dispositif par un spécialiste. Ces propos sont suivis d'un changement de plan, de Ben qui consulte attentivement son téléphone en faisant abstraction des autres élèves (le travail sur la focale, avec une mise au point sur son visage et le flou de l'arrière-plan (fig. 177), concoure en ce sens) vers son avatar, qui adopte une posture similaire (fig. 178). Et en effet, de l'autre côté de l'écran, ce sont cette fois les algorithmes (au premier plan) qui font face à l'avatar de Ben, à partir duquel ils ont un contrôle presque total de l'adolescent (fig. 179). Calculé méticuleusement à partir des données recueillies, le profil psychologique de chaque usager est produit sous forme de diagramme (fig. 180) par l'algorithme, qui l'utilise pour exploiter au mieux leurs failles et ainsi manipuler leurs actions à distance. « Je peux prédire où vous allez aller, quel type de vidéos captera votre attention. Je peux prédire quelles émotions vous feront réagir », affirme même l'un des algorithmes. Il ne lui reste alors plus qu'à multiplier les suggestions pour orienter ses choix, la « poupée vaudou » de Ben pivotant au rythme des actions de l'intelligence artificielle, sa manipulation physique étant le pendant de la manipulation mentale dont le lycéen fait l'objet. Et pour l'un des intervenants, ce sont trois buts principaux qui sont confiés par la plupart de ces entreprises aux algorithmes : « Il y a l'intérêt : pour vous accrocher, et faire augmenter votre temps de navigation. Il y a l'objectif de croissance : pour vous pousser à revenir en invitant des amis, qui en inviteront à leur tour. Et enfin il y a l'objectif publicitaire : faire en sorte que, pendant ce temps, on gagne un maximum d'argent avec la publicité ». C'est d'ailleurs ce qui fera dire à un autre spécialiste que « Nous sommes tous des rats de laboratoire. Et ce n'est pas comme si nous étions des rats de laboratoire pour le développement d'un remède contre le cancer. [...] Nous sommes juste des zombies, et

ils veulent nous faire regarder plus de pubs pour pouvoir engranger plus d'argent ». Aussi la multiplication des métaphores de cet ordre tend à renforcer l'image d'un usager dont la pratique, loin d'être libre, est manipulée au-dessus de lui sans qu'il n'en soit conscient. L'enjeu demeure alors de rapprocher l'expérience de l'individu attaché et affecté, en bas, de la source de la chaîne causale.



Figure 177

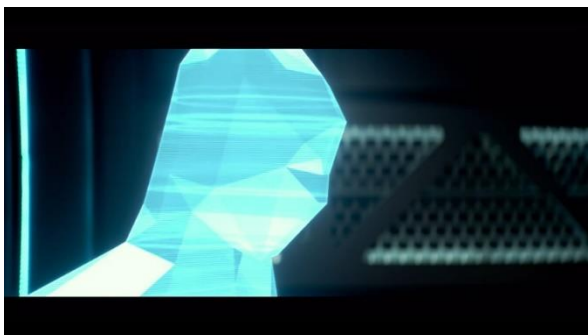


Figure 178

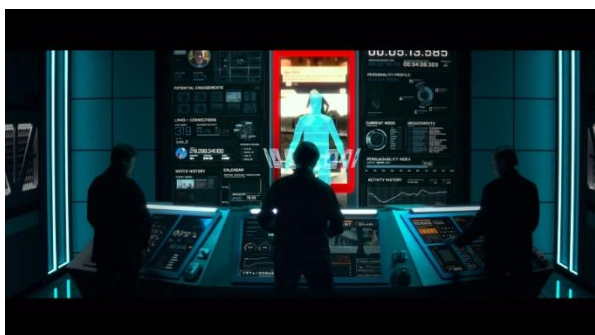


Figure 179

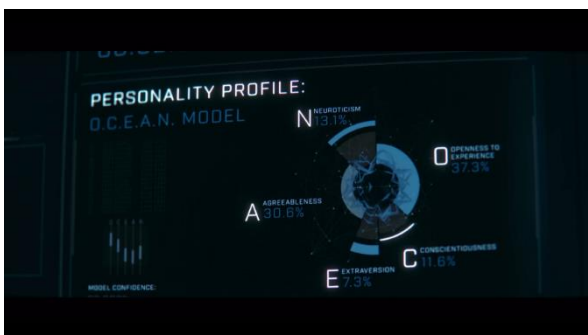


Figure 180

Cette idée d'une contrainte extérieure dans la pratique médiatique est ici centrale, et est dans plusieurs films d'horreur matérialisée en la figure du diable. Ainsi dans *Devil's Domain* (Jared Cohn, 2016), Lisa cherche du réconfort auprès d'une certaine « Destiny », qui prend contact avec elle sur internet après avoir pris connaissance d'une vidéo virale postée par ses camarades de classe pour humilier l'adolescente. Destiny lui révèle rapidement sa véritable identité, puisqu'elle n'est autre Satan, qui a pris une apparence féminine pour la séduire. Elle lui propose en l'occurrence de lui céder son âme et sa conscience en échange d'une promesse de vengeance, de succès et de célébrité :

- Destiny : Tu seras la personne la plus célèbre du monde. Qu'est-ce que tu as à perdre ?
- Lisa : Ma conscience ?
- Destiny : C'est surcoté.

Destiny est davantage que l'incarnation du diable, celle du système qui engendre des pratiques médiatiques déviantes. Elle incite notamment Lisa à filmer les ébats sexuels d'une des lycéennes avec un jeune travesti, dans une vidéo qui entraînera par la suite leur suicide. « Tout ce que tu as à faire, c'est appuyer sur ce petit bouton rouge », lui dit-elle en lui tenant les mains, dirigeant l'appareil vers les deux concernés (fig. 181). Ne pouvant renoncer à son engagement, Lisa produit donc une vidéo similaire à celle dont elle a été la victime, et dont le but est d'être diffusée, assurant de ce fait la reproduction du système. Elle finira d'ailleurs, sous la contrainte, par prendre en charge cette reproduction du système (que le diable symbolise) au sens littéral, en portant le fils de Satan et en lui donnant naissance. De même dans *i-Lived* (2015), Josh utilise une application téléphonique qui permet d'aider l'utilisateur à accomplir un objectif qu'il détermine. Pour ça, il lui est demandé de remplir plusieurs tâches en se filmant avec son téléphone. Il découvre trop tard que le créateur de l'application est le diable (même si l'affirmation y est moins explicite, un plan dans lequel sa tête figure au niveau des cornes accrochées au mur (fig. 182), alors qu'il masque les flammes de la cheminée située derrière lui, laisse peu de place au doute), auquel il a vendu son âme en acceptant les conditions générales d'utilisation sans les lire, et est contraint de commettre et filmer des actes de plus en plus violents. Dans un cas comme dans l'autre, l'acte de filmer apparaît alors comme un mouvement de perte : perte de leur âme, de leur liberté, de leur humanité, etc. Et si l'acte d'accepter sans les lire les conditions générales d'utilisation est un motif récurrent dans ces films (c'est le cas par exemple dans *Countdown*), c'est précisément en tant qu'elles constituent un contrat qui relie l'utilisateur au système, qui vise par extension à mettre en avant l'ignorance de ce dans quoi s'engagent les usagers des médias.

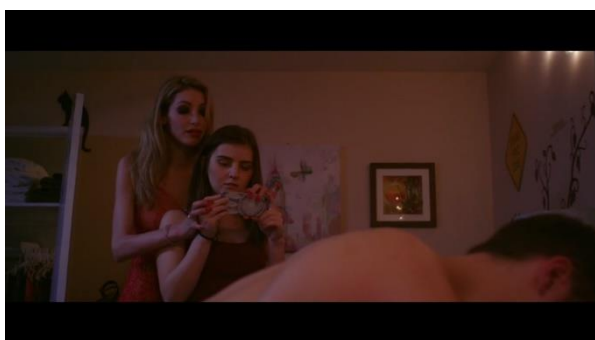


Figure 181

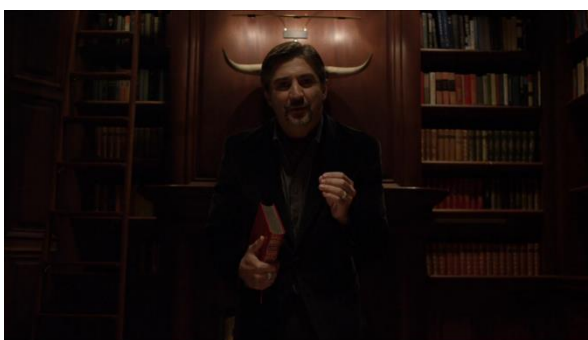


Figure 182

A ce titre, et bien qu'il ne soit dans ces exemples pas toujours explicitement question du capitalisme, le parcours proposé consiste dans ces films pour les personnages et les spectateurs à prendre conscience des chaînes qui les lient au système, dissimulé derrière un média qui semble de prime abord proposer un simple service à destination de l'utilisateur, quand c'est

finalement ce dernier qui est au service du système. Et c'est une telle logique de révélation du système, en tant qu'il est la cause invisible des phénomènes d'aliénation individuelle, qui explique la présence de certains motifs esthétiques dans ces œuvres, à commencer par le *glitch* que nous nous proposons maintenant d'interroger.

C) Lever le voile de la réification : sur quelques usages critiques du *glitch*

Dans *Compression Study #1* (2007), l'artiste vidéaste Paul B. Davis expérimente des techniques de compression qui ont pour effet d'altérer le rendu visuel de vidéos, à partir notamment d'un clip de Rihanna (fig. 183). En 2009, il raconte en présentation de son exposition à la Seventeen Gallery son expérience et sa découverte d'un clip de Kanye West :

« Je me suis réveillé un matin de mars avec un flot d'*e-mails* me disant de regarder une vidéo sur YouTube. Quelques secondes plus tard, j'ai vu Kanye West parader dans un champ de *glitches* numériques qui ressemblaient en tous points à mon travail. Ça a foutu en l'air ma démonstration... le langage même que j'utilisais pour critiquer la pop-culture de l'extérieur était maintenant lui-même une référence de la culture dominante »⁵¹².

La ressemblance entre son travail et le clip de Kanye West (« Welcome to Heartbreak », réalisé par Nabil Elderkin en 2009) est en effet marquante, ce dernier multipliant les *glitches* pour jouer sur l'effet produit par la déformation de l'image (fig. 184). Aussi ce qui est en jeu dans ces quelques phrases de Davis, c'est la confrontation entre deux usages du *glitch* : d'un côté celle d'un vidéaste proche de ce qui a été appelé le « *glitch art* » ; et de l'autre celle d'un chanteur



Figure 183



Figure 184

⁵¹² Davis Paul B., « Define your terms (or Kanye West fucked up my show) », *Seventeen Gallery*, 2009. Url : <http://www.seventeengallery.com/exhibitions/paul-b-davis-define-your-terms-or-kanye-west-fucked-up-my-show/>. « I woke up one morning in March to a flood of emails telling me to look at some video on YouTube. Seconds later saw I Kanye West strutting around in a field of digital glitches that looked exactly like my work. It fucked my show up... the very language I was using to critique pop content from the outside was now itself a mainstream cultural reference » (notre trad.).

grand public, dans un clip diffusé et visionné massivement sur YouTube. Et c'est plus précisément une confrontation dans le rapport que ces *glitches* entretiennent avec la critique, puisque pour résumer, Davis voit dans le clip de Kanye West une appropriation d'un motif critique par la culture dominante.

Ce que l'on peut dire du *glitch*, dans un premier temps, c'est qu'il désigne littéralement un *bug*, un problème, un dysfonctionnement. Dans le cadre des arts, il renvoie plus spécifiquement au produit d'une erreur, comme le fait remarquer Iman Moradi dans *Glitch : Designing Imperfection* : « Le *glitch* visuel est un objet qui résulte d'une erreur. Ce n'est ni la cause, ni l'erreur elle-même, c'est simplement le produit d'une erreur et plus spécifiquement sa manifestation visuelle. C'est un glissement significatif qui marque un écart par rapport au résultat attendu »⁵¹³. La manifestation visuelle d'une erreur donc, et précisons que si cette définition est appliquée au *glitch* visuel, il peut tout aussi bien être sonore. Au cinéma, il est d'ailleurs le plus souvent à la fois visuel et sonore.

Son usage en arts (que ce soit en musique, en photographie ou en vidéo) a été théorisé avec une volonté de souligner sa portée subversive. Il s'inscrirait dans la lignée des travaux sur le « bruit » (au sens du terme « *noise* », couramment utilisé en anglais), soit des interférences qui perturbent une transmission, et qui provoquent une mise en visibilité du medium, susceptible notamment d'attaquer la soi-disant transparence des médias et l'idéologie qui lui est associée. Cette portée subversive du *glitch art* se trouve ainsi exprimée dès les premiers « commandements » du « Glitch Studies Manifesto » de l'artiste et théoricienne Rosa Menckmann :

- « 1) La recherche dominante et continue d'un canal sans interférence n'a été – et ne sera toujours – rien de plus qu'un dogme regrettable et infortuné.
- 2) Contestez les modes opératoires de la pratique créative ; combattez les genres, les interfaces et les attentes !
- 3) Eloignez-vous des schémas d'action établis et rejoignez l'avant-garde de l'inconnu. Devenez un nomade des artefacts du bruit ! »⁵¹⁴.

⁵¹³ Moradi Iman, « Introduction », dans Gilmore Joe, Moradi Iman, Murphy Christopher et Scott Ant (dir.), *Glitch : Designing Imperfection*, New York, Mark Batty Publisher, 2009, p. 8. « The visual glitch is an artefact resulting from an error. It is neither the cause, nor the error itself, it is simply the product of an error and more specifically its visual manifestation. It is a significant slip that marks a departure from our expected result » (notre trad.).

⁵¹⁴ Menckman Rosa, « Glitch studies manifesto », dans Lovink Geert et Miles Rachel Somers (dir.), *Video Vortex reader II : moving images beyond YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011, p. 346. « 1) The dominant, continuing search for a noiseless channel has been – and will always be – no more than a regrettable,

Aussi, et à l'image de ce qu'a pu faire Paul Davis avec son travail sur la compression des fichiers, certains artistes se sont par exemple adonnés à des expériences visant à modifier les lignes de code de fichiers vidéo, produisant du « bruit » et provoquant ainsi des altérations de l'image.

Nous avons mentionné l'exemple du clip de Kanye West (et des critiques qui lui étaient adressées), et le *glitch* s'est en effet progressivement invité dans d'autres formes de productions culturelles et commerciales. Il en est ainsi du cinéma (et notamment du cinéma d'horreur), qui s'est assez largement emparé du motif dans le courant des années 2010. Parmi les différents usages du *glitch*, nous en relèverons déjà deux distincts, dans la mesure où il peut être diégétique ou non, selon que son origine est située ou non dans la diégèse. Le *found footage* a ainsi habitué les spectateurs à des *glitches* assez fréquents, et qui sont justifiés dans la diégèse par l'utilisation d'un matériel amateur (puisque les images sont censées avoir été tournées par des personnages), à l'instar de *Blair Witch* (Adam Wingard) en 2016 (fig. 185). A l'inverse, dans un film comme *Other Halves* (Matthew T. Price, 2015), le procédé est employé sans qu'aucun appareil présent dans la diégèse ne permette de justifier cette manifestation visuelle, par exemple pendant une séquence durant laquelle le groupe d'amis échange au sujet du nom donné à l'application qu'ils ont développée (fig. 186). La distinction a son importance, et ce sont essentiellement les *glitches* extradiégétiques qui retiendront ici notre attention. Dès lors qu'il y a altération de l'image, on peut parler d'une manifestation visuelle et sonore d'une erreur dont l'origine est pour l'heure inconnue. Dans la mesure où il y a une erreur, elle doit logiquement avoir une source, elle a nécessairement été provoquée par quelque chose. Et si la cause n'est pas située (ou pas visible) dans l'univers filmique, c'est vraisemblablement ailleurs qu'elle doit être cherchée.



Figure 185



Figure 186

ill-fated dogma. 2) Dispute the operating templates of creative practice ; fight genres, interfaces and expectations !
3) Get away from the established action scripts and join the avant-garde of the unknown. Become a nomad of noise artifacts ! » (notre trad.).

Si l'on observe les points communs entre les différents films qui font usage du *glitch*, il semblerait que deux conditions au moins y soient réunies : premièrement, qu'il y ait la présence d'une menace ; et deuxièmement, que cette menace soit liée aux technologies. Autrement dit, ce sont principalement des films qui présentent la technologie comme une menace pour l'homme. L'usage du *glitch* apparaît même de plus en plus comme un passage obligatoire dans les films (ou du moins dans les films d'horreur) qui présentent la technologie comme une menace. Et lorsque ce n'est pas dans le cœur du film, il est présent dans ses périphéries : c'est le cas dans certains génériques, comme celui d'*Unfriended*, qui contient un détournement du logo Universal, avec un *glitch* visuel et sonore (fig. 187) ; ou encore, dans le matériel promotionnel, que ce soient les bandes annonces ou les affiches, de celle de *The Social Dilemma* (fig. 188) à celles accompagnant des films qui, comme *i-Lived*, ne contiennent pourtant aucun *glitch* (fig. 189) C'est dire que le *glitch* tend à apparaître comme une incarnation ou un symbole de la menace technologique.



