

**Faculté des sciences économiques,
sociales, politiques et de communication**

Dispositif de manipulation du spectateur mis en place dans une production audiovisuelle :

Le cas de la narration non fiable dans *Black Mirror*

Auteur : Lucila Maria Funes Albanese

Promoteur(s) : Sébastien Fevry

Année académique 2020-2021

Master [120] en communication, à finalité approfondie

Remerciements

Je voudrais exprimer ma sincère reconnaissance aux personnes qui m'ont soutenue tout au long de ce parcours et, surtout, à tous ceux qui ont contribué à la réalisation de ce travail.

Tout d'abord, j'aimerais remercier le promoteur de ce mémoire, Monsieur Sébastien Fevry, pour sa disponibilité, ses sages conseils, son soutien, sa patience et l'attention détaillée qu'il a porté à mon travail depuis le début.

J'aimerais aussi remercier Madame Alicia Casermeiro de Pereson, qui m'a encouragée dès le début à entrer dans le monde de la communication, qui m'a conseillée et qui a été présente tout au long de mes études ainsi que dans l'écriture de cette recherche.

Je remercie également Victoria Vanderlinden pour la relecture de mon travail, pour ses conseils d'écriture et le temps qu'elle a dédié à analyser la construction de mon texte.

Toute ma gratitude à l'ensemble de professeurs et assistants qui m'ont formée au cours de ces cinq très belles années d'études passées à l'Université Catholique de Louvain. Merci de m'avoir transmis vos connaissances et l'amour pour la communication ainsi que d'encourager ma curiosité à découvrir, tous les jours, des nouvelles choses au sein de celle-ci.

Finalement, toute ma gratitude à mon entourage, ma famille, mes amis, qui m'ont donné plein de courage et force tout au long de mon travail et qui m'ont épaulée tout au long du chemin. Merci pour être toujours là à mes côtés, en me soutenant et encourageant dans tout mon parcours, dans tous les hauts comme dans les bas.

Table des matières

Introduction	4
Partie 1 : Cadre Théorique	6
1. La narration non fiable en littérature.....	6
i. Introduction.....	6
ii. Différents niveaux et degrés de non fiabilité	12
iii. Intentionnalité de la non fiabilité	21
iv. La réception du lecteur de la non fiabilité.....	22
2. L'effet de surprise et son caractère rétrospectif, les plot-twists et l'horizon d'attente du lecteur.....	24
3. Les notions d'éthique et de morale.....	26
4. De la littérature à l'audiovisuel.....	26
i. Qui raconte un film fictif ?	27
ii. La position du spectateur : la double identification à l'œuvre filmique	31
iii. La théorie de la narration non fiable en audiovisuel.....	33
Partie 2 : Cadre Méthodologique	37
1. Problématique.....	37
2. Hypothèse	40
3. Analyse.....	40
4. Interprétation des résultats.....	41
Partie 3 : Cadre Analytique	42
Analyse de l'épisode : White Bear (E02, S02)	42
Analyse de l'épisode : White Christmas (E04, S02)	45
Analyse de l'épisode : Playtest (E02, S03)	49
Analyse de l'épisode : Shut Up and Dance (E03, S03)	54
Analyse de l'épisode : San Junipero (E04, S03)	57
Analyse de l'épisode : Hang the DJ (E04, S04)	61
Partie 4 : Interprétation des résultats.....	66
Conclusion.....	75
Bibliographie	78
Annexes	86
Grilles d'analyse	89
Notes annexes	91

Introduction

Le récit est la base de toute culture, le fondement des sociétés ; c'est ce qui garde la mémoire et ce qui relie les hommes entre eux, c'est un instrument qu'on partage tous et qui est à la base de ce que nous sommes et vers où nous nous dirigeons. Depuis la nuit des temps, les hommes ont toujours cherché des moyens de transmettre les récits, de les communiquer et de les perpétuer. Au cours de l'évolution, l'homme a trouvé de nouvelles façons de transmettre ces récits, jusqu'à la découverte d'un appareil qui rend tout possible : l'appareil cinématographique.

Le cinéma démarre vers la fin du XIXe siècle comme une simple expérience scientifique. Les premiers prototypes de cinéma sont en réalité de la photographie animée, et ils sont d'abord développés en Amérique du Nord et en Europe. Vers 1890, les frères Lumière en France lancent le kinétographe et commencent à documenter la vie quotidienne : le mouvement dans les gares, dans les usines, etc. À la même période aux Etats-Unis, c'est Thomas Edison qui est à l'origine de l'initiative cinématographique, et la pratique est également perçue comme émanant de la culture populaire. La technique cinématographique a très vite évolué pour créer des œuvres fantastiques et magiques comme les films de Georges Méliès, des westerns et des fictions plus développées, tout pour offrir au public une nouvelle façon de s'évader de la réalité et leur permettre de voyager dans des mondes improbables (Gubern, 1995). En effet, le spectateur s'identifie aux personnages de l'œuvre visionnée, il vit les événements et ressent des émotions par procuration.

Il existe d'innombrables façons de raconter une histoire au spectateur grâce à l'appareil cinématographique. Il peut ainsi produire des effets précis chez chaque récepteur qui reconstruit en lui-même le récit reçu. L'appareil cinématographique peut par exemple jouer avec l'esprit d'un spectateur en manipulant sa perception de l'histoire à travers la narration non fiable, de manière à créer un effet de surprise lors de la chute. A l'aide d'une narration soit sous-développée, soit conçue sur des faits erronés ou encore basée sur un

mensonge, ce style narratif manipule le récepteur d'une œuvre afin qu'il infère un récit qui s'avérera finalement faux.

Black Mirror est une série britannique de science-fiction conçue sous forme d'anthologie, créée par Charlie Brooker et diffusée pour la première fois en 2011 par *Channel 4*, avant d'être rachetée en 2015 par la plateforme *Netflix* (Cox, 2015). La série est basée sur une vision plutôt dystopique d'un futur proche ; chaque épisode raconte une histoire différente et traite avec une approche éthique et morale des questions concernant la technologie et ses évolutions. Les épisodes sont écrits de manière à amener le spectateur à réfléchir et se poser des questions sur ce qu'il a vu. La série compte quelques épisodes basés sur une narration non fiable, que nous allons analyser dans cette recherche.

La question qui sera traitée dans ce travail est la suivante : « ***Comment la série « Black Mirror » transmet-elle un message éthique, en ce qui concerne les progrès technologiques et scientifiques, à travers la mise en place d'un dispositif de manipulation du spectateur utilisant la narration non fiable ?*** ». L'objectif est d'identifier le dispositif mis en place pour flouer le spectateur et de l'analyser afin de comprendre comment, à travers ces techniques manipulatoires, la série crée des effets de surprise amenant le spectateur à se poser des questions éthiques en ce qui concerne le progrès.

Pour ce faire, le cadre théorique sur lequel se base la recherche sera d'abord présenté. Ensuite, l'évolution de la théorie de la narration non fiable - qui trouve ses racines en littérature - sera évoquée en développant des concepts clefs propres à celle-ci. Enfin, le transfert de cette théorie littéraire vers la cinématographie et la manière dont elle s'adapte à l'audiovisuel sera exploré.

La deuxième partie de cette recherche présentera la méthodologie employée. La problématique et les différentes hypothèses qui seront explorées dans ce travail y seront développées. La grille d'analyse ainsi que la démarche utilisée lors de l'analyse des différents cas d'étude y seront également présentées. La partie suivante consistera en les analyses des cas d'étude en question.

Enfin, une partie comprenant l'interprétation des résultats et la confirmation ou l'infirmerie des hypothèses posées dans la partie méthodologique clôturera cette recherche.

Partie 1 : Cadre Théorique

1. La narration non fiable en littérature

i. Introduction

Wayne C. Booth et les débuts de la théorie de la narration non fiable

La théorie de la narration non fiable apparaît pour la première fois avec Wayne C. Booth et son œuvre *The Rhetorical of Fiction* au début des années 60. La théorie présentée par Booth, inspirée des bases théoriques de l'école de Chicago, a vu ses débuts dans l'analyse rhétorique et éthique de la narration littéraire et s'est surtout développée dans ce domaine (V. Nünning, 2015). Un des thèmes abordés par *The Rhetorical of Fiction* est la relation entre l'auteur, son texte et le lecteur. Dans son ouvrage, Booth théorise les manières de faire de différents auteurs et analyse les différentes techniques (Booth, 1961).

The Rhetorical of Fiction présente la théorie de la narration non fiable par la phrase de Booth suivante : « je dirai qu'un narrateur est de confiance (*reliable*) quand il parle ou agit en accord avec les valeurs de l'œuvre (avec les normes implicites de l'auteur) et indigne de confiance dans le cas contraire » (Wagner, 2016, p.151). Comme l'explique Shen (2011), l'étude rhétorique tente d'analyser comment le lecteur implicite travaille avec des *incongruités textuelles*, comme c'est le cas dans les narrations non fiables, lorsqu'il y a un décalage et des incohérences entre les normes imposées par l'auteur implicite et celles de la narration d'un narrateur non fiable. Selon la rhétorique, ces incongruités sont « encodées » préalablement par l'auteur implicite pour générer des effets auprès de ses lecteurs (Shen, 2011). Wagner (2016) parle de ce décalage entre les normes et valeurs de l'auteur implicite et celles présentées par le narrateur, et explique que cela engendre un questionnement d'ordre éthique.

La théorie présentée par Booth émerge d'une étude basée sur la littérature, principalement d'œuvres où le narrateur est d'ordre homodiégétique (Shen, 2011). Shen (2011) explique que les œuvres à narration hétéro et extradiégétique sont plus limitées en termes d'étude de la fiabilité dudit narrateur. L'œuvre de Wayne Booth, dès sa sortie, a été largement acceptée et peu critiquée. Cependant les courants constructiviste et cognitiviste (avec des auteurs comme Yacobi, A.Nünning ou Zerweck) souhaitent déplacer l'accent davantage sur la réception et la construction du message par le lecteur et sur les inférences effectuées lors de la lecture plutôt que sur l'auteur implicite et le narrateur (Zerweck, 2001).

L'auteur implicite ou impliqué : apparition du concept, discussion et développement théorique

Le questionnement autour de la figure que l'auteur emploie au sein de la communication effectuée à travers une œuvre a toujours été un sujet d'analyse pour divers auteurs : qui nous parle à travers le récit ? Qui construit et qui donne une signification au texte ? Ronald Barthes affirmait que l'auteur n'est pas mort (Barthes, 1977). Barthes était partisan de l'idée qui prétend que la figure de l'auteur est nécessaire dans la communication d'une œuvre avec ses récepteurs. Wayne Booth présente également la théorie de l'auteur implicite, où il écarte la figure de l'auteur réel des choix, intentions et normes qui régissent un texte, qui se verront elles réunies sous la construction de cette entité narratologique (Booth, 1961).

Seymour Chatman (1990) cite la querelle des intentionnalistes contre les anti-intentionnalistes sur laquelle repose une grande partie de la théorie de l'auteur implicite. Cette querelle se base sur un débat autour de la question de la centralité de la figure de l'auteur. Premièrement, les personnes qui défendent les arguments intentionnalistes (comme Goethe, Carlyle, Croce et J.E. Spingarn) disent que l'interprétation d'un texte doit dériver principalement des plans de l'auteur et ses intentions : ce n'est qu'à travers les volontés de ce que veut transmettre l'auteur qu'un texte peut être interprété objectivement. Dans un deuxième temps, les anti-intentionnalistes, comme Beardley,

pensent que c'est à partir du texte qu'une interprétation peut se fonder. Les anti-intentionnalistes voient le texte comme une entité propre qui, une fois conçu et reçu par un récepteur, devient une figure à part entière qui doit être séparée de son créateur (Chatman, 1990).

Le courant anti-intentionnaliste sépare les « significations de l'énonciateur », les « significations de l'énonciation » et les « significations de la séquence des mots » (Chatman, 1990). Les significations de l'énonciateur représentent tout ce que l'auteur d'une œuvre veut inscrire dans son texte en le produisant, les messages qu'il souhaite transmettre. Les significations de la séquence des mots représentent la signification des signes. Finalement, les significations de l'énonciation représentent les forces locutoires et illocutoires ; ce sont les significations de la séquence des mots en prenant en compte leur contexte d'énonciation. Nous séparons alors ce que l'auteur a voulu dire de la manière dont un lecteur, dans un contexte particulier, interprétera le message. C'est à cette dernière signification (celle du lecteur) que les anti-intentionnalistes accordent le plus d'importance ; les théories anti-intentionnalistes ont souvent plus de poids dans la narratologie (Chatman, 1990).

Chatman (1990) se place plutôt du côté du courant anti-intentionnaliste, en affirmant que le texte et son auteur doivent être perçus comme deux entités séparées. Le texte, une fois publié, est une entité autonome et autosuffisante qui peut perdurer dans le temps. Il dit que « l'invention, originellement une activité dans l'esprit de l'auteur, devient, une fois publiée, un principe enregistré dans le texte » (p.81).¹ L'auteur inscrit dans son texte un principe qui guide le déroulement de toute la narration et qui représente, selon lui, l'auteur implicite.

Booth (1961) décide de joindre la figure de cet auteur implicite avec celle du lecteur : elles coexistent ensemble et l'une ne peut pas vivre sans l'autre. Le lecteur n'est pas lecteur s'il n'a pas une création d'un auteur à lire. De même, l'auteur a besoin de la figure du lecteur pour communiquer et transmettre son message. Selon Booth (1961), l'auteur réel d'un texte crée l'auteur implicite et le narrateur qu'il croit idéaux pour la narration qu'il souhaite construire. Il

dit que cet auteur implicite représente tous les choix que l'auteur réel effectue en créant son œuvre : le style, la tonalité, la technique, l'histoire. Chatman (1990) parle de cela en disant que l'auteur implicite représente l'intention d'un texte, des signes d'invention de la part de l'auteur réel et qu'il s'agit d'une figure d'ordre pragmatique et non ontologique. Pour illustrer l'existence de ces deux agents « auctoriaux », Chatman (1990) compare un récit anecdotique véhiculé par voie orale à un véhiculé par voie écrite ; les récits écrits sont plus complexes car l'auteur se retire du texte une fois celui-ci produit, mais les « principes d'invention et intention restent dans ce texte » (p.75).

