
**« Quelles images
une série dystopique
donne-t-elle des
médias qui sont liés
à la mémoire?
Analyse du contenu
de la série Black
Mirror »**

Par Marie-Laure Ladeleh

**Promoteur : Prof. Fevry
Sébastien**

septembre 2018

**Mémoire 23 crédits
présenté dans le cadre du :
Master 60 en
Information et communication**

**Option :
communication culturelle**

**Faculté des
Sciences économiques, sociales,
politiques et de
communication
(ESPO)
ECOLE DE
COMMUNICATION**

The logo of the University of Louvain (UCL) is displayed on a solid green background. It features the letters "UCL" in a large, white, bold, sans-serif font. Below "UCL", the words "Université catholique de Louvain" are written in a smaller, white, sans-serif font, arranged in three lines: "Université", "catholique", and "de Louvain". Thin white horizontal lines are positioned above and below the "UCL" text, and below the "Université catholique de Louvain" text.

UCL
**Université
catholique
de Louvain**

Remerciements

*« J'adresse mes remerciements à toutes les personnes qui m'ont aidée pour cet exercice qu'est le mémoire. Je souhaite premièrement remercier **monsieur Fevry** pour sa disponibilité et ses précieux conseils tout au long de la réalisation de ce travail. Je remercie également **monsieur Lievens** pour son aide lors de mes débuts hésitants. Enfin, je remercie mes amis ainsi que toute ma famille et plus particulièrement ma sœur, **Emmanuelle Ladeleh** pour ses encouragements ainsi que **Ludovic Plas**, pour ses relectures et conseils avisés. »*

Table des matières

PARTIE I : INTRODUCTION	4
PARTIE II : CADRE THEORIQUE	7
1. Mémoires culturelles	7
1.1 La mémoire et les études culturelles	7
1.2 À l'ère du numérique : Ori Schwarz et les thèses sur la mémoire	8
1.3 La nostalgie de l'analogue et l'esthétique de la remédiation digitale selon Dominik Schrey	11
2. Médias	12
2.1 Brève définition	13
2.2 Le concept de Remediation selon Bolter and Grusin	13
2.3 Proposition de prolongement de Jan Baetens	15
3. Conclusion	16
PARTIE III: METHODE	17
1. Question de recherche et hypothèses	17
2. Présentation du corpus	19
3. Méthodologie	22
4. Conclusion	26
PARTIE IV : ANALYSE ET INTERPRETATIONS	27
1. Analyse descriptive des deux premières saisons de <i>Black Mirror</i>	27
1.1 Saison une	27
1.2 Saison deux	30
1.3 Conclusion	32
2. Analyse qualitative de la série <i>Black Mirror</i>	34
2.1 L'image des médias de mémoire les présente comme des médias qui tendent vers une immediacy	36
2.2 Les personnages de la série sont incapables de supprimer certains souvenirs contrairement à la théorie des enterrements de Kevin Heterington	39

2.3	Black Mirror représente les médias résiduels avec un rôle de contre-pouvoir face à cette remédiation de la mémoire	41
2.4	Dans les représentations de la série, tous les personnages perdent le contrôle sur leurs données	42
PARTIE V : DISCUSSIONS ET CONCLUSION		45
BIBLIOGRAPHIE		48
1.	Ouvrages	48
2.	Articles scientifiques	48
3.	Sites Internet	49
4.	Mémoire	50
ANNEXES		51
	Résumés des épisodes constituant le corpus	52

PARTIE I : INTRODUCTION

L'apparition des ordinateurs, comme François Jarrige l'indique dans son livre intitulé « Techno-critiques, du refus des machines à la contestation des technosciences », a « *redéfini les imaginaires comme les pratiques sociales, faisant surgir de nouvelles utopies* ». (Jarrige, 2014) Depuis cette apparition il y a plusieurs décennies et, plus particulièrement, depuis le smartphone, devenu populaire aux alentours des années 2010, la plupart des ménages possèdent un ou plusieurs de ces outils. D'ailleurs, François Jarrige précise également qu'« *en 2012, plus de 400 millions d'ordinateurs sont vendus dans le monde et autour de 450 millions de smartphones* ». Le « déferlement du numérique » a donc participé à ces modifications et, ensemble, ils ont provoqué l'« *utopie de la communication* ». (Jarrige, 2014) Il est donc logique de rencontrer également des dystopies sur ce bouleversement. Jean-Louis Clément, dans sa note de lecture concernant l'ouvrage « *(Bé)viles du futur. Les imaginaires visuels de la dystopie* » cite Laurent Bazin comme suit pour en donner une définition : « *les dystopies sont des utopies ayant échoué* ». Il cite aussi les auteurs de l'ouvrage, Clément Dessy et Valérie Stiénon, qui « *soulignent que la dystopie est une projection vraisemblable et vision négative de l'avenir d'une communauté humaine qui peut être envisagée à l'échelon planétaire* ». (Dessy et Stiénon, 2015 cité par Clément, 2016)

C'est dans ce contexte que m'a paru essentiel d'étudier la remédiation selon Bolter et Grusin à travers les représentations diffusées dans une série intitulée : « *Black Mirror* ». Il s'agit d'une série d'anthologie dont les acteurs, l'époque, la technologie, etc. diffèrent à chaque épisode. Par contre, un thème persiste : l'univers dystopique. Ce TV show est diffusé à travers une plateforme en pleine expansion nommée Netflix, qui bouscule actuellement les rôles de médias plus traditionnels comme la télévision.

Enfin, nous évoluons dans une ère où le passé est de plus en plus facilement accessible, que ce soit le nôtre ou celui de quelqu'un d'autre. Il s'agit du cas, par exemple, de la chanteuse de l'émission « The voice », Mennel Ibtiissem, qui a dû s'expliquer récemment pour un post Twitter qu'elle avait rédigé suite aux attentats de Nice... Il y a de ça plusieurs années ! (C.W., 2018) La mémoire semble désormais jouer un rôle de plus en plus prégnant sur nos vies, d'où l'intérêt d'analyser ses représentations dans une dystopie.

Ce mémoire s'inscrit donc dans l'optique des memory studies et de la remédiation selon Bolter et Grusin. En ce qui concerne les mémoires culturelles, Astrid Erll, professeure de littératures et cultures Anglophones à l'université Goethe et spécialiste de théories de narratologie, transculture et média pour les « memory studies », propose une première approche de concept : « *Over the past two decades, the relationship between culture and memory has emerged in many parts of the world as a key issue of interdisciplinary research, involving fields as diverse as history, sociology, art [...] and thus bringing together the humanities, social studies, and the natural sciences in a unique way*¹ ». De cette façon, la professeure étend le champ d'étude des cultural memory studies « *des actes individuels de remémoration dans un contexte social aux mémoires de groupes (familles, amis, vétérans, etc.) ou à la mémoire nationale ainsi que ses "invented traditions", voire même aux lieux de mémoire transnationaux.* » (Erll, 2010, pp2) Les images des médias représentés dans la série seront observées, dans le cadre de ce mémoire, sous les théories de la remédiation de Bolter et Grusin ainsi que les écrits de Jan Baetens qui propose des réflexions supplémentaires à ces mêmes concepts. L'objectif de ce travail consiste à trouver comment la série *Black Mirror* représente l'immediacy ainsi qu'un éventuel rapport avec les personnages et la mémoire, et cela à travers une étude qualitative des images véhiculées par le TV show.

¹ Traduction que je propose : « Durant les deux dernières décennies, la relation entre la culture et la mémoire est apparue dans beaucoup de parties du monde comme un problème clé de recherche interdisciplinaire, concernant des domaines aussi divers que l'histoire, la sociologie, l'art [...] et donc rassemblant les humanités, les études sociales et les sciences naturelles d'une manière unique. »

Ma question de recherche se traduit dès lors comme suit :

“Quelles images une série dystopique donne-t-elle des médias qui sont liés à la mémoire? Analyse du contenu de la série *Black Mirror*”

Afin de répondre à cette question de recherche, ce mémoire commence par l'établissement d'un cadre théorique avec l'objectif de pouvoir préciser mes hypothèses. J'y aborderai premièrement les *memory studies* à travers une définition plus précise de celles-ci selon Astrid Erll, ensuite j'orienterai mon cadre théorique plus précisément sur les thèses de la mémoire telles que présentées par Ori Schwarz. Par la suite, j'évoquerai les théories de Bolter et Grusin concernant la remédiation ainsi que l'opinion de Jan Baetens sur celles-ci. Enfin, je cloturerai la partie théorique sur la nostalgie de l'analogique et l'esthétique de la remédiation digitale selon Dominik Schrey. Dès lors, dans la partie plus méthodologique de ce mémoire, je formulerai des hypothèses par rapport à ma question de recherche et établirai ma méthode. Enfin, après une présentation des résultats, ce mémoire se finira sur une conclusion reprenant les points essentiels ainsi qu'une proposition de réponse pour la problématique.

PARTIE II : CADRE THEORIQUE

1. Mémoires culturelles

1.1 *La mémoire et les études culturelles*

Avant tout, étant donné que cette recherche porte essentiellement sur la mémoire, je vais vous présenter brièvement la branche dans laquelle s'inscrit ce travail : les « cultural memory studies ». Selon Astrid Erll, coéditrice de livres tels que « Media and Cultural Memory », « A Companion to Cultural Memory Studies », etc., sous ce mot, s'abritent « *des médias, des pratiques et des structures très diverses.* » (Erll, 2010, pp1) Elle précise également que c'est cette confusion qui permet à des disciplines très variées telles que la psychologie, l'histoire, etc., d'entreprendre un « *dialogue stimulant* ». (Erll, 2010) En effet, bien que l'aspect interdisciplinaire puisse porter à confusion, il offre une richesse de contenu à cette branche. Cela amène donc Astrid Erll à donner une définition provisoire, susmentionnée dans l'introduction, permettant une compréhension plus large de la « Cultural Memory »: « *The interplay of present and past in socio-cultural contexts*². » De cette façon, Astrid Erll étend le champ d'étude des cultural memory studies « *des actes individuels de remémoration dans un contexte social aux mémoires de groupes (familles, amis, vétérans, etc.)* » Selon elle, on constate donc ce type de remémoration au « niveau individuel » (les souvenirs propres à soi), « familial » ou à plus grande échelle c'est-à-dire au « niveau collectif ». (Erll, 2010) Pour la professeure, le terme « mémoire culturelle » « *accentue la connexion entre la mémoire d'un côté et les contextes sociaux culturels de l'autre.* » C'est dans cette optique que se situe mon mémoire et surtout dans l'aspect matériel de la culture et de la mémoire. En effet, selon Astrid Erll, « la

² Traduction que je propose : « les interactions entre le présent et le passé dans les contextes socio-culturels »

culture peut être considérée comme un concept à trois dimensions : le social (les gens, les relations), le matériel (les médias par exemple), et le psychologique (façons de penser définies par la culture) ». De plus, selon elle, ces 3 dimensions « se mélangent, se complètent, sans véritable distinction ». (Erll, 2010, p4)

En conclusion, les études de la mémoire culturelle contiennent « *les processus sociaux, cognitifs et médiatiques, ainsi que leurs intersections continues* ». (Erll, 2010, p6) Enfin, Astrid Erll rappelle que, concernant les intersections entre les médias et la mémoire culturelle, « *celles-ci sont évidentes car c'est seulement par une représentation médiatique (du discours oral à l'écriture, la peinture, ou l'utilisation de l'internet) que les mémoires et les versions de l'histoire peuvent être partagées* ». (Erll, 2010, p12-13) Cette citation met donc en exergue les principaux liens qui seront analysés concernant la remédiation de la mémoire, c'est-à-dire ses supports (cfr. le point 2.2 pour une définition de la logique de remédiation).