Figure 187



Figure 188



Figure 189

Si le motif s'est fait une place au cinéma, il faut tout de même rappeler qu'il est, par définition, la manifestation visuelle ou sonore d'un dysfonctionnement. Or dans les exemples qui retiennent notre attention, les *glitches* ne sont pas le résultat d'un accident mais d'un effet ajouté à l'image, en postproduction. C'est dire qu'ils ressemblent en tous points à des *glitches* sans en être tout à fait. Dans le *glitch art*, l'accident est certes provoqué, mais il demeure néanmoins présent comme une étape essentielle du travail de l'artiste, et conserve par ailleurs une part d'inattendu en ce qui concerne le rendu visuel de l'erreur. Autrement dit, si la réflexivité est partie intégrante du travail des artistes *glitch*, la question qui se pose à partir de là est la suivante : qu'est-ce que ce motif, tel qu'il se manifeste au cinéma, conserve de sa dimension critique originelle ? Pour certains, comme Paul Davis, le *glitch* perd sa dimension

critique : il s'agit ni plus ni moins d'une réification d'un motif critique, qui fait le jeu de l'ennemi dès lors qu'il est standardisé dans la culture dominante. De même, le « Glitch Studies Manifesto » de Rosa Menkmann, intègre déjà un avertissement adressé aux artistes :

« Tout *glitch art* n'est pas progressif ou nouveauté. La popularisation de l'avant-garde de l'accident est désormais prédestinée et inévitable. Soyez attentifs aux effets de *glitch* facilement reproductibles, automatisés par des logiciels et des *plug-ins*. Ce qui est maintenant un *glitch* deviendra une mode »⁵¹⁵.

Ces propos rejoignent en ce sens ceux tenus pas le compositeur Kim Cascone :

« Le *glitch* a commencé à faire son apparition dans la culture populaire, comme la *dance music* et les génériques de films. [...] Une fois dénué de sa valeur stylistique, il n'était plus efficace en tant qu'acte subversif. Quel que soit le contenu révolutionnaire que le *glitch* a pu contenir, il en a été drainé. Donc je suppose qu'on pourrait appeler l'ère actuelle "Post-Glitch" »⁵¹⁶.

C'est dire que non seulement la dimension critique du *glitch* serait dans ces productions grand public inexistante, mais plus encore que ces œuvres, en habituant le public à quelque chose censé relever de la rupture et de l'inattendu, auraient annihilé toute possibilité d'en faire un usage critique.

Il s'agit pour nous de prendre le contre-pied de ces déclarations, non pas pour les contredire, mais parce que nous ne voyons dans ces usages pas tant l'annulation de la critique que son déplacement, d'un objet à un autre. En l'occurrence, la fonction occupée par le *glitch* dans ces films est précisément de rattacher les effets des médias à leur origine, et à une origine qui ne réside pas dans les objets techniques mais dans le système qui conditionne leurs usages. Autrement dit, si la dimension réflexive propre au *glitch art* se voit évincée, c'est pour faire place à une critique qui s'impose dans une logique de révélation des causes systémiques du malheur des individus.

Dans la lignée des réflexions de Marx sur le capitalisme, et notamment sur le fétichisme de la marchandise, c'est Lukács qui va développer la théorie de la réification dans *Histoire et conscience de classe*, paru en 1923. Le terme désigne le devenir chose de ce qui n'est pas une

⁵¹⁵ *Idem*. « Not all glitch art is progressive or something new. The popularization and cultivation of the avant-garde of mishaps has become predestined and unavoidable. Be aware of easily reproducible glitch effects, automated by softwares and plug-ins. What is now a glitch will become a fashion » (notre trad.).

⁵¹⁶ Cascone Kim, dans Gilmore Joe, Moradi Iman, Murphy Christopher et Scott Ant (dir.), *Glitch : Designing Imperfection*, New York, Mark Batty Publisher, 2009, p. 19. « Glitch started to make its appearance in pop culture such as dance music and film credits. [...] Once it was depleted of its stylistic currency it was no longer potent as an act of subversion. Whatever "revolutionary" content glitch might have contained was drained from it. So I suppose you could call the current era "Post-Glitch" » (notre trad.).

chose, et trouve sa portée dans une optique d'un dévoilement de l'illusion, avec un travail de description d'un système qui oppresse l'individu tout en s'imposant à lui comme naturel dans sa transparence, comme conforme à la raison. L'enjeu pour Lukács consiste alors à transcender ce système, et à « lever le voile » pour pouvoir penser un ailleurs. Il avance ainsi que « nous avons [...] besoin de la méthode dialectique, pour ne pas succomber à l'illusion sociale ainsi produite, pour pouvoir, *derrière cette illusion, entrevoir l'essence* »⁵¹⁷, ou encore que « plus l'évolution [capitaliste] progressait et plus des formes compliquées et médiatisées surgissaient, plus *il est devenu rare et difficile de percer à jour le voile de la réification* »⁵¹⁸ ; et ce dans l'espoir de pouvoir accéder à la vérité, en dénonçant

« [c]ette illusion fétichiste, dont la fonction consiste à cacher la réalité et qui enveloppe tous les phénomènes de la société capitaliste [...]. C'est pour cela que la méthode dialectique en même temps qu'elle déchire le voile d'éternité des catégories, doit aussi *déchirer leur voile de choséité pour ouvrir la voie à la connaissance de la réalité* »⁵¹⁹.

L'illusion qui masque l'essence des choses et le voile de la réification sont alors autant d'obstacles à la connaissance de la réalité, et la critique consiste ici précisément à *mettre à jour*. C'est d'ailleurs le titre d'un article d'Axel Honneth, « La critique comme mise à jour », dans lequel l'auteur décrypte la méthode adoptée par Adorno et Horkheimer dans la *Dialectique de la raison*. Et Emmanuel Renault, qui traduit l'article en question, s'explique sur les intentions de Honneth et sur les nuances du verbe original :

« Le verbe *erschliessen* signifie entre autres : ouvrir, révéler. C'est cette double dimension sur laquelle Honneth joue dans cet article, en associant dans un même mouvement critique la saisie des significations cachées ou non avouées du monde social, et l'ouverture de la possibilité d'une autre vie sociale, la mise à jour et la remise à jour. Suivant les cas, nous traduisons *erschließen* par mettre à jour, mettre à nu, découvrir, dévoiler, ou ouvrir »⁵²⁰.

Or si l'on interroge la dimension critique du *glitch* dans les films de ce corpus, c'est précisément comme une mise à jour et un dévoilement qu'elle doit être envisagée, en considérant le *glitch* dans sa fonction de « mise à jour d'un voile ».

⁵¹⁷ Lukács Georg, *op. cit.*, p. 23.

⁵¹⁸ *Ibid.*, p. 112.

⁵¹⁹ *Ibid.*, pp. 33-34.

⁵²⁰ Renault Emmanuel, dans Honneth Axel, « La critique comme mise à jour. *La Dialectique de la raison* et les controverses actuelles sur la critique sociale », dans Renault Emmanuel et Sintomer Yves (dir.), *Où en est la théorie critique ?*, Paris, La Découverte, 2003, p. 59.

L'usage qui est fait du motif dans *The Social Dilemma* est ainsi caractéristique de cette démarche. Il intervient principalement en fin de film, alors que les experts interrogent la possibilité de repenser en profondeur le fonctionnement des médias sociaux. « [C]es dérives néfastes viennent directement de notre travail. Nous avons construit ces choses et nous avons la responsabilité de les changer », avance l'un d'entre eux, quand un autre estime que « les êtres humains peuvent changer ces technologies ». Et en effet c'est une action humaine qui provoque le renouveau fantasmé par le film, à savoir une programmatrice qui presse la touche « Entrée » de son clavier (fig. 190), validant le changement paramétré au préalable sur un logiciel depuis son ordinateur. C'est en l'occurrence un *glitch* visuel et sonore, de plusieurs secondes, qui fait son apparition dès le plan suivant, altérant de fait le rendu visuel de l'image de la pièce dans laquelle se trouvent les algorithmes et l'« avatar » de Ben (fig. 191).

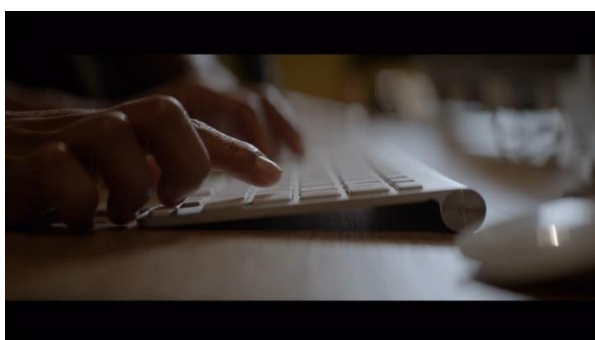


Figure 190



Figure 191



Figure 192



Figure 193

Si pour *The Social Dilemma* les humains peuvent assumer la responsabilité d'impulser le changement, ils ne sont pas pour autant tenus pour responsables des problèmes identifiés. Car la présence d'un problème ne fait de doute pour aucun des intervenants : elle est le postulat de départ du film. Aussi c'est à la question « Quel est le problème ? » posée en début de film, qui devient rapidement « Qui est le problème ? », qu'ils sont invités à répondre, dans la mesure où il s'agit à la fois d'en décrire la nature et d'en trouver la source, d'identifier un responsable. Or cette question s'avère relativement complexe, si l'on en croit le silence des experts sur lequel intervient le générique. Et elle est beaucoup plus complexe parce que ces médias sont interrogés

en dispositifs. Ils ne sont pas considérés comme intrinsèquement néfastes, mais ils sont considérés comme néfastes *dans leur configuration actuelle*, qui inclut à la fois des usagers, des appareils, des plateformes, des fonctionnalités, des inventeurs, des entreprises, etc., et donc surtout des relations entre ces différents éléments du système. D'ailleurs le monde meilleur imaginé dans l'extrait n'est pas un monde sans réseaux sociaux mais avec des réseaux sociaux libérés d'un modèle pathogène, des réseaux sociaux plus humains. Aussi une fois le *glitch* terminé, Ben, jusqu'alors suspendu dans les airs, pose les pieds à terre (fig. 192). Il n'est plus la marionnette du système, mais peut se déplacer consciemment dans l'espace, pour enfin entretenir un rapport humain avec les médias. La séquence est alors significativement marquée par la première véritable rencontre entre Ben et le dernier algorithme restant (l'épure introduite par le changement ayant eu raison des deux autres), qui s'approche de lui et le salue (fig. 193).

La seule réponse qui sera apportée dans le film à cette question de l'origine du problème le sera par la négative, puisque la responsabilité va être déplacée sur chaque personne impliquée, qui sera à chaque fois en partie ou totalement déresponsabilisée. Aussi si les coupables désignés semblent être les grandes entreprises (davantage que ceux qu'elles emploient), cette affirmation sera dans un même mouvement nuancée, dans la mesure où elles-mêmes semblent être victimes de ce système. Toutes ou presque sont d'ailleurs concernées, et ce sont les logos de dix d'entre elles qui sont juxtaposés dans un plan, alors que l'indication « Et bien d'autres... » apparaît à l'écran pour souligner que cette liste n'est pas exhaustive (fig. 194). L'expert précise alors que « Facebook, Snapchat, Twitter, Instagram, YouTube, les entreprises de ce type [*companies like this*], leur modèle économique [*business model*] consiste à maintenir les individus rivés à l'écran ». Que ce soient Facebook ou Google, leurs agissements sont identiques, l'idée étant finalement que n'importe qui, dans leur position, serait conduit à adopter les mêmes pratiques. En l'occurrence, elles ont pour point commun de faire partie d'un même type d'entreprises (ce sont les « *companies like this* ») et de partager un même modèle économique. Cette tendance à déresponsabiliser les entreprises est confirmée dans les propos des intervenants, puisqu'une première experte indique très clairement qu'« [i]l n'y a pas de Grand Méchant » (« *There is no one bad guy* »), posant de fait une origine désincarnée du problème, quand un second explique que « personne [...] n'a jamais voulu ces conséquences ». C'est enfin aussi un autre spécialiste, qui s'explique sur leurs propres inventions : « Ces choses-là, lâchez-les et elles vivent leur vie. Et elles sont utilisées bien différemment de ce qu'on en attendait ». Autrement dit, dans la réflexion menée par le film, on relève un mouvement qui consiste à écarter progressivement l'humain, et à remonter les échelons pour tendre vers une

origine des effets désincarnée, à savoir une logique systémique. Et les entreprises associées à ces logos ne sont pas à la tête de ce système, mais en font elles-mêmes partie. C'est d'ailleurs le système qui est mis en avant dans la FAQ du site officiel, puisqu'il y est expliqué que « [leur] propos dans le film porte moins sur un problème ou une campagne en particulier que sur *le système dans sa totalité* »⁵²¹.

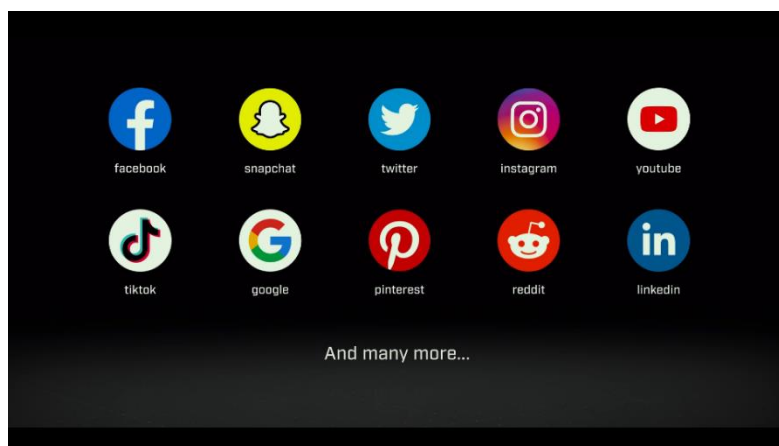


Figure 194

S'il est vraisemblablement en partie caractérisé par son modèle économique (puisque la possibilité du changement est directement mise en lien avec leur capacité à « abandonner ce modèle économique destructeur »), le système en lui-même semble difficile à nommer : le terme « capitalisme » (« *capitalism* ») n'est employé que par un intervenant, qui fait référence à ce que « de nombreuses personnes » appellent le capitalisme de surveillance, quand l'adjectif « capitaliste » (« *capitalist* ») est absent du film. Et au-delà de cette réticence à désigner le système par son nom, il est surtout difficile à représenter : c'est principalement « quelque chose » qui se situe au-dessus des grandes entreprises, et qui modèle tous les usages des médias. Or, c'est précisément ici qu'intervient la fonction du *glitch* dans ces films. Il permet de combler un manque, répondant à un besoin de figuration de la totalité, et un besoin de rattacher les expériences individuelles à cette totalité. En l'occurrence le *glitch* rend visible quelque chose qui était déjà présent mais qui s'imposait comme naturel dans sa transparence, comme allant de soi, à savoir le système qui engendre les dérives médiatiques. Il fait apparaître une couche superposée à la réalité matérielle, et cette couche (qui en soi n'a rien de matériel) contient l'ensemble des caractéristiques d'un dispositif médiatique destructeur (et ce même lorsqu'on ignore quelles sont précisément ces caractéristiques). En ce sens, on retrouve dans cet extrait les deux dimensions du verbe « *erschliessen* » telles qu'elles sont évoquées par Renault : il

⁵²¹ FAQ du site officiel de *The Social Dilemma*. Url : <https://www.thesocialdilemma.com/faqs/>. « our point in the film is less about any one issue or campaign, but about the system as a whole » (notre trad.).

relève à la fois d'une révélation (révélation d'une illusion du naturel), et de l'ouverture sur un autre possible. C'est d'ailleurs l'impression laissée par ces images, puisque cette couche est *révélée*, avant de s'effriter et de *disparaître*. Et il faut qu'elle ait été révélée pour disparaître.

Ce qui est révélé avec le *glitch*, puis qui disparaît dans cet extrait, c'est donc non pas la technologie mais un système, jusqu'alors invisible. De sorte que le *glitch* qui atteint le dernier algorithme n'entraîne pas sa disparition, mais a pour effet de supprimer une couche de l'image, à commencer par le tableau de commande depuis lequel il manipule l'adolescent et les habits sombres qu'il porte (fig. 195), rétablissant une forme de pureté en levant et déchirant le voile qui le recouvrait. Et de même que le tableau ne s'interpose plus entre l'utilisateur et l'algorithme, les couleurs neutres et claires de ses habits sont celles qui demeurent une fois le média libéré d'une logique systémique qui y imprimait sa marque (fig. 196).

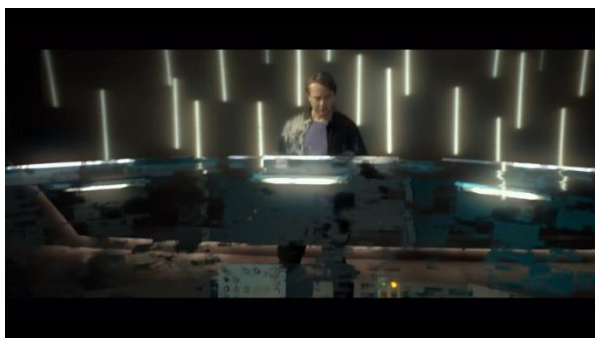


Figure 195

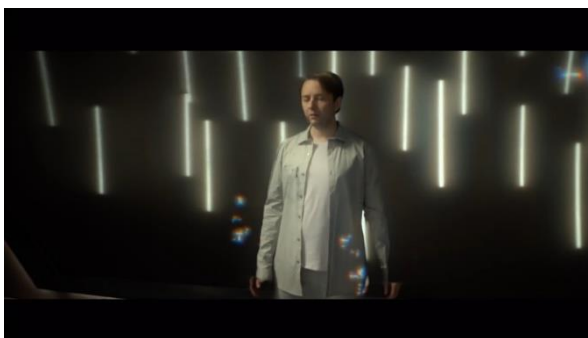


Figure 196

Aussi pour en revenir à la définition du *glitch*, envisagé comme la « manifestation visuelle et sonore d'une erreur », nous avons précisé que dans le cas du *glitch* extradiégétique, cette erreur n'est pas localisée dans un appareil technique. Le *glitch* n'est ici pas non plus réflexif, le spectateur de *The Social Dilemma* étant bien conscient qu'il ne résulte pas d'un problème de diffusion du film. Il ne faudrait pas pour autant en conclure que cette erreur n'a pas de source : il y a au contraire une volonté de rattacher les expériences pathologiques à une dynamique systémique, à la fois constitutive de la réalité et extérieure à la réalité matérielle, comme une sphère séparée. Si la source du dysfonctionnement n'est pas visible dans la diégèse, ce n'est pas parce qu'elle ne s'y trouve pas, mais simplement parce qu'elle n'est pas matérielle. Le *glitch*, tel qu'il se manifeste dans les films de notre corpus, apparaît donc bien plutôt comme une révélation d'un système à la fois invisible et défaillant.

