

***Black Mirror* : réflexions anthropologiques sur de nouveaux mondes d'action et de perception**

Mouloud Boukala

Numéro 128, hiver 2018

Technocorps et cybermilieux

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/87449ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Boukala, M. (2018). *Black Mirror* : réflexions anthropologiques sur de nouveaux mondes d'action et de perception. *Inter*, (128), 37–39.



BLACK MIRROR : RÉFLEXIONS ANTHROPOLOGIQUES SUR DE NOUVEAUX MONDES D'ACTION ET DE PERCEPTION

► MOULoud BOUKALA

Qu'en serait-il si chaque individu était évalué selon chacune de ses interactions sociales et que sa cote de popularité lui permettrait d'accéder ou non à certains services médicaux, bancaires, immobiliers, ou encore à certains emplois et lieux ? Qu'advient-il si nous pouvions « bloquer » des personnes en les empêchant de communiquer avec nous à la suite d'une dispute ? Quid des implants qui permettraient à des militaires de percevoir leurs ennemis comme des monstres et de les éliminer en n'ayant perçu ni leurs cris ni l'odeur de leur sang ?

Chacune de ces interrogations constitue les prémices d'un épisode d'une série télévisuelle britannique dont la quatrième saison devrait être bientôt diffusée, *Black Mirror*. Les deux premières saisons (2011-2013) ont été diffusées sur Channel 4 tandis que les deux dernières (2016-2017) ont été produites par Netflix. La série comprend au total 19 épisodes, tous indépendants et clos sur eux-mêmes, ne convoquant aucune suite. Parmi ceux-ci, plusieurs dérangent par leur inventivité, l'audace de leur propos et leur pouvoir d'interpellation. La série n'a de cesse d'aborder la manière dont l'émergence de nouvelles technologies suscite des façons inédites de percevoir l'autre et de se penser soi-même. Au-delà de savoir si les technologies enrichissent ou appauvrissent nos vies, *Black Mirror* exacerbe certaines conséquences sociales et sociétales en biotechnologie, en nanotechnologie, en technologies de cognition et de l'information. La posture du créateur de la série, Charlie Brooker, est à cet égard sans équivoque : « *If technology*

is a drug – and it does feel like a drug – then what, precisely, are the side-effects ? This area – between delight and discomfort – is where Black Mirror, my new drama series, is set. 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. »

Comme la série porte sur les liens imaginables entre la corporéité et les technologies, elle nous engage à penser les effets de ces dernières, réels et symboliques, sur notre quotidien : comment les incorporons-nous, les transformons-nous en gestes, en habitudes ? Comment imprègnent-elles le registre du familier ? La force de nombreux épisodes de cette série est qu'ils sont ancrés dans la vie courante. À l'inverse de la science-fiction et du mythe-récit où « il s'agit de résoudre par la fabulation une situation hors du commun qui ne saurait se dénouer dans la réalité »³, plusieurs épisodes se situent au quotidien dans un futur très proche, compossible avec notre monde actuel, où des êtres humains composent avec des technologies et usent de nouvelles formes d'incorporation. *Black Mirror* n'éclaire pas notre présent d'un jour nouveau, mais nous fait prendre conscience d'un futur immédiat susceptible d'advenir, où priment de nouveaux « milieux », c'est-à-dire de nouveaux « mondes d'action et de perception »⁴.

Cette volonté de réfléchir à ces nouveaux milieux préside à plusieurs épisodes. Dans l'épisode « Nosedive » (1^{er} épisode, 3^e saison), réalisé par Joe Wright à partir d'une histoire de Charlie Brooker, nous

suivons Lacie Pound 4.243, jeune employée britannique, dans ses activités journalières. Dès que Lacie est amenée à croiser une personne, automatiquement le visage de cette dernière apparaît en forme de médaillon, affublé d'une moyenne sur cinq et de la possibilité d'accéder à diverses informations (publications, vidéos, etc.). Dans ce milieu où l'actuel et le virtuel sont désormais réunis, les individus ayant de l'influence ont une moyenne de 4,5 et bénéficient de divers avantages socioéconomiques. Les 4,8 et 4,9 sont admirés, tandis que les 3,1 sont à la limite de la marginalisation. Enfin, les personnes sous le seuil de 2 provoquent la méfiance et s'apparentent à des « dingues antisociaux ». Pourquoi ? Dans ce milieu où tous les individus présentent un implant rétinien et disposent d'un téléphone portable, la moindre interaction humaine est sanctionnée par un vote sous forme d'étoile sur son téléphone. Dès lors, les relations deviennent circulaires et leurs formes intéressées, relevant presque systématiquement du « donnant-donnant ».