1.2 À l'ère du numérique : Ori Schwarz et les thèses sur la mémoire

Comme mentionné dans l'introduction, l'arrivée du numérique a bouleversé notre vie et notre mémoire. Cette évolution a provoqué l'apparition de nouvelles thèses au sujet de la mémoire. Ce point a donc pour objectif de (re)familiariser mes lecteurs avec celles-ci. Parmi les nombreux auteurs de théories sur la mémoire, cette analyse se basera plus sur celle d'Ori Schwarz, membre du département de sociologie et d'anthropologie d'Harvard et spécialisé en culture digitale et internet. (Harvard, 2018) En effet, en plus des thèses classiques, il ajoute celle de la "plurality of spatial affinities" qui prend en compte « l'impact des algorithmes » sur nos données et, par conséquent, la perte de contrôle de l'individu sur ses souvenirs. (Schwarz, 2013) Cela sera très utile pour analyser les représentations au sein d'une dystopie.

Concrètement, Ori Schwarz présente le phénomène de digitalisation de la mémoire en citant notamment des auteurs tels que Jose Van Dijck, David

Middleton, Hoskins et Steven Brown. Il précise que « ceux-ci ne considèrent plus la mémoire comme un objet stable (tel une archive ou un dossier clos), mais plutôt comme un “achievement”, réalisé par les interactions entre les humains, les non-humains et les pratiques qui régulent ces interactions. » (Schwarz, 2013, pp.8) De ce fait, en citant Hoskins, Ori Schwarz déclare que « la “mémoire dans la tête” et la “mémoire dans le monde” ne devraient pas être des concepts différenciés ». (Schwarz, 2013) Dès lors, selon lui, « la « médiation digitale » et la « médiatisation de la mémoire » ont pu être explorées plus en précision » (Schwarz, 2013, pp.8) Trois thèses majeures peuvent désormais être identifiées dans le champ des mémoires digitales: la « thèse de la connectivité », celle du « monde qui n’oublie rien » et la « thèse de la mémoire flexible ». (Schwarz, 2013) Ces thèses, ainsi que celle de la « pluralité d’affinités spatiales », seront essentielles lors de l’analyse mon corpus, afin de savoir comment la mémoire est représentée. Cela permettra également de créer mes hypothèses et de les confronter à un univers dystopique. La première thèse, qu’Ori Schwarz présente, évoque une « mémoire constamment connectée qui dépasse la simple différenciation entre « mémoire privée/personnelle » et « mémoire publique/collective » » (celle véhiculée par les médias de masse). (Schwarz, 2013) En effet, il précise que les souvenirs sont dispersés à travers les réseaux et pourtant, ils sont « agencés et présentés selon les préférences de l’individu qui parcourt ceux-ci. » (Schwarz, 2013) De plus, selon lui, « la mémoire connectée n’est pas complètement une archive passive ou une mémoire active mais s’inscrit plutôt dans une nouvelle temporalité intitulée “le présent continu” ou “le passé-présent immédiat” car elle est sans cesse à portée de main de l’individu ». (Schwarz, 2013) Lorsque Ori Schwarz décrit la “thèse du monde qui n’oublie rien”, il déclare qu’ « elle se focalise sur l’amoncellement de données conservées sur les réseaux (phénomène facilité par le coût abordable de l’espace de stockage) et leur impact. » (Schwarz, 2013, pp.9) En effet, toute donnée est capable de resurgir à n’importe quel instant, avec des “répercussions détractantes” puisque la possibilité d’oublier est une précondition à la liberté”. (Schwarz,

2013) En effet, Ori Schwarz appuie ces propos en citant Mayer-Schonberger qui explique que, « *contrairement à la mémoire biologique, la mémoire digitale résiste aux tentatives humaines d'oubli et de pardon ainsi que de façonner les souvenirs selon les besoins du présent.* » (Schwarz, 2013, pp9) Il précise que « *cela rend donc les individus plus vulnérables au contrôle social et au despotisme du passé lui-même* ». (Schwarz, 2013) Surtout que, selon Mayer-Schonberger, les gens « *ont tendance à se fier plus aisément à la mémoire digitale qu'à leurs propres souvenirs.* » (Schwarz, 2013) Enfin, Schwarz met en évidence l'aspect volatile de la mémoire digitale en citant Van dijck à propos de la théorie de "la mémoire flexible". Celle-ci aborde la dimension du retouchage. En effet, « *en retouchant ses photos, l'individu peut influencer ses représentations internes du passé* » (Schwarz, 2013, pp.9)

Quant à Ori Schwarz, il apporte sa pierre à l'édifice en attirant l'attention sur un aspect souvent négligé, qui concerne « *l'écosystème de la mémoire contemporaine* ». Outre l'importance de son volume, il suggère que « *la digitalisation de nos objets de mémoire (photos, correspondances, etc.) est soumise à la logique de la database : leur nouvel ordre, agencé selon des algorithmes sans cesse renouvelés, a des répercussions sur l'individu* ». (Schwarz, 2013) En effet, il soulève que, par conséquent, « *cette forme est bien éloignée du traditionnel album photo et de son organisation du passé en séquences (Khun, 2010), car elle intervient dans "l'inconscient technologique" (terme de Hoskins).* » Celui-ci « *remodèle la vie et la mémoire des gens, sans leur connaissance* », et constitue, selon Ori Schwarz, une « *force structurelle importante.* » (Schwarz, 2013, pp10) Et c'est cette multiplicité d'arrangements de nos données qu'Ori Schwarz surnomme "la pluralité d'affinités spatiales". Néanmoins, contrairement à Katrina Sluis et sa thèse sur la mémoire algorithmique, Ori Schwarz pense que l'individu « *n'est pas totalement dépourvu de ce processus d'agencement. D'abord car "le potentiel algorithmique de la machine" n'atténuera jamais l'importance que la mémoire confère à la vie et enfin que l'Homme a un rôle actif dans la création et l'utilisation de ces souvenirs digitaux, bien qu'il ne puisse pas entièrement*

avoir le contrôle.» (Schwarz, 2013) Or, c'est également le rôle de l'Homme face aux médias qui sera au centre de mon analyse. Le professeur poursuit et explique que les objets de mémoire perdent leur qualité de simples objets en apparaissant de façon imprévisible et parfois non souhaitée par son utilisateur. (Schwarz, 2013) Cela signifie que *« de ce fait, les gens sont forcés à rencontrer certains aspects de leur passé et n'ont donc plus une relation de possession avec ceux-ci mais bien de "voisinage". »* (Schwarz, 2013, pp12) Il démontre cela lors de simples recherches, sur la boîte mail ou un réseau social, qui, effectuées via un mot clé, lient des données qui partagent le mot, le numéro, etc. De ce fait, les "data-objects" n'ont plus une seule localisation et peuvent ressurgir plus facilement. (Schwarz, 2013) C'est donc la *« pluralité des affinités spatiales qui rend la mémoire digitale si difficile à dompter. »* (Schwarz, 2013, pp.13) Cet aspect produit ce qu'il appelle l'effet "Ghosts in the living room": avec des cadres photos, l'individu choisit de les placer ou pas dans son espace de vie selon l'importance qu'il leur accorde et si, pour des raisons personnelles, il ne souhaite plus revoir une image, il réalise alors ce que Kevin Heterington nomme le "premier enterrement" en disposant celle-ci au grenier ou dans un autre lieu moins accessible... Il précise que *« c'est lorsque le propriétaire "nettoie son grenier" et se décide enfin à s'en débarrasser totalement, qu'il engage "l'enterrement final" »*. (Schwarz, 2013) Il y a donc une *« gestion de la mémoire et de l'oubli »* dans la disposition des souvenirs selon Ori Schwarz, phénomène qui se trouve altéré en ce qui concerne la mémoire digitale qui a perdu son statut de *« simple objet »*. (Schwarz, 2013, pp14)

1.3 La nostalgie de l'analogique et l'esthétique de la remédiation digitale selon Dominik Schrey

Dans un article intitulé *« Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation »*, Dominik Schrey, qui travaille sur l'histoire de la science, la communication, les médias et l'esthétique actuellement à l'institut de

Technologie de Karlsruhe, débute en citant l'écrivain Bruce Sterling. (Researchgate.net, s.d) Ce dernier décrétait que « *l'on vit dans l'âge d'or des médias dépassés* ». (Sterling cité par Schrey, 2014) Dominik Schrey continue en ajoutant que « *ces médias continuent à hanter une culture populaire, obsédée par son propre passé* ». (Schrey, 2014, pp27) Il conclut son introduction en précisant qu' « *il semble important d'étudier la médialité de la nostalgie elle-même* ». (Schrey, 2014) Ce qui est utile pour la suite de mon mémoire, c'est que Dominik Schrey va donc « *examiner pourquoi des aspects qui, autrefois étaient considérés comme des désavantages ou des problèmes des médias analogues sont maintenant très appréciés* » (Schrey, 2014, pp28) Il commence par expliquer ce qu'est la nostalgie de l'analogique en citant John Peel : « *somebody was trying to tell me that CDs are better than vinyl because they don't have any surface noise. I said : listen, mate, life has surface noise*³ ». (Peel cité par Schrey, 2014) Pour Dominik Schrey, c'est donc les défauts des vieux medias qui créent une « expérience authentique ». Il cite également Thomas Levin qui déclare que le « *son de l'erreur a changé de signification* ». (Levin cité par Schrey, 2014, pp32) En effet, il s'agit ici de « *traces d'une reproduction mécanique passée, c'est-à-dire avec peu d'interférences entre le son et l'objet* », qui deviendraient, selon Thomas Levin ; « auratic ». (Schrey, 2014, pp32) Dominik Schrey déclare que cette « esthétique » peut être « *remédiée et appropriée dans le média digital* ». (Schrey, 2014) Car ce dernier manque de cette « aura » et semble glacial puisque, encodé numériquement, il n'aura jamais de défauts et donc pas de vie avec un début et une fin. (Schrey, 2014) C'est pourquoi, selon lui, désormais de nombreux médias tentent d'imiter des défauts de technologies plus anciennes, capturant ainsi une « âme ». (Schrey, 2014)

2. Médias

³ Traduction que je propose : « Quelqu'un tentait de me dire que les cd sont meilleurs que les vinyls car ils n'ont pas de bruit de surface. J'ai dit : écoute, mon ami, la vie a des bruit de surface ».