C'est pourquoi, et malgré les réserves des artistes sur lesquelles nous nous sommes arrêtés, il reste un motif dont la fonction ne doit pas être éludée au risque de passer à côté de ses enjeux critiques et esthétiques. Dans un article qu'il consacre au cinéma apocalyptique

hollywoodien, Stéphane Haber explique refuser d'adhérer complètement à l'hypothèse selon laquelle ces films illustrent la capacité du capitalisme à absorber la critique qu'on lui adresse, préférant envisager ce cinéma comme une tentative de figuration d'une totalité de plus en plus difficilement accessible avec le capitalisme moderne :

« D'après [le marxisme esthétique], les œuvres d'art les plus importantes pour la conscience historique ne sont pas vraiment celles qui évoquent les groupes, les situations et les milieux particuliers ; ce sont celles qui illustrent ce que peut être la conscience du sens d'ensemble d'une époque, d'une société capable de s'ouvrir aux coups d'œil lucides. En d'autres termes, ce sont celles *qui se placent du point de vue de l'accès à la totalité ou du moins font allusion à ce point de vue*. Bref, dans le marxisme esthétique, la question cruciale était moins celle du "réalisme" en art que celle de savoir comment un sujet peut se former au cours d'un itinéraire qui le conduit à *percevoir progressivement la totalité, laquelle constitue ce qu'il y a à voir de plus intéressant, de plus vrai et de plus "réel"* »⁵²².

Sa position consiste, plutôt que de se limiter à décrire ce qu'un film ou un motif perd de sa dimension critique, à interroger ce qu'il en préserve. Et en ce sens, le *glitch*, tel qu'il se présente dans ces films, n'est peut-être effectivement ni plus ni moins qu'une *allusion à la totalité*, témoignant d'une volonté ou d'un besoin d'interroger notre rapport aux médias en considérant leur réalité en dehors de leur seule existence matérielle et de leurs seuls usages manifestes.

L'utilisation du terme extradiégétique pour qualifier la nature de ces *glitches* se doit donc enfin d'être précisée : c'est plus spécifiquement la manifestation visuelle extradiégétique (ils ne sont le plus souvent visibles que par les spectateurs) d'un phénomène qui quant à lui est diégétique. C'est dans ces caractéristiques que résident ses principaux enjeux esthétiques, et il nous faut alors prolonger cette réflexion pour explorer dans quelle mesure c'est à une même logique que répondent d'autres procédés qui se sont développés ces dernières années, telles que les représentations de SMS et autres contenus médiatiques qui « débordent » de leur écran, d'un côté plus réels que jamais (parce qu'investis par les utilisateurs), mais en même temps extraits hors de leur support matériel et déplacés aux frontières de l'univers filmique.

⁵²² Haber Stéphane, « Aliénation et émancipation d'après la fin du monde. Ce qu'une théorie du capitalisme peut apprendre du cinéma apocalyptique », *Acta Universitatis Carolinae Interpretationes*, vol. 4, n° 2, 2014, pp. 112-113.

D) Quand SMS et autres contenus médiatiques débordent de leur écran

Si l'usage du *glitch* est dans l'ensemble plutôt réservé au cinéma fantastique, la projection dans l'espace des SMS reçus et envoyés par les utilisateurs, popularisée par la série *Sherlock* (Mark Gatiss et Steven Moffat, 2010-2017), s'est quant à elle imposée comme l'un des moyens privilégiés pour la représentation des échanges textuels. Il faut dire qu'elle présente tout d'abord une certaine commodité, et s'inscrit dans une histoire de procédés visant à trouver des solutions pour partager au spectateur les contenus textuels lus ou rédigés par des personnages. C'est que comme le fait remarquer Roger Odin, « la fonction SMS se généralise » dans la vie de tous les jours, « confrontant les réalisateurs au délicat problème de montrer la communication écrite à l'écran »⁵²³. Dans le cas des lettres manuscrites, la solution pouvait ainsi être de la faire lire à voix haute par un personnage, de la faire réciter par la voix off, de filmer la lettre, ou encore de l'intégrer dans des intertitres, etc. A ce titre le procédé présente l'intérêt d'exposer dans un même plan, sans recourir au montage, le contenu et la réaction du personnage qui le produit ou le reçoit. Cette lecture pragmatique, si elle ne doit pas être écartée, ne permet toutefois à elle seule d'expliquer ni la démocratisation du procédé (pourquoi a-t-il été accepté par le spectateur ?), ni sa fonction et la pensée des médias qu'il est susceptible de véhiculer.

D'autant plus que le motif (présent dans la majorité des films de notre corpus à partir des années 2010) s'est par ailleurs étendu, au-delà des seuls échanges textuels, à la représentation de contenus médiatiques de natures diverses projetés, hors de l'écran qui les héberge, dans l'espace filmique. Dans un plan d'ensemble présent dans la bande-annonce de *The Social Dilemma*, c'est ainsi une grande variété d'icônes qui apparaissent au-dessus de la foule de passants dans la rue (fig. 197). Quand les lettres sont associées aux *e-mails*, les émojis le sont aux réactions à des contenus, les balises à la géolocalisation, les pouces levés à l'acte de *liker* sur Facebook, etc. Il ne s'agit alors nullement de permettre au spectateur d'accéder aux contenus en eux-mêmes, puisque les contenus sont absents de cette image : les points de suspension dans les bulles renvoient à la messagerie, mais ne contiennent aucun texte ; quand les contenus photographiques sont symbolisés par une même image générique d'une montagne qui se dégage sur le fond d'un ciel bleu. Les contenus étant absents, ce sont des catégories

⁵²³ Odin Roger, « Quand le téléphone portable rencontre le cinéma », dans Allard Laurence, Creton Laurent et Odin Roger (dir.), *Téléphone mobile et création*, Paris, Armand Colin, 2014, p. 40.

d'usages qui sont mises en avant (dans un spectre qui se veut suffisamment large), de sorte que le plan n'exprime rien d'autre qu'un rapport des individus aux médias.



Figure 197

La lecture consistant à mettre en avant la fonction pratique du procédé s'avérant insuffisante pour en appréhender les enjeux, il faut ajouter qu'il rend compte de la place croissante occupée par les médias dans nos vies, de même que de l'importance de leur investissement subjectif. Ce sont d'ailleurs les commentaires qu'a suscités son usage dans un film comme *Disconnect* au début des années 2010, à l'instar des propos de Rachel Dodes qui s'exprime en 2013 dans les colonnes de *The Wall Street Journal Asia* : « Le style hyperconnecté du film reflète le nouveau défi posé aux réalisateurs qui cherchent à raconter des histoires du 21^{ème} siècle réalistes, alors que de plus en plus de monde, à commencer par les jeunes, délaisse la parole au profit des textos et des réseaux sociaux »⁵²⁴. C'est dire que la « nouveauté » de ce mode de représentation des usages fait sens précisément en tant qu'elle reflète l'évolution des usages. Le message apparaît on ne peut plus clairement dans *Men, Women & Children*, dans lequel la narratrice omnisciente adopte un point de vue surplombant sur les personnages et, à partir de la position presque céleste qu'elle occupe, le film a la prétention de donner accès à un phénomène dans son ensemble, à une totalité. Autrement dit, dans le rapport qu'entretiennent les expériences individuelles avec la totalité, la mise en scène tend à représenter un microcosme de la société, les groupes appartenant à un ensemble plus vaste dont ils seraient représentatifs. Cet ensemble plus vaste n'est ici rien de moins que le « point bleu » qu'est la terre vue de l'espace, aussi bien par le satellite que par la narratrice (fig. 198), et auquel il est à de

⁵²⁴ Dodes Rachel, « From Talkies to Texties. Hollywood is grappling with the storytelling challenges of a world filled with unglamorous smartphones, texting and social media », *The Wall Street Journal Asia*, 12 avril 2013, p. W16. « The film's hyper-connected style reflects an emerging challenge for filmmakers seeking to tell realistic, 21st-century stories as more and more people, especially younger people, shun speaking in favor of texting and social networking » (notre trad.).

nombreuses reprises fait référence dans le film. Il se trouve que ce sont ici leurs usages des médias et leur incapacité à entrer en relation qui caractériseraient cet espace et ses habitants, puisqu'alors que la voix off indique « *This is us* », un fondu enchaîné intervient, les images projetées hors des écrans des individus venant se surimpressionner sur celle de la terre (fig. 199). Quant aux humains qui font leur apparition, c'est aux contenus qu'ils consomment qu'ils sont reliés, et non les uns aux autres, chacun avançant les yeux rivés sur son téléphone (fig. 200). La technologie apparaît donc comme caractéristique d'une manière d'habiter la terre : elle est ce qui module la communication dans cet espace. En l'occurrence ce qui caractériserait notre époque, c'est donc non seulement l'omniprésence des médias, mais aussi leur investissement affectif. Et en effet les exemples ne manquent pas dans notre corpus, à l'image des messages offensants qui s'affichent à l'écran dans *#Horror*, tandis qu'une des adolescentes réunies pour le weekend est chassée de la maison par le groupe de filles et forcée de sortir sous la neige pour rentrer chez elle, accentuant la réalité de leur impact sur le moral de la jeune fille (fig. 201). Si ces contenus sont, ainsi affichés, plus visibles que jamais pour les spectateurs, ce serait donc parce qu'ils sont plus réels que jamais pour les utilisateurs.



Figure 198

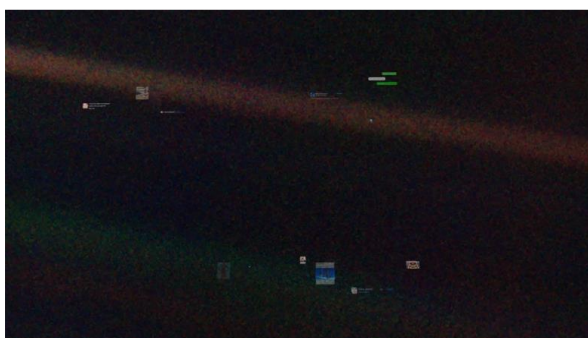


Figure 199



Figure 200

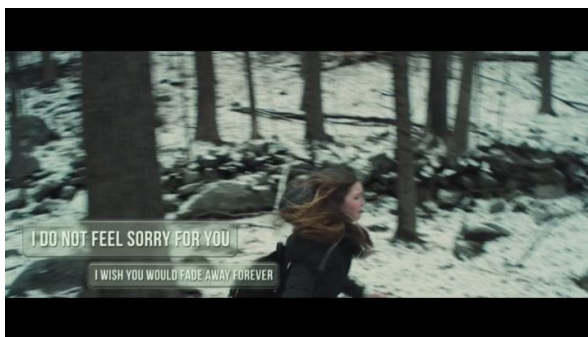


Figure 201

Ce qui est par ailleurs en jeu dans cette esthétique c'est, bien plus qu'une simple projection dans l'espace d'un contenu, son *extraction hors du support matériel* qui l'accueille. Il ne suffit pas de dire que le contenu apparaît à l'écran, mais il faut préciser qu'il apparaît à l'écran au lieu d'apparaître sur celui du personnage. Le choix n'a en soi rien d'évident, et c'est

par exemple en filmant directement l'écran du téléphone qu'Olivier Assayas cherche à « transposer au cinéma l'intensité du dialogue par SMS dans la vie réelle »⁵²⁵ dans *Personal Shopper* (2016). Aussi ce sont les implications de cette abstraction hors de l'appareil qu'il nous faut interroger. Nous l'avons répété à maintes reprises, ce ne sont ni les objets techniques, ni les contenus considérés individuellement qui font l'objet de la critique, mais bien l'ensemble dont ils font partie : le système et la dynamique qu'il insuffle. Nous avons vu aussi que là où pour Feuerbach la religion incarne l'Autre dans lequel l'homme s'aliène, c'est le spectacle, « *reconstruction matérielle* de l'illusion religieuse », qui occupe cette fonction dans la pensée de Guy Debord, la technique spectaculaire ayant relié les « nuages religieux où les hommes avaient placé leurs propres pouvoirs détachés d'eux » à une base terrestre, ne rejetant plus « dans le ciel » mais hébergeant chez elle son « fallacieux paradis », cet Autre étant alors d'autant plus dangereux qu'il n'est plus perçu comme un ailleurs. En ce sens l'abstraction des contenus médiatiques hors de leur support physique ne constitue selon nous rien de moins que le mouvement opposé à celui décrit par Debord. Il s'agit pour les films de *détacher ce dans quoi les usagers s'aliènent de leur base matérielle pour le rejeter dans le ciel*. Abstraits de la matière, les contenus sont déplacés vers un ailleurs. Au même titre que le voile qui recouvre la réalité matérielle est détaché de la matière et révélé par le *glitch*, les contenus sont ici plus précisément isolés de la matière ; et c'est en tant qu'ils sont isolés qu'ils peuvent être appréhendés comme un ailleurs, comme une sphère séparée.

Leur isolement tient à la fois à la nature de l'espace qu'ils occupent et au statut de ces images. En effet bien qu'ils ne soient pas littéralement « dans le ciel », ils restent des contenus « flottant » au-dessus des personnages. De sorte que si ces images ont une existence dans la diégèse, puisqu'on peut légitimement supposer qu'elles sont réellement présentes sur l'écran visualisé par les personnages, ce n'est pas comme telles qu'elles sont exposées. Déplacées aux frontières de l'univers filmique, leur manifestation visuelle n'a d'existence que pour le spectateur du film, le procédé consistant à reléguer hors du monde ce avec quoi les usagers entrent en relation, faisant d'un être-au-monde un « être-hors-du-monde » (c'est ce que nous avons appelé plus tôt la « déconnexion » du monde). D'autant plus que ces contenus apparaissent à l'écran comme des *ajouts*. Que ce soient les émojis, les photographies ou les messages, ils sont littéralement ajoutés à l'image, en postproduction. Ils forment dès lors une

⁵²⁵ Assayas Olivier, dans Moreau Anna et Sotinel Thomas, « “Personal Shopper” : Olivier Assayas explique comment il a mis en scène les échanges de SMS » (vidéo en ligne), *Le Monde*, 14 décembre 2016. Url : https://www.lemonde.fr/cinema/video/2016/12/14/comment-representer-les-echanges-de-sms-au-cinema_5048643_3476.html.

couche supplémentaire superposée à la réalité matérielle (on parle d'ailleurs de montage vertical pour désigner la création d'images composites à partir de plusieurs images superposées), et qui est perçue comme superposée en raison de leur différence de nature. Car quand l'image première (l'image hôte) renvoie à la réalité matérielle, et est comme nous l'avons vu associée au cinéma ; l'image qu'elle héberge s'impose comme un corps étranger, et est associée aux autres médias. L'écart relevé l'est encore une fois eu égard au rapport qu'entretiennent les images à la réalité. L'hybridité qui résulte du procédé est ainsi particulièrement marquée dans une séquence de *Childhood 2.0* consacrée au problème du cyberharcèlement. Alors qu'une adolescente en est victime, les messages haineux qu'elle reçoit apparaissent à l'écran dans des bulles (fig. 202), un second plan présentant leur prolifération dans l'espace, puisqu'ils saturent le cadre et recouvrent progressivement l'image première, littéralement contaminée (fig. 203). De sorte que c'est une réalité d'un autre ordre (la réalité des médias), régie par ses propres règles, qui s'invite dans la sienne et l'envahit.



Figure 202



Figure 203

Ce qui ressort des exemples susmentionnés, et plus particulièrement de ceux de *Men*, *Women & Children* et *The Social Dilemma*, c'est l'apparente homogénéité des contenus ainsi projetés. En effet ils importent souvent moins considérés individuellement qu'en tant qu'ils appartiennent à un même ensemble. Lorsque les contenus en eux-mêmes sont visibles et permettent une transmission d'informations, il reste que leur spécificité s'estompe au profit de leurs caractéristiques communes : photos, vidéos et messages ont notamment pour point commun d'occuper un même espace (un ailleurs) et d'être détachés de leur support. C'est autrement dit le spectacle qui s'impose devant les spectacles, qui ont pour point commun d'être *détachés*, la couche superposée à la réalité n'étant autre que le système dont font partie l'ensemble de ces contenus. Il est ce que Debord désigne comme le « cours commun » dans lequel fusionnent « les images qui se sont détachées de chaque aspect de la vie ». De la même manière que le *glitch* révèle et détache une couche invisible qui se dépose et se fond sur la matière, ce procédé relève ici d'un *processus d'extraction du système* (immatériel) des objets

matériels vers une couche séparée, qui contient l'ensemble de ses caractéristiques (à commencer par un modèle économique fondé sur l'échange marchand). Et tout comme dans le cas du *glitch*, il faut vraisemblablement que le système ait été rendu extérieur à la réalité matérielle et isolé pour pouvoir apparaître en tant que système et être pris pour cible. Autrement dit, si l'action du dispositif est envisagée par Giorgio Agamben, à partir de la référence à la religion, comme un transfert vers une sphère séparée, le recours à ces motifs permet la transcription visuelle d'une séparation inaccessible à la vue. C'est dès lors une esthétique qui produit du détachement, en opposant un « ici » et un « ailleurs ».