Chatman (1990) prend aussi l'exemple de l'ironie, où un locuteur transmet deux messages bien distincts : d'un côté, nous avons la phrase dénotée « je t'admire » mais connotée d'ironie, qui veut dire l'inverse et que l'allocutaire comprend. Vincent Jouve (2001) cite Booth qui dit que « cet auteur implicite est toujours différent de l'homme réel, quoique l'on imagine de lui, et il crée, en même temps que son œuvre, une version supérieure de lui-même » (p.78). Chatman (1990) dit que l'auteur implicite, une fois que l'œuvre est publiée, prend le dessus de l'auteur réel ; les intentions et principes mis en place par l'auteur seront réactivés par chaque lecteur lors des lectures. Le déroulement du récit devient l'intention du texte qui doit se concevoir séparée d'une question « auctoriale privée » (p.81).

Cependant, certains auteurs ne sont pas complètement convaincus par cette théorie. Jouve (2001) cite Genette qui ne voit pas l'intérêt de créer une entité différente de l'auteur réel qui renvoie malgré tout à celui-ci ; selon lui-même, si une narration correspond à un style homodiégétique ou hétérodiégétique, celui qui crée les personnages, la narration et décide de la façon dont se déroule le récit restera toujours son auteur réel.ⁱⁱ Angsar Nünning a également exprimé son total désaccord avec cette théorie, la qualifiant d'intenable (A. Nünning, 2008). Il cite Mieke Bal qui dit que « l'auteur implicite est une catégorie fourretout utilisée pour effacer toutes les problématiques restantes de la théorie » (p.34).

Nünning se situe plutôt dans le courant cognitiviste, qui prête davantage attention à l'interprétation du texte par le lecteur et à la manière dont celui-ci construit la signification des messages qu'on lui transmet. C'est pourquoi il choisit parler plutôt de la théorie des « cadres » (*frames*), où l'histoire est construite par l'esprit du lecteur ; Wagner (2019) cite Nünning qui dit que cette théorie représente « l'ensemble de présupposés, relevant pour partie de l'expérience mondaine, pour partie de la connaissance de la littérature, qui amènent le lecteur ou critique à considérer un narrateur comme non fiable ». C'est le récepteur qui, selon ses propres codes (culturels, éthiques, psychologiques, ...), a la charge de détecter et considérer un narrateur comme étant non fiable. Nünning cite Rimmon-Kenan qui dit qu'« étant un phénomène structural sans voix, l'auteur implicite doit être compris comme étant un construit inféré et assemblé par le lecteur d'après toutes les composantes d'une œuvre » (p.34)ⁱⁱⁱ. Toolan dit que pour le lecteur ce qu'on entend être l'« auteur implicite » n'est rien d'autre que l'image projetée dans le texte de l'auteur réel (Nünning, 2008).^{iv}

Olson considère paradoxal le fait que Nünning promeut l'idée qu'un lecteur construit la non-fiabilité à partir des traces laissées dans le texte ; pour elle, cela signifie que Nünning accepte l'importance des traces laissées par l'auteur dans son œuvre et, dans ce cas, il accepterait une certaine intention de la part de l'auteur à laisser ces traces (Heyd, 2006). Chatman préfère alors parler d'« auteur inféré », puisque selon lui cet agent doit être imaginé par le lecteur (Nünning, 2008).

Jouve (2001) cite Genette qui dit que « tout texte induit une certaine idée de l'auteur », mais il estime qu'il n'est pas nécessaire de positionner l'auteur comme une instance narrative (p. 80). Cependant Genette dit également que dans les cas où il y a un décalage, la figure de l'auteur est perceptible (Jouve, 2001), ce que Chatman (1990) appelait « l'auteur marqué » : il y a des cas littéraires où la figure de l'auteur impliqué et celle du narrateur se confondent et d'autres où les différences entre les deux se remarquent, comme dans le cas de la narration non fiable. Genette préfère la dénomination « auteur

impliqué » plutôt qu'implicite, puisqu' « implicite attribue à la notion un caractère objectif et concret qu'elle n'a pas » (Grenier, 2019).

Jouve (2001) veut mettre en avant l'importance de la relation entre auteur et lecteur, et l'énonciation doit être prise en compte. Jouve (2001) se montre en faveur de cette figure de l'auteur impliqué et il dit que « la notion se révèle incontournable sitôt qu'on envisage le texte du point de vue de la réception » (p.80). Citant Beneviste, Jouve continue en expliquant que dans la communication, la polarité entre les interlocuteurs est indispensable : tout « je » suppose un « tu ». Tout texte produit nous est communiqué par une instance différente de celle du narrateur, que le lecteur identifie parce qu'il perçoit qu'il y a une entité différente du narrateur qui veut lui communiquer une histoire.

Jouve (2001) développe et étudie en profondeur la figure de l'auteur impliqué dans son article *Qui parle dans le récit ?*. Il explique que la figure de l'auteur impliqué a sa place dans la mécanique narrative et montre les différences que cette instance présente avec la figure du narrateur. Il explique qu'au niveau sémantique, l'auteur impliqué connaît absolument tout ce qui concerne l'histoire ; même si le narrateur ment, l'auteur le sait, connaît son destin et connaît la fin de l'histoire. Le narrateur est donc une figure plus naïve, plus crédule, pour qui le monde fictif inventé existe réellement, tandis que l'auteur impliqué sait pertinemment qu'il s'agit d'une création sortie de l'imaginaire. C'est l'auteur impliqué qui construit toute l'histoire ; c'est à partir de ses décisions que découle la narration et toutes composantes du récit (Anderson, 2010). L'auteur impliqué « représente le sens profond, la signification de l'œuvre littéraire. C'est avec lui que dialogue le lecteur en répondant à son désir de communiquer et de s'exprimer » (Jouve, 2001, p.83). En revanche, sur le plan formel, l'auteur impliqué n'est pas en dialogue direct avec le récepteur et il ne peut pas intervenir dans l'énonciation « comme sujet énonciateur » sans passer par la narration de son œuvre. Jouve (2001) conclut la discussion autour de la figure de l'auteur impliqué en distinguant deux points de vue différents : soit nous pensons au texte comme « l'acte d'écriture » et alors nous pouvons faire référence à l'auteur réel, soit nous

nous positionnons par rapport aux effets qui découlent de la lecture et émanent du texte et, dans ce cas, la figure de l'auteur impliqué entre en jeu.

Dans ce travail, nous allons inclure la notion d'auteur impliqué, en s'alignant avec ce qu'a dit Vincent Jouve. Il est important d'avoir l'entité de l'auteur impliqué comme étant celle qui dirige l'ensemble de l'histoire, qui l'organise, qui choisit la manière dont le narrateur se présente. Cet agent semble nécessaire pour représenter l'intention du texte et l'effet qu'on veut induire au récepteur.

ii. Différents niveaux et degrés de non fiabilité

Selon Uri Margolin (2015), dans une structure narrative, nous pouvons parler de non fiabilité à trois niveaux différents : premièrement au niveau de la narration (*telling*), deuxièmement au niveau du récit (*tale*) et, finalement, au niveau du narrateur (*teller*). Le lecteur peut détecter des incohérences découlant d'un récit non fiable à différents niveaux, soit parce que « des normes, règles ou procédés de la communication ne sont pas remplis, il y a des remplacements de procédés de nature différentes ou à cause d'opérations aléatoires » (Margolin, 2015, p.35). Margolin souligne l'importance de regarder et analyser toutes les dimensions au sein de la structure narrative pour construire une théorie de non fiabilité complète qui comprenne la rhétorique, les représentations mentales du producteur de sens, la personnalité d'un narrateur et les rôles socio-culturels impliqués.

Margolin (2015) décrit une narration fiable quand « nous pouvons compter sur elle pour produire une proposition narrative fiable » (p.36). La proposition narrative, ou le récit, sera elle-même fiable si « nous pouvons compter sur elle pour nous donner des informations qui sont vraies ou valides par rapport au domaine narratif que nous attendons de ce genre de proposition » (p.36). Finalement, le narrateur sera producteur d'une narration fiable si « nous pouvons compter sur lui pour avoir les états mentaux nécessaires et pour qu'il respecte les normes de communication qui contribuent à produire une narration fiable » (p.36).

Le domaine de la Narration (Telling)

Quand nous entrons dans le domaine de la narration, nous nous focalisons surtout sur l'aspect pragmatique, l'acte de langage et de la communication. Selon Margolin (2015), une narration devient non fiable une fois qu'elle présente un manque ou une déviation des normes et règles de communication, comme celles défendues par Grice. Vera Nünning (2015) explique comment plusieurs chercheurs ont tenté de « reconceptualiser la narration non fiable dans le cadre de la pragmatique comme étant une violation des maximes de conversation présentées par Paul Grice » (p.8)^v.

Theresa Heyd (2011) étudie comment les modèles communicatifs de base sont contournés par la non fiabilité. Heyd base sa recherche sur trois dimensions qui étudient la non fiabilité narratologique d'un point de vue pragmatique : la pragmatique en tant qu'acte de langage, l'intentionnalité derrière la narrativité et la pragmatique en tant que les différents rôles impliqués dans la communication.

D'un point de vue pragmatique, nous avons la possibilité de produire des effets et d'atteindre des objectifs grâce à nos actes de langage. En tant qu'êtres humains sociaux, nous savons que nous avons cette capacité à produire des effets chez un récepteur. La narration non fiable serait alors une technique qui découle de cette capacité à atteindre des objectifs : nous savons qu'en utilisant la technique de la narration non fiable, nous pouvons provoquer certains effets ponctuels chez le récepteur de notre texte. Heyd (2011) explique que la narration non fiable se base premièrement sur des choix rhétoriques faits par un auteur qui veut produire certains effets chez un lecteur, et deuxièmement sur la figure du narrateur qui compose une partie importante de cette relation triadique.

Heyd (2011) parle de l'intentionnalité : cette technique est utilisée avec la volonté de la part de l'auteur d'induire certains effets chez ses récepteurs ; c'est pour cela qu'elle est aussi partisane de l'utilisation de la figure de

l'auteur au sein d'une théorie narratologique. Selon elle, bien que cette notion d'auteur ait souvent été rejetée par différents théoriciens, lorsque nous entrons dans un terrain de théorie littéraire d'un point de vue linguistique et pragmatique, nous devons l'inclure et analyser les intentions mises en place par l'auteur ainsi que les effets souhaités sur les récepteurs.

Dans la troisième dimension analysée par Heyd (2011), elle parle des rôles assumés par les différentes parties au sein de la communication d'une narration. Heyd est partisane de penser la communication d'une œuvre en termes Jakobsoniens, qui comportent un locuteur et un récepteur. Heyd explique que la paire auteur-lecteur est celle à laquelle l'approche pragmatique vient donner le plus d'importance ; ce serait le premier qui cherche communiquer un message à son récepteur. En général dans la narratologie l'accent est plutôt mis sur la paire narrateur-narrataire. Certains pragmaticiens, comme Köppe et Stühling, pensent que le rôle du narrateur n'est pas à prendre en compte puisque c'est une figure qui n'est pas « accessible empiriquement » dans la communication du texte (Heyd, 2011, p.5). Cependant, Heyd décide d'utiliser aussi la paire narrateur-narrataire dans son analyse de la narration non fiable en suivant une approche pragmatique.

L'approche pragmatique est très compatible avec l'approche cognitive, puisqu'elle souligne l'importance des inférences faites au cours de la communication (Nünning, V., 2015). Comme explique Heyd (2011), « la communication humaine est rationnelle, intentionnelle et elle a un but » (p. 5)^{vi}. Les personnes impliquées au sein d'un échange communicationnel acceptent cela ; il y a un contrat implicite existant dès le début de cette communication dans lequel les participants sont au courant des buts communicationnels. Il y a un principe de coopération implicite à toute communication pour que l'échange communicatif soit productif (Heyd, 2011). Le principe de coopération, mis en avant par Paul Grice et adopté par un grand nombre de théoriciens, dit que chaque interlocuteur est censé respecter quatre maximes afin que l'échange soit idéal : celle de la *qualité* (la vérité), celle de la *quantité* d'information partagée, celle de la *pertinence* et

celle de la *manière* (la façon dont nous communiquons). Chaque locuteur est censé respecter ces maximes et le locutaire est censé savoir que son interlocuteur respecte ces normes communicationnelles (Nünning, V., 2015).

Heyd (2011) cite Pratt qui explique que dans un cas de narration où un lecteur reçoit un texte et entre en communication avec le narrateur, cette dernière figure utilise un temps d'interaction beaucoup plus long : le lecteur ne peut pas répondre directement au narrateur, il ne fait que recevoir l'histoire qu'on veut lui communiquer. Le modèle de changement des rôles d'une communication classique se voit alors totalement annulé tant que le narrateur « parle » au narrataire. Comme nous avons un seul locuteur qui parle pendant un long moment, durant lequel aucune réponse ne peut être émise, le devoir du narrateur de respecter les maximes de communication devient alors prépondérant. Les attentes du récepteur vont grandir : il s'attend à ce que la proposition narrative du narrateur soit pertinente, vraie et donc fiable (Heyd, 2011).

Dans un cas de narration non fiable, le narrateur dévie des principes de qualité - puisque l'information qu'il transmet s'avère être fausse - et des principes de quantité, puisqu'un narrateur décide parfois d'ignorer certains éléments de l'histoire (Heyd, 2011). Une autre maxime qu'un narrateur pourrait ne pas respecter est celle de la manière dont il raconte l'histoire. Cette maxime sera développée plus en profondeur dans la partie dédiée au narrateur lui-même : en effet, elle est plus liée au caractère et la personnalité du narrateur plutôt qu'à l'énonciation (Heyd, 2011). Heyd dit qu'un narrateur en situation de narration non fiable corrompt les maximes de coopération en espérant que son récepteur pense qu'il les respecte ; cela différencie les narrations non fiables d'autres styles comme la satire ou la parodie.

Heyd (2011) dit que lorsqu'un lecteur lit une œuvre, il est conscient d'être face à une double émission : la première est l'intention de communiquer une histoire avec certains effets et qui émane de l'auteur, et la deuxième est celle de l'entité qui lui transmet l'histoire directement, celle avec laquelle le lecteur entre en communication directe, celle du narrateur. Pour expliquer cela, elle

illustre avec ce que Sperber et Wilson ont nommé l'énonciation « écho », qui se base sur les concepts *d'utilisation* et de *mention* : dans un cas, « l'utilisation d'une expression fait référence à ce sur quoi l'expression porte » tandis que « la mention d'une expression fait référence à l'expression en elle-même » ; « l'utilisation est le cas standard de référence et la mention est l'énonciation métalinguistique » (Heyd, 2011, p.9)^{vii}. En illustrant cette théorie avec la narration, Heyd (2011) explique qu'« un auteur mentionne un discours que quelqu'un aurait pu faire dans un monde fictif. Au même moment, l'énonciation narrative est utilisée par le narrateur au niveau fictif » (p.10)^{viii}. La mention « écho » fait référence à la répétition par une tierce personne des paroles d'une autre personne, ou lorsque nous imaginons dans un cas hypothétique quelqu'un dire quelque chose (Heyd, 2011).