Cette manière de faire illustre littéralement les propos suivants de Kaufmann : « La construction de l'identité personnelle peut être analysée comme une vaste transaction entre soi et autrui [Dubar, 1991]. Chaque échange, même le plus minuscule, est filtré par une image (image de soi ou image de l'autre), qui est une grille de classement, de réduction et de fixation de l'information (je suis ceci ou x est cela), à laquelle est associée une dynamique émotionnelle permettant d'en activer ou inactiver les données⁵. » Les implants modifient résolument la nature des relations sociales et, par là même, de ce que sont les êtres humains. Cette technologie incorporée accompagne les individus partout et tout le temps. Elle enveloppe et détermine l'homme. Elle ne permet plus de se cacher les uns des autres – sous couvert d'anonymat ou d'avatar, comme c'est le cas dans notre actuel réseau numérique – et accentue une forme d'hyperorientation du moi vers autrui.

L'importance donnée à cette mise en scène, en soi presque continue, constitue la pierre angulaire de cet épisode. Les gestes et les paroles ne sont plus libres et ne sont envisagés que dans leur finalité évaluative. Les incivilités, les insultes et l'honnêteté sont délaissées au profit d'une politesse de circonstance. Lacie désire acquérir un appartement Pelican Cove. Pour ce faire, elle nécessite une moyenne de 4,5. Son « conseiller en réputation » examine ses chiffres de popularité et sa sphère d'influence (des personnes à la cote moyenne ou basse), avant de lui annoncer que sans contretemps majeur, comme un déshonneur public, il lui prendra 18 mois afin d'atteindre la moyenne désirée. Souhaitant procéder plus rapidement, elle nécessite un coup de pouce. « Vos interactions se limitent à votre cercle intime. Et votre cercle extérieur : vous recevez plein d'étoiles du secteur tertiaire, mais pas grand-chose. Qualitativement, vous avez besoin d'une poussée. Vous devriez obtenir des votes positifs de gens de qualité. Des quatre et plus. Si vous impressionnez ces gens bien notés, vous gagnerez en popularité », précise son conseiller de la firme Reputelligent.

Dès lors, pour Lacie, le relationnel et l'intersubjectif sont orientés par le fonctionnel. La protagoniste principale n'attend pas « plus de la technologie et moins des autres »⁶, elle attend plus des autres par l'entremise de la technologie en ordonnant son comportement et ses attitudes en vue d'un meilleur classement. Son quotidien devient une performance sociale dans un monde où la popularité a vertu de reconnaissance : « Il se passe quelque chose de semblable dans l'acte de reconnaissance. Celui-ci constitue en réalité un acte performatif ; il crée le statut, la définition, l'identité qu'il reconnaît. Et il le fait précisément parce que le soi se forme dans l'intersubjectivité, parce que nous venons à être par le biais d'une dépendance à l'égard de l'autre⁷. » Cette dépendance à l'autre et à son évaluation pousse Lacie à renouer alors avec une « ennemie » d'enfance, considérée comme une « personne de qualité » puisque sa cote s'élève à 4,8. Cette dernière la conviera à son mariage. Le parcours de Lacie sera par la suite émaillé de diverses rencontres dévaluatives qui l'empêcheront d'atteindre son but. Cet épi-

sode, en dépeignant un monde social où l'interaction prime moins que son évaluation, offre l'occasion d'apprécier à quel point la réforme d'un corps humain par l'incorporation d'une technologie ne va pas sans une réforme de son monde d'action et de perception, c'est-à-dire de son milieu. Le rapport à soi et aux autres s'en trouve résolument modifié.

Cet épisode soulève de nombreux enjeux éthiques et anthropologiques quant à l'hypothèse d'une société indexée sur la popularité où l'accès à des soins, à des espaces, à des emplois, à des individus, nécessiterait une certaine cotation⁸. Il provoque de nombreuses interrogations sur le spectre des usages possibles de ces technologies incorporées : quelles sont les nouvelles possibilités physiologiques de ces implantations ? Quelles configurations sensoripercutuelles et sensibilités suscitent-elles ? Quelles idéologies sont-elles susceptibles de promouvoir ?

Un autre épisode nous paraît caractéristique de la manière dont l'expérience de ces corps modifiés dessine un nouveau paysage éthique où l'altérité, l'altération et l'intimité gagnent en complexité.