2.1 Brève définition

Jan Baetens, dans son article intitulé *“études culturelles et analyse médiatique”*, présente le média comme un produit avec une dimension formelle mais aussi culturelle. (Baetens, 2009, pp.79) Selon lui, le média a d’abord un *“support d’inscription (par exemple un disque ou une feuille de papier), un type de signes (par exemple un son, une odeur, une série de lettres), un contenu spécifique (tout ne peut être dit ou communiqué dans n’importe quel média)”*. (Baetens, 2009, pp 79-80) Pour lui, ces trois dimensions permettent une multitude de combinaisons, réalisant ainsi différents médias.(Baetens,2009) Il soulève aussi la dimension sociale qui, selon lui, *“influe sur la manière dont son usage est vécu.”*(Baetens, 2009) En effet, il déclare que cela ne peut être omis *“parce que le média fonctionne comme une interface entre l’Homme et le monde.”* (Baetens, 2009, pp.80)

Jan Baetens identifie de nombreuses théories pour expliquer l’évolution des médias, y compris celle de la remédiation pour ceux dont la perspective est la concurrence des médias. (Baetens, 2009) C’est à ce niveau que se trouve la double logique de remédiation des auteurs Bolter et Grusin.

2.2 Le concept de Remediation selon Bolter and Grusin

Bolter et Grusin formulent la double logique de la remédiation dans un livre intitulé « Remediation ». Ils se concentrent sur la diffusion des médias à Los Angeles et, plus spécifiquement, sur les expériences visuelles. (Bolter et Grusin, 2009) Selon eux, *« notre culture veut à la fois multiplier les médias et effacer toute trace de médiation: idéalement, elle veut effacer ses médias en les multipliant. »* (Bolter et Grusin, 2009, pp5) Ainsi le fait que notre culture veuille atteindre l’immédiacité et l’hypermédiacité conduit les auteurs à leur concept: la double logique de la remédiation. (Bolter et Grusin, 2009) Ces explications prennent tout leur sens pour mener l’étude de mon mémoire car ce dernier porte sur les représentations des pratiques de la mémoire à travers plusieurs médias de plus en plus évolués au sein d’un univers dystopique. Mon

approche a donc un objectif similaire à celui de cette étude: observer une représentation médiatique dans un contexte particulier.

Dans l'introduction de leur livre, Bolter et Grusin annoncent d'emblée que la remédiation n'est pas un phénomène nouveau. Selon eux, on peut « *identifier le même processus dans les multiples derniers siècles de la représentation visuelle occidentale (de la peinture à la tv, etc.)* » et ils précisent que « *toutes sont des tentatives pour réaliser l'immediacy en ignorant ou rejetant la présence d'un média et l'acte de faire médiation.* » (Bolter et Grusin, pp11)

Néanmoins, ils ne peuvent « *explorer toute la généalogie de ces médias en détails* » et c'est pourquoi, comme susmentionné, ils se focalisent plutôt sur les « *médias actuels de l'Amérique du Nord* ». (Bolter et Grusin, 2009) L'essentiel à retenir est la différence entre ces deux logiques de remédiation et comment elles s'articulent entre elles, car elles seront mises en évidence lors de ma recherche sur la représentation des médias. En effet, si nos données sont stockées, la forme sous laquelle elles le sont importe également. Pour en revenir à l'aspect théorique, Bolter et Grusin décrivent comme suit ces deux logiques ; l'hypermediacy est un « *style de représentation visuelle dont l'objectif est de rappeler à l'observateur qu'il y a un média.* » (Bolter et Grusin, 2009) L'immediacy, quant à elle, se trouve décrite comme étant un « *style de représentation visuelle dont le but est de s'assurer que l'observateur oublie la présence du média* ». (Bolter et Grusin, 2009) Ainsi, un exemple concret d'immediacy serait l'option « 3D » ou « Atmos » au cinéma. C'est par ces tentatives que le spectateur sera plus facilement immergé dans le film, oubliant ainsi le média. Néanmoins, rejoignant Jan Baetens sur l'importance de l'attitude du receptrice (cfr. plus bas), certaines personnes pourraient venir juste pour apprécier la qualité esthétique du film et non l'histoire, et, de ce fait, pour eux, à cet instant, il s'agirait plutôt d'hypermediacy : un média très visible par ses effets spéciaux, son esthétique générale, sa sonorité, etc. Enfin, la remédiation est décrite par Paul Levinson comme « *un processus anthropique par lequel chaque nouvelle technologie médiatique améliore ou remédie des technologies plus anciennes* ». (Levinson cité par Bolter et Grusin, 2009)

Alors que Bolter et Grusin la définissent plutôt comme étant « *la logique « formal » par laquelle chaque nouveau média renouvelle des formes médiatiques plus anciennes* ». (Bolter et Grusin, 2009)

2.3 Proposition de prolongement de Jan Baetens

Partant des travaux de Bolter et Grusin sur l'immediacy et l'hypermediacy, Jan Baetens soulève donc, premièrement, l'aspect trop théorique des deux concepts, en précisant que cela dépend de "*l'attitude du récepteur*" et que l'on ne peut, par conséquent, pas généraliser. (Baetens, 2009, pp.83) Secondement, Baetens déclare que « "*Remediation*" contient aussi un certain nombre d'analyses et de commentaires qui suggèrent que pour les auteurs les formes médiatiques comptent plus en elles-mêmes que pour les effets sociaux qu'elles mettent en place" (Baetens, 2009, pp.84) De ce fait, Bolter et Grusin, ne prenant que peu en compte ces effets, offrent une "*vision très oecuménique de l'histoire des médias*". (Baetens, pp.84) Jan Baetens suggère alors "*d'insister sur les mécanismes sociaux de la production médiatique, qu'on ne peut limiter au seul désir de mimésis, la prise en compte de l'écart entre production et réception ou encore l'attention au choc entre formes nouvelles et contenus traditionnels.*" (Baetens, 2009, pp.85) Il propose aussi de se pencher sur la notion d'anachronisme et de *feedback* (ce dernier étant le "*repurposing*" de Bolter et Grusin). (Baetens, 2009 pp.85)

Prenant comme exemple la poésie digitale, Baetens déclare que le phénomène de "*repurposing*" que l'on peut observer dans cet univers est différent de celui de Bolter et Grusin : il n'est pas "*d'ordre défensif ou défaitiste*". (Baetens, 2009) En effet, "*ces textes poétiques qui continuent à s'imprimer, surtout les textes modernes et ambitieux, font bien autre chose qu'essayer d'imiter tant bien que mal les caractéristiques du nouveau média numérique. Ils affichent sans complexe leur caractère d'imprimé et empiètent même sur le terrain de la poésie digitale.*" (Baetens, 2009, pp.87) Il explique que les titres, la notion de pages, etc. sont autant de marques qui distinguent les deux supports (le web et

l'écrit) et que leur agencement participe à la singularité des oeuvres médiatiques. Baetens conclut en déclarant que *“la culture de l'imprimé peut “résister” aux tentatives de re-médiation numérique: non pas, comme le veut la théorie du “repurposing” en copiant sur le voisin plus intelligent et plus performant, mais en mettant l'accent sur ses propres caractéristiques, peut-être anachroniques par rapport à la panoplie des moyens techniques dont dispose la culture digitale, mais irremplaçables dans l'univers médiatique dans son ensemble.”* (Baetens,2009, pp 91)

3. Conclusion

La mémoire culturelle prend donc en compte de nombreuses disciplines et passe toujours à travers un média. Cela justifie donc une analyse des représentations concernant les pratiques liées à la mémoire via un support médiatique. En ce qui concerne l'évolution rapide de la technologie, il semble pertinent d'aborder Ori Schwarz et les thèses sur la mémoire qu'il présente, car elles semblent bien prendre en compte toutes les implications liées à ce phénomène. Le concept de *l'âme des vieux médias*, quant à lui, comporte une importance indéniable pour analyser le rapport avec les nouveaux médias. Mais il est aussi essentiel de se remémorer la double logique de la remédiation selon Bolter et Grusin afin de voir plus loin que le simple support médiatique. Effectivement, la compétition entre les médias et leur logique de remédiation jouent également un rôle important. Enfin, le dernier point est une prolongation de cette double logique selon Jan Baetens. Celle-ci est nécessaire pour le point théorique car elle permet d'aller un peu plus loin en abordant, par exemple, l'importance du sujet et de sa position face au média. Au point suivant, je vais donc développer ma question de recherche et mes hypothèses en me basant sur ces points théoriques.

PARTIE III: METHODE

Dans ce point, je développe premièrement ma question de recherche ainsi que mes hypothèses. Par la suite, je donne une description du corpus qui sera employé afin de confirmer ou d’infirmer les propositions mentionnées ci-dessous. Enfin, je termine sur une présentation des grilles d’analyse qui seront employées.

1. Question de recherche et hypothèses

Les principaux sujets d’étude de ce mémoire sont donc la remédiation au sens de Bolter et Grusin ainsi que le stockage de la mémoire sur les médias. Je souhaiterais savoir comment sont représentés les médias et leur rapport à la mémoire dans la série *Black Mirror*, une série qui se déroule dans une dystopie. Ma question de recherche se traduit dès lors comme suit :

“Quelles images une série dystopique donne-t-elle des médias qui sont liés à la mémoire? Analyse du contenu de la série *Black Mirror*”

Ma première hypothèse est que la série *Black Mirror* ne se concentre pas uniquement sur des représentations de médias futuristes mais également sur l’image de la mémoire et tout ce qui s’y rapporte : son impact sur la vie, le contrôle des données, etc.

Ma seconde hypothèse concerne les médias. Ceux-ci, représentés dans une dystopie futuriste, sembleraient invisibles entre la personne et le contenu, tendant ainsi vers une immediacy au sens de Bolter et Grusin.

Ma troisième hypothèse décrète que les personnages sont coincés avec leurs souvenirs et ne peuvent donc plus les supprimer comme le suggère la théorie des enterrements de Kevin Heterington.

L'hypothèse suivante se base sur le fait que *Black Mirror* met en images que plus nous stockons de données et plus elles nous échappent, devenant des voisines pour les personnages de la série, au sens de Schwarz et de sa théorie sur les relations façonnées par des algorithmes. Ce qui fait que tous les personnages de la série en perdent le contrôle.

Ma dernière hypothèse se base sur l'article de Jan Baetens qui déclare que la poésie a sa propre force face aux nouveaux médias. En effet, celle-ci n'a pas besoin de s'adapter aux nouvelles interfaces et c'est même parfois l'inverse qui se passe. Dès lors, en liant cela à l'article de Dominik Schrey qui porte sur la nostalgie et aborde le thème de l'« âme » des vieux médias et du « froid » présent chez les nouveaux (Schrey, 2014), je pense que les anciens médias ont des spécificités que les nouveaux ne peuvent pas totalement simuler. Dès lors, je souhaite savoir si la série *Black Mirror* les représente tel un contre-feu.