Avec ce concept d'énonciation « écho », Heyd (2011) reprend et développe plus en profondeur ce que Booth disait : l'auteur et le lecteur d'une œuvre sont en communication « derrière le dos du narrateur » (p.10). Une fois que le récepteur réalise qu'il est face à un narrateur non fiable, il s'interroge sur l'origine des déviations des maximes de coopération. Elle explique que « si la déviation ne peut pas s'expliquer au niveau fictionnel, le lecteur cherchera des motivations extra-fictionnelles, telles que l'attitude critique ou moqueuse de l'auteur, ou encore dans des effets d'humour ou suspense » (Heyd, 2011, p.10)^{ix}.

Heyd (2011) compare les théories et approches ci-dessus à l'approche cognitive et, surtout, parle de leur compatibilité avec la *Théorie de l'Esprit* (en accord avec ce qui a été dit par Zunshine). Cette approche détaille la capacité des humains à attribuer des états mentaux aux autres personnes, à voir et à reconnaître l'intentionnalité derrière les actions et à les prédire (Heyd, 2011). Ce que Heyd analyse à travers la relation triadique entre l'auteur, le narrateur et le récepteur au sein de la dynamique de la narration non fiable peut s'aligner avec ce courant de pensée cognitif.

Le domaine du narré (Tale)

Uri Margolin (2015) parle d'une narration textuelle comme étant un ensemble d'actions interconnectées se déroulant dans un même domaine et avec des agents faisant avancer le cours de l'action. Il cite Phelan qui dit qu'un narrateur présente un récit sous trois axes : celui de *reporter* les actions, celui d'*interpréter* ce qu'il reporte et celui de donner une *évaluation* sur ce dont il parle.

Phelan (2017) parle des narrations fiables et non fiables comme étant des composantes d'un spectre se basant sur la relation entretenue par les figures de l'auteur, du narrateur et du lecteur ; il ne considère pas ces narrations comme binaires opposées. Il dit que la narration non fiable entretient volontairement une relation décalée entre ces trois entités : dans un cas de narration non fiable, la figure de l'auteur entre en communication avec le récepteur à l'insu du narrateur et de la narration qu'il produit.

Phelan (2017) rejoint l'opinion de Heyd (2011) en ce qui concerne la double communication effectuée par l'auteur implicite d'une histoire : la première lorsqu'il s'adresse directement à un lecteur en lui communiquant une histoire et des effets et la deuxième lorsqu'il crée la figure du narrateur et que celui-ci s'adresse à un public. Dans cette dynamique, l'histoire cherche accomplir deux choses : transmettre les effets que l'auteur implicite souhaite faire passer et communiquer l'histoire que le narrateur veut raconter avec les différents effets qu'on veut induire. Phelan (2017) explique qu'un bon auteur implicite est celui qui sait comment communiquer si les objectifs poursuivis par le narrateur et par lui-même sont identiques ou différents. Lors d'une narration, un auteur implicite joue avec les différents axes utilisés par son narrateur – reporter, interpréter et évaluer – afin de créer un écart plus ou moins grand entre les objectifs du narrateur et ceux de l'auteur.

Dans la narration non fiable il y a un grand écart entre le narrateur et l'auteur impliqué d'une œuvre (Phelan, 2017). Phelan présente six formes différentes de non fiabilité dans un récit (reporté erronément/sous-reporté, évalué

erronément/sous-évalué et interprété erronément et sous-interprété) et décrit comment l'écart entre le narrateur et l'auteur s'accroît avec chacune d'elles. Un récit qui est soit reporté erronément, soit sous-reporté (*misreported/underreported*) présente un écart majeur entre l'auteur implicite et le narrateur et sera souvent accompagné par une forme de jeu avec l'interprétation ou l'évaluation faite par le narrateur. Après cet angle-ci, le deuxième angle le moins fiable est celui où l'on joue avec l'évaluation : un narrateur qui n'a pas une évaluation fiable des faits est un indicateur que ses principes éthiques ne sont pas corrects. Finalement, dans le spectre de la non-fiabilité, le moins important est l'angle de l'interprétation erronée ou de la sous-interprétation, puisque des carences au niveau de l'éthique sont plus problématiques que le domaine de l'interprétation en général (Annexe 1). Dans le déroulement de la narration ces différentes formes de non-fiabilité peuvent être combinées.^{x xi}

Selon Margolin (2015), dans un cas de narration non fiable le lecteur devient tant processeur d'information que producteur et co-créateur narratif. Dans un cas de narration non fiable basé sur des faits erronés, le lecteur doit comprendre et découvrir la vérité se cachant derrière le récit. Dans un deuxième temps, face à une narration sous-développée, le récepteur doit découvrir ce qu'il manque au sein du texte, faire des inférences et créer des liens à partir des connaissances qu'il possède des modèles et schémas sociaux. Les incohérences au sein d'un récit ne font qu'augmenter cette non-fiabilité et mènent le lecteur vers des constructions erronées du récit.

Le domaine du narrateur (Teller)

Comme expliqué par Margolin (2015), le narrateur est celui qui rassemble l'information et la transmet au récepteur. Margolin déplace la focalisation sur le discours en lui-même afin d'attirer l'attention sur l'entité manipulant ou cachant des choses sur le récit, et s'interroge sur l'état mental et les capacités sociales du narrateur.

Wagner (2016) cite Angsar Nünning qui mentionne deux types de non fiabilité différentes : premièrement la non fiabilité *factuelle*, représente un récit basé sur des faits erronés, déformés, transmis par un narrateur manipulateur. Deuxièmement une non fiabilité « idéologique » suite à un décalage de niveau éthique, engendrée par une narration issue d'un narrateur « indigne de confiance » (*untrustworthy narrator*) (par exemple, le narrateur Humbert Humbert de *Lolita* de Nabokov). Cela a également été développé par Cohn, qui parle d'une narration non fiable en se basant sur l'axe des faits, et d'une narration discordante en se basant sur l'axe des valeurs (Shen, 2011). Ce dernier aspect se base sur la distance qui s'établit aussi entre un narrateur mal informé ou moins informé sur quelque chose que l'auteur impliqué, qui lui est omniscient en ce qui concerne le récit et le déroulement des événements (Shen, 2011).

Angsar Nünning (2005) explique que la lecture d'un texte basé sur une narration non fiable dépend beaucoup de l'état mental, du décalage cognitif et de la subjectivité propre au narrateur d'une histoire, et de la façon dont ses capacités limitées et sa subjectivité sont présentées par le texte. Elle dépend également de la manière dont le tout sera reçu et interprété par le lecteur selon ses propres codes sociaux et culturels.

Shen (2011) cite Rimmon-Kenan qui rejoint cela en disant que la non fiabilité découle d'une collision entre le discours explicite tenu par le narrateur, qui fait une mauvaise interprétation et une évaluation erronée des faits, implicitement guidé par la volonté de l'auteur impliqué. ^{xiii} Shen (2011) explique que Rimmon-Kenan présente trois origines différentes dont peut dériver la non fiabilité d'un narrateur dans un récit : la connaissance limitée sur un sujet, l'implication personnelle et enfin une hiérarchie et un schéma de valeurs problématiques.

Basé sur la subjectivité propre au narrateur à la première personne, Riggan fait une typologie des quatre différents genres de narrateurs non fiables que nous pouvons rencontrer : le *picaro*, le *fou*, le *naïf* et le *clown*. Riggan se base sur des stéréotypes connus de différents types de personnalités qui peuvent se

trouver au sein d'une société occidentale (A. Nünning, 2005). Selon Riggan, tout narrateur qui construit un récit à la première personne s'éloignera d'un récit complètement fiable, et de même pour les narrateurs-observateurs, puisqu'ils construisent le récit sur base de leur subjectivité (Murphy, 2012).

xiii

Francis Langevin présente des différentes catégories de narrateurs non fiables (Wagner, 2016) : ceux caractérisés par la manipulation et ceux caractérisés par leur faillibilité. Pour les narrateurs caractérisés par leur faillibilité, une instance surplombante (nous pouvons parler de l'auteur impliqué) vient produire une *ironisation* du narrateur : il existe soit des « *narrateurs ironisés* » qui génèrent une certaine empathie par leurs limitations cognitives (ex : Watson dans Sherlock Holmes de Doyle)^{xiv}, soit des « *narrateurs ironistes* » qui vont à l'encontre des valeurs de l'œuvre et cherchent à manipuler le récepteur. Cette dernière figure génère un sentiment d'aliénation chez le lecteur.

Angsar Nünning (2005) explique qu'un narrateur est perçu comme non fiable non seulement à cause de la distance entre ses valeurs et celles de l'œuvre et de l'auteur impliqué, mais également à cause de la distance avec les valeurs et normes sociales du lecteur. Riggan soutient aussi cette position en disant qu'un narrataire perçoit qu'un narrateur est non fiable en fonction de ses schémas sociaux et culturels, selon ses propres connaissances et manières d'assimiler le monde (Shen, 2011).

Murphy (2012) cite Chatman qui dit que « dans un cas de narration non fiable, les faits présentés par le narrateur sont en confrontation avec les hypothèses faites par le lecteur implicite sur les intentions de l'histoire » (p.7)^{xv}. Il continue en disant que le lecteur tire des conclusions en se disant que ce que le narrateur est en train de raconter n'a jamais eu lieu, ce qui rapproche la narration non fiable de l'ironie puisque, dans les deux cas, le récepteur comprend que ce qui est raconté n'est pas vrai et a une relation de complicité avec l'auteur impliqué : le lecteur apprend à lire entre les lignes. C'est pour cette raison que Chatman dit qu'un narrateur comme Humbert Humbert, dans

Lolita, est en fait un narrateur fiable : les faits qu'il présente se sont déroulés comme il les décrit, il essaye de raconter l'histoire comme elle s'est passée selon sa propre subjectivité et son vécu. La narration (le *telling*) en elle-même est non fiable, puisque les valeurs que Humbert Humbert véhicule à travers son récit sont en décalage avec les normes socialement acceptables, mais le narrateur reste une figure qui veut nous véhiculer des événements qui se sont réellement passés dans ce monde diégétique (Murphy, 2012).

Les études menées en narration non fiable se sont surtout focalisées sur des entités narratives à la première personne, c'est-à-dire, des narrateurs homodiégétiques. Comme l'explique Shen (2011), la distance entre l'auteur impliqué et un narrateur qui serait hétérodiégétique (et donc omniscient) est très limitée. Wagner (2016) dit que le caractère hétérodiégétique du narrateur fonctionne comme une instance omnisciente et est hiérarchiquement supérieure aux personnages qui vivent subjectivement le déroulement des événements au sein d'un récit, et que, de ce fait, l'entité de l'auteur impliqué et la figure du narrateur extradiégétique se confondent. Dans le cas où un narrateur hétérodiégétique nous trompe, ce serait alors directement à la charge de l'entité qui construit le récit et le monde diégétique, c'est-à-dire à la charge de l'auteur impliqué ou de l'auteur tout court (Wagner, 2016).^{xvi xvii}

iii. Intentionnalité de la non fiabilité

D'après Heyd (2006), une façon pertinente d'étudier la non fiabilité est de l'analyser selon l'axe de l'intentionnalité d'un narrateur quant à transmettre un récit fiable (p. 235). Heyd (2006) étudie la manière dont le narrateur utilise les principes de coopération en communication et ses intentions sous-jacentes. Elle distingue trois situations différentes d'où peut découler la non fiabilité. Premièrement, elle parle des situations où cela est intentionnel : le narrateur moralement déviant transgresse volontairement les principes de coopération. La deuxième situation découle d'une intention semi-consciente, utilisée comme une stratégie rhétorique. Et troisièmement, il s'agit de la catégorie de narration non fiable non intentionnelle.^{xviii}

Heyd (2006) dit que « plus la non fiabilité dans un récit sera intentionnelle, plus ce sera le narrateur qui viendra déformer les faits et événements ; plus la non fiabilité sera non intentionnelle, plus elle sera attribuée aux perceptions et à la vision du monde du narrateur » (Annexe 2) (p.234).^{xix xx}

iv. La réception du lecteur de la non fiabilité

Comme étudié précédemment, Wagner (2016) cite Compagnon selon qui le rapport au texte du lecteur « repose sur une présomption d'intentionnalité » (p. 166) : le texte résulte d'un projet auctorial et de l'intention d'un auteur. Tout récit naît d'une intention. Chatman (1990) parle d'une intention qui émane directement du texte et qui va guider le déroulement de l'œuvre selon l'effet qui veut être communiqué au récepteur.

Un auteur doit supposer que le récepteur qui reçoit son œuvre comprend le texte selon sa volonté (Eco, 1993)^{xxi}. Un auteur communique son œuvre à un ou plusieurs destinataires qu'il considère présenter les mêmes compétences que lui en ce qui concerne l'interprétation de son œuvre ; il crée, en produisant son récit, un lecteur modèle. Comme l'œuvre participe à la communication d'un texte, le lecteur, étant le destinataire dans la communication, participera à la coopération d'actualisation de cette dernière. Eco (1993) parle d'*auteur modèle* et de *lecteur modèle* : « l'auteur empirique formule une hypothèse de lecteur modèle et, quand il crée sa propre stratégie, il se caractérise lui-même comme sujet de l'énonciation, comme mode d'opération textuelle » (p.89). De l'autre côté se trouve « le lecteur empirique qui, comme sujet concret des actes de coopération, doit construire une hypothèse d'auteur en la déduisant à partir des traces de la stratégie textuelle » (p.89).

Comme vu préalablement avec Theresa Heyd, il y a une double émission dans une narration fictive : des objectifs et effets induits par l'auteur et la communication d'une histoire émise par le narrateur. Selon Heyd (2006), lorsqu'un lecteur lit un récit de fiction, il reste conscient de l'existence d'une instance émettrice extra-fictionnelle produisant le récit et ayant une intention communicative (Annexes 3 et 4). Heyd (2006) explique que cette double

émission du message est quelque chose d'essentiel dans la création de la « fictionnalité », et plus encore avec les techniques ou styles tels que la narration non fiable et l'ironie (entre autres).