Nous avons vu que la dimension réflexive du *glitch art* réside dans sa propension à s'attaquer à la matière même de l'image. Dans les films qui retiennent notre attention, le *glitch* a cette fois pour fonction d'attaquer de la *matière ajoutée*. C'est pourquoi, dans le cas du *glitch* comme dans celui des contenus extraits de leur support, la disparition de cette matière ne correspond en rien à une atteinte à la projection : l'image « cinématographique » demeure intacte, laissant place à un monde épuré. Dans *Nerve*, ce sont ainsi plusieurs plans généraux sur la ville qui ponctuent le film, les pseudonymes des joueurs projetés dans l'espace permettant d'appuyer l'étendue du système qui s'y déploie (fig. 204). L'hybridité du plan, qui comporte une image en prise de vue réelle (ou du moins donnée à voir comme telle) et des ajouts en images de synthèse, est renforcée par le contraste produit par les couleurs criardes des pseudos, plus que jamais perçus comme des éléments étrangers à cet espace et qui le parasitent. Et c'est significativement un nouveau plan général qui fera suite à la destruction du dispositif, plan dénué de matière ajoutée dans lequel seule subsiste l'image cinématographique (fig. 205). En l'absence de couche superposée à la réalité, le film présente alors un monde épuré, c'est-à-dire non pas un monde sans médias mais avec des médias libérés de la logique systémique par laquelle leurs usages étaient conditionnés.

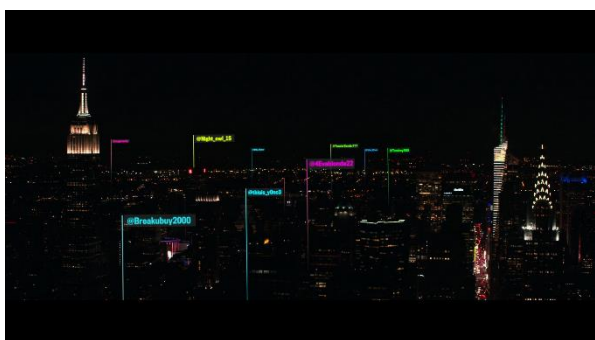


Figure 204

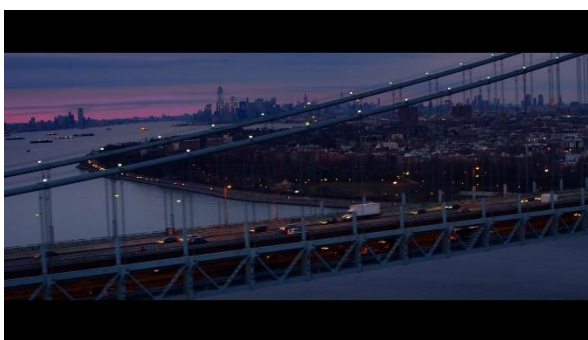


Figure 205

Le motif ne comporte par ailleurs dans *Nerve* pas seulement le pseudo des joueurs, mais aussi un trait vertical qui les relie à cette sphère séparée. A l'instar des fils qui relient l'usager-

pantin au marionnettiste dans *The Social Dilemma*, le système qui est ainsi exposé est toujours ce à quoi les utilisateurs sont attachés. Aussi, et pour en revenir à la formule par laquelle Haber résume l'articulation entre aliénations subjective et objective, l'esthétique mobilisée par les films repose sur un présupposé : « en haut, nos vies sont enchaînées à des impératifs systémiques objectivement “aliénants” [...] pendant que, en bas, de nombreux individus sont “aliénés” ». Notre parcours nous a alors dans ce dernier chapitre conduit à explorer le schème général de l'aliénation en remontant vers ses causes identifiées, d'une expérience de la dépossession à son processus, et d'une dynamique systémique au système lui-même. Quant aux caractéristiques du système, que la complexité rend difficile à appréhender, c'est donc principalement dans la logique marchande qu'elles sont à chercher, bien que les films soient bien entendu loin d'en épuiser la lecture. C'est qu'il ne s'agit quoi qu'il en soit pas tant de représenter le système que de suggérer sa présence, et son implication dans le processus d'aliénation. Aussi, si nous maintenons malgré leur réticence à le désigner par son nom que c'est le capitalisme qui est visé par la critique, c'est en raison d'un mouvement qui consiste dans les films d'une part à identifier une dynamique associée à l'échange marchand, et d'autre part à désigner à travers certains motifs visuels un dispositif global conditionnant l'ensemble des pratiques, faisant dès lors du marché la caractéristique principale du système pensé dans sa totalité. Dans leur approche du problème de l'influence des médias, avec un mouvement qui consiste à chercher le dépassement de sa dimension médiumnique, c'est du moins une hypothèse qui s'impose dans les films : la puissance qui influence les usagers ne réside pas dans le medium mais dans le dispositif dans lequel s'inscrit la pratique.

Conclusion

Ainsi, nous avons vu que des controverses sur une potentielle influence nocive des médias sur le public jeune ont ponctué le XX^{ème} siècle, le cinéma occupant une position d'accusé dont il aura mis du temps à se défaire. Il aura fallu attendre les années 1990 pour le voir se confronter réellement à la représentation du problème de l'influence, alors que ce sont d'autres médias qui cristallisent progressivement l'attention dans les paniques morales. C'est en l'occurrence dans l'interactivité permise par les jeux vidéo et les nouveaux médias numériques que les films situent l'origine d'une influence dont ils cherchent alors à explorer la nature, actualisant un imaginaire entretenu par une succession de paniques morales dont le cinéma a lui-même été la cible. A ce déplacement de l'attention vers les médias interactifs et participatifs, et à l'émergence du prosommateur qu'ils ont accompagnée, correspond un changement de paradigme de l'influence des médias. Dans sa conception la plus large, l'influence des médias sur les jeunes consiste en une relation causale structurée autour de l'association de trois termes que sont le média, le jeune et l'acte déviant. L'espace d'indétermination, qui résiste aux études scientifiques et subsiste dans la causalité, en fait toutefois une formule très malléable et sujette à de nombreuses variations. C'est pourquoi nous avons exploré les mécanismes d'un premier paradigme de l'influence, qui prévaut jusque dans les années 1990 et repose sur la dimension médiumnique des médias, soit sur l'idée d'un excès de puissance et d'un flux partant du média vers un usager récepteur. Largement associé à une conception d'un spectateur passif, et d'une pratique médiatique fondée sur la pure réceptivité, il n'y est question ni de production ni d'interaction : l'utilisateur est un réceptacle, qui ingère les produits qui lui sont proposés, et qui passent en lui pour potentiellement le modifier dans son être (il est un pur consommateur). Cette approche de l'influence se voit donc naturellement quelque peu bousculée par une série d'événements tragiques impliquant des mineurs dans les années 1990. La structure causale demeure inchangée, mais ses termes connaissent

d'importantes évolutions, à la fois en ce qui concerne le profil des jeunes, les médias incriminés et la nature des actes déviants. Si nous avons pu approcher *Benny's Video* comme un film « précurseur », c'est qu'il s'inscrit dans une continuité des discours sur l'influence des médias, tout en préfigurant un nouveau paradigme et un renouvellement de cet imaginaire qui interviendra au cours de la décennie. La possibilité de créer, de faire circuler et d'interagir avec des contenus médiatiques s'impose comme ce qui fait de ces médias de « nouveaux » médias. Et si des formes nouvelles de violence et d'influence voient le jour, c'est visiblement dans ces caractéristiques qu'elles puisent leur origine.

Devant l'apparente diversité des pratiques médiatiques émergentes, l'attention est reportée vers leurs points communs, à commencer par la place qu'y occupent l'interactivité et la production. Il paraît de fait difficile de faire abstraction de l'action de l'utilisateur, et de l'approcher comme un simple réceptacle absorbant les contenus qui lui sont proposés. La pratique médiatique du jeune supposant une forme d'extériorisation de sa part, parler d'influence revient alors cette fois à postuler que l'extériorisation n'est pas libre mais déterminée par un ensemble de paramètres qui orientent les pratiques. C'est pourquoi sa représentation invite à penser l'influence des médias en termes de dispositifs, les films témoignant d'une prise de conscience de la complexité du problème de l'influence, laquelle ne résiderait pas dans les seules caractéristiques techniques d'un média défini (ni dans celles des contenus qui lui sont associés) mais plutôt dans l'interaction entre un utilisateur et un média dans un environnement donné. Autrement dit, le médiumnique et l'excès de puissance qui le caractérisent sont bien présents dans ces films, mais ils ouvrent la voie à une lecture de l'influence qui transcende la seule critique du médium pour penser les usages en considérant un ensemble de paramètres systémiques. Nous avons dès lors relevé deux mouvements dans leur approche en dispositifs des médias. Le premier consiste à prendre en compte la spécificité de l'expérience en étudiant une configuration bien précise et la relation qui s'y instaure entre ses éléments. Quant au second, la singularité s'y efface quelque peu pour laisser place à ce qui perdure malgré la différence, soit la mise en avant du commun et d'un schème général. Ce schème en question, c'est dans sa forme la plus générale celui de l'influence. Dans le contexte actuel et depuis l'émergence des pratiques interactives, c'est plus spécifiquement le schème de l'extériorisation aliénante : en investissant les médias, une « part » de l'utilisateur se voit capturée dans le dispositif, ce qui tend à fausser ou altérer son rapport au réel. Le sujet, soit l'individu en tant qu'il est dans le dispositif et soumis à son contrôle, est donc ce en quoi résident les traces de son aliénation. Ce qui est extériorisé dans la pratique médiatique des personnages

et dont ils sont dépossédés, c'est en ce sens leur subjectivité, voire métaphoriquement leur esprit, aussitôt capturés et façonnés par le dispositif. Aussi le dispositif est dans les films associé à un espace, qui délimite son champ d'action. L'espace du dispositif est tout d'abord celui dans lequel ses règles sont valables. L'individu qui s'y trouve est susceptible d'être sujet de ce dispositif et, en tant que tel, d'y participer tout en étant soumis à l'ensemble des possibles et des contraintes qui le définissent. Cet espace est ensuite caractérisé comme autre, notamment par des choix esthétiques qui signifient l'écart qui le sépare du monde de référence et qui sont porteurs d'une opposition de valeurs entre les deux. La question de l'authenticité y est alors particulièrement prégnante, puisqu'il s'agit dans ces discours de ce à quoi il faut aspirer : en supprimant les médiations, les individus pourraient atteindre des formes authentiques de rapport à soi, aux autres et au monde. C'est en ce sens qu'ils reposent sur une dialectique de la connexion que nous avons mise au jour. Les films font dès lors l'apologie de retours à des formes d'interaction authentiques, accessibles à condition de parvenir à s'émanciper des dispositifs dans lesquels les individus sont pris au piège et n'entretiennent que de pâles substituts de rapports humains.

Il se trouve que les théories de l'aliénation proposent précisément une description d'une pathologie sociale, caractérisée par une distorsion du rapport au(x) monde(s), et possédant des similitudes éclairantes avec celles des personnages des films en question. D'autant plus que ce qui fait l'originalité du modèle classique de l'aliénation, c'est notamment une manière d'articuler la description de la pathologie et l'explication de l'origine de la misère, puisque la pathologie résulte d'une dépossession dans l'extériorisation, qui est elle-même la conséquence de causes sociales et systémiques. Aussi c'est à partir des écrits de Marx une typologie des modalités (complémentaires) de représentation de l'aliénation que nous avons pu proposer, en distinguant : l'aliénation comme situation subjective d'un individu (un état d'aliénation) ; l'aliénation comme processus de perte de soi dans l'extériorisation (l'aliénation subjective) ; et la logique systémique de l'aliénation (l'aliénation objective, ou la réification). Une telle partition du schème de l'aliénation permet précisément de penser l'expérience des personnages (leurs pratiques médiatiques et leurs effets) en tant qu'elle est déterminée de l'extérieur par un « système ». C'est ainsi en partant de l'aliénation comme état subjectif que nous avons approché les usages de la caméra à la première personne et des plans FPS, qui en raison de leur marginalité esthétique impliquent presque nécessairement la présence d'un rapport faussé (ou non humain) au monde, et témoignent d'une « perte du monde ». De sorte que les modalités de remédiation à l'œuvre dans ces films reposent sur un mécanisme discursif qui consiste pour le

cinéma à effacer sa présence en renforçant celle de son Autre (qu'il s'agisse de la vidéo ou du jeu vidéo), et dont le propre est de faire apparaître deux modèles esthétiques, dont l'un est associé au cinéma, à la transparence et au rapport normal au monde, et l'autre l'est aux autres médias, à l'opacité et au rapport faussé au monde. Quant au processus d'extériorisation à l'origine de la pathologie, il apparaît directement lié aux caractéristiques de ces autres (et nouveaux) médias : avec les médias participatifs et l'ère du Web 2.0, il n'y a pas seulement pour les usagers la possibilité d'interagir et de créer des contenus médiatiques, mais aussi celle de mettre en ligne et de faire circuler ces productions. Cette configuration n'est pas sans conséquence sur la nature de leurs productions médiatiques, puisque c'est bien la valeur économique des contenus médiatiques qui est en jeu dans leurs représentations, et plus spécifiquement leur inscription dans un marché. Leurs productions n'ayant d'autre fin que de trouver une place de premier ordre dans ce marché des images, les films rendent compte du caractère mercantile des pratiques des jeunes, ainsi que d'une forme de subordination du réel à l'image, puisque c'est sa médiatisation qui précède l'action et la détermine. Le dispositif global y est alors défini par le mouvement circulaire qui relie un producteur aliéné et un consommateur sous influence, le premier étant condamné à produire des marchandises, quand le second est conditionné à en consommer : c'est la forme marchande promue par le système qui s'impose au détriment de l'ensemble des individus. Parler d'un enfermement dans un dispositif aliénant, c'est ainsi désigner un schéma dans lequel l'individu ne peut s'extérioriser sans perdre le(s) monde(s). L'association entre aliénation subjective et aliénation objective repose donc enfin dans les films sur une idée intuitive : les jeunes qui font usage des médias, en bas, sont enchaînés à quelque chose qui les contrôle à distance, d'en haut, et de plus haut que ne le font les objets techniques et les médias. Le parcours qui y est proposé consiste pour les personnages et les spectateurs à prendre conscience des chaînes qui les lient au système, dissimulé derrière un média qui semble de prime abord proposer un simple service à destination de l'utilisateur, quand c'est finalement ce dernier qui est au service du système. Et c'est une telle logique de révélation du système (capitaliste), en tant qu'il est la cause invisible des phénomènes d'aliénation individuelle, qui explique la présence de motifs tels que le *glitch* et les contenus extraits de leur support matériel. Tous deux consistent sur le plan esthétique en la formation d'une couche supplémentaire superposée à la réalité matérielle, qui contient l'ensemble des caractéristiques du dispositif qu'elle matérialise, et qui est perçue comme superposée en raison de leur différence de nature. C'est qu'il s'agit toujours pour les films de détacher ce dans quoi les usagers s'aliènent et de le déplacer vers un ailleurs, soit vers l'espace réservé par ce cinéma à son Autre.

Deux définitions du dispositif se sont ainsi côtoyées dans notre travail, puisque le terme renvoie à la fois aux dispositifs aliénants désignés par les films (Nerve en est un exemple), et au dispositif théorique de l'aliénation (re)produit par les films (qui articulent une pensée de la pathologie à ses causes sociales). Si les deux semblent se confondre, le second est révélateur du positionnement des films vis-à-vis des dispositifs désignés comme aliénants. En effet, parler de (re)production d'un dispositif théorique de l'aliénation, c'est d'une part postuler qu'ils produisent, avec les moyens qui leur sont propres (appelons ça le « langage cinématographique »), des discours sur la perte dans l'extériorisation ; et d'autre part réinscrire ces discours dans une histoire de l'influence des médias, en suggérant la présence d'un héritage théorique, conscient ou non, issu de la pensée de l'aliénation. C'est que le schème de l'aliénation s'est émancipé des théories de l'aliénation. Haber considère pour sa part que « [le discours sur l'aliénation] a été un des pôles majeurs du discours public et politique dans l'occident de l'après-guerre et s'est diffusé avec une facilité déconcertante par les biais de l'enseignement, du journalisme, du cinéma, de la littérature et des arts plastiques »⁵²⁶, à tel point que « tous les phénomènes sociaux menaçaient même de se voir redécrits selon le modèle de l'aliénation ; tous semblaient illustrer ce mouvement d'une extériorisation qui tourne mal »⁵²⁷. Et bien qu'il précise que l'engouement pour le concept s'est quelque peu essoufflé dans les milieux intellectuels à partir des années 1970⁵²⁸, il nuance cette tendance en ajoutant que « la popularité des thèmes néocritiques auxquels [le modèle de l'aliénation] donne lieu de nouveau à notre époque est telle qu'ils s'expriment désormais au cœur même des produits culturels apparemment les plus standardisés »⁵²⁹. Aussi si l'héritage des théories de l'aliénation dans ces productions est difficilement quantifiable, tout du moins pouvons-nous émettre l'hypothèse selon laquelle elles ont pu informer la pensée de l'influence des médias, dès lors que leur interactivité a déporté l'attention sur le mouvement d'extériorisation de l'utilisateur. Ces deux définitions du dispositif pourraient enfin être accompagnées d'une troisième acception, correspondant cette fois au dispositif théorique de l'aliénation tel que nous avons-nous même cherché à le (re)construire dans sa forme idéale à partir des propositions filmiques. Ce dernier n'apparaît en effet pas tel quel dans l'ensemble de ces films, dans lesquels on observe des variations (selon leur orientation vers un pôle ou l'autre de l'aliénation) et il n'est parfois déployé que partiellement. Il s'agit là d'une proposition qui consiste à envisager que le schème

⁵²⁶ Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, op. cit., p. 14.