En conclusion, je formule donc cinq hypothèses :

- *Black Mirror* est une série qui aborde la technologie et la mémoire
- L'image des médias de mémoire les présente comme des médias qui tendent vers une immédiacy au sens de Bolter et Grusin
- Les personnages de la série sont incapables de supprimer certains souvenirs contrairement à la théorie des enterrements de Kevin Heterington
- Dans les représentations de la série, tous les personnages perdent le contrôle sur leurs données
- *Black Mirror* représente les médias résiduels avec un rôle de contre-pouvoir face à cette remédiation de la mémoire

2. Présentation du corpus

Mon intérêt s'est tout de suite porté sur la série *Black Mirror* pour plusieurs raisons: premièrement, cette série aborde le sujet de la représentation des médias dans un futur dystopien, or cela convient parfaitement à mon sujet d'étude qui n'est autre que la remédiation selon Bolter et Grusin. En effet, on remarque, dans cette série d'anthologie, la présence d'une multitude de médias, qu'ils soient nouveaux ou plus anciens. Ensuite, en réalisant une pré-analyse, j'ai pu constater des récurrences qui m'ont permis de mettre en évidence le thème de la mémoire. C'est également la popularité grandissante de la série évoluant elle-même sur une plateforme de distribution en pleine expansion (Netflix) qui m'a décidée, ainsi que le fait que de multiples recherches aient déjà été menées sur cet objet. En effet, de nombreux chercheurs se sont penchés sur la série à propos de thématiques telles que le pop thinking, la structure des modèles narratifs, l'aspect politique, etc. Je pense donc que ce choix est intéressant à étudier car la « mise en garde » concernant les médias et tout ce qu'on y stocke y est largement relayée. De plus, cette série semble bien intégrer les représentations sociales actuelles concernant l'addiction au net, l'accumulation de données, etc.

En ce qui concerne la série, en 2011, son créateur, Charlie Brooker présentait *Black Mirror* dans un article du journal *The Guardian* en ces termes : « If technology is a drug – and it does feel like a drug – then what, precisely, are the side-effects? {...} The "black mirror" of the title is the one you'll find on every wall, on every desk, in the palm of every hand: the cold, shiny screen of a TV, a monitor, a smartphone.⁴ » (*The Guardian*, 2011) Ce *TV show* se distingue des autres par son format: c'est une anthologie et les acteurs sont différents dans chaque épisode, ainsi que les époques dont l'année est laissée à

⁴ Traduction que je propose : « Si la technologie est une drogue – et ça se ressent comme une drogue – alors quels sont, précisément, les effets secondaires ? {...} Le miroir noir du titre est celui que vous trouverez sur tous les murs, tous les bureaux, dans la paume de chaque main : le glacial, brillant écran d'une tv, d'un moniteur, d'un smartphone. »

une libre appréciation. Celle-ci semble également se dérouler en Angleterre mais rien n'est précisé. Une journaliste du *New York Times* écrit à son sujet: « Each episode of “Black Mirror” — named for the way our screens look while powered down — paints a different nightmarish future of a future gone technologically awry. In one episode, for example, a woman uses a mail-order kit to create a golem of her deceased boyfriend using his social-media profiles. Another follows an obnoxious cartoon character as he becomes a powerful political figure after performing a series of public stunts. Still another imagines a post-peak-oil future, wherein people generate energy and currency by pedaling on stationary bikes, and the only escape from the drudgery is reality-show fame. The show feels like required viewing for our always connected, device-augmented lives.⁵ » (Wortham, 2015) Selon elle, bien que la série ait été créée en 2011, c'est seulement depuis qu'elle est disponible sur Netflix qu'elle a gagné en notoriété et elle précise que « Despite all the recent hype, “Black Mirror” isn't a new show at all. Its first season was broadcast in Britain in 2011, but it's enjoying a new surge of interest in the United States since it began streaming on Netflix in December. It wasn't widely advertised; its growing popularity is fueled by references to it on Twitter and Facebook, screenshots posted to Tumblr and the like. That the show probably owes its American stature to social media is perfectly appropriate, because the series fixates on our codependent and contradictory relationship with technology and media.⁶ » (Wortham, 2015)

⁵ Traduction que je propose : « Chaque épisode de *Black Mirror* –nommé selon la façon dont nos écrans se mettent lorsqu'ils sont éteints- dépeint un différent tableau cauchemardesque d'un futur devenu de travers technologiquement. Dans un épisode par exemple, une femme commande un kit afin de créer un golem de son défunt petit ami en utilisant ses profils sociaux. Un autre suit un odieux personnage de cartoon alors qu'il devient une figure politique puissante après avoir réalisé une série de cascades publique. Encore un autre imagine un futur après le pic de l'essence, dans lequel les gens génèrent de l'énergie et de la monnaie en pédalant sur des vélos stationnaires, et la seule échappatoire de la corvée est la célébrité dans les reality-shows. Ce show semble être indiqué à regarder pour nos, toujours connectés, suréquipés, parcours de vie. »

⁶ Traduction que je propose : « Malgré tout l'attrait récent, *Black Mirror* n'est pas du tout un nouveau show. Sa première saison fut diffusée en Angleterre en 2011, mais il profite un nouveau regain d'intérêt aux USA depuis qu'il a commencé à être sur Netflix en décembre. Ce n'était pas largement promu ; sa popularité grandissante est nourrie de références sur Twitter et Facebook, des captures d'écrans postés sur Tumblr et les like. Que le show doive probablement

Enfin, concernant le corpus, j'ai débuté sur les épisodes des deux premières saisons sur les quatre actuellement disponibles. J'ai d'abord réalisé une analyse descriptive sur l'entièreté des épisodes de ces deux saisons. Ensuite, en ce qui concerne mon analyse qualitative, mon choix s'est fait en fonction des résultats de l'analyse descriptive et par le fait que beaucoup de recherches ont déjà été menées sur la première saison. Donc je me suis plus tournée vers la seconde saison, un peu moins étudiée et comprenant quatre épisodes. Un bref résumé de cette sélection d'épisodes se trouve dans l'introduction de l'analyse qualitative ainsi qu'un autre, plus complet, disponible dans la partie « Annexes » de ce mémoire.

son statut américain aux réseaux sociaux est parfaitement approprié, car la série se fixe sur notre dépendance et relation contradictoire avec la technologie et les médias. »

3. Méthodologie

Cette recherche sera réalisée à travers une étude de cas (la série *Black Mirror*). Ce choix a été fait car, comme Luc Bonneville le précise en citant Giroux, *dès que le chercheur souhaite décrire un phénomène dans toute sa complexité (par exemple, le changement organisationnel) en prenant en compte un nombre important de facteurs, alors l'étude de cas est tout indiquée.* (Bonneville, 2007, pp 168) De plus, étant donné que cette recherche s'effectue dans une optique qualitative, *elle s'inscrit dans une démarche d'étude d'un contexte particulier.* (Bonneville, 2007, pp 170)

L'analyse se déroulera en deux temps : premièrement, lors d'une analyse descriptive, je relèverai le nombre d'épisodes des deux premières saisons, sur les quatre de la série, dans lesquels le thème de la mémoire est abordé. Secondement, pendant la partie qualitative, je réaliserai une analyse de contenu dans laquelle je confronterai la grille d'analyse aux théories susmentionnées. Enfin, je verrai, si dans les représentations de la série, il existe bien un lien de corrélation entre la série et les médias de mémoire et, par la suite, quelle image des nouveaux médias y est proposée.

i. Conception des grilles d'analyse

Ce mémoire s'oriente donc dans une recherche d'ordre qualitatif afin d'y « *explorer ou approfondir un processus ou un phénomène complexe.* » (Bonneville, 2007, pp 154 – 155) Mon raisonnement a été inductif, réalisé par une logique de construction car j'ai d'abord choisi la série et j'avais des intuitions concernant la représentation des médias ainsi que leur remédiation. Néanmoins, lors d'une première analyse descriptive, le thème de la mémoire est revenu assez fréquemment, j'ai donc décidé de l'ajouter et d'observer s'il est un sujet central pour la série.

Dès lors, après avoir identifié les concepts clés dans mes hypothèses comme suggéré dans le livre de Luc Bonneville, j’ai repéré des indicateurs en utilisant les théories de Bolter et Grusin, de Baetens, etc.

Présentation de la grille de l’analyse descriptive :

	Saison 1 de <i>Black Mirror</i>			Saison 2 de <i>Black Mirror</i>			
	Episode 1	Episode 2	Episode 3	Episode 1	Episode 2	Episode 3	Episode 4
Quel média central ?							
Thème de la mémoire abordé ?							
Effets positifs attendus concernant le média principal ?							
Effets négatifs observés concernant le média principal ?							

Présentation de la grille de l'analyse qualitative :

	indicateurs	Décodage des épisodes			
		Episode 2 (saison 1) : « Fifteen Million Merits »	Episode 3 (saison 1) « The Entire History of You»	Episode 1 (saison 2) : « Be right back »	Episode 4 (saison 2) : « White Christmas »
Remédiation	Quel est le média central présenté dans l'épisode ?				
	Combien de médias sont intégrés dans l'interface ? Quels sont-ils ?				
	Quelle est la fonction du média ?				
	Logique de remédiation au début de l'utilisation?				
	Logique de remédiation au cours de l'utilisation?				

	Présence de médias résiduels ? Lesquels ?				
	Existe-t-il une compétition entre les médias ? Comment ?				
Usage mémoriel des médias	Quelles données liées à la mémoire sont stockées dans le média principal? En quelle quantité ?				
	Relation entre le personnage et son média ?			.	
	Relation entre les autres personnages et le média				
	Utilisation du média avec quelles retombées ? (positives ou négatives ?)				
	Solution présentée face au média				

	principal ?				
--	-------------	--	--	--	--

4. Conclusion

Pour rappel, ma question de recherche porte sur les images véhiculées par une série (*Black Mirror*) concernant les médias de mémoire. Mes hypothèses sont les suivantes :

- *Black Mirror* est une série qui aborde la technologie et la mémoire
- L'image des médias de mémoire les présente comme des médias qui tendent vers une immediacy au sens de Bolter et Grusin
- Les personnages de la série sont incapables de supprimer certains souvenirs contrairement à la théorie des enterrements de Kevin Heterington
- Dans les représentations de la série, tous les personnages perdent le contrôle sur leurs données
- *Black Mirror* représente les médias résiduels avec un rôle de contre-pouvoir face à cette remédiation de la mémoire

Dans le point suivant j'observe donc si la mémoire est un thème récurrent dans la série *Black Mirror* et après cette analyse descriptive, je passerai à une phase plus analytique en décryptant comment les médias présents dans l'échantillon sont représentés et ce avec l'aide des théories de Bolter et Grusin, tout en accordant une importance particulière à la représentation de la mémoire et des pratiques qui l'entourent. Je m'attarderai aussi sur l'image donnée à un rôle éventuel de médias résiduels face à des médias plus futuristes.

PARTIE IV : ANALYSE ET INTERPRETATIONS

Dans un premier temps, je vais donc réaliser une analyse descriptive afin de relever le nombre d'épisodes dans lesquels le thème de la mémoire est évoqué afin de confirmer ou infirmer ma première hypothèse qui est : « *Black Mirror* est une série qui aborde la technologie et la mémoire ». Ensuite, je sélectionnerai des épisodes selon les résultats de cette description pour passer à la partie analytique d'ordre plus qualitatif.

1. Analyse descriptive des deux premières saisons de *Black Mirror*

Afin de présenter les résultats de cet examen descriptif des deux premières saisons de *Black Mirror*, j'ai choisi de classer les données selon les saisons et selon les catégories préétablies dans la grille d'analyse correspondante. Un résumé détaillé des épisodes se trouve dans la partie « Annexes » de ce document.