Phelan (2007) explique qu'il y a différents éléments : un texte, un énonciateur implicite (l'auteur impliqué), un autre explicite (le narrateur), un lecteur empirique, un lecteur modèle et, enfin, un ou plusieurs objectifs.^{xxii} Selon Phelan (2007), dans une situation de narration non fiable, il existe des situations qui nous relient aux instances autoriales et de narration (*bonding*) ou des situations qui nous éloignent de celles-ci (*estranging*).^{xxiii} Phelan (2007) distingue six types de narrations non fiable qui rapprochent les instances narratives à l'audience : quand ce que le narrateur dit est *littéralement non fiable mais métaphoriquement fiable*, quand il y a une *comparaison ludique entre l'auteur impliqué et le narrateur*, quand il y a une *défamiliarisation naïve*, quand *le narrateur s'autocritique sincèrement mais erronément*, quand il y a une *progression vers la norme* et quand il y a des *comparaisons optimistes*.

Après 2005, Nünning a fait une synthèse des courants rhétoriques et cognitifs dans laquelle il repère les différentes caractéristiques d'un texte qui témoignent un manque de fiabilité et où il étudie les réactions des récepteurs. Angsar Nünning (2005) se place du point de vue du récepteur et de ses capacités cognitives et suppose que, lors de la lecture, le lecteur emploie les modèles, schémas et connaissances qu'il a du monde pour interpréter le texte et le reconstruire. Nünning (2005) parle de la « *théorie des cadres* » où un lecteur, en essayant d'interpréter les incohérences au sein d'un texte communiqué par un narrateur non fiable, projetera ses connaissances et jugera le narrateur selon ses codes moraux et ses valeurs.^{xxiv} Nünning (2005) parle d'une analyse interactive de la non fiabilité, basée non seulement sur les traces intra-textuelles de ce manque de fiabilité, mais également sur des traces extra-textuelles dues aux connaissances préalables et jugement moraux des récepteurs.^{xxv}

Yacobi présente une typologie de 5 façons par lesquelles un lecteur résout une incohérence au sein d'un récit (Shen, 2011). Premièrement, l'approche « *génétique* » détecte des incohérences au sein du texte et les interprète comme des erreurs provenant de l'auteur. Deuxièmement, le « *générique* » détecte des incohérences au sein des conventions génériques d'organisation d'un récit. Troisièmement, « *l'existentiel* » voit des incohérences au sein du monde fictif. Ensuite, le « *fonctionnel* » conçoit des incohérences du texte comme des moyens d'atteindre l'effet voulu par l'auteur. Finalement, le « *perspectif* » détecte un manque de fiabilité au sein des observations, interprétations et évaluations du narrateur.

2. L'effet de surprise et son caractère rétrospectif, les plot-twists et l'horizon d'attente du lecteur

Dans un article sorti en 2014 dans lequel il analyse l'atelier de Ramuz, Baroni tente de définir ce que représente l'intrigue et explique son caractère polysémique. Allant de pair avec des théories narratologiques post classiques, il explique que le récit se base sur la construction faite par le lecteur et implique également sa progression dans la lecture et sa reconstruction de l'histoire selon les indices distribués par l'auteur impliqué.^{xxvi} Baroni (2014) cite Hilary Dannenberg qui explique que la lecture comprend deux aspects : elle est non seulement nourrie par la *configuration intranarrative*, la construction du récit à partir des événements et personnages, mais aussi par le *désir cognitif du lecteur*, l'envie de celui-ci de reconstruire l'histoire et d'arriver à la situation finale (p. 112). Pendant que le lecteur lit le texte et reconstruit le récit, un monde de possibilités est ouvert et différents déroulements sont possibles pour l'histoire.

L'intrigue est le rapport entre le nœud, le dénouement et la résolution de la tension narrative^{xxvii} (Baroni, 2014). Selon Baroni (2014), la tension narrative englobe les effets de suspense et de curiosité dépendant de la dynamique de l'intrigue et qui sont utilisés comme « stratégies de l'auteur », comme c'est le cas pour les « activités cognitives du lecteur » (p.113). Pendant toute la durée du nœud, le lecteur fait des pronostics (typique du *suspens*, il anticipe

la suite grâce à des événements prévisibles) et des diagnostics (dérivés de la *curiosité*, quand l'auteur ou le narrateur cachent une partie des informations et que le récit n'est pas totalement transparent) sur ce qu'il pourrait se passer, deux procédés propres aux inférences cognitives (Baroni, 2017). Le dénouement est alors « le lieu où le lecteur reçoit les informations qui lui faisaient précédemment défaut et parvient (ou ne parvient pas) à ressaisir la logique de l'histoire » (p. 114) (Annexe 5).

La reconstruction de la logique d'une histoire faite par le lecteur afin d'arriver à la configuration finale est effectuée via des procédés d'inférences, de pronostics et diagnostics, basés sur ses schémas et modèles mentaux, eux-mêmes construits à partir de son expérience et des récits qu'il consomme. Hans-Robert Jauss sera celui qui introduira la notion d'*horizon d'attente* dans les études narratives. Comme Campion et al. (2003) citent, Jauss explique que l'horizon d'attente est « un ensemble de conventions qui déterminent la compétence d'un lecteur ou d'une classe de lecteurs à un moment donné » (p. 156). Cet horizon peut s'ajuster et se modifier selon les expériences apportées par la lecture d'un nouveau texte : c'est ce qu'on appelle la *distance esthétique* (Jurt, 1983). Plus une œuvre ressemblera aux textes déjà produits, moins elle aura de valeur artistique.

Un effet cognitivement très important est celui de la *surprise*, qui intervient ponctuellement dans un récit et ne se compose pas petit à petit comme les autres effets déjà mentionnés. Lorsque que nous lisons une histoire, nous effectuons des inférences sur les possibles dénouements des événements racontés ; ces inférences sont inscrites dans notre horizon d'attente de lecteurs. Quand quelque chose d'inattendue survient dans l'intrigue, les diagnostics et pronostics inférés sont remis en cause : ils nous avaient amenés à construire un récit qui s'avère finalement erroné. C'est là que siège le caractère *rétrospectif* de cet effet, qui dévoile l'histoire sous un jour nouveau (Baroni, 2017). Comme l'explique Baroni (2017), l'effet de surprise « nous fait prendre conscience des codes sur lesquels s'érige notre interprétation du monde raconté » (p. 80) ; ces codes sont ceux qui dirigent non seulement

notre lecture des textes, mais aussi notre expérience et notre interaction avec le monde.

3. Les notions d'éthique et de morale

L'éthique et de la morale sont des notions importantes et fréquemment mobilisées dans ce travail. Ces deux notions sont très proches et souvent utilisées indistinctement l'une de l'autre. Cependant, il semble important de spécifier leurs différences et de définir dans quels sens ces deux termes seront utilisés dans la recherche. Selon Paul Ricoeur (2000), ces deux mots dérivent de langues différentes : l'étymologie du mot éthique dérive du grec tandis que la morale vient du latin. Toujours selon Ricoeur (2000), la morale est un terme représentant les normes et impliquant un aspect subjectif dans lequel le sujet a un sentiment d'obligation envers ces normes. C'est à partir de la morale qu'est basée l'éthique. L'éthique est la force qui va pousser un sujet vers une vie vertueuse (Svondra, 2016). Paul Ricoeur distingue deux éthiques : l'éthique fondamentale, antérieure, qui vise à une vie bonne et va en amont des normes, et l'éthique appliquée, postérieure, en aval des normes et qui est appliquée à des cas concrets (au droit, à la médecine, etc.) (Ricoeur, 2000).

4. De la littérature à l'audiovisuel

Dès 1960, un groupe de chercheurs a commencé un mouvement de transfert des théories de la linguistique vers l'étude du film (Chatman, 1990). Dans son essai *Le cinéma : langue ou langage* sorti en 1964, Metz explicite qu'« il faut faire la sémiologie du cinéma » (p.90). À cette époque-là, on parlait déjà de théorie du cinéma et de filmologie. Pour la première fois, Metz (1964) dit que ce sont plutôt des gens de l'intérieur de ce monde qui la pratiquent, comme les cinéastes, producteurs, critiques, etc. Pour les études filmologiques, elles étaient des études sur le fait cinématographique en lui-même plutôt que sur le cinéma ou les films. Dans ce milieu ci, on trouvait entre autres des sociologues, psychologues, biologistes, etc (Metz, 1964). Il ajoute que la linguistique et la sémiologie s'occupent d'étudier un peu de tout, mais que ces sciences ne se sont jamais intéressées de près au cinéma.

Le projet de Metz (1964) était d'effectuer « une réflexion qui s'appuierait à la fois sur les œuvres des grands théoriciens, sur les travaux de la filmologie et sur les travaux de la linguistique » (p.90) ^{xxviii}. Beaucoup de théories de la linguistique ont été transférées vers le domaine audiovisuel afin d'étudier sémiologiquement les signes et significations produits par ce secteur. La théorie de la narration non fiable devient alors de plus en plus étudiée dans le milieu des études audiovisuelles.

i. Qui raconte un film fictif ?

Beaucoup de discussions sont générées autour du transfert des théories littéraires vers les études audiovisuelles ; une notion qui ne fait pas l'unanimité est celle du *narrateur*.

Quand nous lisons une histoire, il y a une double émission : premièrement, l'auteur d'une œuvre communique une histoire à ses lecteurs dans la réalité, et deuxièmement un narrateur communique avec ses narrataires dans le registre de la fiction (Olsen, 2005). Quand nous lisons un roman, quelqu'un de l'ordre de la fiction et inventé par l'auteur s'adresse à nous dans le livre. Cependant en audiovisuel cela reste très flou à cause des diverses techniques et procédés impliqués. Olsen (2005) explique que beaucoup de théoriciens littéraires refusent de donner un statut narratif à l'audiovisuel en faisant la distinction entre un mode de récit « épique » et un autre « dramatique ». Olsen (2005) cite Scholes et Kellogg qui disent qu'un film ne peut pas être qualifié par le mot « récit » puisqu'il a bien une histoire mais n'a pas de narrateur. ^{xxix} Cependant, comme expliqué par Olsen (2005), le film donne au spectateur une place privilégiée en lui permettant s'immerger totalement dans le monde fictif, en montrant le temps et l'espace de l'histoire. Comme pour un roman, le film possède un caractère rétrospectif : c'est une histoire complète qui nous montre des faits passés, et notre objectif est arriver à la fin (même si nous avons l'impression que les faits se déroulent face à nous). De plus, le film n'est pas un récit transmis directement mais il nous est indirectement communiqué via l'appareil cinématique (Olsen, 2005).

David Bordwell place la responsabilité du côté des spectateurs en affirmant que ce sont eux qui vont construire l'histoire. Il base sa théorie sur le formalisme russe qui, dans un récit, sépare la *fabula* (l'histoire en elle-même), le *syuzhet* (la façon dont l'histoire est présentée) et le *style* (les techniques cinématographiques utilisées) (Chatman, 1990).^{xxx} Le *syuzhet* et le *style* entrent en interaction avec la perception et les procédés cognitifs du spectateur qui construit l'histoire grâce aux traces laissées par l'auteur. Cependant, Chatman (1990) voit une incohérence dans la théorie de Bordwell qui ne donne pas de place à la figure organisatrice du récit reçu par le spectateur. Selon Chatman (1990), le spectateur va *reconstruire* le récit grâce aux traces laissées derrière, et non le construire.

Christian Metz (Olsen, 2005) décide de conserver le terme d'énonciation et de focaliser la communication audiovisuelle là-dessus. Selon Metz, le film s'énonce lui-même : l'énonciation filmique a un caractère impersonnel (Olsen, 2005). Lorsque nous regardons un film, nous ne ressentons pas qu'il est communiqué par une entité humaine ou anthropomorphe, contrairement à la façon dont les courants théoriques qualifient les entités narratives (Olsen, 2005). Currie (1995) rejette aussi toute figure de narrateur puisqu'il base sa théorie sur l'auteur impliqué. Pour lui, les choses montrées au cinéma sont de nature ontologiquement supérieure à celles dérivées de la fiction. Nous n'avons pas besoin de la figure du narrateur si la volonté et l'intention de l'auteur impliqué sont directement accessibles par l'image.

François Jost (1993) essaye de trouver à qui accorder la responsabilité narrative au sein d'un récit filmique et des traces organisées reçues par le spectateur. Il présente les quatre masques de l'énonciation qu'un spectateur construit en recevant un récit. Premièrement, il présente le *supposé-réalisateur*, qui sera construit par le spectateur à partir de sa perception de l'énonciation filmique générale, sur les *intentions discursives* du film (l'entité est placée sur le plan du discours général du film). La deuxième figure est celle du *narrateur implicite*, qui est construit sur base de ses *intentions narratives* et que le spectateur construit à partir du film en lui-même : c'est

ce qui nous fait comprendre le récit et le construire. Le *filmeur empirique* représente toutes les traces qui ne sont pas perçues comme intentionnelles. Finalement, *l'auteur construit* a la responsabilité narrative du film : c'est la construction complète que nous allons nous faire de l'auteur et qui va guider les intentions du film (Jost, 1993).

Jost (1993) prend une thèse développée par Searle dans la philosophie du langage qui dit que, quand nous identifions un bruit ou une intention comme un message, c'est qu'il y a forcément un émetteur derrière. Chatman (1990) dit qu'il y a une intention derrière tout film, qui est dirigée par l'auteur impliqué qui construit et organise tout le texte. Le *narrateur cinématique* sera un agent chargé de transmettre l'histoire selon les volontés de l'auteur impliqué. Selon Chatman (1990), cette entité du *narrateur cinématique* est construite à partir de toutes les variables et techniques de la cinématographie : « leur synthèse en tant que narrateur est accomplie par le traitement sémiotique effectué par le spectateur » selon les connaissances, schémas et modèles mentaux qu'il partage avec l'émetteur (p. 135) ^{xxxi}.

Gaudreault et Jost (2017) citent Laffay qui affirme que tout récit filmique a besoin d'un grand imagier. Ceux-ci expliquent que le récit filmique se rattache autant aux registres de *monstration* qu'à ceux de *narration*. Ils rassemblent cela dans la figure du *méga-narrateur* qui orchestre l'ensemble du récit audiovisuel. Dans un premier temps, nous avons une première forme d'articulation qui prend place au niveau de la *monstration* : dans la mise-en-scène et le cadrage cinématographique, chaque cadre s'articulant avec le suivant et formant un *shot* qui est à la base des séquences. La *narration* sera ce qui dérive de l'assemblage de toutes les séquences et de la façon dont chaque réalisateur souhaite raconter son histoire ; la *narration* est donc l'articulation et l'organisation de l'ensemble pour créer une cohérence. Finalement, le tout est rassemblé sous la figure du *méga-narrateur* qui est responsable de la création de la méga-narrative, et donc du film (Gaudreault et Jost, 2004).