⁵²⁷ *Ibid.*, p. 16.

⁵²⁸ *Idem.*

⁵²⁹ *Ibid.*, p. 22.

que nous avons mis au jour s'impose, pour s'être fait une place dans l'imaginaire social, comme une clé de lecture des mécanismes d'attribution causale qui régissent les discours contemporains sur l'influence des médias et apparaît de fait, si ce n'est comme un prérequis à la compréhension des films, du moins comme un outil pour approcher leurs propositions discursives.

Quant aux modalités de représentation des dispositifs aliénants dans les films en question, nous avons pu, sans pour autant suggérer une totale homogénéité au sein du corpus, relever d'importants points communs concernant leur approche esthétique du problème. La majorité des procédés visuels sur lesquels nous nous sommes arrêtés (plans FPS, caméra à la première personne, *glitches*, etc.) répondent en l'occurrence à une même logique : au rapport dialectique entre authenticité et inauthenticité de l'être-au-monde correspond celui entre transparence et opacité. Car c'est toujours de médiation qu'il est question dans leurs récits, et face à la menace que présenteraient les nouveaux médias pour leurs usagers, le cinéma s'impose comme le garant de l'authenticité et de la transparence, soit de l'immédiation qui les caractérise. C'est que la médiation donnée à voir au spectateur dans les films n'est pas celle du cinéma mais celle des autres médias : c'est autrement dit non pas la médiation mais la remédiation qui est exhibée. Rappelons qu'Agamben situe l'origine des dispositifs dans la « scission [qui] sépare le vivant de lui-même et du rapport immédiat qu'il entretient avec son milieu », une séparation qui suffit pour Fischbach à les qualifier d'aliénants. Les dispositifs aliénants le sont donc en ce sens dès lors qu'ils s'interposent de manière gênante entre l'individu et le monde. Or du fait de l'association de l'opacité et des autres médias, la médiation est dans les films faite séparation : les nouveaux médias sont ce qui s'interpose à la fois entre les personnages et le monde, et entre les spectateurs et le cinéma. C'est dire aussi que pour représenter la séparation caractéristique de l'aliénation, c'est précisément ce qu'on pourrait qualifier d'une esthétique de la séparation qui est mobilisée. Nous avons mentionné les travaux d'un chercheur comme Paul Young, qui explique la cyberphobie des films hollywoodiens des années 1990 par le mécanisme de défense d'un cinéma enclin à protéger son territoire face à l'émergence de ses nouveaux rivaux. Cette lecture n'est pas totalement à exclure concernant l'altérité médiatique en jeu dans les films de notre corpus, dont les choix formels donnent en effet lieu au renforcement de l'identité du cinéma, pensé dans un rapport d'opposition aux médias mis en cause dans leur récit. Ce cinéma n'étant en revanche pas celui étudié par Young, notamment parce qu'il échappe en partie à certains impératifs économiques (la majorité des films que nous avons approchés ont été produits à faible budget, avec une distribution restreinte en salles, etc.), l'hypothèse d'une

défense de ses intérêts apparaît toutefois insuffisante pour justifier leur approche esthétique. Aussi faut-il ajouter qu'entre la tentation de s'approprier une iconographie propre à d'autres médias et le besoin de s'en désolidariser, en l'intégrant mais comme un objet étranger et impur, les films ne font rien d'autre qu'exploiter les potentialités du langage cinématographique, et la propension des images désignées comme autres à témoigner d'un rapport autre au réel.

Le rapport entre les dispositifs aliénants et le dispositif de l'aliénation (re)produit par les films constitue dès lors un positionnement du film par rapport à son Autre, marqué par une équivalence établie entre l'altérité et l'altérité médiatique. Autrement dit, le dispositif théorique de l'aliénation (re)produit par les films est appliqué à un objet extérieur et caractérisé par l'absence du cinéma, et donc plus largement par l'absence de réflexivité. Or la réflexivité s'avère être un paramètre essentiel de la critique dans une partie du corpus théorique que nous avons mobilisé, à l'instar de Horkheimer qui s'exprime en ces termes au sujet des dérives d'une science qu'il qualifie de fétichiste :

« la science elle-même ne sait pas pourquoi elle met en ordre les faits justement dans telle direction, ni pourquoi elle se concentre sur certains objets et non sur d'autres. Ce qui manque à la science, *c'est la réflexion sur soi*, la connaissance des mobiles sociaux qui la poussent dans une certaine direction, par exemple à s'occuper de la Lune, et non du bien-être des hommes. Pour être vraie, la science devrait se comporter de façon critique à l'égard d'elle-même comme à l'égard de la société qui la produit »⁵³⁰.

Cette absence de réflexion sur soi, que nous avons déjà évoquée à travers les remarques des artistes du *glitch* au sujet des productions grand public, nous mène sans doute aux limites de la dimension critique de certains de ces films, qui tout en critiquant la réification peuvent se voir qualifier de réifiants. Elle est par exemple particulièrement marquée dans une œuvre comme *The Social Dilemma*, « original Netflix » qui malgré son discours sur les algorithmes recueillant des données sur les usagers pour leur proposer des contenus ciblés ne fait aucune mention des pratiques de la plateforme de *streaming*. La justification publiée sur le site officiel du film est la suivante : « sur les plateformes de *streaming*, les utilisateurs paient pour le contenu, et le modèle économique est de fait mieux aligné sur nos intérêts. [...] Les utilisateurs génèrent autant d'argent pour [les sociétés comme Netflix] qu'ils passent dix heures par jour ou une

⁵³⁰ Horkheimer Max, « La théorie critique hier et aujourd'hui », dans *Théorie critique : essais*, Paris, Payot, 1978, pp. 356-357.

heure par semaine sur la plateforme »⁵³¹. Si l'argument peine à convaincre au moment de la sortie du film, il est d'autant plus difficile à soutenir alors que Netflix a depuis lancé une formule « Essentiel avec pub », moins onéreuse, la baisse de prix étant compensée par les publicités ciblées adressées aux usagers. De même, la disruption étant dans l'esthétique du documentaire justifiée (car associée aux autres médias), le système mis au jour et symboliquement détruit donne lieu à un nouveau système, qui s'impose à son tour comme naturel et immuable dès lors que le *glitch* s'interrompt, et que la transparence (qui correspond à l'opacité du système) reprend son droit. C'est que dans leur approche critique des médias, les films ne s'attaquent comme nous l'avons vu qu'à une couche superposée à l'image, à de la matière ajoutée, et non pas au matériau premier. Aussi Haber peut-il postuler au sujet du cinéma et de « l'industrie du divertissement en général » qu'ils apparaissent « à la fois comme les reflets et les acteurs importants de cette sur-représentation de l'aliénation et de ses sources sociales, qui est aliénante au second degré parce qu'elle sait en gros tout ce qu'aurait à lui apprendre la réflexion critique ou l'activité émancipatrice, mais la trouve simplement inintéressante »⁵³². Ce constat ne l'empêche pour autant pas d'écrire dans un autre article que « la vision mi-paranoïaque et mi-héroïque de monde à la *Matrix* n'est ni vraie ni fausse du point de vue de la théorie. Elle provoque et suggère, comme le ferait toute autre bonne image un peu signifiante », ajoutant qu'« [i] nous faut des choses de ce genre »⁵³³.

Si ces contradictions et la question d'une éventuelle annulation de la critique ne sont pas à éluder, l'absence de réflexivité dans les œuvres est en ce qui nous concerne avant tout la confirmation de l'hypothèse que nous avons formulée à partir de Kirsten Drotner et de sa réflexion sur le cycle des *media panics*. Si le cinéma s'empare depuis les années 1990 plus ouvertement du problème de l'influence des médias sur les jeunes, c'est parce qu'il a identifié parmi leurs caractéristiques celles qu'il ne possède pas, à commencer par l'interactivité, à partir de laquelle est construite une opposition entre les médias qui intègrent l'utilisateur dans un dispositif aliénant et ceux qui l'en préservent. Sans doute lui fallait-il un nouveau paradigme de l'influence pour voir sa position rejoindre celle des critiques. Aussi pouvons-nous dire de sa rencontre avec l'imaginaire de l'influence des médias qu'il aura attendu qu'il lui fasse une place pour y apporter sa contribution, et l'entretenir plutôt que le combattre ou l'éluder. C'est que le

⁵³¹ FAQ du site officiel de *The Social Dilemma*, *op. cit.* « on streaming platforms, users pay for the content, and therefore the business model is more aligned with our best interests. [...] They make the same amount of money from users whether they spend 10 hours a day or one hour a week on the platform » (notre trad.).

⁵³² Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, *op. cit.*, p. 372.

⁵³³ Haber Stéphane, « Aliénation et émancipation d'après la fin du monde. Ce qu'une théorie du capitalisme peut apprendre du cinéma apocalyptique », *art. cit.*, p. 112.

cinéma, depuis sa position d'accusé puis celle d'accusateur, par son silence puis par la représentation, porte la trace de positionnements collectifs à l'égard des médias et de leurs usages. Et c'est précisément parce qu'il a été amené à occuper ces deux places que les films constituent un point d'observation privilégié des mutations d'un imaginaire, marqués qu'ils sont de la rencontre entre ces deux paradigmes de l'influence.

Bibliographie

I

Approche socio-historique

1- L'influence des médias

A) La *Revue internationale de filmologie*

- Albera François et Lefebvre Martin, « Présentation. Filmologie, le retour ? », *Cinémas*, vol. 19, n^{os} 2-3, 2009, pp. 13-56.
- Anonyme, « Notes et documents. Concours international du Film récréatif pour Enfants », *Revue internationale de filmologie*, vol. 4, n° 12, 1953, pp. 73-83.
- Bertagna Louis, Heuyer Georges et Lebovici Serge, « Sur quelques réactions d'enfants inadaptés », *Revue internationale de filmologie*, vol. 3, n° 9, 1952, pp. 71-79.
- Boutonier Juliette, « Réflexions sur la valeur éducative du Cinéma », *Revue internationale de filmologie*, vol. 1, n° 2, 1947, pp. 193-195.
- Cohen-Séat Gilbert, « Introduction », *Revue internationale de filmologie*, vol. 4, n^{os} 14-15, 1953, pp. 171-177.
- Friedmann Georges et Morin Edgar, « Sociologie du cinéma », *Revue internationale de filmologie*, vol. 3, n° 10, 1952, pp. 95-112.
- Galifret Yves, « Expériences de Filmologie en 1920 », *Revue internationale de filmologie*, vol. 2, n° 5, 1949, pp. 75-76.

- Hansen H. Lund et Siersted Ellen, « Réaction des petits enfants au cinéma : résumé d'une série d'observations faites au Danemark », *Revue internationale de filmologie*, vol. 2, n^{os} 7-8, 1951, pp. 241-246.
- Jullier Laurent, « “L'esprit, et peut-être même le cerveau...” La question psychologique dans la *Revue internationale de filmologie*, 1947-1962 », *Cinémas*, vol. 19, n^{os} 2-3, 2009, pp. 143-167.
- Keir Gertrude, « Le rôle, la nécessité et la valeur d'une censure cinématographique », *Revue internationale de filmologie*, vol. 4, n^{os} 14-15, 1953, pp. 179-197.
- Lebovici Serge, « Cinéma et criminalité », *Revue internationale de filmologie*, vol. 4, n^{os} 14-15, 1953, pp. 199-215.
- Maddison John et Meaden Flora, « Réactions sociales du cinéma en Angleterre », *Revue internationale de filmologie*, vol. 1, n^o 2, 1947, pp. 211-216.
- Morin Edgar, « Le problème des effets dangereux du cinéma », *Revue internationale de filmologie*, vol. 4, n^{os} 14-15, 1953, pp. 217-232.
- Roques Mario, « Introduction », *Revue internationale de filmologie*, vol. 5, n^o 16, 1953, pp. 3-6.
- Soriano Marc, « Etat d'une science nouvelle », *Revue internationale de filmologie*, vol. 1, n^o 1, 1947, pp. 9-12.
- Wallon Henri, « Introduction au symposium de filmologie du XII^e Congrès international de psychologie », *Revue internationale de filmologie*, vol. 3, n^o 9, 1952, pp. 21-23.

B) La déconnexion : littérature de développement personnel et travaux académiques

- Aymonier Benoît, *Lâcher prise : comment se reconnecter à soi-même*, Paris, Robert Laffont, 2017.
- Brac De La Perrière Coco, *Déconnecte si tu oses : Digital Detox # des heures de vie en +*, Malakoff, Dunod, 2019.
- Cosquer Alix, *Le lien naturel : pour une reconnexion au vivant*, Paris, Le Pommier, 2021.
- Crouzet Thierry, *J'ai débranché : comment survivre sans internet après une overdose*, Paris, Fayard, 2012.
- Enli Gunn et Syvertsen Trine, « Digital detox : Resisting media and regaining authentic life », *International Communication Association* [en ligne], 2018. Url : https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/76333/3/DigitalDetox_Convergence_Enli.pdf.

- Enli Gunn et Syvertsen Trine, « Digital detox : Media resistance and the promise of authenticity », *Convergence*, vol. 26, n^{os} 5-6, 2020, pp. 1269-1283.
- Enli Gunn et Syvertsen Trine, « Disconnect to Reconnect ! Self-help to Regain an Authentic Sense of Space Through Digital Detoxing », dans Adams Paul C. et Jansson André (dir.), *Disentangling : The Geographies of Digital Disconnection*, New York, Oxford University Press, 2021, pp. 227-252.
- Jauréguiberry Francis, « La déconnexion aux technologies de communication », *Réseaux*, vol. 4, n° 186, 2014, pp. 15-49.
- Jauréguiberry Francis, « Peut-on encore se déconnecter de temps en temps ? », dans Aubert Nicole (dir.), *@ la recherche du temps. Individus hyperconnectés, société accélérée : tensions et transformations*, Toulouse, Erès, 2018, pp. 25-37.
- Lomborg Stine et Ytre-Arne Brita, « Advancing digital disconnection research : Introduction to the special issue », *Convergence*, vol. 27, n° 6, 2021, pp. 1529-1535.
- Louv Richard, *The nature principle : Reconnecting with life in a virtual age*, Chapel Hill, Algonquin Books, 2012.
- Maushart Susan, *The winter of our disconnect : how three totally wired teenagers (and a mother who slept with her iPhone) pulled the plug on their technology and lived to tell the tale*, Melbourne, Bantam, 2010.
- Rolland Jessica, *Objectif digital detox : pourquoi et comment se déconnecter intelligemment*, Bluffy, Editions Kawa, 2016.
- Shlain Tiffany, *24/6 : The power of unplugging one day a week*, New York, Gallery Books, 2019.
- Snow Blake, *Log Off : How to Stay Connected after Disconnecting*, Blake Snow, 2017.
- Sutton Theodora, « Disconnect to reconnect : The food/technology metaphor in digital detoxing », *First Monday* [en ligne], vol. 22, n° 6, 2017. Url : <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:cda9c630-67fc-4b50-a9d3-b821adac34b0/>.
- Turkle Sherry, *Alone together : why we expect more from technology and less from each other*, New York, Basic Books, 2011.
- Turkle Sherry, *Reclaiming conversation : the power of talk in a digital age*, New York, Penguin Press, 2015.

C) Divers

- Barrette Pierre, « “Un quart d’heure de gloire” », *24 images*, n° 133, 2007, pp. 46-47.

- Bosch Brandon J. et Moy Patricia, « Theories of public opinion », dans Copley Paul et Schulz Peter J. (dir.), *Theories and Models of Communication*, Berlin, De Gruyter, 2013, pp. 289-308.
- DeFleur Melvin L., *Mass communication theories : Explaining origins, processes, and effects*, New York, Routledge, 2016.
- Desmurget Michel, *La fabrique du crétin digital : les dangers des écrans pour nos enfants*, Paris, Seuil, 2019.
- Dilulio John J., « The coming of the super-predators », *The Weekly Standard*, vol. 1, n° 11, 1995, p. 23.
- Fraenkel Robert, « Libres opinions », *Ciné-magazine*, n° 16, 2 août 1934.
- Glucksmann André, « Les effets des scènes de violence au cinéma et à la télévision », *Communications*, vol. 7, n° 1, 1966, pp. 74-119.
- Kellner Douglas, *Guys and guns amok : domestic terrorism and school shootings from the Oklahoma city bombing to the Virginia tech massacre*, Boulder, Paradigm Publishers, 2008.
- Lembke Anna, *Dopamine nation : finding balance in the age of indulgence*, New York, Dutton, 2021.
- Lembke Anna, entretien avec Goldman Bruce pour le site Scope, « Addictive potential of social media, explained », 29 octobre 2021. Url : <https://scopeblog.stanford.edu/2021/10/29/addictive-potential-of-social-media-explained/>.
- Poulain Edouard, *Contre le cinéma, école du vice et du crime. Pour le cinéma, école d'Education, de Moralisation et de Vulgarisation*, Besançon et Genève, Imprimerie de l'Est et Action Bibliographique Sociale, 1917.
- Unesco, « L'influence du cinéma sur les enfants et les adolescents. Bibliographie internationale annotée », *Etudes et documents d'information*, n° 31, 1961.