Dans « Men Against Fire » (5^e épisode, 3^e saison), dirigé par Jakob Verbruggen, une escouade militaire dont la devise est « Forts et purs » est envoyée dans un village ayant essuyé une attaque par des mutants, qualifiés de « Déchets » (*Roaches*). Ces derniers s'en sont pris aux réserves de nourriture du village, toutes désormais condamnées à la destruction afin de prévenir une éventuelle contamination. Parmi l'escouade diligente se trouve une jeune recrue, Stripe, qui n'a jamais été en contact avec les Déchets. Les informations recueillies auprès de villageois terrifiés et en colère conduisent une partie de l'escouade à explorer la ferme de Parn Heidekarr, un individu isolé, qui aurait laissé les Déchets circuler sur ses terres et les aurait nourris. Ce propriétaire est une personne religieuse. Alors que Stripe et une collègue inspectent l'étage, Medina, à la tête de la mission, justifie son action en ces termes : « Ils ont un truc dans le sang qui les a rendus comme ça. Cette maladie qu'ils ont en eux se fiche que la vie soit sacrée ou de la douleur des autres personnes. Si on n'arrête pas les Déchets dans cinq, dix, ou vingt ans, des enfants naîtront toujours comme ça et ils se reproduiront. Et ça continuera, le cycle de la maladie qu'on aurait pu éviter. Vous ne pouvez plus les voir comme des humains. [...] Il faut les éliminer, si l'humanité doit survivre dans ce monde. » La découverte d'une cache confronte Stripe à un face-à-face avec plusieurs de ces créatures effrayantes. Elles émettent des grognements et poussent des cris, leur visage présente une peau poisseuse, des dents acérées et une absence de sourcils. Le reste de leur corps s'apparente en tout point à celui d'un être humain. Lorsque l'une d'elles brandit un tube d'une vingtaine de centimètres, muni à son extrémité d'une lumière verte, Stripe ouvre le feu. Les Déchets se dispersent. S'ensuit un moment de confusion où Stripe s'engage dans un corps-à-corps éprouvant. Armé d'un couteau, il lutte contre une créature ayant à la main le bâtonnet à l'extrémité verte. Stripe prend le dessus et plonge son couteau dans la gorge de son adversaire, lui ôtant la vie avant de lui asséner frénétiquement une dizaine de coups de couteau à la poitrine. Au sortir du combat, Stripe récupère ce qui s'apparente à une lampe de poche et l'active en sa direction : les trois diodes électroluminescentes émettent une lumière verte, qui touche son œil, ainsi qu'un son strident. Dès lors et durant le reste de l'épisode, l'implant oculaire du protagoniste principal présente des dysfonctionnements, et le son strident devient récurrent, occasionnant de brefs maux de tête. Les divers tests médicaux ne révèlent absolument rien. Lors d'une mission de reconnaissance, Strike note qu'il peut sentir l'odeur de l'herbe et, lorsqu'il est mis en présence, à nouveau, des Déchets, il les perçoit comme des êtres humains à part entière.

Cet épisode apporte un éclairage précieux sur la dimension éthique liée à l'usage militaire de cette technologie incorporée. Comme le rappelle Levinas, l'éthique humaine est étroitement associée au visage :

« Je pense plutôt que l'accès au visage est d'emblée éthique. [I]l y a dans le visage une pauvreté essentielle. La preuve en est qu'on essaie de masquer cette pauvreté en se donnant des poses, une contenance. Le visage est exposé, menacé, nous invitant à un acte de violence. En même temps le visage est ce qui nous interdit de tuer⁹. » Dans cet épisode, l'implantation entraîne une profonde modification des régimes perceptifs (de visibilité, d'audibilité et d'olfactivité), faisant d'une catégorie de la population, présentant un taux élevé de cancers, de dystrophies musculaires, de scléroses en plaques, de syndromes de Sjögren-Larsson, etc., des monstres à éradiquer. Sans visage humain, sans altérité, l'empathie devient impossible, et il est désormais loisible de tuer sans entendre les supplications ou sentir l'odeur du sang.