Chatman (1990) parle des points de vue pris lors d'une narration. Quand il évoque la position prise par un narrateur il parle *d'angles*, et quand il évoque des points de vue donnés par un personnage et auxquels la narration se rattache, il parle de *filtres*.^{xxxii} « Métaphoriquement, le monde fictif est présenté à l'audience « sous un point de vue » même si les audiences sont fortement induites à ignorer ceci » (Chatman, 1990, p.155)^{xxxiii}. L'auteur impliqué choisira toujours *l'angle* que le narrateur cinématique montre à l'audience selon sa volonté (Chatman, 1990). Parfois, les images s'ancreront sur la perception des personnages et ceux-ci agiront en tant que *filtres narratifs* (Chatman, 1990).^{xxxiv} Selon Anderson (2010), Burgoyne explique que le narrateur cinématographique ne peut pas présenter quelque chose de faux, sous peine d'incohérence du monde diégétique : tout ce qui est faux est véhiculé par la perception d'un personnage. Lorsque nous sommes devant un film comme *Stage Fright* de Hitchcock par exemple, l'appareil cinématographique est en accord avec les dires mensongers du personnage principal, et il suit sa narration. Selon Gaudreault et Jost (2004), le fait que le narrateur cinématographique soit filtré par un personnage qui lui-même raconte une deuxième histoire est perçu comme une *sous-narration* dans le récit (*sub-narration*).

Pour parler du positionnement et de l'angle que l'auteur construit choisit au moment de narrer une histoire, Jost présente la *focalisation*, *l'ocularisation* et *l'auricularisation* d'un récit, en se plaçant du point de vue du spectateur. La *focalisation* parle du savoir : soit le spectateur sait les mêmes choses que le personnage (*focalisation interne*), soit il en sait moins (*externe*), soit il en sait plus (*spectatorielle*) (Châteauvert, 1989). L'*ocularisation* demande « qui voit ? » et peut être soit *interne primaire* (le spectateur voit à travers les yeux du personnage), *interne secondaire* (l'image est rattachée au contexte), *zéro marquée* (l'image est neutre mais avec une marque de subjectivité) ou *zéro masquée* (caméra complètement neutre) (Châteauvert, 1989). Finalement, *l'auricularisation* demande « qui entend ? » et comporte l'*auricularisation interne primaire* (voix subjective), *auricularisation interne secondaire* (voix rattachée au contexte) et *auricularisation zéro* (bruits et voix neutres) (Châteauvert, 1989). Gaudreault et Jost (2004) finissent par établir des

déictiques cinématographiques qui confirment la présence d'une subjectivité narrative comme des jeux de caméra, l'ocularisation et auricularisation internes, le regard d'un personnage à la caméra, etc.

Finalement, Casetti (1993) cite Kawin qui se demande « qui raconte un film ? ». Il identifie trois situations différentes de « narration » : soit le film est raconté à la « première personne », et se divise en des compositions visuelles avec un « narrateur qui s'affirme en proposant une optique particulière avec laquelle observer la scène », un narrateur qui « construit une conscience qui filme les événements » grâce à un « processus d'auto-référencement ou un processus d'auto-conscience », avec « des plans subjectifs » où l'on partage le regard et les souvenirs de quelqu'un et avec, en dimension auditive, une voix-off (p. 171). Soit le film est raconté à la « deuxième personne » et est dirigé vers le spectateur (comme dans les cas de propagande). Finalement il existe les films racontés à la troisième personne, qui restent neutres et anonymes. Il y a cependant toujours une instance présentant une histoire par les voies visuelles et auditives.

ii. La position du spectateur : la double identification à l'œuvre filmique

Pour ce qui est de la position du spectateur, Casetti (1993) cite Brown qui explique que le spectateur se positionne par rapport à deux choses : premièrement, par rapport à « l'existence de quelqu'un ou quelque chose qui guide sa perception des événements représentés », et deuxièmement par rapport à « l'existence de ce qui est mis en scène avec les valeurs que cela exprime et l'adhésion plus ou moins grande qu'elles suscitent » (p. 163) ; il y a donc une double identification du spectateur en ce qui concerne la caméra et l'observé (c'est-à-dire ce qui est regardé), qui peut produire chez le récepteur une attitude d'acceptation ou, au contraire, de refus envers l'observé.

Le théoricien qui a mis en place cette théorie de la double identification du spectateur face au récit cinématographique est Jean-Louis Baudry et il s'est

pour cela basé sur la psychanalyse (Berthet, 2004). Le sujet, en allant voir un film, décide de renoncer à toute autre activité pour se mettre dans un état contemplatif. Le spectateur entre dans un état comparable à celui du narcissisme primaire : comme l'explique Metz, « le sujet suspend ses investissements volontaires d'objets ou du moins renonce à leur frayer un débouché réel et se replie pour un temps sur une base plus narcissique (une base plus introvertie dans la mesure où les fantasmes restent objectaux) » (Renucci, 2015, p. 237). La libido, qui provenait de stimuli externes, est intériorisée ; en s'identifiant au monde fictif de l'écran, les spectateurs déplacent leur intérêt de l'extérieur vers celui-ci (Renucci, 2015).

La psychanalyse postule que l'identification primaire représente une identification « directe et immédiate qui se situe antérieurement à tout investissement de l'objet (un stade antérieur à celui du miroir de l'enfance) où l'enfant s'identifie à une image perçue dans un premier temps pour un autre » (Renucci, 2015, p.238) : le moi et l'autre sont dépendants et cette première identification s'associe à un stade oral. Pendant le stade de l'identification primaire cinématographique, le sujet s'identifie grâce à l'œil de la caméra et aux images montrées : au lieu d'un orifice buccal, le stade primaire cinématographique prend comme canal le regard (Renucci, 2015). Cette identification primaire, dans l'enfance, permet de développer une identification secondaire, qui elle permettra au sujet de s'identifier à autrui. En cinématographie, l'identification secondaire correspond à la capacité des spectateurs de s'identifier aux choses présentées, ce qui est rendu possible grâce à la première identification de l'œil-caméra et du regard (Renucci, 2015).^{xxxv}

Selon Gauld (2019) cette identification à la fiction permet de développer nos perceptions du monde et fait partie d'un processus social. Gauld (2019) cite Suckfüll qui présente deux types différents de réception cinématographique : la *réception émotionnelle*, où le spectateur s'identifie aux personnages et à leur vécu, et la *réception analytique*, où tout dépend de la façon dont le récit est présenté. Freeman explique que la manière dont l'angle choisit par le narrateur cinématographique pour narrer une histoire influence l'identification du

spectateur à l'œuvre, et qu'il a pour but de générer des états émotionnels chez les récepteurs de l'œuvre (Gauld, 2019). En citant Flitterman-Lewis, il explique que « c'est la caméra qui, en donnant le point de vue à l'audience, détermine la cible de l'identification » (Gauld, 2019, p.3). L'auteur implicite, en organisant la narration et le point de vue du narrateur, a pour objectif de générer une certaine identification du spectateur.^{xxxvi}

Searle parle de l'identification qui se génère entre le spectateur et un personnage de la fiction (Gauld, 2019). Searle dit que lorsque le spectateur se trouve face à une œuvre, il fait un pacte implicite avec l'auteur : prendre tout ce qui est présenté à l'écran au sérieux, en oubliant le caractère « inventé » de la fiction et en prétendant qu'il s'agit de la réalité. Comme la place du spectateur est passive, « son engagement le pousse à assumer la personnalité de quelqu'un d'autre », c'est-à-dire celle d'un personnage (Gauld, 2019, p.5). Une fois le récit est clôturé, l'identification finale au personnage persiste (par exemple, dans le récit d'*Anna Karénine*, il va continuer à croire qu'elle s'est suicidée) (Gauld, 2019). Ces récits et cette identification à des personnages permettent de vivre des émotions par procuration, ce qui a un effet cathartique.

Gauld (2019) cite les trois étapes du processus d'identification : premièrement l'identification émotionnelle aux personnages, en subissant les mêmes situations problématiques. Deuxièmement, l'effet cathartique ressenti lorsque l'on vit les émotions du personnage par procuration. Troisièmement, lors du dénouement du récit, soit l'identification au personnage continue et les solutions finales permettent au spectateur de développer ses compétences, soit une contre-identification apparaît à la suite à d'un désengagement du spectateur par rapport au personnage, ce qui créera une distanciation entre les actes posés par ce personnage et le vécu du spectateur (Gauld, 2019).

iii. La théorie de la narration non fiable en audiovisuel

La théorie de la narration non fiable a été transférée transmédiatiquement des disciplines littéraires vers la recherche audiovisuelle. Les chercheurs ont

voulu explorer et analyser les récits filmiques qui avaient comme objectif de jouer avec l'esprit des spectateurs. Les films qui jouent avec la réception du récit créent un décalage entre la narration et le récepteur, tout comme le fait une œuvre littéraire dont la narration est basée sur la non fiabilité. Ces caractéristiques similaires ont poussé les théoriciens de la narratologie à développer la théorie de la narration non fiable dans le domaine de l'audiovisuel (Brütsch, 2015). Cependant, Koch (2011) rappelle qu'il existe un danger dans le transfert transmédiatique des théories littéraires vers d'autres médias : chaque média possède des spécificités auxquelles les théories doivent s'adapter. Koch (2011) affirme qu'en transférant une théorie d'un média à un autre, certains détails spécifiques à un média peuvent s'imposer à l'autre, menaçant de ce fait la cohérence du transfert théorique.^{xxxvii}

Anderson (2010) rappelle que, dans la littérature, il existe deux types de narrateurs : d'un côté les narrateurs homodiégétiques, qui appartiennent au monde de la fiction et peuvent être non fiables à tous les niveaux ^{xxxviii}, et de l'autre les narrateurs hétérodiégétiques. Ce dernier type de narrateur ne peut pas mentir : tout ce qu'il énonce par rapport au monde diégétique est forcément vrai. Ce type de narrateur non fiable peut cependant omettre des informations et ainsi entrer dans une situation de sous-narration, sous-interprétation et sous-évaluation (Anderson, 2010).

Dans le récit filmique en revanche, la narration se concentre autour du méga-narrateur : cet agent qui vient performer comme médiateur et dévoile le récit aux yeux des spectateurs. Le méga-narrateur n'est pas une entité anthropomorphée : leur statut d'agent n'en fait pas des entités humanisées (Chatman, 1990). Le méga-narrateur fonctionne comme une entité extra-diégétique impersonnelle qui présente une histoire. Contrairement à la littérature, cette entité (qui n'est donc pas homodiégétique) peut performer tant une narration cachant des informations (et induisant le spectateur à des inférences erronées) qu'une narration purement mensongère. Dans ce dernier cas, les inférences ne seront pas fausses puisque le récit n'a qu'une seule interprétation, mais c'est le récit qui s'avérera faux (Anderson, 2010). En

général, dans les films à narration non fiable, le méga-narrateur se rattache à la perception des personnages et les utilise comme des filtres, comme l'expliquent Chatman et Burgoyne (Anderson, 2010).

Lors de l'analyse d'un film à narration non fiable cachant des informations, beaucoup d'interprétations du récit sont possibles : la rétention d'informations pousse à des inférences construisant un récit cohérent mais ne correspondant pas à la vérité diégétique. Dans *The Sixth Sense* par exemple, nous suivons Malcom Crowe, un psychologue d'enfants, qui suit le cas d'un jeune voyant des fantômes : ceux-ci ne savent pas qu'ils sont morts, et l'enfant doit les aider à accepter leur mort. Nous suivons aussi parallèlement Crowe, qui a des problèmes conjugaux à cause son investissement excessif dans son travail. A la fin du film, nous réalisons qu'en réalité Crowe était mort dès le début et qu'il était, en fait, l'un des morts qui se croyait vivant n'acceptait pas son décès. Lorsque ce deuxième - et vrai – récit est assimilé, le film prend une nouvelle signification totalement différente : c'est dorénavant l'histoire d'un fantôme qui, avec l'aide d'un enfant, doit accepter sa propre mort. Les deux récits sont cohérents, mais une fois toutes les informations dévoilées, le deuxième récit remplacera le premier (Anderson, 2010)^{xxxix}. Dès le début le film présente des incohérences, comme lorsqu'une balle qui a touché Malcom à la première scène est oubliée, et que la scène reste non résolue (Anderson, 2010). Dans un film où le méga-narrateur nous montre un récit qui est faux (car rattaché au filtre d'un personnage), il n'y a pas d'ambiguïté ni d'incohérence à résoudre : seule une interprétation des faits est possible, celle qui présentée sur l'écran.^{xl}

Ferenz (2005) développe les cas où un spectateur détecte des incohérences au sein d'un texte. Il énumère les différents niveaux qui peuvent être responsables d'une incohérence narrative filmique. Le premier cas est attribuable à l'*auteur historique* (*historical author*), lors de choix artistiques relié à la notion d'*auteur*. Dans le cas d'une incohérence au niveau structurel du récit, celle-ci sera attribuable au *narrateur cinématique*. Lors de l'évaluation d'une situation ou d'un personnage (création d'un effet de distancement et d'ironie), l'incohérence sera la responsabilité d'un *narrateur*

diégétique (voix-over d'un narrateur hétérodiégétique). La voix-over d'un *narrateur homodiégétique* (d'un personnage) peut aussi devenir la source d'incohérences. Enfin le jeu des *focalisations internes/externes*, de *l'alignement du spectateur avec un personnage* et le sentiment que celui-ci est responsable d'une incohérence est une des sources d'incohérences les plus fréquentes. Pour résoudre ces incohérences, les spectateurs utilisent différentes techniques, toutes basées sur leurs schémas et modèles mentaux (Ferenz, 2005).

La plupart du temps, les personnages dans une situation de narration non fiable sont utilisés comme filtres de la narration : le méga-narrateur communique l'histoire à travers eux. Il ne s'agit cependant pas de narrateurs puisqu'ils sont ontologiquement inférieurs à l'appareil cinématographique : ils fonctionnent juste comme des filtres narratifs (Chatman, 1990). Dans le cas de la narration de *Stage Fright*, le méga-narrateur se rattache à ce que Johnny raconte, jusqu'à la fin où il décide de dévoiler la vraie histoire. D'un autre côté, pour *The Sixth Sense*, Malcom interprétait faussement sa condition : il se croyait encore vivant. De ce fait le spectateur interprétera inévitablement de même la condition du personnage, reconstruisant un récit qui s'avérant faux (Anderson, 2010). Ce genre de film joue autant avec l'esprit des spectateurs qu'avec celui des personnages, qui construisent de fausses interprétations amenant les spectateurs à reconstruire un récit erroné (Elsaesser, 2009). Lors la révélation finale, le personnage crée un grand décalage avec la narration, le spectateur, et souvent avec leur propre esprit.