2- Les paniques morales

- Ben-Yehuda Nachman et Goode Erich, *Moral panics : the social construction of deviance*, Malden, Wiley-Blackwell, 2009.
- Cohen Stanley, *Folk devils and moral panics : the creation of the Mods and Rockers*, Londres, MacGibbon and Kee, 1972.
- Cohen Stanley, *Folk devils and moral panics : the creation of the Mods and Rockers*, Londres et New York, Routledge, 2002.

- De Weirt Xavier et Rousseaux Xavier (dir.), *Violences juvéniles urbaines en Europe : histoire d'une construction sociale*, Louvain-la-Neuve, Presses universitaires de Louvain, 2011.
- Drotner Kirsten, « Dangerous Media ? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity », *Paedagogica Historica*, vol. 35, n° 3, 1999, pp. 593-619.
- Drotner Kirsten, « Modernity and media panics », dans Schrøder Kim Christian et Skovmand Michael (dir.), *Media cultures : Reappraising Transnational Media*, Londres, Routledge, 2016, pp. 42-62.
- Eagleton Terry, « Of men and monsters », *New Statesman*, 1^{er} avril 2010, pp. 28-31.
- Figeac Julien et Paton Nathalie, « La violence expressive : Les mises en scène audiovisuelles des fusillades dans les écoles », *Communication* [en ligne], vol. 33, n° 1, 2015. Url : <https://journals.openedition.org/communication/5133>.
- François Aurore et Wibrin Anne-Laure, « Cinéma, jeux vidéo et délinquance juvénile », *La Revue Nouvelle*, mars 2009, pp. 93-98.
- Frymer Benjamin, « The Media Spectacle of Columbine : Alienated Youth as an Object of Fear », *American Behavioral Scientist*, vol. 52, n° 10, 2009, pp. 1387-1404.
- Hamery Roxane, *Ténèbres empoisonnées ? : cinéma, jeunesse et délinquance de la Libération aux années 1960*, Paris, AFRHC, 2017.
- Hamery Roxane, « Le cinéma pousse-t-il la jeunesse au crime ? Généalogie d'une peur sociale », *Revue de la BNF*, n° 60, 2020, pp. 53-61.
- Hoerl Kristen, « Monstrous youth in suburbia : Disruption and recovery of the American dream », *Southern Communication Journal*, vol. 67, n° 3, 2002, pp. 259-275.
- Johansson Thomas, « Moral panics revisited », *Young*, vol. 8, n° 1, 2000, pp. 22-35.
- Lim Sun Sun, « On mobile communication and youth "deviance" : Beyond moral, media and mobile panics », *Mobile Media & Communication*, vol. 1, n° 1, 2013, pp. 96-101.
- Mauco Olivier, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo : fait divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources », *Quaderni*, n° 67, 2008, pp. 19-31.
- Muschert Glenn W., « The Columbine Victims and the Myth of the Juvenile Superpredator », *Youth Violence and Juvenile Justice*, vol. 5, n° 4, pp. 351-366.
- Paton Nathalie, *School shooting : la violence à l'ère de YouTube*, Paris, Maison des sciences de l'homme, 2015.

- Paton Nathalie, « Fusillades scolaires : construction d'une catégorie et savoirs explicatifs d'une forme de violence juvénile », *Sociétés et jeunesses en difficulté* [en ligne], n° 17, 2016. Url : <https://journals.openedition.org/sejed/8265>.
- Rice Gerry et Thomas Terry, « James Bulger – a matter of public interest ? », *The International Journal of Children's Rights*, vol. 21, n° 1, 2013, pp. 1-11.
- Scahill Andrew, « It takes a child to raze a village : demonizing youth rebellion », dans *The Revolting Child in Horror Cinema : Youth Rebellion and Queer Spectatorship*, New York, Palgrave Macmillan, 2015, pp. 113-142.
- Schinkel Willem, « Contexts of Anxiety : The Moral Panic over “Senseless Violence” in the Netherlands », *Current Sociology*, vol. 56, n° 5, 2008, pp. 735–756.
- Sheley Joseph F. et Wright James D., *High School Youths, Weapons, and Violence : A National Survey*, Washington, National Institute of Justice, 1998.
- Springhall John, *Youth, popular culture and moral panics : penny gaffs to gangsta-rap, 1830-1996*, New York, St. Martin's Press, 1998.
- Springhall John, « “The monsters next door, what made them do it ?” Moral panics over the causes of high school multiple shootings (notably Columbine) », dans Krinsky Charles (dir.), *Moral panics over contemporary children and youth*, Farnham et Burlington, Ashgate, 2008.

3- La représentation de la jeunesse déviante

- Anderson Christopher, *Hollywood TV : the studio system in the fifties*, Austin, University of Texas Press, 1994.
- Ashmore Robert J., *Bad Boys, Reform School Girls, and Teenage Werewolves : The Juvenile Delinquency Film in Postwar America*, University of Southern California, thèse soutenue en août 2016.
- Bergami G. Barbosa Pablo, « La représentation de la violence adolescente... dans la culture contemporaine », *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, n° 89, 2014, pp. 85-101.
- Betrock Alan, *The I was a Teenage Juvenile Delinquent Rock'n'Roll Horror Beach Party Movie Book : A Complete Guide to the Teen Exploitation Film, 1954-1969*, New York, St. Martin's Press, 1986.
- Boutang Adrienne, « “Jeunes, je vous ai compris” : stratégies de ciblage dans les *teen movies*, des années 1950 à aujourd'hui », *Le Temps des médias*, n° 21, 2013, pp. 82-103.

- Boutang Adrienne et Sauvage Célia, *Les teen movies*, Paris, Vrin, 2011.
- Doherty Thomas Patrick, *Teenagers and TeenPics : The Juvenilization of American Movies in the 1950s*, Philadelphie, Temple University Press, 2002.
- Flegel Monica et Parkes Christopher (dir.), *Cruel Children in Popular Texts and Cultures*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018.
- Gilbert James, *A cycle of outrage : America's reaction to the juvenile delinquent in the 1950s*, New York, Oxford University Press, 1986.
- Grimes Sara M. et Narine Neil, « The Turbulent Rise of the “Child Gamer”: Public Fears and Corporate Promises in Cinematic and Promotional Depictions of Children's Digital Play », *Communication, Culture & Critique*, vol. 2, n° 3, 2009, pp. 319-338.
- Jackson Chuck, « Little, Violent, White : The Bad Seed and the Matter of Children », *Journal of Popular Film and Television*, vol. 28, n° 2, 2000, pp. 64-73.
- Kim Se Young, *Crisis in neoliberal Asia : violence in contemporary Korean and Japanese cinema*, sous la direction de Choe Steve et Creekmur Corey, University of Iowa, these soutenue en mai 2016.
- Laguarda Alice, « *Elephant* : misère de l'adolescence dans une modernité en crise », *Décadrages*, n° 19, 2011, pp. 21-29.
- Le Pajolec Sébastien, « Le cinéma des blousons noirs », dans Mohammed Marwan et Mucchielli Laurent (dir.), *Les bandes de jeunes : des « blousons noirs » à nos jours*, Paris, La Découverte, 2007, pp. 61-81.
- Le Pajolec Sébastien et Tsikounas Myriam, « La jeunesse irrégulière sur grand écran : un demi-siècle d'images », *Revue d'histoire de l'enfance « irrégulière »*, n° 4, 2002, pp. 87-110.
- Linder Kathryn, *Rampage violence narratives : what fictional accounts of school shootings say about the future of America's youth*, Lanham, Lexington Books, 2014.
- Lowy Vincent, « L'adolescent dans le cinéma classique hollywoodien : apparition d'un personnage perturbateur – et perturbé ! », dans Dupont Sébastien, Lachance Jocelyn et Paris Hugues (dir.), *Films cultes et culte du film chez les jeunes : Penser l'adolescence avec le cinéma*, Québec, Presses de l'Université de Laval, 2009, pp. 27-33.
- Renner Karen J., « “Child Psychopath” Films of the 1980s and 1990s », dans Flegel Monica et Parkes Christopher (dir.), *Cruel Children in Popular Texts and Cultures*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018, pp. 193-216.
- Shary Timothy, *Generation multiplex : the image of youth in contemporary American cinema*, Austin, University of Texas Press, 2002.

- Shary Timothy, *Generation multiplex : the image of youth in American cinema since 1980*, Austin, University of Texas Press, 2014.
- Silva Jason R., « Mass Shooting Films : Myths, Academic Knowledge, and Popular Criminology », *Victims & Offenders*, vol. 14, n° 2, 2019, pp. 239-264.

4- Les caractéristiques des nouveaux médias : usages et usagers

- Assouline David, « Les nouveaux médias : des jeunes libérés ou abandonnés ? », *Rapport du Sénat* [en ligne], n° 46, 2008-2009. Url : <https://www.senat.fr/rap/r08-046/r08-0461.pdf>.
- Bégin Richard, « Violence et culture numérique : autour du phénomène du *Happy Slapping* », dans Bégin Richard, Perron Bernard et Roy Lucie (dir.), *Figures de violence*, Paris, L'Harmattan, 2012, pp. 93-102.
- Brillaud Elizabeth Rossé, « La figure de l'avatar dans la construction identitaire contemporaine », *Adolescence*, vol. 3, n° 69, 2009, pp. 611-620.
- Briziarelli Marco et Ringer Ailesa Lynn, « The ambivalent spectacle : A critical inquiry on Web 2.0 media and alienation », *New Proposals : Journal of Marxism and Interdisciplinary Inquiry*, vol. 9, n° 1, 2016, pp. 38-48.
- Chambat Pierre, « Usages des technologies de l'information et de la communication (TIC) : évolution des problématiques », *Technologies de l'information et société*, vol. 6, n° 3, 1994, pp. 249-270.
- Citton Yves, *Médiarchie*, Paris, Seuil, 2017.
- Diwersy Sascha, Jackiewicz Agata, Luxardo Giancarlo et Steuckardt Agnès, « Les sens de "numérique" : émergence d'emplois et dynamique du changement sémantique », *Linx*, n° 82, 2021, pp. 1-15.
- George Eric, « Quelles perspectives critiques pour aborder les TIC ? », *tic&société*, vol. 8, n°s 1-2, 2014, pp. 10-29.
- Horan Molly, « 10 Things That 90's Teens Did In TV & Movies That Make No Sense Today », *Refinery 29* [en ligne], 14 octobre 2015. Url : <http://www.refinery29.com/2015/10/94929/90s-teen-movies-television-technology>.
- Jacquinot Geneviève, « Les relations des jeunes avec les médias... Qu'en savons-nous ? », *Débats Jeunesses*, vol. 9, n° 1, pp. 13-39.
- Klein Annabelle, « Entre médiation et médiatisation, dynamiques identitaires en jeu dans les dispositifs d'autopublication sur Internet », *ESSACHESS*, vol. 3, n° 6, 2010, pp. 147-161.

- Ménard Marc, Mondoux André et Ouellet Maxime, « Médias sociaux, idéologie invisible et réel : pour une dialectique du concret », *tic&société*, vol. 8, n^{os} 1-2, 2014, pp. 58-82.
- Moatti Alexandre, « Le numérique, adjectif substantivé », *Le Débat*, vol. 3, n° 170, 2012, pp. 133-137.
- Musso Pierre, « Usages et imaginaires des TIC », dans Licoppe Christian (dir.), *L'évolution des cultures numériques*, Limoges, FYP, 2009, pp. 201-210.
- Napoli Antonella, « Social media use and generational identity : Issues and consequences on peer-to-peer and cross-generational relationships – an empirical study », *Participations : Journal of Audience and Reception Studies*, vol. 11, n° 2, 2014, pp. 182-206.
- Patureau Frédérique (Ministère de la Culture et de la Communication), *Les pratiques culturelles des jeunes : les 15-24 ans à partir des enquêtes sur les Pratiques culturelles des Français*, Paris, la Documentation française, 1992.
- Piette Jacques, « Le nouvel environnement médiatique des jeunes : quels enjeux pour l'éducation aux médias ? », *Recherches en communication*, vol. 23, 2005, pp. 233-255.
- Saunders Robert, « Happy slapping : transatlantic contagion or home-grown, mass-mediated nihilism? », *Static*, n° 1, 2005, pp. 1-11.
- Szendy Peter, *Le supermarché du visible : essai d'iconomie*, Paris, les Editions de Minuit, 2017.
- Tisseron Serge et Tordo Frédéric, « Présentation. Le virtuel, pour quoi faire ? Regards croisés », *Psychologie Clinique*, n° 37, 2014, pp. 5-12.
- Tordo Frédéric, « Du sujet virtuel au sujet augmenté », *Le Journal des psychologues*, vol. 8, n° 350, 2017, pp. 16-22.
- Vial Stéphane, « Contre le virtuel, une déconstruction », dans Rodionoff Anolga (dir.), *Les territoires du virtuel : Mondes de synthèse (MMORPG), univers virtuels (Second Life), serious games, sites de rencontre...*, Paris, L'Harmattan, 2013, pp. 177-188.
- Vial Stéphane, « La fin des frontières entre réel et virtuel : vers le monisme numérique », dans Bouhaï Nasreddine, Hachour Hakim et Saleh Imad (dir.), *Frontières numériques & artefacts*, Paris, L'Harmattan, 2015, pp. 135-146.

5- L'imaginaire social de l'influence

- Angenot Marc, « Le discours social : problématique d'ensemble », *Cahiers de recherche sociologique*, vol. 2, n° 1, 1984, pp. 19-44.

- Angenot Marc, *1889 : un état du discours social*, Longueuil, Le Préambule, 1989.
- Berton Mireille, « Les travaux de Stefan Andriopoulos », *1895* [en ligne], n° 54, 2008.
Url : <https://journals.openedition.org/1895/2942>.
- Berton Mireille, *Le corps nerveux des spectateurs : cinéma et sciences du psychisme autour de 1900*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2015.
- Carou Alain et Letourneux Matthieu, « Le cinéma des premiers temps et le “discours médiatique” du crime », *1895*, n° 75, 2015, pp. 30-47.
- Clémence Alain et Deschamps Jean-Claude (dir.), *L'attribution : causalité et explication au quotidien*, Lausanne, Neuchâtel et Paris, Delachaux et Niestlé, 1990.
- Flament Claude, « Structure, dynamique et transformation des représentations sociales », dans Abric Jean-Claude (dir.), *Pratiques sociales et représentations*, Paris, PUF, 1994, pp. 37-57.
- Hewstone Miles, « Représentations sociales et causalité », dans Jodelet Denise (dir.), *Les représentations sociales*, Paris, PUF, 1991, pp. 252-274.
- Jodelet Denise, « Représentation sociale : phénomènes, concept et théorie », dans Moscovici Serge (dir.), *Psychologie sociale*, Paris, PUF, 1984, pp. 357-378.
- Jodelet Denise, « Représentations sociales : un domaine en expansion », dans Jodelet Denise (dir.), *Les représentations sociales*, Paris, PUF, 1991, pp. 31-61.
- Leblanc Patrice, « L'imaginaire social. Note sur un concept flou », *Cahiers internationaux de sociologie*, vol. 97, 1994, pp. 415-434.
- Malherbe Michel, *Qu'est-ce que la causalité ? : Hume et Kant*, Paris, Vrin, 1994.
- Moscovici Serge, « Des représentations collectives aux représentations sociales : éléments pour une histoire », dans Jodelet Denise (dir.), *Les représentations sociales*, Paris, PUF, 1991, pp. 62-86.
- Naïm Jérémy, « L'action de l'influence : Théorie d'un mot au XIXe siècle », *Revue d'Histoire littéraire de la France*, vol. 120, n° 2, 2020, pp. 405-424.
- Negura Lilian, « L'analyse de contenu dans l'étude des représentations sociales », *SociologieS* [en ligne], 2006. Url : <https://journals.openedition.org/sociologies/993>.

6- Sociologie des groupes et de la jeunesse

- Anzieu Didier, *Le moi-peau*, Paris, Dunod, 1995.
- Anzieu Didier et Martin Jacques-Yves, *La dynamique des groupes restreints*, Paris, PUF, 2006.

- Bourdieu Pierre, « La jeunesse n'est qu'un mot », dans *Questions de sociologie*, Paris, les Editions de Minuit, 1984, pp. 143-154.
- De Singly François, « Penser autrement la jeunesse », *Lien social et Politiques*, n° 43, 2000, pp. 9-21.
- Lenoir Rémi, « Politique familiale et construction sociale de la famille », *Revue française de science politique*, n° 6, 1991, pp. 781-807.
- Van de Velde Cécile, *Devenir adulte : sociologie comparée de la jeunesse en Europe*, Paris, PUF, 2008.
- Wood Stacy, « Generation Z as Consumers : Trends and Innovation », *Institute for Emerging Issues : NC State University*, vol. 119, n° 9, 2013, pp. 1-3.

II

Approche théorique

1- Le dispositif

- Agamben Giorgio, *L'Ouvert : de l'homme et de l'animal*, Paris, Payot & Rivages, 2002.
- Agamben Giorgio, *Profanations*, Paris, Payot & Rivages, 2005.
- Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Payot & Rivages, 2007.
- Albera François, « Le dispositif-amateur », dans Albera François et Tortajada Maria (dir.), *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011, pp. 280-300.
- Albera François et Tortajada Maria (dir.), *Cinema beyond film : media epistemology in the modern era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010.
- Albera François et Tortajada Maria (dir.), *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011.
- Albera François et Tortajada Maria, « Le dispositif n'existe pas ! », dans Albera François et Tortajada Maria (dir.), *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011, pp. 13-38.