1.1 Saison une

1.1.1. Média central

Le premier épisode, « The National Anthem » se concentre essentiellement sur les smartphones et la connectivité via des plateformes du même style que *Youtube*, *Twitter*, etc. L'épisode « Fifteen Million Merits » porte, quant à lui, principalement sur des écrans muraux interactifs. Enfin, le dernier épisode, « The Entire History of You », est axé sur des lentilles connectées.

On peut considérer que ces médias ne semblent pas, à priori, plus concernés que d'autres par la thématique de la mémoire. Néanmoins, la série présente une image de leur emploi qui va impacter les personnages et leurs pratiques concernant la mémoire. En effet, dans le point suivant, on peut estimer que cela

se réalise à différents niveaux : d'une façon plus discrète ou au contraire, plus prononcée.

1.1.2. Présence du thème de la mémoire

Dans le premier épisode, la mémoire est un thème qui n'est abordé que vers la fin : un an plus tard, les journaux télévisés relatent l'anniversaire de cet événement en montrant la vie après la tragédie.

Lors de cette commémoration, on y montre des gens heureux, comme si ça n'avait pas été une période difficile. Ici, on peut supposer qu'il y a un lien parallèle avec la théorie de « la mémoire flexible » de Van Dijck. En effet, en montrant de telles images, différentes de l'événement originel par leur nature très positive, la mémoire se trouve influencée et moins sombre qu'elle n'aurait dû l'être. On peut donc considérer que la représentation de la mémoire dans la série suggère qu'elle peut être modifiée. Elle est donc flexible telle que dans la thèse de Van Dijck qui soutient que l'on peut, en trafiquant l'image, modifier son souvenir d'un événement.

Dans le second épisode, la mémoire est un thème qui intervient lorsque Bing tombe sous le charme de l'une de ses collègues, Abi. Malheureusement pour lui, celle-ci est rapidement embrigadée par le système et devient actrice de films pour adultes. Bing, ne voulant pas garder un tel souvenir d'elle, conserve un origami en forme d'animal qu'elle lui avait offert et tente le tout pour le tout afin de la sauver. Néanmoins, il finit par aussi se faire prendre au jeu et devient chroniqueur pour la même chaîne.

Dans cet épisode, la mémoire est un sujet qui se fait plus discret et qui apparaît sous la forme d'un objet : l'origami. En effet, on peut considérer qu'ici, ce petit morceau de papier, cadeau d'Abi, joue un rôle de « Doudou » car Bing le porte toujours sur lui, le cache sous son sommier lorsqu'il dort, etc.

Dans le dernier épisode de la première saison, la mémoire est présente partout : comme objet de souvenir, passe temps, laisser passer, etc.

On peut suggérer que, pour les personnages, les souvenirs de l'Homme ainsi que sa parole sont moins fiables que la lentille qui enregistre tout. En effet, c'est ce support mnémotique qui est privilégié pour raconter un événement passé, justifier de son emploi du temps, etc. Ici, il y aurait donc un lien avec Mayer-Schonberger, qui, citée dans l'article d'Ori Swarcz, explique que les gens ont tendance à favoriser la mémoire digitale plutôt que leurs propres souvenirs.

On peut également supposer que cela situe l'individu dans un certain rang social car il est suggéré, dans l'épisode, que ceux qui ne portent pas ces lentilles sont essentiellement des personnes vivant en marge de la société (pauvres, prostituées, etc.).

1.1.3. Les effets positifs attendus concernant le média principal

Dans le premier épisode, on peut considérer que le principal effet positif concernant les smartphones et la télévision est qu'ils permettent de rester connectés et au fait de l'actualité. Les médias rythment aussi la vie des gens en créant, par exemple, un buzz ou un anniversaire de l'événement.

En ce qui concerne le second épisode, « Fifteen Million Merits », les effets positifs quant aux murs connectés sont : une plus grande interactivité, une multitude d'options pour faciliter sa vie telles qu'un réveil, des jeux, etc.

Le dernier épisode, portant sur les lentilles connectées, présente un effet positif central pour le récit: on peut avoir accès à la totalité de ses souvenirs et se remémorer de bons moments, des soirées, etc.

1.1.4. Les effets négatifs observés concernant le média principal

Dans le premier épisode, on constate beaucoup d'effets négatifs : chantage, pression, espionnage, perte de contrôle et tricherie (montage vidéo, création d'anniversaires, etc.). Tout cela est possible via la connectivité des principaux médias.

Dans le second épisode, l'écran mural n'est pas exempt d'une multitude de publicités intempestives, souvent extrêmement répétitives. De plus, il détecte quand les paupières sont fermées ou ouvertes afin de s'enclencher dès que possible. Le personnage principal, Bing, ne peut donc pas fermer les yeux sous peine d'être sanctionné. De ce fait, cela engendre une obligation de fixer l'écran.

Enfin, dans le dernier épisode, le port des lentilles présente quelques inconvénients : preuves visuelles de disputes, déclencheurs de crises de jalousie, etc. On observe donc que ce média peut également nuire à la qualité de vie de ses détenteurs.

1.2 Saison deux

1.1.5. Média central

Le premier épisode, « Be right Back », porte essentiellement sur un androïde. Ce dernier a l'apparence d'un défunt et est supposé aider à surmonter un deuil. Dans l'épisode intitulé « White Bear », le média central est le smartphone et ses applications. Dans le troisième épisode, « Waldo Moment », ce sont les écrans de télévision qui sont au cœur de l'histoire. Dans le dernier épisode, « White Christmas », le média central est un « Cookie », un cerveau simulé à l'aide de codes.

1.1.6. Présence du thème de la mémoire

Dans le premier épisode, la mémoire joue un rôle prépondérant dès le début. En effet, lorsque le couple emménage, Ash explique que sa mère mettait au grenier toutes les photos de famille illustrant des personnes décédées.

Par la suite, le thème de la mémoire revient lorsque Martha commande un androïde à l'image d'Ash et que ce dernier, trop lisse, ne correspond pas aux souvenirs qu'elle a du « vrai Ash ». Dès lors, le robot se retrouve au grenier.

L'épisode « White Bear » est également très axé sur la mémoire. Il porte sur une femme qui se réveille amnésique et qui découvre qu'elle est filmée par des inconnus à l'attitude très voyeuriste. Par la suite, elle apprend qu'elle a filmé et participé au meurtre d'une enfant. Tout cela est mis en place dans le cadre de son châtiment qui consiste à se souvenir du monstre qu'elle est et d'être pourchassée tous les jours dans un parc à thème (celui-ci étant la punition).

Dans cet épisode, la mémoire échappe au contrôle de sa propriétaire et est employée par les autres pour faire souffrir la femme. Mais on peut aussi supposer que c'est pour entretenir la mémoire de cet acte atroce que le parc organise tout cela, sûrement afin que cela serve d'exemple et ne soit plus reproduit. La mémoire joue donc plusieurs rôles : la construction de l'identité, la punition et l'avertissement.

Dans « Waldo Moment », on aborde la mémoire sous un angle original et très discret : lors du dénouement de l'histoire, Jamie est sans cesse confronté à son passé quand il regarde un panneau publicitaire ou un écran car Waldo est présent partout. On peut considérer que cela le force donc à se remémorer cette étape de sa vie et les choix qui ont suivis.

Dans le dernier épisode, Matt, souhaitant lancer la conversation, raconte son passé à Joe. Ce dernier, alors placé en position de confiance, sort du silence et explique pourquoi il est là. Dans cet épisode, la mémoire est au centre de l'histoire. Ici, elle fait office d'outil qui peut servir d'assistant virtuel ou bien pour rapprocher deux personnes ne sachant pas comment se parler.

1.1.7. Les effets positifs attendus concernant le média principal

Les effets positifs attendus quant au premier épisode, « Be right Back », sont une aide au deuil et combler un manque. Le second épisode permet une plus grande connectivité et garde des traces de la culpabilité de certains auteurs de crimes. L'avantage du média de l'épisode « Waldo Moment » est l'« entertainment » et enfin, dans « White Christmas » c'est l'aide dans la vie quotidienne des personnages.

1.1.8. Les effets négatifs observés concernant le média principal

Au niveau des inconvénients on constate dans le premier épisode que c'est une copie inexacte et qu'une fois créée on ne peut plus s'en débarrasser. Dans le second épisode, les smartphones filment une torture et, en même temps, forment un filtre entre la réalité et son détenteur. On ne peut plus rien oublier et l'on harcèle les gens sur leur passé. Dans « Waldo Moment », le principal effet négatif est la propagande diffusée par les écrans tv. Enfin, dans « White Christmas », c'est le vol des souvenirs qui est le principal inconvénient du cookie.

1.3 Conclusion

On constate donc que dans l'intégralité des épisodes des deux premières saisons de *Black Mirror*, la mémoire, en plus des médias principalement futuristes, est un thème omniprésent. En effet, le thème de la mémoire est présent de diverses façons, parfois plus discret ou bien au centre de l'épisode. Cette analyse descriptive permet donc de confirmer ma première hypothèse qui est : « *Black Mirror* est une série qui aborde la technologie et la mémoire ». Ensuite, bien que des effets positifs soient présents, on observe que l'utilisation de ces médias s'accompagne souvent de conséquences néfastes pour

l'utilisateur. C'est donc un univers dystopique dans lequel les effets positifs attirent le personnage vers le média pour ensuite se terminer en drame. Enfin, je vais pouvoir sélectionner les épisodes de l'analyse qualitative en fonction du fait du thème de la mémoire ; s'il est central ou non.

2. Analyse qualitative de la série *Black Mirror*

Désormais, je passe à la partie qualitative de mon analyse des représentations médiatiques dans la série. J'ai finalement sélectionné quatre épisodes : *Fifteen Million Merits*, *The Entire History of You*, *Be right Back* et *White Christmas*, constituant ainsi un corpus long d'une durée d'environ quatre heures. Afin de faciliter la compréhension de l'analyse et d'éviter d'avoir trop de répétitions, voici un bref résumé :

- "Fifteen Million Merits" porte sur un univers dans lequel la monnaie est virtuelle, et le moyen le plus simple d'en obtenir consiste à pédaler sur un vélo d'appartement afin de produire de l'énergie. Tout ceci se déroule dans un endroit extrêmement futuriste : les murs sont constitués d'écrans, tout est tactile, etc. Parmi ces gens, se trouve un homme, Bing, qui va avoir un coup de cœur pour l'une de ses collègues : Abi. Malheureusement pour lui, celle-ci est rapidement embrigadée par le système et deviendra actrice de films pour adultes. Bing, ne voulant pas garder un tel souvenir d'elle, conserve un origami qu'elle lui avait offert et tente le tout pour le tout afin de la sauver. Mais lui aussi finit par se faire prendre au jeu et devient chroniqueur pour la même chaîne.

- L'épisode "The entire history of you" se passe dans un univers assez proche du nôtre, avec Liam, un jeune avocat, qui suspecte sa compagne de le tromper avec un membre de son groupe d'amis. Il base ses soupçons sur une lentille qui, à l'aide d'une télécommande, permet à l'Homme de revoir toute sa vie. Lorsqu'il découvre qu'il avait raison, il perd le contrôle et sa vie de famille s'écroule.