Pour résumer, Brüttsch (2015) met en évidence les caractéristiques différentes de la narration non fiable en littérature et en cinématographie. Le premier point est la *tromperie* : en littérature, le lecteur se méfie du narrateur et n'est pas trompé à la fin du roman (peut-être uniquement au début), tandis qu'en cinématographie le spectateur est complètement surpris à la fin, floué par la narration. Le deuxième point traite de l'endroit où la *distance* se crée : dans la littérature, la distance se situe entre le lecteur et le narrateur, tandis que dans les films elle se situe au niveau de la narrative (il y a une implicite au début qui devient explicite à la fin), le spectateur et le personnage principal

étant complètement alignés l'un avec l'autre. Le troisième point aborde la *divergence* : dans la littérature, la reconstruction du récit imaginée par le lecteur est en divergence avec celle du narrateur (puisque l'auteur impliqué crée un lien de complicité avec le lecteur), tandis qu'en cinématographie la divergence se trouve entre le premier récit construit par le récepteur et le dernier, lorsque le plot-twist a amené le spectateur à reconsidérer ses inférences. Le quatrième point est *l'ironie* : l'auteur impliqué communique un message implicite au lecteur en créant une relation de complicité avec ce dernier, ce qui génère de l'ironie dans le texte, ce qui n'existe pas dans un film. A contrario le cinquième point, la *surprise*, est présente à la fin des films mais n'existe normalement pas en littérature selon Brütsch (2015). Le sixième point, la *dramaturgie*, détaille la construction de la divergence : en littérature elle est établie dès le début, tandis que dans les films elle se construit tout au long de l'intrigue jusqu'au plot-twist. Le septième et dernier point s'intéresse à la *focalisation* et à la *subjectivité*, qui sont bien plus importantes dans les films que dans la littérature, puisque celle-ci se restreint généralement à un personnage principal (Brütsch, 2015).

Partie 2 : Cadre Méthodologique

1. Problématique

Cole, dans *The Sixth Sense*, a une fois dit que nous ne voyons que ce que nous voulons voir (Night Shyamalan, 1999). Dans cette recherche, nous nous intéresserons à ce qu'il se passe lorsque nous nous trouvons dans une situation où nous ne voyons que ce que l'on veut nous fait voir tout en pensant être maître de nos pensées. Plus précisément, nous tenterons d'analyser le dispositif de manipulation du spectateur mis en place dans une production audiovisuelle. La manipulation se met en place lorsqu'un agent veut imposer un changement dans l'attitude, les valeurs, le jugement, le comportement de quelqu'un d'autre en faisant usage de ruses, de tromperies, de force, etc. L'objectif est de faire adhérer à son insu la cible au système de pensées du manipulateur, et de la mener à croire qu'elle en est arrivée là par sa propre volonté (Parker, 1972).

Dans cette recherche, nous allons analyser la manipulation mise en place dans la narration non fiable. Dans un récit l'auteur impliqué (l'intention qui émane du texte) a pour objectif de générer des effets auprès du récepteur. En cinématographie, le méga-narrateur est le moyen utilisé par l'auteur impliqué pour construire le récit, il agit en tant qu'intermédiaire avec les récepteurs d'un film. En situation de narration non fiable, le méga-narrateur peut soit cacher des informations (et donc induire le spectateur vers des inférences erronées jusqu'à reconstruire un récit qui est faux), soit montrer un récit qui est faux (et le spectateur suivra cette narration mensongère). Lors du *plot-twist*, la situation n'étant pas celle imaginée par le spectateur celui-ci se retrouvera face à un effet de surprise. La caractéristique de cet effet est d'être rétrospectif : le spectateur reconsidérera toutes les inférences erronées et la reconstruction qu'il avait faites du récit, et les remplacera par la version originale de l'histoire.

Lorsque le méga-narrateur cache des informations ou ment, il le fait la plupart du temps à travers des personnages qu'il utilise comme des filtres narratifs. Le méga-narrateur présente donc les perceptions des personnages qui filtreront la narration et viennent soit nous mentir (comme pour *Stage Fright*), soit interprètent erronément leur situation (comme pour *The Sixth Sense*), soit sont non fiables à cause d'un trait personnel (*Fight Club*), soit nous cachent quelque chose, etc. Il faut également aussi tenir compte du degré d'intentionnalité des personnages lorsqu'ils produisent quelque chose de non fiable.

Lors du visionnage d'un film, le spectateur produit une double identification à l'œuvre : la première qui se rattache au regard apporté par la caméra et la deuxième aux choses représentées par l'appareil cinématographique. La première identification à la diégèse induit une identification aux personnages présentés : le spectateur s'aligne à eux. Lors d'un récit filmique non fiable, la véritable histoire est dévoilée sous forme de *plot-twist* : cela entraîne un effet de surprise et produit un détachement du spectateur aux choses auxquelles il s'était identifié.

Dans recherche, nous allons analyser la manipulation du spectateur dans la série anthologique de science-fiction *Black Mirror*, plus spécifiquement dans six épisodes basés sur la narration non fiable : *White Bear* (épisode 2, saison 2), *White Christmas* (épisode 4, saison 2), *Playtest* (épisode 2, saison 3), *Shut up and dance* (épisode 3, saison 3), *San Junipero* (épisode 4, saison 3) et *Hang the DJ* (épisode 4, saison 4)¹.

Comme le dit Han (2018) « Les meilleurs épisodes de *Black Mirror* ne nous amènent pas simplement à nous interroger sur la probabilité de ces futurs imaginaires. Ils nous forcent également à envisager ce que cela signifierait s'ils devenaient réalité ». *Black Mirror* interroge sur l'éthique des progrès scientifique et technologique croissants dans notre société. Comme l'explique Sanazzaro (2014), l'art et les produits qui en découlent ont un pouvoir énorme à l'heure de créer des réflexions autour de la société. De même, la science-fiction permet d'imaginer des dystopies plausibles, engendrant donc réflexions et questionnements (Sanazzaro, 2014). La série *Black Mirror* excelle particulièrement - comme dit Sanazzaro (2014) - « à nous laisser avec plus de questionnements que de réponses » (p.192), en laissant le spectateur perplexe, dans une situation d'inconfort, et en plein débat éthique. Burton et al. (2018) ont mené une étude montrant comment un cours d'éthique technologique universitaire basé sur les études de récits de science-fiction est productif. Ils affirment que la science-fiction permet de développer l'imagination morale des élèves à travers des situations fictives mais plausibles, et les amène à se poser plusieurs questions dans le domaine des sciences et technologies. Le but de cette recherche est donc de mettre en évidence la façon dont *Black Mirror* transmet un message éthique en ce qui concerne le progrès scientifique et technologique grâce à la mise en place d'un dispositif de manipulation du spectateur utilisant la narration non fiable.

¹ Black Mirror compte aussi un septième épisode présentant une narration non fiable (Black Museum, épisode 06 saison 04). Celui-ci ne figurera cependant pas dans ce mémoire car la narration non fiable n'est pas prépondérante dans cet épisode.

2. Hypothèse

La manipulation découle principalement de la mise en place d'un jeu avec la perception de l'œuvre par le spectateur et son identification. L'identification du spectateur est focalisée sur un personnage, lequel est soit victime du système mis en place et du progrès scientifique et technologique, soit en dissonance avec ce système, et il décide de cacher des informations et/ou de mentir. Le plot-twist met en évidence la divergence de niveau éthique entre le spectateur et le personnage ou entre le spectateur et le monde diégétique inventé, et c'est là un des leviers principaux de la manipulation. L'épisode met en place un jeu avec la perception basée sur la focalisation de la narration.

3. Analyse

Pour analyser les épisodes, une grille d'analyse basée sur des concepts narratologiques primordiaux est utilisée :

FOCALISATION			OCULARISATION				LIEU D'EMISSION DE LA NON FIABILITE				RECIT		PLOT TWIST
INTERNE	EXTERNE	SPECTORI ELLE	INTERNE		ZERO		MONDE DIEGETIQUE		PERSONNAGE FILTRE		SOUS NARR E	BASE SUR MENSON GE	
			PRIMAIRE	SECONDAI RE	MARQUEE	MASQUEE							
							MONDE REEL	MONDE VIRTUEL	ETRE	FAIRE			

A l'aide de cette grille seront analysés :

La focalisation du récit : qui sait ?

- Interne : l'information reçue est la même que celle détenue par un personnage
- Externe : le spectateur en sait moins que le personnage
- Spectorielle : le spectateur en sait plus que le personnage

L'ocularisation : qui voit ?

- Interne primaire : point de vue du personnage

- Interne secondaire : le regard est rattaché au contexte
- Zéro marquée : caméra neutre, aucun personnage jouant avec la caméra ni contexte, mais présence d'une marque de subjectivité (ex : la caméra bouge, etc).
- Zéro masquée : caméra complètement neutre, sans marque de subjectivité.

Le lieu d'émission de la non fiabilité :

Si elle dérive du monde diégétique : provient du monde virtuel ou du monde « réel » ?

Si elle dérive d'un personnage-filtre (basé sur la grille d'analyse proposée par Krisztina Horvath (2005)) :

- Être du personnage : portrait du personnage, psychologie, éthique et passé du personnage
- Faire du personnage

Le récit :

La non-fiabilité dérive-t-elle d'un **récit « sous-narré »** ou **« basé sur des faits erronés /inexistants »** ?

Le développement du plot-twist et ses effets :

Comment cela modifie-t-il la relation entre le spectateur et l'œuvre, et quels effets textuels cela entraîne-t-il ?

4. Interprétation des résultats

Dans cette partie les résultats obtenus lors des analyses et certains points spécifiques de la théorie développée ci-dessus seront confrontés. Tout d'abord les épisodes présentant des similarités narratologiques, surtout en ce qui concerne le lieu d'émission de la non fiabilité, seront rassemblés : la non fiabilité dérive-t-elle du monde diégétique ou est-elle au contraire due à un personnage ? Une identification de la provenance des mauvaises représentations, interprétations et évaluations ainsi que des choses cachées au spectateur sera ensuite effectuée. De là, l'intentionnalité derrière ce manque de fiabilité sera mesurée. Finalement, une analyse de la façon dont la série

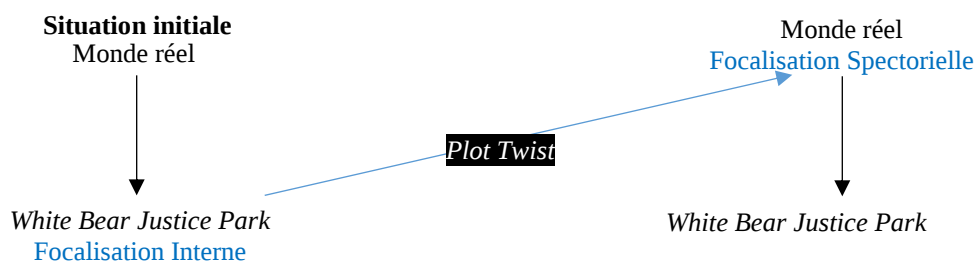
utilise l'effet de surprise grâce au plot-twist afin de mettre le spectateur en décalage de niveau éthique avec la diégèse et l'amener à se poser des questions sera menée.

Partie 3 : Cadre Analytique

Analyse de l'épisode : White Bear (E02, S02)

L'épisode nous met face à une femme qui n'a aucun souvenir de sa vie. Elle habite dans une société dystopique où un groupe de chasseurs chasse les gens qui ne se soumettent pas à eux. Le reste de la population suit et filme les persécutions, les tortures et les meurtres grâce à leurs téléphones portables. La femme présentée dans l'épisode est persécutée par les chasseurs, et essaie de leur échapper avec une alliée rencontrée en route. On découvre, au début de l'épisode, que la veille la femme a essayé de se suicider en se blessant les poignets et en avalant des pilules. Pendant l'épisode, la femme a des *flashbacks* de sa vie antérieure, de ceux qu'on dirait être son mari et sa fille. Avec son alliée, elles cherchent à se rendre jusqu'à un point éloigné appelé *White Bear*, où elles pourront se libérer de cette société en se rebellant contre les chasseurs. En y arrivant, le personnage principal tente de tuer un des chasseurs, mais au lieu d'une balle des paillettes sortent de son arme. A ce moment, les personnages présents attrapent la femme et la forcent à s'asseoir sur une chaise devant un public. On comprend alors, avec des images de JT, que cette femme était en fait Victoria Skillane, une criminelle qui avait aidé son compagnon Ian Rannoch à kidnapper Jemima, une petite fille. Victoria avait été témoin du meurtre de Jemima et avait filmé son compagnon brulant l'enfant vivante, sans aider la victime et en encourageant son fiancé. À la fin de l'épisode, on réalise que cette société dystopique n'est qu'un montage orchestré par le *White Bear Justice Park*, où l'on supprime tous les jours les souvenirs de Victoria afin de lui faire revivre sans cesse la même torture de ce monde chaotique, sans qu'elle ne s'en souvienne jamais. Elle y suit les tortures et y est filmée par le public, tout comme ce qu'elle a fait subir à Jemima. Les gens qui viennent visiter le *White Bear Justice Park* sont des tous les âges et veulent se divertir en participant à la peine infligée à Victoria.^{xli}

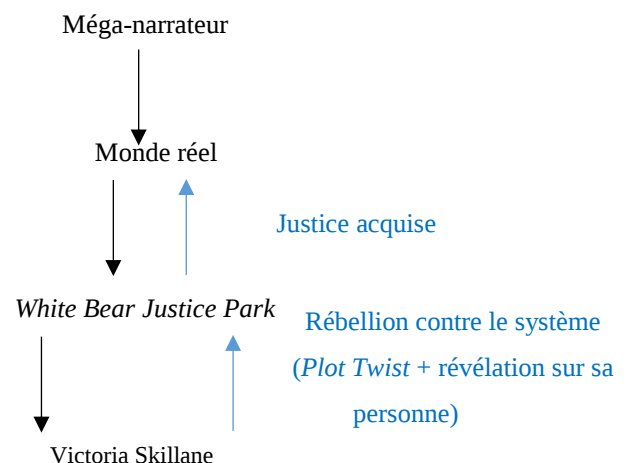
L'épisode est donc trompeur : l'information initiale n'est pas complète. Le personnage principal est amnésique, ce qui est un grand indice de non fiabilité. Depuis le début, le spectateur veut comprendre le fonctionnement de ce monde et retrouver la potentielle famille de cette femme, dont le statut de victime de la société est sans cesse souligné. C'est une focalisation interne du point de vue du filtre de Victoria Skillane, ce qui met le spectateur en empathie avec ce personnage. Cela se remarque surtout grâce aux multiples plans en ocularisation interne première qui rapprochent le spectateur de la perception du personnage. Même le *plot twist* est filmé du point de vue de Victoria, lorsqu'elle se rebelle contre le système mis en place pour « sauver » les « rebelles ». C'est lors du dévoilement de la vraie personnalité de ce personnage que la focalisation du récit commence à se confondre petit à petit avec le public et que l'on se rapproche de leur jugement éthique et moral. À la fin de l'épisode, la focalisation devient spectorielle, en s'alliant avec le public visitant le *White Bear Justice Park* et en suivant leur point de vue.