- Althusser Louis, « Idéologie et appareils idéologiques d'Etat », dans *Sur la reproduction*, Paris, PUF, 1995, pp. 269-314.
- Barbot Janine et Dodier Nicolas, « La force des dispositifs », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, vol. 71, n° 2, 2016, pp. 421-450.
- Baudry Jean-Louis, « Le dispositif : Approches métapsychologiques de l'impression de réalité », *Communications*, n° 23, 1975, pp. 56-72.
- Baudry Jean-Louis, *L'Effet cinéma*, Paris, Albatros, 1978.
- Baudry Jean-Louis, « Effets idéologiques produits par l'appareil de base », dans *L'Effet cinéma*, Paris, Albatros, 1978, pp. 13-26.
- Bégin Richard, « Media of the dead : autour de la PXL-2000 », *Cahier Louis-Lumière*, n° 10, 2016, pp. 110-118.
- Calin Rodolphe et Tinland Olivier (dir.), *La subjectivation du sujet : études sur les modalités du rapport à soi-même*, Paris, Hermann, 2017.
- Casetti Francesco, « Assemblage », dans *The Lumière galaxy : seven key words for the cinema to come*, New York, Columbia University Press, 2015, pp. 67-97.
- Deleuze Gilles, « Qu'est-ce qu'un dispositif ? », dans *Deux régimes de fous : textes et entretiens, 1975-1995*, Paris, les Editions de Minuit, 2003, pp. 316-325.
- Foucault Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975.
- Foucault Michel, *Histoire de la sexualité 1 : La volonté de savoir*, Paris, Gallimard, 1976.
- Foucault Michel, « Le jeu de Michel Foucault », dans *Dits et écrits 3, 1976-1979*, Paris, Gallimard, 1994, pp. 298-329.
- Gunning Tom, « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion : pour une culture optique du dispositif cinématographique », *Cinémas*, vol. 14, n° 1, 2003, pp. 67-89.
- Hachemi Omar, « Le moment du dispositif », dans Albera François et Tortajada Maria (dir.), *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011, pp. 189-204.
- Heidegger Martin, « La Question de la technique », dans *Essais et Conférences*, Paris, Gallimard, 1958.
- Kessler Frank, « La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire », *Cinémas*, vol. 14, n° 1, 2003, pp. 21-34.
- Kessler Frank, « Recadrages : pour une pragmatique historique du dispositif cinématographique », *Recherches sémiotiques*, vol. 31, n^{os} 1-3, 2011, pp. 15-32.

- Kirsten Guido, « Genèse d'un concept et ses avatars », *Cahier Louis-Lumière*, vol. 4, n° 1, 2006, pp. 8-16.
- Leblanc Gérard, « Du déplacement des modalités de contrôle : Contrôle des représentations & maîtrise du public », *Hermès*, vol. 3, n° 25, 1999, pp. 233-242.
- Platon, *Œuvres complètes. Tome quatrième, La République*, Paris, Librairie Garnier frères, 1936.
- Silva-Castañeda Laura, « Revisiter le concept de dispositif. A partir d'un dialogue entre la sociologie pragmatique et la pensée foucaldienne », *Revue de l'Institut de Sociologie*, 2012, pp. 91-107.
- Sirois-Trahan Jean-Pierre, « Dispositif(s) et réception », *Cinémas*, vol. 14, n° 1, 2003, pp. 149-176.

2- L'appareil conceptuel de la théorie de l'aliénation

- Adorno Theodor Wiesengrund, « L'industrie culturelle », *Communications*, vol. 3, n° 1, 1964, pp. 12-18.
- Adorno Theodor Wiesengrund, « Du rapport entre la théorie et l'empirie en sociologie », *L'Homme et la société*, n° 13, 1969, pp. 127-133.
- Adorno Theodor Wiesengrund, « La télévision et les patterns de la culture de masse », *Sociologie de la communication*, vol. 1, n° 1, 1997, pp. 43-58.
- Adorno Theodor Wiesengrund, « Société », *Tumultes*, n°s 17-18, 2002, pp. 363-373.
- Adorno Theodor Wiesengrund et Horkheimer Max, *La dialectique de la raison : fragments philosophiques*, Paris, Gallimard, 1974.
- Autric Thibault, « Le concept d'aliénation, entre phénoménologie de la souffrance sociale et critique des systèmes », *Raisons politiques*, vol. 2, n° 78, 2020, pp. 123-134.
- Bidet Jacques, « Fécondité et ambiguïté du concept d'aliénation : *Le Capital* après Althusser », dans Bourdin Jean-Claude (dir.), *Althusser : une lecture de Marx*, Paris, PUF, 2008, pp. 57-86.
- Charbonnier Vincent, « La réification chez Lukács (la madeleine et les cendres) », dans Chanson Vincent, Cukier Alexis et Monferrand Frédéric (dir.), *La réification : histoire et actualité d'un concept critique*, Paris, La Dispute, 2014, pp. 43-63.
- Debord Guy, *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, 1992.
- Engels Friedrich et Marx Karl, *L'idéologie allemande*, Paris, Editions Sociales, 1968.
- Fischbach Franck, « Activité, Passivité, Aliénation : Une lecture des *Manuscrits de 1844* », *Actuel Marx*, n° 1, 2006, pp. 13-27.

- Fischbach Franck, « Transformations du concept d'aliénation. Hegel, Feuerbach, Marx », *Revue germanique internationale*, n° 8, 2008, pp. 93-112.
- Fischbach Franck, *La production des hommes : Marx avec Spinoza*, Paris, Vrin, 2014.
- Fischbach Franck, *Sans objet : capitalisme, subjectivité, aliénation*, Paris, Vrin, 2016.
- Haber Stéphane, « Que faut-il reprocher aux *Manuscrits de 1844* ? », *Actuel Marx*, vol. 1, n° 39, 2006, pp. 55-70.
- Haber Stéphane, *L'aliénation : vie sociale et expérience de la dépossession*, Paris, PUF, 2007.
- Haber Stéphane, « “Le naturalisme accompli de l'homme” : travail aliéné et nature », dans Renault Emmanuel (dir.), *Lire les « Manuscrits de 1844 »*, Paris, PUF, 2008, pp. 129-145.
- Haber Stéphane, *L'homme dépossédé : une tradition critique, de Marx à Honneth*, Paris, CNRS, 2009.
- Haber Stéphane, « La problématique de l'aliénation objective peut-elle encore éclairer la réalité historique du capitalisme ? », *Noesis* [en ligne], n° 20, 2012. Url : <https://journals.openedition.org/noesis/1832>.
- Haber Stéphane, *Penser le néocapitalisme : vie, capital et aliénation*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2013.
- Haber Stéphane, « Aliénation et émancipation d'après la fin du monde. Ce qu'une théorie du capitalisme peut apprendre du cinéma apocalyptique », *Acta Universitatis Carolinae Interpretationes*, vol. 4, n° 2, 2014, pp. 99-113.
- Haber Stéphane et Monferrand Frédéric, « Philosophie, aliénation et néocapitalisme : entretien avec Stéphane Haber », *Période*, 2015. Url : <http://revueperiode.net/philosophie-alienation-et-neocapitalisme-entretien-avec-stephane-haber/>.
- Honneth Axel, « La critique comme mise à jour. *La Dialectique de la raison* et les controverses actuelles sur la critique sociale », dans Renault Emmanuel et Sintomer Yves (dir.), *Où en est la théorie critique ?*, Paris, La Découverte, 2003, pp. 59-73.
- Horkheimer Max, *Théorie critique : essais*, Paris, Payot, 1978.
- Howard Dick, « Fétichisme, aliénation et théorie critique : réflexions sur un manuscrit de Marx publié récemment », *L'Homme et la société*, n° 17, 1970, pp. 97-110.
- Israel Joachim, *L'aliénation de Marx à la sociologie contemporaine : une étude macrosociologique*, Paris, Anthropos, 1972.
- Jameson Fredric, *La totalité comme complot : conspiration et paranoïa dans l'imaginaire contemporain*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2007.

- Lukács Georg, *Histoire et conscience de classe : essais de dialectique marxiste*, Paris, les Editions de Minuit, 1974.
- Marcuse Herbert, *L'homme unidimensionnel : essai sur l'idéologie de la société industrielle avancée*, Paris, les Editions de Minuit, 1968.
- Marcuse Herbert, « Quelques implications sociales de la technologie moderne », *Tumultes*, n° 2, 2001, pp. 11-43.
- Marx Karl, *Manuscrits de 1844 : économie politique & philosophie*, Paris, Editions Sociales, 1962.
- Marx Karl, *Le Capital : critique de l'économie politique. Livre premier, Le procès de production du capital*, Paris, PUF, 1993.
- Marx Karl, *Manuscrits de 1844*, Paris, Flammarion, 1996.
- Marx Karl, *Manuscrits économique-philosophiques de 1844*, Paris, Vrin, 2007.
- Monferrand Frédéric, « Sohn-Rethel anthropologue ? Pour une ontologie des sociétés marchandes », *Recherches germaniques*, n° 15, 2020, pp. 217-227.
- Pouillaude Elie, « Epistémologie de l'aliénation et antériorité », *L'Evolution psychiatrique*, n° 78, 2013, pp. 189-205.
- Schaff Adam, « L'appareil conceptuel de la théorie marxienne de l'aliénation », *L'Homme et la société*, n°s 41-42, 1976, pp. 13-34.
- Segré Ivan, « Giorgio Agamben, philosophe messianique », *Revue du Crieur*, vol. 3, n° 8, 2017, pp. 116-131.
- Sève Lucien, *Aliénation et Emancipation. Précédé de « Urgence de communisme », Suivi de « Karl Marx : 82 textes du "Capital" sur l'aliénation »*, Paris, La Dispute, 2012.
- Sobel Richard, « Idéologie, sujet et subjectivité en théorie marxiste : Marx et Althusser », *Revue de philosophie économique*, vol. 14, n° 2, 2013, pp. 151-192.
- Tertulian Nicolas, « Aliénation et désaliénation : une confrontation Lukács-Heidegger », *Actuel Marx*, vol. 1, n° 39, 2006, pp. 29-53.
- Vandenberghe Frédéric, « La notion de réification. Réification sociale et chosification méthodologique », *L'Homme et la société*, n° 103, 1992, pp. 81-93.
- Vandenberghe Frédéric, *Une histoire critique de la sociologie allemande : aliénation et réification. Tome I, Marx, Simmel, Weber, Lukács*, Paris, La Découverte/M.A.U.S.S., 1997.

- Vandenberghe Frédéric, *Une histoire critique de la sociologie allemande : aliénation et réification. Tome II, Horkheimer, Adorno, Marcuse, Habermas*, Paris, La Découverte/M.A.U.S.S., 1998.
- Walbrou Sonny, *Pour une histoire critique au prisme des rapports du corps à la machine, entre cinéma, jeu vidéo et culture spectaculaire fin-de-siècle : continuité critique, innervation, attraction*, sous la direction d'Arnoldy Edouard, Université de Lille, thèse soutenue le 29 novembre 2018.
- Wittmann David, « Les sources du concept d'aliénation », dans Renault Emmanuel (dir.), *Lire les « Manuscrits de 1844 »*, Paris, PUF, 2008, pp. 91-110.
- Žižek Slavoj, « Fétichisme et subjectivation interpassive », *Actuel Marx*, n° 34, 2003, pp. 99-109.

III

Approche esthétique

1- Point de vue et subjectivité

- Boillat Alain, « L'inquiétante étrangeté du *found footage* horrifique : une approche théorique du programme "P.O.V" de l'édition 2012 du NIFFF », *Décadrages*, n°s 21-22, 2012, pp. 146-165.
- Branigan Edward, « Formal Permutations of the Point-of-View Shot », *Screen*, vol. 16, n° 3, 1975, pp. 54-64.
- Branigan Edward, *Point of view in the cinema : a theory of narration and subjectivity in classical film*, Berlin, New York et Amsterdam, Mouton, 1984.
- Campeau-Dupras Guillaume, *Pour une poétique historique du point de vue médiatisé au cinéma*, sous la direction de Garneau Michèle, Université de Montréal, thèse soutenue en août 2016.
- Chateau Dominique, *La subjectivité au cinéma : représentations filmiques du subjectif*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2011.

- Dagrada Elena, *Between the Eye and the World : The Emergence of the Point-Of-View Shot*, Bruxelles, P.I.E. Peter Lang, 2014.
- Fisher Kevin B., *Intimate elsewhere : altered states of consciousness in post WWII American cinema*, sous la direction de Sobchack Vivian, University of California, thèse soutenue en 2008.
- Galloway Alexander R., « Origins of the First-Person Shooter », dans *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, pp. 39-69.
- Hanich Julian, « Experiencing Extended Point-of-View Shots : A Film-Phenomenological Perspective on Extreme Character Subjectivity », dans Reinert Maike Sarah et Thon Jan-Noël (dir.), *Subjectivity Across Media : Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*, New York, Routledge, 2016, pp. 127-144.
- Heath Stephen, « Narrative space », *Screen*, vol. 17, n° 3, 1976, pp. 68-112.
- Heller-Nicholas Alexandra, *Found « footage » horror films : fear and the appearance of reality*, Jefferson, McFarland & Company, 2014.
- Jost François, *L'Œil-caméra : entre film et roman*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1987.
- Jost François, « Le spectateur qui en savait trop », *Cinémas*, vol. 4, n° 3, 1994, pp. 121-133.
- Lam Celia, « Emotional Realism and Actuality : The Function of Prosumer Aesthetics in Film », *The IAFOR Journal of Media, Communication and Film*, vol. 1, n° 2, 2014, pp. 84-100.
- McGunnigle Christopher, « “My Targeting System is A Little Messed Up” : The Cyborg Gaze in the RoboCop Media Franchise », dans Murphy Graham J. et Schmeink Lars (dir.), *Cyberpunk and Visual Culture*, New York, Routledge, 2017, pp. 105-126.
- Merleau-Ponty Maurice, « Le cinéma et la nouvelle psychologie », conférence donnée le 13 mars 1945 à l'IDHEC. Publié dans Albera François, « Maurice Merleau-Ponty et le cinéma », *1895*, n° 70, 2013, pp. 120-153.
- Metz Christian, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1991.
- Mitry Jean, « La caméra subjective », dans *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris, Editions Universitaires, 1990, pp. 285-294.
- Moreno Julio L., « Subjective Cinema : And the Problem of Film in the First Person », *The Quarterly of Film Radio and Television*, vol. 7, n° 4, 1953, pp. 341-358.

- Robert Valentine, « *Le scaphandre et le papillon* et l'adaptation filmique du "je" littéraire : l'œil qui écrit », *Décadrages*, n^{os} 16-17, 2010, pp. 104-117.
- Rooks Isaac, « What Big Eyes You Have : Animal Point-of-View Shots in Horror & The Limits of Vision », *Spectator*, vol. 36, n° 2, 2016, pp. 23-30.
- Ruggero Eugeni, « Le plan à la première personne : Technologie et subjectivité dans le paysage postcinématographique », dans Gaudreault André et Lefebvre Martin (dir.), *Techniques et technologies du cinéma : Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l'histoire*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2015, pp. 195-208.
- Smith Sean, « Curse of the Blair Witch », *Newsweek*, vol. 143, n° 4, 26 janvier 2004, pp. 56-58.
- Sobchack Vivian, « The Man Who Wasn't There : The Production of Subjectivity in Delmer Daves' *Dark Passage* », dans Chateau Dominique (dir.), *Subjectivity : Filmic Representation and The Spectator's Experience*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2011, pp. 69-83.
- Telotte J. P., « Seeing in a "Dark Passage" », *Film Criticism*, vol. 9, n° 2, 1984, pp. 15-27.
- Zimmer Catherine, *Surveillance cinema*, New York, New York University Press, 2015.

2- Remédiation : les médias vus par le cinéma

- Bodini Jacopo, Carbone Mauro et Dalmasso Anna Caterina (dir.), *Vivre par(mi) les écrans*, Dijon, Les Presses du réel, 2016.
- Boillat Alain, *Cinéma, machine à mondes : essai sur les films à univers multiples*, Chêne-Bourg, Georg éditeur, 2014.
- Boillat Alain et Guido Laurent (dir.), *Loin des yeux... le cinéma : de la téléphonie à internet : imaginaires médiatiques des télécommunications et de la surveillance*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2019.
- Bolter Jay David, « Transference and Transparency : Digital Technology and the Remediation of Cinema », *Intermédialités*, n° 6, 2005, pp. 13-26.
- Bolter Jay David et Grusin Richard, *Remediation : understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2000.
- Bourassa Renée, *Les fictions hypermédiatiques : Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier, 2010.