- Le premier épisode analysé de la seconde saison s'intitule « Be right back ». Il porte sur un couple qui décide d'emménager dans la maison familiale d'Ash, le jeune homme, mais ce dernier décède de manière abrupte. Dès lors, Martha, sa compagne, entre dans un deuil difficile, apprenant en même temps qu'elle

est enceinte du défunt. Elle se laisse alors tenter par un programme, conseillé lors de la veillée funèbre, qui est supposé l'aider en imitant les propos de son compagnon, tel un « chat bot ». Au fil du temps, elle s'accroche à cette représentation virtuelle et commande un androïde à l'image de son petit ami. Plus tard, elle réalise que cette copie est imparfaite mais ne parvient plus à s'en débarrasser. Elle finit par le ranger au grenier et lui rend visite, non pas sans une certaine amertume, à chaque fois que leur enfant souhaite voir « Ash » le robot.

- Le dernier épisode sur lequel porte mon analyse qualitative s'intitule « White Christmas ». L'histoire tourne autour de deux hommes, Matt et Joe, enfermés dans un chalet isolé. Cela fait 5 ans qu'ils sont dans cette situation à cause de leurs méfaits respectifs. Matt tente de briser la glace mais le second ne souhaite pas s'exprimer. Lorsque celui-ci apprend que c'est Noël, il veut bien faire un effort et écoute Matt. Ce dernier raconte que tout a commencé alors qu'il exerçait un hobby à côté de son métier de fournisseur de « Cookies » (cerveaux simulés). Il passait son temps libre à conseiller de jeunes hommes inexpérimentés pour séduire des femmes. Malheureusement, lors de l'un de ses coachings, il est témoin d'un meurtre accompagné d'un suicide et cache toute trace de son implication sans signaler les événements. Après ces confidences qui les rapprochent un peu, Joe, plus taiseux, avoue avoir été « bloqué » par sa petite amie au moment de découvrir qu'elle était enceinte. Du coup, il ne pouvait plus la voir ainsi que l'enfant. Un jour, il apprend aux infos que son ex compagne est décédée dans un accident et que le blocage s'annule de par ce fait. Il peut donc désormais voir sa fille car le blocage s'annule sur elle aussi. Il se rend alors compte que l'enfant n'est pas de lui. Il perd son sang-froid et assomme la personne qui garde la petite. Il quitte ensuite les lieux du crime en oubliant que l'enfant est restée seule sur place et sans assistance. Matt s'exclame alors qu'il a réussi à avoir les aveux concernant la mort de l'enfant et de son tuteur, révélant ainsi qu'il s'agit d'un monde simulé et quitte le chalet.

Cette sélection s'est établie sur la présence prononcée ou, au contraire, plus discrète, du thème de la mémoire afin de travailler sur un échantillon varié et donc représentatif. Après de multiples visionnages et suivant ma grille d'analyse, voici ce qui est ressorti. Les résultats sont classés selon les quatre autres hypothèses qu'il faut encore confirmer ou bien infirmer, c'est-à-dire :

- L'image des médias de mémoire les présente comme des médias qui tendent vers une immediacy au sens de Bolter et Grusin
- Les personnages de la série sont incapables de supprimer certains souvenirs contrairement à la théorie des enterrements de Kevin Heterington
- Dans les représentations de la série, tous les personnages perdent le contrôle sur leurs données
- *Black Mirror* représente les médias résiduels avec un rôle de contre-pouvoir face à cette remédiation de la mémoire

2.1 L'image des médias de mémoire les présente comme des médias qui tendent vers une immediacy

Dans « Fifteen Million Merits », tous les murs sont recouverts d'écrans interactifs, publicitaires, etc. On retrouve également un écran face aux vélos où les gens doivent pédaler pour créer de l'énergie... Ce dernier, bien qu'il soit tactile et réagisse aux gestes de son utilisateur, ne semble pas trop différent des nôtres.

On peut supposer que les écrans muraux sont premièrement dans une logique d'immediacy, car ils représentent l'environnement des individus : les fenêtres donnant sur l'« extérieur », les distributeurs de nourriture, le réveil, etc. tout est sur ces écrans. Mais, lorsque Bing perd Abi, il s'énervait de la voir dénudée sans cesse sur ces écrans et les détruit. Ceux-ci, dès lors, pour Bing, sont passés

dans une logique d'hypermediacy car ils lui affichent un contenu déplaisant. De ce fait, il est plus conscient du média qui lui impose ce contenu.

Pour l'épisode suivant, « The Entire History of You », les lentilles tendent également vers l'immediacy en se faisant oublier telles des « prothèses mnémotiques ». Elles rappellent les « Google Glass » à une différence près qui est qu'elles font partie intégrante du corps humain et permettent donc à l'Homme de revoir l'entiereté de sa vie. Mais quand Liam voit son cocon familial s'écrouler, il ne souhaite plus disposer de ces images car elles le blessent. Ici on peut supposer qu'avoir l'effet « Ghosts in the Living room⁷ », tel que décrit par Ori Schwarz, était très déplaisant pour le personnage : s'il utilise ces lentilles elles lui montrent des vidéos de sa vie d'avant, avec sa famille. Du coup cette situation lui est invivable et il s'arrache le média pour cette raison. Dès lors, les lentilles passent dans le côté de l'hypermediacy pour Liam car il prend plus conscience de celles-ci face au contenu et ne souhaite plus les porter.

Dans « Be Right Back », il est évident qu'il s'agit de l'androïde qui est au centre de l'épisode car c'est avec lui que le personnage principal a le plus d'interactions. Pour l'androïde, la liste des médias qu'il « dépasse » est longue. Afin d'exister et de copier le défunt, il emploie des photos, des vidéos, des « post » publics du défunt présents sur le Net. Il utilise aussi des statuts Facebook, le chatbot et la technologie du *texture mapping* de l'impression 3D. Au premier abord, l'androïde est dans une logique d'immediacy car sa peau, sa chaleur, etc. font que l'on pourrait oublier qu'il est une machine. Néanmoins, une fois que l'androïde passe plus de temps avec sa propriétaire, celle-ci s'énervé et souhaite s'en débarrasser car certaines paroles ne sont pas adaptées du vrai « Ash » : il ne connaît pas ses goûts musicaux, il obéit à tous les ordres, etc. On peut donc supposer que le contenu, plus que l'interface, joue un rôle quant à l'effet d'immediacy ou d'hypermediacy.

⁷ Ce point est expliqué plus en détail en page 37

Dans « White Christmas », c'est le cookie, un « cerveau simulé » grâce à des codes, qui se trouve au centre de l'épisode. En effet, on en parle lors d'un « flashback », ainsi qu'à la fin de l'épisode, lorsque l'on réalise que les deux personnages principaux n'étaient pas réellement là ; il s'agissait de copies conformes. Quant au cookie, il est créé grâce à une opération réalisée sur son futur propriétaire : on colle des « senseurs » sur la tête de la personne et on enregistre tous les codes que le cerveau émet afin de les copier sur un cookie qui servira d'assistant virtuel pour la maison.

Lorsque la personne vient s'acheter le fameux cookie, celui-ci a pour rôle de faciliter au maximum le quotidien de son utilisateur et est dans une logique d'hypermediacy. On peut supposer qu'il finit par devenir une partie intégrale de l'environnement du dit propriétaire. On peut d'ailleurs comparer cet outil aux assistants virtuels que de plus en plus d'entreprises tentent d'incorporer à nos habitations (Siri de Apple, Google Assistant de Google, Alexa de Amazon, etc.). Dès lors, il entre dans une logique d'immediacy.

La logique de remédiation que chacun de ces médias semble, au premier abord, être de se rendre invisible entre le contenu et son destinataire. Mais bien que les médias soient dans une logique d'immediacy, une fois que leurs propriétaires ne sont plus « satisfaits », ils basculent vers l'hypermediacy. Ce qui m'amène donc à questionner l'effet du contenu ou du contexte d'un média sur sa qualité même d'hypermediacy/immédiacy ainsi que la réaction des personnages lors de ce changement.

On peut dès lors estimer que la logique de remédiation selon Bolter et Grusin ne prend donc pas assez compte de l'individu. Sur ce point, cela rejoint donc les propositions de prolongement de Jan Baetens.

On peut aussi supposer que, dans plusieurs épisodes, il semble y avoir une distance face à la réalité. En effet, les outils sont connectés pour « montrer la

réalité » mais les personnages ne sont pas véritablement prêts pour l'observer⁸. On peut donc supposer qu'il existe un basculement entre immediacy et hypermediacy, et celui-ci est lié au contenu et au personnage qui regarde ce contenu. Cela vient donc nuancer ma seconde hypothèse : « L'image des médias de mémoire les présente comme des médias qui tendent vers une immediacy au sens de Bolter et Grusin ». Effectivement, on peut supposer qu'au commencement de l'épisode, le média tend vers l'immediacy. Néanmoins, le contenu et son lien avec le destinataire peuvent opérer un mouvement de basculement du média vers l'Hypermediacy. On peut aussi imaginer que face à un contenu déplaisant, bien que le média et ses attributs ne changent pas, le destinataire aura un mouvement de recul et placera le média entre lui et le message afin d'avoir une plus grande distance. De ce fait, le média passe dans l'hypermediacy malgré ses qualités qui restent inchangées.

2.2 Les personnages de la série sont incapables de supprimer certains souvenirs contrairement à la théorie des enterrements de Kevin Heterington

Dans l'épisode « Fifteen Million Merits », les images véhiculées sur Abi ne correspondent pas aux souvenirs que Bing souhaite conserver d'elle. Il se décide alors à briser tous les supports de cette image peu flatteuse. On peut donc supposer un lien avec la théorie des enterrements lorsque l'on ne souhaite pas garder une image d'une personne et que l'on décide alors de la « jeter ».

Dans l'épisode suivant, « The Entire History of You », lorsque Liam utilise sa lentille, il revoit les membres de sa famille dans son salon, illustrant ainsi parfaitement l'effet « Ghosts in the Living Room ». Ne souhaitant plus conserver ces souvenirs, il se décide à se défaire de cette technologie en se

⁸ Cela se constate fortement, par exemple, dans le 1^{er} épisode de la saison une, lorsque le ministre doit s'accoupler avec un animal en direct : les gens ne rient plus, ils sont choqués, détournent le regard.

l'arrachant. Ici, on peut estimer que l'enterrement final au sens de Heterington a bien lieu lorsque Liam supprime définitivement ces images de sa vie.

Dans « Be right Back », lorsque Martha ne souhaite plus conserver l'androïde fait à l'image de son défunt compagnon, elle propose d'abord à la machine de se jeter du haut d'une falaise, la détruisant ainsi que suggéré dans la théorie des enterrements. Néanmoins, l'androïde s'y refuse, déclarant qu'il n'est pas programmé pour cela. Elle se contente alors de le conserver au grenier et doit malgré elle, lui rendre visite de temps en temps pour l'anniversaire de sa fille. Ici, on peut supposer que l'enterrement final ne peut prendre place mais que si Martha était plus détachée de l'androïde, aurait-elle pu le désactiver elle-même ? La réponse à cette question reste incomplète.