Nous sommes face à une confusion : nous avons suivi et nous nous sommes attachés à un personnage qui semblait être une victime. Nous nous sommes alliés à Victoria, nous avons cru qu'elle avait perdu sa famille. Grâce à la manière dont le méga-narrateur présentait l'histoire, nous avons cru (tout comme Victoria) à l'hypothèse du suicide. Lorsque nous apprenons qu'il s'agit d'une personne qui avait commis un acte épouvantable, nous nous dissociions de cette première image : nous nous sentons trahis par la narration qui nous avait amené à créer un lien d'empathie avec Victoria. Le méga-narrateur cache depuis le début la nature criminelle du personnage et l'atroce meurtre auquel elle a participé. Il cache également la nature mensongère des

événements autour du personnage, qui ne sont en fait qu'un montage destiné à la faire souffrir, comme elle avait regardé Jemima souffrir sans agir. Nous pouvons donc confirmer que le récit est construit avec une narration non fiable sous narrée.

Cependant, nous ne sommes pas les seuls à se sentir trahis par cette narration : Victoria Skillane a l'air choquée au moment d'apprendre que tous les actes commis et que toute la souffrance qu'elle a subie pendant la journée font en fait partie que d'un spectacle. Les organisateurs de la condamnation de Skillane créent un parc justicier où, chaque jour, on efface les souvenirs de la criminelle et les visiteurs viennent regarder les tortures psychologiques qu'on lui inflige. Pour sa part, on lui construit le récit d'une société dystopique et on lui fait croire qu'elle a voulu se suicider et qu'elle a perdu sa famille. Concrètement, les organisateurs du parc lui créent un récit basé sur une narration non fiable basée sur un mensonge. La femme que Victoria considère comme son alliée sera la principale narratrice, celle qui guide les actions de Skillane et qui l'amène à se rebeller à la centrale d'électricité. C'est au moment de sa rébellion qu'elle vit le *plot twist*, quand son alliée la force à s'asseoir et à regarder un JT expliquant la nature de sa personne.



L'épisode crée une mise en abyme de la narration non fiable : un récit sous développé, que le méga-narrateur nous communique, englobe un deuxième récit basé sur des faits erronés que les organisateurs du *White Bear Justice Park* font subir à Victoria Skillane. Les différents indices que les

organisateurs du *White Bear Justice Park* laissent à Victoria nous poussent à créer des inférences et des hypothèses en pensant que ce personnage avait une famille qu'elle a perdue, et que c'est pour cela qu'elle a tenté de se suicider (nous suivons en fait les hypothèses faites par Victoria). De plus, comme la narration que nous communiquent le méga-narrateur passe par le filtre de Victoria Skillane, nous allons nous aussi suivre le récit créé par les organisateurs du *White Bear Justice Park* et nous allons nous fier à la femme qui est notre « alliée ». Le *plot twist* amène non seulement un changement de focalisation dans le récit qui passe de Victoria Skillane au public, mais également une coupure dans l'empathie que nous ressentons envers ce personnage. De plus, nous avons une distanciation entre nos valeurs morales et éthiques et celles de Skillane que nous voyons à l'écran du JT. Cependant, nous pouvons témoigner que Victoria ressent aussi ce distancement avec le personnage qu'elle observe à l'écran : elle se dissocie de l'image d'elle-même qu'on lui montre, en demandant même qu'on la tue pour ces faits qu'elle a une fois commis. Le récit du méga-narrateur est terminé pour ce jour-là, mais un nouveau récit basé sur un mensonge recommencera pour Victoria le lendemain, et ce encore et encore chaque jour.^{xlii}

Analyse de l'épisode : *White Christmas* (E04, S02)

White Christmas commence par nous montrer deux hommes qui se trouvent dans une cabane éloignée de la société ; ils sont bannis là car les choses ont tourné pour eux à l'extérieur. Comme c'est le jour de Noël, Matthew décide de faire un jour de pause où ils se racontent mutuellement comment ils sont arrivés là.

Matthew commence en expliquant qu'il aidait des célibataires à trouver l'amour. À cette époque, il existait des lentilles virtuelles filmant tout ce qu'on regarde, et tout le monde possédait de telles lentilles. Grâce à cela, Matthew était capable de suivre ce qu'il se passait chez ses clients depuis chez lui. Il raconte la fois où il a aidé un homme à conquérir une fille à Noël. Il explique que finalement l'histoire a mal tourné, puisque la fille avait assassiné l'homme qu'il avait aidé, ce qu'il avait appris dans le JT. Cependant, le méga-

narrateur nous montre sous forme de *flashback* qu'en vérité il avait été témoin de la scène ce soir-là. Matthew finit par raconter que son vrai travail était de créer des *cookies*^{xliii}, des versions virtuelles de la conscience des personnes. Il demande ensuite à Joe, l'autre homme, pourquoi est-ce qu'il se retrouve sur place. Joe raconte qu'il était une fois marié à Beth qui était tombée enceinte mais voulait avorter. Joe était contre cette décision, mais Beth le bloque (en bloquant quelqu'un, à cause des lentilles numériques, l'autre personne ne peut plus nous voir). Plus tard Joe découvre que Beth avait décidé de garder l'enfant, mais qu'il ne pouvait pas le voir à cause du blocage (et comme il s'agissait de l'enfant de Beth et que cette dernière avait bloqué Joe, il ne pouvait pas non plus voir le mineur). Le temps passe et Joe apprend que Beth est décédée dans un accident de train. Il visite alors la maison du père de Beth et voit que l'enfant avait des origines asiatiques. En se sentant trahi, Joe a une discussion avec le père de Beth et le tue. L'enfant meurt quelque temps après. C'est alors que le *plot-twist* arrive. La cabane commence petit à petit à se métamorphoser dans la maison du père de Beth, où Joe l'a tué. Ici, nous comprenons que rien n'était ce qu'il semblait : ces personnages étaient en fait des *cookies* virtuels des vraies versions de Matthew et Joe, et Matthew devait faire en sorte que Joe admette son crime. La cabane était un montage créé par la justice et Matthew savait que tout était virtuel : il devait manipuler Joe en lui faisant croire qu'ils avaient passé cinq ans ensemble dedans afin d'avoir sa confiance et d'en soutirer sa confession. Une fois sa mission accomplie, Matthew revient dans la réalité, où il se trouve dans une station de police. Grâce à la confession de Joe, la justice allège sa peine en lui permettant d'être en liberté mais bloqué par tout le monde. Joe, quant à lui, va être enfermé pour toujours, et son *cookie* numérique va entendre pour l'éternité une chanson de Noël dans la cabane virtuelle.^{xliv}

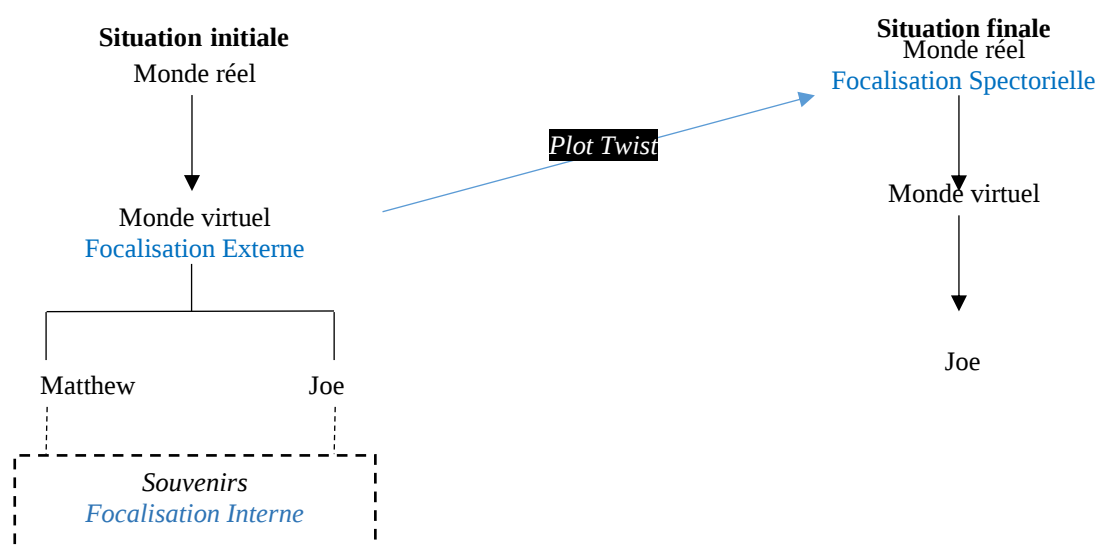
Le méga-narrateur ne nous communique jamais, sauf au *plot twist*, qu'une grande partie de la narration se passe dans un monde virtuel. Nous croyons vraiment à l'existence du monde réel diégétique de la cabane et des Matthew et Joe qu'on nous présente. Le récit est basé sur une narration non fiable sous développée : le méga-narrateur nous cache que la cabane et les personnages qui s'y trouvent sont virtuels. La narration se rattache à ces deux

personnages ; nous pensons nous trouver en focalisation spectorielle. Cependant, le personnage de Matthew est conscient qu'il est un construit virtuel face au *cookie* de Joe qu'il doit manipuler pour avoir sa confession. Nous avons un décalage avec Matthew qui a plus de connaissances que nous sur la situation, tandis que Joe croit vraiment qu'il existe dans un monde diégétiquement réel.

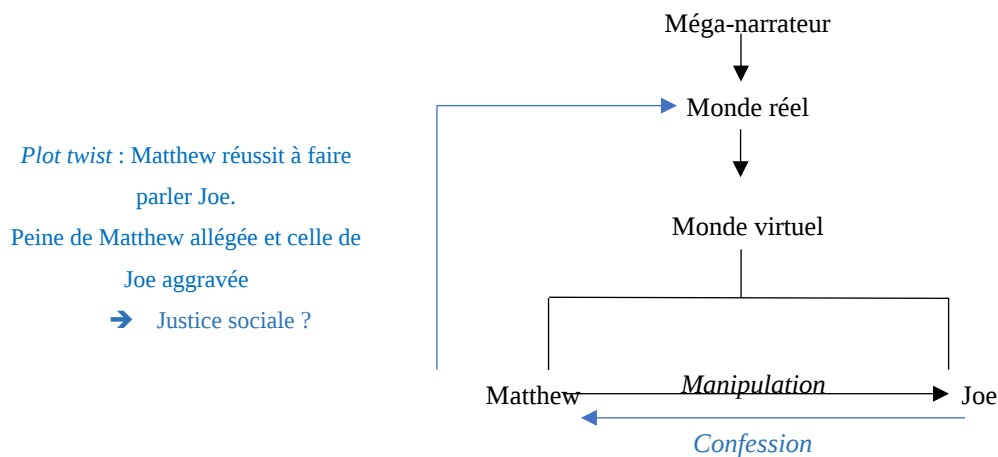
Le but de Matthew est de faire craquer Joe. Il essayera de gagner sa confiance en lui racontant d'où il vient et pourquoi il est là : nous allons rentrer dans les souvenirs de ce personnage. Pendant qu'il raconte son histoire, nous pouvons constater qu'il est un narrateur non fiable. Cependant, il n'est pas notre narrateur mais celui de Joe. Quand il raconte sa première histoire, nous voyons qu'il ment sur certains détails, notamment sur le fait qu'il avait été témoin d'un meurtre. Néanmoins, le méga-narrateur décide de ne pas nous mentir et nous montre le *flashback* et la situation telle elle s'est passée. Matthew agit comme narrateur non fiable seulement envers Joe. Comme nous pouvons le témoigner à la fin de l'épisode, le Matthew du monde réel sera en constante communication avec ce monde virtuel et c'est lui qui communiquera aux policiers le fait que Joe s'est confessé.^{xlv}

De plus, au moment où Joe décide raconter son histoire, nous voyons que Matthew n'est pas le seul narrateur non fiable. Même si, pour finir, il raconte la vérité et assume avoir commis le crime du meurtre du père de Beth et, indirectement, être la cause de la mort de sa fille, nous pouvons constater que le personnage de Joe ne raconte pas tout à fait les choses telles qu'elles se sont passées : nous sommes plutôt en présence d'une mauvaise interprétation et évaluation des événements passés. Joe décrit à Matthew qu'il vivait une vie de rêve avec Beth, que tout était rose. Cependant, le méga-narrateur ne va jamais nous cacher la réalité des histoires des personnages : nous voyons que Beth avait peur de Joe. Il était quelqu'un au tempérament difficile, il se noyait dans l'alcool et sa relation était loin d'être heureuse ; il essaye de se peindre en tant que victime.

Pour commencer, nous sommes en focalisation externe dans une situation où la narration est filtrée par les deux personnages de Matthew et Joe. Quand nous rentrons en situation de *flashback*, nous sommes en focalisation interne avec le personnage qui montre son histoire. Une fois que Matthew dévoile qu'il s'agissait d'une manipulation et qu'il doit retourner au monde réel diégétique, nous passons du monde virtuel au réel et nous vivons un changement de focalisation où nous rentrons dans une focalisation spectatorielle qui nous montre comment les deux personnages vivent leur peine.^{xlvi}



Matthew aura plus de poids en tant que narrateur non fiable puisqu'il est là pour manipuler Joe et il a un but précis : obtenir la confession de ce dernier. Quand Joe ment par rapport à l'histoire, il le fait sur base d'une mauvaise interprétation et évaluation des faits : il croyait que sa relation avec Beth se passait à merveille, ou alors il ment pour avoir la conscience moins lourde et se peindre en tant que victime. D'un autre côté, les mensonges au sein même de l'histoire de Matthew ne sont pas très importants, puisque les faits de l'histoire qu'il raconte se sont réellement passés. Ce qui est important ici c'est de montrer au spectateur que Matthew ment et qu'il est potentiellement quelqu'un dont il faut se méfier ; la non fiabilité de Matthew est clairement intentionnelle afin de manipuler Joe et avoir sa confession pour lui infliger une peine.