Cette implantation rétinienne, qui a fait l'objet d'un consentement verbal (enregistré de manière audiovisuelle) et numérique (authenticifiée à l'aide d'une signature digitale) avant son installation sur chaque recrue, officie tel un mécanisme de défense pour composer avec une altérité indésirable, considérée comme menaçante. Elle participe d'un meilleur entraînement, d'un meilleur conditionnement, et conserve l'intégralité des perceptions ressenties. Pour paraphraser Morin, l'œil est « un miroir – l'écran – mais c'est en même temps une machine – l'appareil de prise de vue et de projection »¹⁰ – de référence. Lorsque Stripe refuse de procéder à l'élimination d'autres Déchets, ses deux crimes, lors de sa première mission, lui seront projetés à même sa pupille. La nouveauté de cette implantation est donc également topologique. En visionnant à même la pupille des éléments perçus et enregistrés, l'individu « est dans ce qu'il voit ». Ce mode provoque une insertion vive au cœur d'une intimité à laquelle il a participé, dans ce cas, à son insu. Il voit ce qu'il a vu tout en étant dans la scène. L'image re-présente : elle restitue une présence. Par ces visionnements, l'individu procède à l'apprentissage de sa propre vision, de son propre regard, dirait Barthes : « Mais l'apprentissage du regard de l'autre que je veux faire est tronqué statutairement par le fait que je ne connais jamais et, de ma vie entière, mon propre regard. Je ne le vois qu'artificialisé – quand ce n'est pas abêti – par le miroir ou l'objectif : *je ne me vois jamais te regardant* (pourant la seule chose qui m'intéresserait de moi). Comment dès lors acquérir un savoir sémantique du regard¹¹ ? »

Dans cet aveuglement de soi, en ayant l'air de protéger les autres, ce filtre perceptif et technique qu'est l'implant supplée aux filtres culturels qui nous imprègnent. Alors que Barthes affirmait que « pour qu'il n'y ait plus de racisme, il faudrait qu'il n'y ait plus de langue : le racisme fait partie de la servilité de la langue »¹², cet épisode démontre que le racisme fait partie de la servilité de la perception. En définitive, *Black Mirror* ne va pas dans le sens d'une aliénation croissante par la technique, mais explore les conséquences dans la vie courante, dans les sphères professionnelle et conjugale, d'incorporations techniques. La série ne met pas moins en question la société techniciste avec tout ce qu'elle implique sur les plans éthique, anthropologique et sociétal. À bien regarder certains de ses épisodes, l'anthropologue se demande s'ils n'ont pas une vocation historique à être des transitions technologiques – à l'instar des transitions démocratiques ou climatiques. ◀

Notes

- 1 Cf. Sherry Turkle, *Seuls ensemble : de plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines*, L'échappée, 2015, 526 p.
- 2 Charlie Brooker, « The Dark Side of our Gadget Addiction », *The Guardian*, 1^{er} décembre 2011.
- 3 Louis-Vincent Thomas, *Civilisations et divagations : morts, fantasmes, science-fiction*, Payot, 1979, p. 12.
- 4 Jakob von Uexküll, *Mondes animaux et monde humain*, Denoël, 2004, p. 15-16.
- 5 Jean-Claude Kaufmann, *L'invention de soi : une théorie de l'identité*, Armand Colin, 2004, p. 180.
- 6 Sherry Turkle, *Seuls ensemble : de plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines*, L'échappée, 2015, p. 453.
- 7 Nancy Fraser, *Qu'est-ce que la justice sociale ?* La Découverte, 2005, p. 171.
- 8 Précisons que Brooker a eu connaissance de la création de l'application Peeple durant la phase de préproduction et a décidé de produire l'épisode. Peeple propose d'évaluer sous forme d'étoiles des internautes dans les sphères personnelle, professionnelle et amoureuse.
- 9 Emmanuel Levinas, *Éthique et infini*, Fayard, 1982, p. 79-80.
- 10 Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire : essai d'anthropologie*, Minuit, 1965, p. 216.
- 11 Roland Barthes, *Le discours amoureux : séminaire à l'École pratique des hautes études, 1974-1976, suivi de Fragments d'un discours amoureux : inédits*, Seuil, 2007, p. 227.
- 12 *Ibid.*, p. 615.

Mouloud Boukala est anthropologue et professeur à l'École des médias (UQAM, Montréal). Titulaire d'un doctorat en anthropologie de l'Université Lumière Lyon 2, il inscrit ses recherches au sein d'une anthropologie des médias, privilégiant les liens entre les représentations collectives (cinéma, bande dessinée...) et les pratiques sociales de minorités (personnes en situation de handicap, jeunes Montréalais d'origine haïtienne...). Ses travaux de recherche portent actuellement sur la perception du corps en mouvement. Membre régulier du Centre de recherches Cultures-Arts-Sociétés (CELAT), il codirige *Frontières*, revue interdisciplinaire en études sur la mort et le deuil.