Enfin, dans l'épisode « White Christmas », la mémoire, les souvenirs des personnages ne leur appartiennent plus car, s'ils ont opté pour le cookie, la duplication de leurs souvenirs peut être employée par des tiers, même à leur insu. C'est le cas, par exemple, lorsque l'on obtient les aveux de Joe alors qu'il souhaitait garder le silence quant à ses crimes.

On peut donc supposer que mon hypothèse, qui suggère que les personnages perdent le contrôle de la gestion de leurs souvenirs contrairement à la théorie des enterrements de Kevin Heterington, est à nuancer car ceux-ci, dans les deux premiers épisodes, y parviennent généralement en supprimant le support comme le préconise la théorie. Néanmoins, dans les épisodes suivants, on constate un mouvement de flottement quant à la suppression du souvenir (pour l'épisode « Be right Back ») et même une impossibilité de suppression pour le dernier épisode (« White Christmas »).

2.3 Black Mirror représente les médias résiduels avec un rôle de contre-pouvoir face à cette remédiation de la mémoire

Dans les épisodes se trouvent de nombreux médias résiduels (livres, cadres photos, etc.) mais parmi eux, on peut considérer que certains pourraient être des « Totems », au sens de « Doudou ». En effet, leur rôle d'ancre qui ramènent à la vie réelle ainsi que le fait que le personnage s'y accroche désespérément sont des critères qu'un enfant pourrait attribuer à son Doudou car ce dernier est supposé avoir des odeurs familières, lui rappeler des êtres chers et le réconforter. Dans la série, ces objets « Doudou » peuvent prendre la forme d'un origami, d'une chansonnette, d'une photo, etc. Les personnages semblent être très réactifs par rapport à ceux-ci. Effectivement, lorsque Bing perd Abi, par exemple, il ne se sépare plus de l'animal en papier (Origami) que lui avait confectionné son amie.

À côté de cela, en ce qui concerne la remédiation, on décèle d'autres objets plus anciens tels que des romans, des affiches, des dessins, etc. qui ne semblent pas contrer les nouveaux médias mais plutôt s'allier. On le remarque lorsque Martha dessine au pinceau classique sur une tablette graphique tactile, très évoluée. Aussi, dans « White Christmas », lorsque Joe entend une chanson bien particulière sur une vieille radio, cela aide son cookie à se remémorer ses actes passés. On peut alors supposer que ces médias résiduels ont une deuxième fonction : alliés des nouvelles technologies, ayant ainsi une fonction de complémentarité.

Néanmoins, dans « Be Right Back », lorsque l'androïde finit dans le grenier avec les cadres photos, faisant ainsi écho à la théorie des enterrements de Kevin Heterington, on constate plutôt une légère compétition entre les médias car la fille d'Ash veut voir son « père » tous les weekends et elle n'aborde pas vraiment le sujet des cadres photos. Aussi, on sent la présence de ceux-ci tout au long de l'épisode, cela commence déjà au début quand Ash explique que sa mère mettait les photos de famille de membres décédés au grenier. Enfin, Martha n'aime pas trop accompagner sa fille lors de ces visites mais elle n'a pas le choix si elle veut lui faire plaisir. Dès lors, bien que le premier

enterrement (au grenier) soit possible, le second (jeter ou détruire l'image) semble impossible pour l'androïde. Celui-ci étant trop humain pour qu'elle puisse s'en débarrasser mais aussi trop peu « Ash » pour qu'elle en soit satisfaite. Ici, on peut supposer que la relation entre l'androïde et les cadres photos est plus compétitive.

Ils servent aussi de décors, on le constate dans l'épisode « White Christmas », lorsqu'une femme montre son appartement dénué de toute technologie trop avancée : elle a un piano, des livres et ça fait sens avec ses convictions anti technologies.

Pour en revenir au rôle des médias résiduels, au final ces derniers exécutent plus d'un rôle. On peut considérer que les médias résiduels ont, dans la série, trois rôles bien distincts avec des destinataires différents :

- « Doudou » pour l'Homme
- « complémentarité ou compétition » qui s'allie ou non avec le média plus futuriste
- « décors » pour les personnages qui souhaitent se démarquer

En conclusion, pour en revenir à mon hypothèse : « Black Mirror représente les médias résiduels avec un rôle de contre-pouvoir face à cette remédiation de la mémoire », il faut la nuancer car le média résiduel endosse différents rôles : « Doudou » pour les personnages, ainsi que « décors » et enfin « complémentarité ou compétition » pour les nouveaux médias.

2.4 Dans les représentations de la série, tous les personnages perdent le contrôle sur leurs données

Ici on trouve beaucoup de similitudes, les médias souhaitant tous faciliter la vie de leur propriétaire. Malheureusement, à la fin des épisodes, on se rend compte que c'est le contraire qui se passe : Martha doit vivre avec un androïde au grenier alors qu'elle aimerait l'oublier. Bing s'oppose à l'écran et les détruit en

partie mais il finit par s'avouer vaincu et est désormais passé du côté de l'élite, où il n'a plus à pédaler pour vivre (il tient une chronique). Liam finit par s'arracher le système de lentilles. Enfin, le cookie contenant les aveux de Joe a été pris par les enquêteurs et, après un questionnement intensif par Matt, a avoué les méfaits de son propriétaire.

Ici, on voit donc comment la série *Black Mirror* installe la dystopie : au début tout va bien avec le média mais ensuite, on rencontre une sorte de point de rupture entre le personnage et l'objet. Ce point de rupture peut être dû à une manipulation externe (la police qui confisque le cookie et l'exploite), un événement choquant (voir sa petite amie traitée comme une moins que rien et future actrice de films pour adultes, revoir son ancienne famille dans son salon, etc.). On peut supposer que la majorité de ces points de rupture est liée à l'effet « ghosts in the living room ». Et face à ces points de rupture, on rencontre plusieurs types de réactions chez les personnages: choc, déni, impassibilité ou, au contraire, la volonté de reprendre tout en main. Aussi, pour ceux qui ne réagissent pas en supprimant le média, une relation de voisinage avec ses souvenirs s'installe comme Ori Schwarz le décrit dans sa théorie sur la multiplicité des affinités spatiales. En effet, plus il y a multiplication des supports de mémoire plus ceux-ci ont de possibilités de revenir dans la vie de son propriétaire malgré lui.

Parmis les autres récurrences que j'ai pu relever, je remarque aussi que la population est régulièrement scindée en trois grandes catégories : élite, classe moyenne et parias. L'élite semble avoir complètement intégré le média et participe parfois même à sa création, tandis que la classe moyenne tente de coexister avec le média ainsi que leurs souvenirs. Enfin, les parias, les marginaux ou les criminels en sont détachés, de gré ou de force.

On peut estimer que dans une société où tout est basé sur l'image, la représentation, etc., les personnages n'ont plus tant de contact avec la réalité et perdent parfois pied. Surtout qu'il est très facile de basculer d'une catégorie

aisée vers les marginaux⁹. On peut donc supposer que les personnages les mieux placés dans la société sont également ceux qui ont le plus de contrôle sur leurs médias et leurs souvenirs. En effet, dans l'épisode « Fifteen Millions Merits », lorsque Bing se laisse avoir par l'émission et qu'il obtient sa propre chronique, il change de rang social et a plus de contrôle sur les écrans ; il n'est plus obligé de regarder des contenus qui ne lui plaisent pas. Il sort dès lors des relations de voisinages au sens d'Ori Schwarz sur les données de mémoire. On le remarque aussi dans l'épisode « Be Right Back », Martha vit d'une façon très isolée et du coup, elle se retrouve seule face à l'androïde dont elle ne sait pas quoi faire pour s'en séparer. Dans « The Entire History of You », on peut citer un personnage qui sous entend que ceux qui ne portent pas les lentilles sont majoritairement des prostituées ou d'autres marginaux.

En conclusion, on peut estimer que mon hypothèse : « Dans les représentations de la série, les personnages perdent le contrôle sur leurs données » est à nuancer. Ce ne sont pas tous les personnages qui perdent le contrôle de leurs souvenirs et qui sont, dès lors, obligés de vivre avec tels des voisins. Cela dépend de leur rang social : les plus riches sont ceux qui contrôlent les médias, la classe moyenne s'en sert comme elle peut, en sachant qu'ils peuvent vite basculer vers un des deux points extrêmes, et la classe de la population plus marginale est exploitée et perd le contrôle de ses souvenirs.

⁹ On peut l'observer dans l'épisode « Waldo Moment » lorsque le créateur du cartoon « Waldo », se retrouve à la rue du jour au lendemain.

PARTIE V : DISCUSSIONS ET CONCLUSION

Cette analyse des représentations explique comment une série contemporaine prévoit et se représente le fonctionnement des médias. Ce qui donne la question de recherche suivante :

“Quelles images une série dystopique donne-t-elle des médias qui sont liés à la mémoire? Analyse du contenu de la série *Black Mirror*”

J'avais cinq hypothèses quant à ce sujet et les voici :

- *Black Mirror* est une série qui aborde la technologie et la mémoire
- L'image des médias de mémoire les présente comme des médias qui tendent vers une immediacy au sens de Bolter et Grusin
- Les personnages de la série sont incapables de supprimer certains souvenirs contrairement à la théorie des enterrements de Kevin Heterington
- Dans les représentations de la série, tous les personnages perdent le contrôle sur leurs données
- *Black Mirror* représente les médias résiduels avec un rôle de contre-pouvoir face à cette remédiation de la mémoire

Premièrement, après avoir analysé de façon descriptive les deux premières saisons de la série *Black Mirror*, on peut estimer que la mémoire est un thème omniprésent.

Secondement, en ce qui concerne la remédiation selon Bolter et Grusin, on peut supposer que tous les médias sont d'abord dans une logique d'immediacy pour ensuite se retrouver dans l'hypermediacy. Ce « basculement » pourrait bien être provoqué par le contenu car lorsque ce dernier est déplaisant pour son

destinataire, celui-ci cherche une distance entre lui et ce dernier en mettant plus en évidence le média.

En ce qui concerne la représentation de la suppression de souvenirs, cela est à nuancer car *Black Mirror* ne transmet pas une image véritablement orientée sur la question : parfois il est possible de supprimer des souvenirs mais à certains moments cela semble plus compliqué pour le personnage. Il est donc difficile de confirmer cette hypothèse car s'ils en gardent un certain contrôle, des actes ne sont parfois plus possibles, comme l'enterrement final au sens de Kevin Heterington. Au final, cela rejoint donc Ori Schwarz lorsqu'il déclare que l'individu n'est pas totalement dépourvu de ce processus d'agencement mais il n'en garde pas le contrôle total. (Schwarz, 2013)

Si les personnages ne perdent pas tous le contrôle de leurs données on peut, par contre, observer des tranches de la population pour qui il faut vivre avec certains inconvénients tels que de vieux souvenirs désagréables(comme Ori Schwarz le décrit dans sa théorie sur les relations de voisinage avec ses souvenirs).

Enfin, on suppose que, après analyse, les médias résiduels n'avaient pas un rôle de contre pouvoir dans cette série. Ils sont plutôt représentés avec trois fonctions : « Doudou », « complémentarité ou compétition » et « décors ». Ils passent d'une fonction à l'autre selon le personnage ou le média en présence.