- Crewe David, « Following Trending Topics : Social Media in Modern Teen Movies », *Screen Education*, n° 79, 2015, pp. 78-87.
- Dayan Daniel, « A propos de la théorie des effets limités », *Hermès*, n° 4, 1989, pp. 93-95.
- Feinholtz Noam, « Death on Live TV : Cinema's Struggle Against Television. », *Quarterly*, vol. 37, n° 3, 2020, pp. 248-274.
- Freyheit Matthieu, « Fluides et flux : l'horreur au temps des réseaux sociaux », dans Boof-Vermeesse Isabelle et Chassay Jean-François (dir.), *L'âge des postmachines*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2020, pp. 125-136.
- Guido Laurent, « La (télé)surveillance à l'écran, perspectives critiques et historiographiques », dans Boillat Alain et Guido Laurent (dir.), *Loin des yeux... le cinéma : de la téléphonie à internet : imaginaires médiatiques des télécommunications et de la surveillance*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2019, pp. 99-165.
- Kellner Douglas, « New technologies and alienation : some critical reflections », dans Kalekin-Fishman Devorah et Langman Lauren (dir.), *The Evolution of alienation : trauma, promise, and the millennium*, Lanham, Rowman and Littlefield, 2006, pp. 47-67.
- Kellner Douglas et Ryan Michael, « Technophobia », dans Kuhn Annette (dir.), *Alien zone : Cultural theory and contemporary science fiction cinema*, vol. 1, New York, Verso, 1990, pp. 58-65.
- Krauss Rosalind, « Video : The Aesthetics of Narcissism », *October*, vol. 1, 1976, pp. 50-64.
- Krichane Selim, « Elephant ou les jeux vidéo en trompe-l'oeil », *Décadrages*, n° 19, 2011, pp. 70-84.
- Odin Roger, « Quand le téléphone portable rencontre le cinéma », dans Allard Laurence, Creton Laurent et Odin Roger (dir.), *Téléphone mobile et création*, Paris, Armand Colin, 2014, pp. 37-54.
- Raynauld Isabelle, « Le cinématographe comme nouvelle technologie : opacité et transparence », *Cinémas*, vol. 14, n° 1, 2003, pp. 117-128.
- Rosewarne Lauren, « Cinema and Cyberphobia : Internet Tropes in Film and Television », *Australian Journal of Telecommunications and the Digital Economy*, vol. 4, n° 1, 2016, pp. 36-53.
- Rosewarne Lauren, *Cyberbullies, Cyberactivists, Cyberpredators : Film, TV, and Internet Stereotypes*, Santa Barbara, Praeger, 2016.

- Spielmann Yvonne, « Elastic cinema : Technological imagery in contemporary science fiction films », *Convergence*, vol. 9, n° 3, 2003, pp. 56-73.
- Widendaele Arnaud, *La vidéo au regard du cinéma : pour une archéologie des « idées de vidéo » dans la presse cinématographique française (1959-1995)*, sous la direction d'Arnoldy Edouard, Université de Lille, thèse soutenue le 10 novembre 2016.
- Young Paul, « The Negative Reinvention of Cinema : Late Hollywood in the Early Digital Age », *Convergence*, vol. 5, n° 2, 1999, pp. 24-50.
- Young Paul, *The cinema dreams its rivals : media fantasy films from radio to the Internet*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.

3- Le glitch

- Barton Joseph Frank, *Rupture and Recuperation : Technological Traces in Digital Narrative Cinema*, Newcastle University, thèse soutenue le 9 mars 2015.
- Davis Paul B., « Define your terms (or Kanye West fucked up my show) », *Seventeen Gallery*, 2009. Url : <http://www.seventeengallery.com/exhibitions/paul-b-davis-define-your-terms-or-kanye-west-fucked-up-my-show/>.
- Denson Shane, *Discorrelated images*, Durham et Londres, Duke University Press, 2020.
- Fourmentraux Jean-Paul, « “Corrupt Machine”. Esthétique et politique de la panne numérique », *Techniques & Culture*, n° 72, 2019, pp. 204-223.
- Hesselberth Pepita, « Creative Control : digital labour, superimposition, datafication, and the image of uncertainty », *Digital Creativity*, vol. 28, n° 4, 2017, pp. 332-347.
- Olivier Marc, « Glitch Gothic », dans Leeder Murray (dir.), *Cinematic ghosts : haunting and spectrality from silent cinema to the digital era*, New York, Bloomsbury, 2015, pp. 253-270.
- Menkman Rosa, « Glitch studies manifesto », dans Lovink Geert et Miles Rachel Somers (dir.), *Video Vortex reader II : moving images beyond YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011, pp. 336-347.
- Moradi Iman, « Introduction », dans Gilmore Joe, Moradi Iman, Murphy Christopher et Scott Ant (dir.), *Glitch : Designing Imperfection*, New York, Mark Batty Publisher, 2009, pp. 8-11.
- Quintyn Olivier, « L'ère du glitch : utopie et réification. Pour une théorie critique rétrospective », *Audimat*, n° 2, 2015, pp. 177-196.

4- Le survival

- Caillois Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958.
- Chamayou Grégoire, *Les chasses à l'homme : histoire et philosophie du pouvoir cynégétique*, Paris, La Fabrique, 2010.
- Huizinga Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 2011.
- Lachaud Maxime, *Redneck movies : ruralité et dégénérescence dans le cinéma américain*, Pertuis, Rouge Profond, 2014.
- Mullen Elizabeth, « L'*Homo americanus* à la dérive : Délivrance et le brouillage des codes », *Eclipses*, n° 55, 2014, pp. 66-79.
- Senn Bryan, *The most dangerous cinema : people hunting people on film*, Jefferson, McFarland & Company, 2014.

5- Divers

- Boillat Alain, *La fiction au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2001.
- Boillat Alain, *Du bonimenteur à la voix-over : voix-attraction et voix-narration au cinéma*, Lausanne, Antipodes, 2007.
- Labrecque Maxime, « Le film choral », *Séquences : la revue de cinéma*, n° 275, 2011, pp. 31-35.
- Natale Simone, « A short history of superimposition : From spirit photography to early cinema », *Early Popular Visual Culture*, vol. 10, n° 2, 2012, pp. 125-145.
- Odin Roger, *De la fiction*, Paris et Bruxelles, De Boeck Université, 2000.
- Pinto Alfonso, « Espace et société dans le cinéma des Zombies », *Annales de géographie*, vol. 1-2, n°s 695-696, 2014, pp. 706-724.
- Rebecchi Marie, « Fautes, ombres, reflets et montages. Les surimpressions entre Nouvelle Vision et Surréalisme », *Itinera*, n° 6, 2021, pp. 96-113.

IV

Matériel de presse

1- Critiques de films

- C.G., « Virtualités : Dans le monde des images, seule la mort est réelle », *Le Monde*, 14 avril 1993, p. 16.
- Charbonneau Alain, « *Benny's Video* de Michael Haneke », *24 images*, n° 65, février-mars 1993, pp. 52-53.
- Coppermann Annie, « L'image qui tue », *Les Echos*, 15 avril 1993, p. 34.
- Couston Jérémie, « *Les Proies* – De Gonzalo López-Gallego », *Télérama*, n° 3053, 19 juillet 2008, p. 37.
- Dodes Rachel, « From Talkies to Texties. Hollywood is grappling with the storytelling challenges of a world filled with unglamorous smartphones, texting and social media », *The Wall Street Journal Asia*, 12 avril 2013, p. W16.
- Goddard Peter, « Movies prefer cute kids », *Toronto Star*, 27 mars 1993, p. K2.
- Holden Stephen, « Video Violence Turns Real for a Boy », *New York Times*, 28 septembre 1992, p. C14.
- L.B., « Benny's video », *Séquences : la revue de cinéma*, n° 162, 1993, p. 12.
- Orwen Patricia, « Exploring why kids turn violent », *Toronto Star*, 27 mars 1993, p. K1.
- Rauger Jean-François, « Sur le fil des réflexes de survie immédiats », *Le Monde*, 16 juillet 2008, p. 20.

2- Dossiers de presse

- Dossier de presse du film *Les Proies*. Url : http://www.bossa-nova.info/actualite/2008/Le_roi_de_la_montagne-/ecrans_le_roi_de_la_montagne/DP%20LESPROIES.pdf.
- Dossier de presse du film *Men, Women & Children*. Url : http://www.paramountpictures.fr/wp-content/uploads/dlm_uploads/2014/10/Dossier-de-presse-MEN-WOMEN-CHILDREN-2.pdf.
- Dossier de presse du film *Preservation*. Url : https://s3.amazonaws.com/tribeca_cms_production/uploads/document/document/534eaadd6cf8d97416000005/Preservation_-_Tribeca_2014_Press_Notes.pdf.

- Dossier de presse du film *Unfriended*. Url : <https://www.upimedia.com/>.

3- Entretiens

- Haneke Michael, entretien avec Toubiana Serge, Bonus DVD de *Benny's Video*, TF1 Vidéo, 2012.
- Johnson Matt, entretien avec Van Spall Owen pour le site EyeForFilm, 5 juin 2014. Url : <http://www.eyeforfilm.co.uk/feature/2014-06-05-interview-with-matt-johnson-about-the-dirties-feature-story-by-owen-van-spall>.
- López-Gallego Gonzalo, entretien pour le site de LCI/TF1, « Interview Gonzalo López-Gallego (*les Proies*) », 16 juillet 2008. Url : <http://lci.tf1.fr/cinema/news/interview-gonzalo-lopez-gallego-les-proies-page-1-4982625.html>.
- Miller David Lee, entretien avec Grove Martin A. pour *The Hollywood Reporter* [en ligne], 10 mars 2009. Url : <http://www.hollywoodreporter.com/news/commentary-shooting-suicide-no-dead-80517>.

Index des films cités

- #Horror* (Tara Subkoff, 2015), 70, 71, 243, 287
- Afterschool* (Antonio Campos, 2008), 91, 94, 249-251
- A.M.I.* (Rusty Nixon, 2019), 112
- Antisocial* (Cody Calahan, 2013), 191-196, 202, 203, 243
- App* (Bobby Boermans, 2013), 112, 213
- Arcade* (Albert Pyun, 1993), 153, 154
- Archie's Final Project* (David Lee Miller, 2009), 23-25, 91, 94, 152, 182, 225, 226, 231, 232, 234-238, 262
- Be Kind Rewind* (Michel Gondry, 2008), 254-257
- Benny's Video* (Michael Haneke, 1992), 6, 11, 73-78, 81, 86, 90, 91, 95, 213, 217, 218, 262, 293
- Beware : Children at Play* (Mik Cribben, 1989), 78
- Blackboard Jungle* (Richard Brooks, 1955), 37
- Blair Witch* (Adam Wingard, 2016), 276
- Blair Witch Project (The)* (Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, 1999), 237
- Bloody Birthday* (Ed Hunt, 1981), 82
- Brainscan* (John Flynn, 1994), 6, 91, 147-151, 177-179, 183
- Carrie* (Brian De Palma, 1976), 26
- Carrie* (Kimberly Peirce, 2013), 26
- Castaway on the Moon* (Kimssi pyoryugi, Lee Hae-jun, 2009), 183
- Channeling* (Drew Thomas, 2013), 112, 213
- Chatroom*, (Hideo Nakata, 2010), 132
- Childhood 2.0* (Robert Muratore, Jamin Winans et Kiowa K. Winans, 2020), 19-21, 26, 27, 62, 69, 70, 95, 289
- Children (The)* (Max Kalmanowicz, 1980), 77, 82
- Children of the Corn* (Fritz Kierschen, 1984), 77
- Child's Play 3* (Jack Bender, 1991), 42, 83
- Cohasset Snuff Film (The)* (Edward Payson, 2012), 262
- Compression Study #1* (Paul B. Davis, 2007), 274
- Countdown* (Justin Dec, 2019), 112, 273
- Dark Passage* (Delmer Daves, 1947), 222, 223

- Dawn of the Dead* (George A. Romero, 1978), 191
- Deadcon* (Caryn Waechter, 2019), 258
- Dead End* (William Wyler, 1937), 36, 37
- Devil's Domain* (Jared Cohn, 2016), 272, 273
- Dionysos* (Jean Rouch, 1984), 129
- Dirtyies (The)* (Matt Johnson, 2013), 91, 93, 94, 183, 213, 231-235, 263
- Disconnect* (Henry Alex Rubin, 2012), 159, 161-175, 252, 253, 286
- DisCONNECTED* (Leslie Libman, 2011), 159
- Disconnect. Reconnect.* (David Matthew Weese, 2013), 159
- Dumb and Dumberer : When Harry Met Lloyd* (Troy Miller, 2003), 255
- Effacer l'historique* (Benoît Delépine et Gustave Kervern, 2020), 176, 177
- Elephant* (Gus Van Sant, 2003), 71, 72, 91
- Final Destination 3* (James Wong, 2006), 255
- Followed* (Antoine Le, 2018), 258
- Follow Me* (Will Wernick, 2020), 258
- Funny Games* (Michael Haneke, 1997), 83
- Ghostbusters* (Ivan Reitman, 1984), 256
- Halloween* (John Carpenter, 1978), 77, 150
- Halloween* (Rob Zombie, 2007), 150
- Her* (Spike Jonze, 2013), 18
- i-Lived* (Franck Khalfoun, 2015), 62, 273, 277
- Ingrid Goes West* (Matt Spicer, 2017), 243-245, 253, 258, 262
- I Was a Teenage Werewolf* (Gene Fowler Jr., 1957), 82
- Kapò* (Gillo Pontecorvo, 1960), 74
- Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946), 222, 223, 226
- Lawnmower Man (The)* (Brett Leonard, 1992), 43
- Matrix (The)* (Lana et Lilly Wachowski, 1999), 42, 152, 153, 156, 173, 299
- Me and Earl and the Dying Girl* (Alfonso Gomez-Rejon, 2015), 254, 255, 257
- Men, Women & Children* (Jason Reitman, 2014), 18, 25, 27, 113-118, 161-175, 286, 287, 289
- Mode avion (Modo Avião)* (César Rodrigues, 2020), 258
- Murder by Television* (Clifford Sanforth, 1935), 40
- Na igre* (Pavel Sanaev, 2009), 70, 105-107, 110-113, 122, 139, 142, 213
- Natural Born Killers* (Oliver Stone, 1994), 42
- Nerve* (Henry Joost et Ariel Schulman, 2016), 112, 118, 119, 123, 130, 131, 138, 139, 141-144, 152, 177, 209, 213, 258-262, 290, 291, 296
- Other Halves* (Matthew T. Price, 2015), 276

- Personal Chopper* (Olivier Assayas, 2016), 288
- Preservation* (Christopher Denham, 2014), 81, 84, 124-128, 245, 246, 249
- Proies (Les)* (*El rey de la montaña*, Gonzalo López-Gallego, 2007), 81, 84, 85, 91, 124-128, 138, 215-218, 220-222, 225, 226, 240
- Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), 25
- Rashômon* (Akira Kurosawa, 1950), 255
- Rebel Without a Cause* (Nicholas Ray, 1955), 37, 38
- Rêves* (*Yume*, Kurosawa, 1990), 129
- Révoltés de l'an 2000 (Les)* (*¿ Quién puede matar a un niño ?*, Narciso Ibáñez Serrador, 1976), 77
- Scaphandre et le papillon (Le)* (Julian Schnabel, 2007), 224
- Scream* (Wes Craven, 1996), 83
- Seconds Apart* (Antonio Negret, 2011), 94
- Selfie from Hell* (Erdal Ceylan, 2018), 40
- Social Dilemma (The)* (Jeff Orlowski, 2020), 69, 70, 270, 277, 280-283, 285, 286, 289, 291, 298, 299
- State's Evidence* (Benjamin Louis, 2006), 91, 93, 94
- Suicide Room* (*Sala samobójców*, Jan Komasa, 2011), 71, 132-135, 137, 138, 144-146, 183, 213
- Sweat* (Magnus von Horn, 2020), 258
- Toxic Avenger (The)* (Michael Herz et Lloyd Kaufman, 1984), 75
- Tragedy Girls* (Tyler MacIntyre, 2017), 243, 244
- Tron* (Steven Lisberger, 1982), 138
- Truman Show (The)* (Peter Weir, 1998), 43
- Unfriended* (Levan Gabriadze, 2014), 183, 184, 237, 277
- Video Dead (The)* (Robert Scott, 1987), 40
- Wild One (The)* (Laslo Benedek, 1953), 29
- Zero Day* (Ben Coccio, 2002), 90, 91, 93

De l'influence des médias à l'aliénation dans le dispositif : la représentation des pratiques médiatiques des jeunes dans le cinéma contemporain

Résumé

Alors que le XX^{ème} siècle est parcouru par des débats épisodiques concernant l'influence supposée néfaste de différents médias sur les jeunes, il faudra attendre les années 1990 pour que le cinéma se confronte réellement à la représentation du problème, dans un contexte marqué à la fois par l'apparition de ce qui était perçu comme de nouvelles formes de violence juvénile et par celle de nouveaux médias définis par l'interactivité qu'ils permettent. Puisque ce sont ces représentations que cette recherche interroge, l'enjeu consiste alors pour nous à inscrire les propositions filmiques dans une histoire des discours sur l'influence des médias, en postulant qu'au déplacement des inquiétudes vers les médias interactifs et participatifs, et à l'émergence du prosommateur qu'ils ont accompagnée, correspond un changement de paradigme de l'influence des médias. De l'influence des médias à l'aliénation dans le dispositif, il s'agit dès lors de mettre au jour les mécanismes de ce nouveau paradigme tel qu'il s'exprime dans les œuvres, qui envisagent l'influence à partir de la configuration dans laquelle se déploie l'expérience médiatique des personnages (du dispositif médiatique), et à partir du mouvement de perte dans l'extériorisation de l'utilisateur (de l'aliénation) qui la caractérise.

Mots clés : Influence, aliénation, jeunes, prosommateur, dispositif, transparence

From media influence to alienation in the *dispositif* : youth media practices representation in contemporary cinema

Abstract

While the twentieth century was punctuated by episodic debates over the supposedly harmful influence of various media on young people, it was not until the 1990s that the cinema really tackled the representation of this issue, in a context marked both by the appearance of what was perceived as new forms of juvenile violence, as well as by the emergence of new media defined by the interactivity they allow. Since this research questions these representations, our purpose is to reinscribe them within a history of discourse around media influence, making the hypothesis that, with the emergence of prosumers, concerns shifted towards interactive and participatory media, generating a paradigm shift around media influence. From media influence to alienation in the *dispositif*, it is therefore a question of revealing the mechanisms of this new paradigm, in films which look at influence based on the configuration in which the media experience of the characters unfolds (on the media *dispositif*), and based on the dynamics of loss in user exteriorization (on alienation) that characterize this experience.

Keywords : Influence, alienation, youth, prosumer, *dispositif*, transparency