Je conclurai donc en disant que bien que *Black Mirror* soit une série qui se passe dans un univers futuriste et dystopien, sa représentation des médias et de la mémoire est complexe et intéressante car elle est bien plus nuancée que ce que l'on pourrait supposer.

Enfin, on peut aussi soulever l'ironie qui se retrouve entre la série, ses représentations des médias et le support qu'elle a choisi d'utiliser pour être diffusée. En effet, pourquoi choisir une plateforme telle que Netflix, qui entre en pleine expansion et bouleverse le paysage de la télévision ? Ceci dit, leur

publicité s'est plutôt faite par les réseaux sociaux, comme le remarque la journaliste du New York Times. (Wortham, 2015) Néanmoins, cela reste un écran de plus face auquel nous sommes et peut-être qu'il réfléchit notre futur.

BIBLIOGRAPHIE

1. Ouvrages

Bolter J.D. et Grusin R. (2009), *Remediation, understanding new media*, USA, MIT Press Paperback Edition.

Bonneville L. et al. (2007), *Introduction aux méthodes de recherche en communication*, Québec, Les Éditions de la Chenelière Inc.

Erll A. et Nunning A. (2010), *A Companion to Cultural Memory Studies*, S.L., De Gruyter; 1^{ière} édition

Jarrige F. (2014), *Techno-critiques, du refus des machines à la contestation des technosciences*, Paris, Éditions La Découverte.

2. Articles scientifiques

Baetens J. (2009), *Etudes culturelles et analyse médiatique, autour du concept de re-médiation*, recherches en communication, n°31, [pdf, en ligne], consulté le 06 février 2018, <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/6351/6041>

Clément J-L., Clément Dessy, Valérie Stiénon, dirs, *(Bé)viles du futur, les imaginaires visuels de la dystopie (1840 – 1940)*, Questions de communication, 2016, [pdf, en ligne], consulté le 06 avril 2018. URL : <https://www.cairn.info/revue-questions-de-communication-2016-2-p-384.htm>

SCHREY D., (2014), *Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation*, cité dans Niemeyer K. (dir.) *Media and Nostalgia*, Londres, Palgrave Macmillan Memory Studies. [site web] consulté le 27 avril 2018, URL: https://link.springer.com/chapter/10.1057/9781137375889_2

Schwarz O. (First Published 2013), *The past next door: Neighbourly relations with digital memory-artefacts*, Memory studies 2014, Vol 7, Issue 1, pp. 7 - 21 [pdf, en ligne], consulté le 26/02/18, URL: <https://doi.org/10.1177/1750698013490591>

3. Sites Internet

C.W. , VIDEO. «The Voice»: Une candidate suscite la polémique pour des tweets postés après l'attentat de Nice, 20 minutes, [page html] <https://www.20minutes.fr/television/2215235-20180205-video-the-voice-candidate-suscite-polemique-tweets-postes-apres-attentat-nice>

Harvard, Ori Schwarz, consulté le 05/06/18, [page html] <https://scholar.harvard.edu/schwarz/home>

ResearchGate, Dominik Schrey, consulté le 05/06/18, [page html] https://www.researchgate.net/profile/Dominik_Schrey2

The Frankfurt memory studies platform, Astrid Erll, consulté le 28/05/18, [page html] <http://www.memorystudies-frankfurt.com/people/astrid-erll/>

The Guardian, Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction, site consulté le 10/05/18, [page html]

<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>

Wortham J., *'Black Mirror' and the Horrors and Delights of Technology*, New York Times Magazine, consulté le 10/05/18, [page html]
<https://www.nytimes.com/2015/02/01/magazine/black-mirror-and-the-horrors-and-delights-of-technology.html>

4. Mémoire

Robin L. (2018), *Comment les organismes de séjours linguistiques construisent-ils l'image d'un spectateur idéal à travers la communication visuelle de leur brochure papier ?*

Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication,
Université catholique de Louvain. Prom. : Fevry Sébastien.

ANNEXES

RÉSUMÉ DES ÉPISODES CONSTITUANT LE CORPUS

Résumés des épisodes constituant le corpus

Saison une

« The National Anthem »

Le premier épisode de la saison relate un événement qui semble se dérouler en Angleterre, à une époque proche de la notre. Le premier ministre est averti via une vidéo Youtube qu'un des princesses du royaume a été kidnappée. La rançon qui est demandée en échange de sa libération est inédite : le premier ministre doit faire l'amour à une truie, en direct, sur toutes les chaînes de tv. Après l'échec de multiples tentatives pour esquiver cet acte peu glorifiant, le politicien est contraint de s'exécuter. Entre-temps, la princesse est libérée et le coupable s'est suicidé.

« Fifteen Million Merits »

Le second épisode de la première saison porte sur un univers dans lequel la monnaie est virtuelle, et le moyen le plus simple d'en obtenir consiste à pédaler sur un vélo d'appartement afin de produire de l'énergie. Tout ceci se déroule dans un univers extrêmement futuriste : les murs sont constitués d'écrans, tout est tactile, etc. Parmi ces gens, se trouve un homme, Bing, qui va avoir le coup de foudre pour l'une de ses collègues. Lorsque celle-ci, en participant à une émission de télé réalité, se retrouve propulsée dans l'univers des films pour adultes, Bing décide de la retrouver et de tenter de changer les choses en participant au même show. Néanmoins, il se laissera également prendre et aura sa propre série sur la chaîne responsable de ces émissions.

« The Entire History of You »

Le dernier épisode de la saison une, retrace l'histoire d'un couple dont l'homme semble souffrir de jalousie. Et cette situation ne s'arrange pas avec la technologie mise en place : il s'agit de lentilles connectées qui enregistrent tout ce que voit leur hôte et permettent ainsi de revoir des instants de sa vie, des moments forts, de justifier une sortie en prouvant qu'on n'a rien fait de mal, etc. L'épisode se termine sur un drame familial dans lequel l'homme se retrouve sans sa compagne et son enfant.

Saison deux

« Be right back »

Un jeune couple emménage ensemble pour la première fois. Le jeune homme doit retourner rendre le camion de déménagement qu'ils ont emprunté et pendant ce temps-là, la demoiselle commence à s'installer. Quelques heures plus tard, son compagnon n'est toujours pas rentré et elle commence à s'inquiéter et passe plusieurs appels quand soudainement, elle aperçoit des gyrophares dans le ciel sombre. On toque à sa porte, elle ouvre, voit la police et s'écroule en hurlant. À la cérémonie de l'enterrement du jeune homme, une autre femme lui parle d'un logiciel permettant de faire plus facilement son deuil. Mais lorsqu'elle apprend que ce programme va imiter son défunt fiancé, elle est choquée et rejette l'idée. Entre temps, elle découvre qu'elle est enceinte du défunt. Plus tard, elle reçoit un mail et apprend que son amie l'a ajoutée au programme sans son accord. Elle finit par répondre au logiciel et entre dans le jeu. Ce programme va devenir de plus en plus important pour elle et elle va lui donner de nombreuses autorisations ce qui facilitera le travail du logiciel jusqu'à ce qu'il lui propose d'acheter un androïde à l'image identique de son défunt ami. Elle va accepter et l'activer chez elle. Au début, tout est parfait mais petit à petit l'illusion ne fonctionnera plus et la demoiselle souhaitera se débarrasser de l'engin, lui demandant de partir ou de se tuer mais cela sera sans

succès... Elle finira par stocker la machine dans son grenier et son enfant pourra lui rendre visite de temps en temps et pour son anniversaire.

« White Bear »

Le second épisode porte sur une femme qui se réveille en étant amnésique et qui découvre qu'elle est filmée par des inconnus. Au fur et à mesure qu'elle parcourt les rues elle se demande qui elle est, quand, soudainement, elle se retrouve pourchassée par des « Chasseurs ». Fort heureusement, elle trouve de l'aide. Il s'agit de Jem, une autre femme, également pourchassée. Ensemble, elles tentent de survivre jusqu'au début de la nuit, moment où la vérité finit par éclater : Jem fait partie de la supercherie et quant à l'amnésique, elle découvre qu'elle a filmé et participé au meurtre d'une enfant. Tout cela est mis en place dans le cadre de sa punition qui consiste à se souvenir du monstre qu'elle est et d'être pourchassée tous les jours dans un parc à thème (ici, le thème étant la punition).

« Waldo Moment »

Le troisième épisode porte sur un jeune homme, Jamie Salter, qui prête sa voix et ses mimiques à un cartoon pour une émission « à sensations ». Le cartoon, nommé Waldo, fait la satire de l'actualité et n'hésite pas à lyncher certaines personnalités. Lorsqu'il s'attaque à un homme politique, le cartoon est propulsé aux élections, malgré les réticences de son créateur. Ce dernier laisse alors tomber son personnage et finit dans la rue tandis que Waldo, lui, est sur tous les écrans publicitaires, dans les écoles, etc.

« White Christmas »

Deux hommes sont enfermés dans un chalet isolé. Cette histoire prend place en plein hiver, il neige abondamment. Cela fait 5 ans qu'ils sont dans cette situation à cause de leurs méfaits respectifs. L'un d'entre eux, Matt, tente d'entrer en contact mais le second, Joe, rechigne à s'exprimer. Mais quand il apprend que c'est Noël, il veut bien faire un effort et écoute l'autre qui a besoin de lui raconter son histoire. Tout a commencé alors qu'il exerçait un hobby à côté de son métier : il formait des « *Cookies* » et à côté, il conseillait de jeunes hommes inexpérimentés pour séduire des femmes. Malheureusement, lors de l'un de ses coachings, il sera témoin d'un meurtre accompagné d'un suicide et cachera toute trace de son implication sans signaler les événements. C'est ce qui lui a valu de se retrouver dans cet endroit. Il explique ensuite qu'il avait un bon job consistant à dupliquer la mémoire, personnalité, etc. des gens afin de leur procurer un « *Cookie* » : un « *cerveau simulé plein de codes* ». On voit alors son passé, lorsqu'il « torture » le Cookie afin qu'il obéisse plus facilement et remplissent ses fonctions qui consistent à gérer l'habitation de son propriétaire, son « *vrai lui* ». Ces confidences les rapprochent encore plus lorsque Matt ajoute que sa femme l'a bloqué après le scandale. En effet, Joe avoue avoir également été bloqué par sa petite amie au moment où il a appris qu'elle était enceinte. Il a néanmoins voulu la suivre, tout en se cachant, pour voir grandir son enfant à distance. Un jour il apprend aux infos que son ex compagne est décédée et qu'il peut désormais la voir ainsi que sa fille. Il se rend chez le père de son ex compagne et découvre que l'enfant n'est pas de lui. Il perd son sang-froid et assomme le vieil homme. Il quitte ensuite les lieux du crime en oubliant que la petite est restée seule sur place et sans assistance. De plus, il n'a pas appelé les secours et la fillette est décédée en cherchant de l'aide dans le froid glacial de l'hiver. Soudainement, Matt s'exclame qu'il a réussi à avoir les aveux, révélant ainsi qu'il s'agit d'un monde simulé et quitte le chalet. Mais, dans le vrai monde, il est toujours coupable de ses actes et sera bloqué par tout le monde. Pendant ce temps, le véritable Joe apprend que son « *cookie* » a révélé ses méfaits et qu'il sera jugé en conséquence.