La narration principale a comme but de nous montrer la confession de Joe et comment, dans le monde réel, ils construisent une stratégie pour le manipuler et le faire parler. Néanmoins, le méga-narrateur décide de nous cacher l'existence de ce monde réel et nous pensons que le monde de la cabane est diégétiquement réel. La fin de l'épisode nous met face à la question de la déshumanisation de ces criminels, tout comme nous avons pu le voir à *White Bear* : Joe doit subir une peine virtuelle où il vit la même journée de Noël pendant une période d'un million d'années et écoute la même chanson en boucle. Dans un autre côté, Matthew est coupé de toute communication avec le monde extérieur étant bloqué par tout le monde et en étant perçu par les autres comme une tâche rouge, quelque chose qui indique qu'il est une personne très dangereuse. Le fait que les souvenirs se passent en focalisation interne nous permettent de tisser, à un certain degré, des liens d'empathie envers ces personnages ; nous avons vu leurs points de vue, nous voyons qu'ils ont commis des graves erreurs et les peines que la justice leur inflige les déshumanise.

Analyse de l'épisode : Playtest (E02, S03)

Dans cet épisode, nous suivons Cooper, un jeune américain qui voyage à travers le monde pour se créer des souvenirs et échapper à son passé : son père est décédé d'Alzheimer. À cause de cette maladie, Cooper a vu son père se détériorer et perdre la mémoire, jusqu'à ne plus le reconnaître. De plus, il n'avait pas de relation avec sa mère. Arrivé à Londres, il rencontre Sonja, une

filles locales avec qui il passera sa première nuit sur place. Plus tard, Cooper est victime d'une arnaque et n'a plus d'argent. Il devait retourner en Amérique mais il ne dispose d'aucun fond pour acheter le billet de retour. Il finit par appeler Sonja qui l'accueille à nouveau chez elle. Avec une application sur son téléphone, il découvre un nouveau jeu vidéo proposé par la compagnie *SaitoGemu*, qui offre une grande somme d'argent à qui accepte de le tester.

Cooper se rend aux bureaux de cette compagnie japonaise créatrice de jeux vidéo d'horreur. Il est accueilli par Katie qui lui montre les lieux et sera celle en charge de lui télécharger le jeu dans l'esprit, avec une injection sur la nuque. Elle lui explique que le jeu consiste en un jeu de réalité augmentée où des couches de virtualité sont insérées sur la réalité. Le premier jeu qu'il essaiera en face de Katie, c'est un jeu de la taupe où plusieurs taupes se présentent en face de lui (toutes étaient des projections virtuelles insérées dans son esprit par le jeu, qu'il percevait comme réelles ; Katie ne pouvait pas les percevoir n'ayant pas le jeu implanté dans sa tête). Cooper accepte d'accéder à l'expérience complète du jeu et rend visite à Shou Saito, le créateur de la compagnie. Ce dernier ne parlait qu'en japonais au début mais gagne peu à peu en fluidité en anglais. Il explique à Cooper que le jeu qu'il est en train de concevoir est un jeu qui mettrait le joueur face à ses plus grandes peurs dans un environnement sécurisé : toutes les choses qui se présentent ne sont que des codages virtuels et des projections audiovisuelles qui ne peuvent pas blesser physiquement. Cooper est conduit à une maison abandonnée où il essaiera le jeu. Il reste seul avec un écouteur et un microphone pour rester en communication avec Katie.

Le jeu commence petit à petit à mettre en avant les peurs de Cooper. Il se rend compte que ces choses ne peuvent pas le blesser physiquement, ce ne sont que des projections virtuelles. Plus tard, Sonja vient le voir à la maison abandonnée pour lui dire qu'il est en danger à cause de cette expérience et qu'il faut qu'il parte. Au début, il croit qu'elle est une projection audiovisuelle, mais il arrive néanmoins à la toucher. Sonja prend un couteau, l'attaque et le poignarde au même endroit où il avait été poignardé par un ami

autrefois. Cooper commence à crier et la figure de Sonja disparaît, signifiant que cette version de Sonja faisait partie du jeu. Terrifié, il demande à Katie d'arrêter le jeu. Cependant il réalise que petit à petit il oublie les choses, comme une victime d'Alzheimer. En voyant Cooper essayer de s'auto-enlever le jeu inséré dans sa nuque, Katie et Shou Saito entrent dans la salle avec une équipe de sécurité qui prend Cooper. Celui-ci a perdu toute connaissance et doit être mis en réclusion avec d'autres personnes qui ont eu des problèmes similaires avec le jeu.

Cependant, le premier *plot-twist* survient : pendant que Cooper crie en rencontrant sa plus grande peur (perdre tous ses souvenirs et ne plus se reconnaître), nous sommes de retour au bureau de Shou Saito où un Cooper assis est entrain de crier aussi. Cooper se réveille et Katie annonce que le test du jeu n'a duré qu'une seconde. Nous pouvons aussi voir que le jeu a stimulé le cerveau de Cooper sans qu'il bouge du bureau et que tout ce que nous avons vu préalablement ne s'est jamais passé. Shou Saito s'excuse pour l'expérience ratée que Cooper a vécue. Ce dernier décide qu'il est temps de rentrer chez lui, chez sa mère, et prend un avion de retour. En arrivant chez lui, il trouve sa mère complètement perdue, essayant de joindre son fils qui ne répond pas à son téléphone. Cooper comprend que sa mère ne le reconnaît plus et commence à crier « maman ! ».

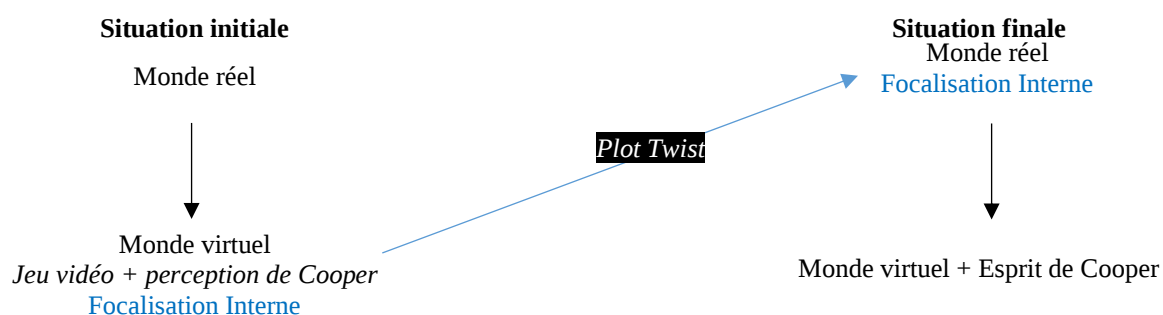
Le deuxième *plot-twist* arrive quand les cris de Cooper qui disent « maman ! » se fondent à nouveau avec un Cooper qui est entrain de convulsionner à l'endroit où il testait le jeu de la taupe. Ici, nous comprenons que l'appel de la mère à Cooper a créé des interférences avec le téléchargement du jeu de la taupe et l'installation de la technologie sur la tête de Cooper ; les interférences ont été mortelles.

La narration de cet épisode se focalise sur le personnage de Cooper de façon interne : nous le suivons dès le début dans son voyage, et cette focalisation est accompagnée de certaines ocularisations internes qui nous montrent aussi ses craintes, ses peurs et ses doutes. Plus la narration avance, plus la focalisation interne devient forte. Nous nous immergeons encore plus dans sa

perception des choses quand le méga-narrateur nous prête les yeux de Cooper pour percevoir les projections audio-visuelles que la technologie de *SaitoGemu* lui permettait de voir (comme, par exemple, le jeu de la taupe ou les projections des choses qui lui font peur dans la maison hantée). Le summum arrive quand nous nous rendons compte que, même lors du premier *plot-twist*, nous étions toujours dans la tête du personnage : tout était le produit de son esprit. Une fois que nous voyons que Cooper est décédé, la focalisation sort du filtre de Cooper pour s'ancrer dans le monde réel diégétique où nous apprenons que rien ne s'est passé de ce qui nous a été présenté dans l'épisode, à partir du moment où Cooper est branché à cette nouvelle technologie.

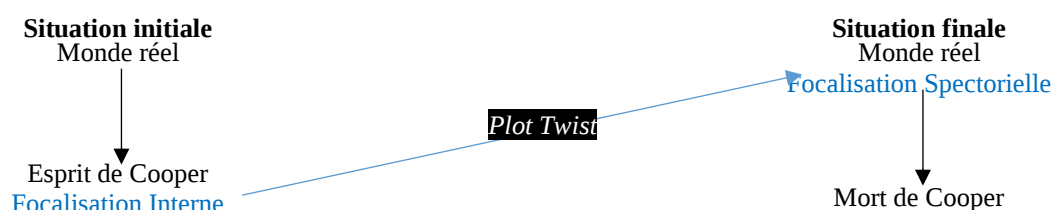
Nous sommes face à deux situations de *plot-twist*, chacune avec des effets différents :

Première Situation



Cependant, quand nous croyons être arrivés à la situation finale après un premier *plot-twist*, l'épisode prend un nouveau tournant et nous montre le vrai résultat de l'expérience : Cooper est mort. Les images que le méga-narrateur nous a montré ne sont que des produits du cerveau ultra-stimulé de Cooper lorsqu'il meurt des interférences de réseau.

Deuxième situation



Une fois le récit arrivé à ce deuxième plot-twist, nous nous rendons compte que tout se passait dans la tête de Cooper. Son esprit, se croyant encore vivant, crée des scénarios. Le méga-narrateur nous montre ce qu'il se passe dans l'esprit de Cooper et comment lui aussi pense être encore vivant et en train de vivre ces expériences. Nous pouvons dire que la narration non fiable de cet épisode découle de l'esprit même de notre personnage filtre. Cette narration n'est pas seulement communiquée aux spectateurs, mais l'esprit du personnage lui-même croit qu'il est en train de vivre toutes ces différentes situations. Cette narration non fiable se base sur des faits qui ne se sont jamais passés, donc sur des faits mensongers.

Une chose intéressante dans cet épisode est qu'il met en place une technologie de réalité augmentée qui « ajoute des couches à la réalité même », et qui a pour but de projeter nos peurs comme si elles étaient réellement devant nous, alors que nous savons que nous nous trouvons face à des projections qui ne pourront jamais physiquement nous blesser. En acceptant de tester le jeu, Cooper sait que cette technologie a pour but de tromper ses perceptions, un peu comme un narrateur non fiable le fait lors d'une histoire, sauf qu'il est au courant de la manipulation mise en place par l'appareil technologique. Le méga-narrateur veut instaurer une focalisation interne avec le personnage de Cooper et nous avons droit, en tant que spectateurs, à partager cette expérience illusoire.

Cependant, dès le début de cette expérience, nous avons des indices qui nous indiquent que tout se passe dans la tête du personnage principal ; ce qui vient nous tromper est l'esprit d'un personnage que nous croyons totalement fiable (un esprit qui vient tromper le personnage en lui-même aussi). Shou Saito dit que le but du jeu est *de tromper le joueur en utilisant son propre esprit* (c'est l'esprit de Cooper qui trompe tant Cooper que le spectateur par rapport aux expériences que nous croyons réelles). Une fois arrivé à la maison hantée, Cooper n'avait pas le droit d'utiliser des appareils technologiques donc devait attendre que les projections viennent à lui. En attendant, il décide de lire, et fait une réflexion sur le fait que, pendant le XIXe siècle, les hommes ne

faisaient que lire et, à défaut de ne pas avoir d'autres stimuli, ils faisaient des hallucinations et voyaient des esprits. Cela peut se comparer avec le fait que, puisque le cerveau de Cooper reçoit des stimuli technologiques en excès lors de sa mort, son esprit crée des scénarios en croyant qu'il est encore vivant.

Le méga-narrateur s'allie à l'esprit de Cooper et tant le spectateur que le personnage principal lui-même croient à la réalité situations présentées, alors qu'il ne s'agit que de productions de l'esprit de Cooper. Le paradoxe dans cette histoire est que, dans le bureau de Saito, ce dernier dit à Cooper que les gens cherchent cette expérience puisqu'ils se confrontent à leurs plus grandes peurs dans un environnement sécurisé, en sachant ils vont en sortir intacts. Cependant, le destin de Cooper est totalement l'inverse.

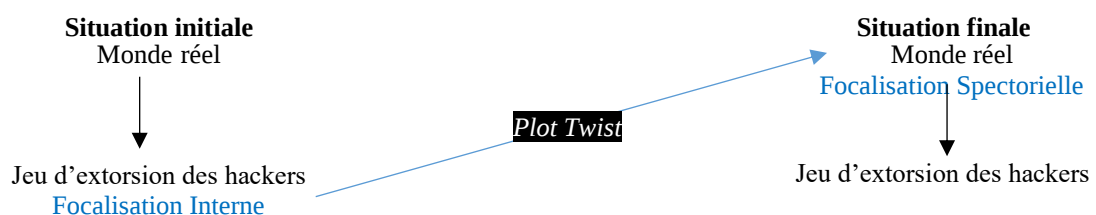
Analyse de l'épisode : Shut Up and Dance (E03, S03)

Shut Up and Dance parle de Kenny, un jeune homme de 19 ans qui habite dans une ville anglaise et travaille dans une chaîne de fast-food. Un soir, en rentrant de chez lui, il remarque que son ordinateur a attrapé des virus et doit le réparer. Après avoir pu effacer toute trace des malwares, le méga-narrateur nous laisse comprendre qu'il décide consommer du contenu pornographique. Des hackers le contactent ensuite en le prévenant qu'ils l'ont enregistré regardant le contenu pornographique, et que pour que les images ne soient pas dévoilées au public, il doit faire tout ce qu'on lui demande. C'est comme cela que Kenny rencontre Hector, un homme qui avait trompé sa femme et qui avait aussi été contacté par ce groupe de hackers pour faire tout ce qu'ils voulaient. Ensemble, ils doivent accomplir certaines missions comme récupérer une voiture ou même cambrioler une banque. En arrivant dans des bois éloignés, Hector doit brûler la voiture qu'ils ont récupérée et Kenny doit apporter l'argent volé à un endroit dans les champs. Là, Kenny rencontre un homme qui lui dit qu'ils doivent se battre à mort ; il pleure parce qu'il ne comprend pas pourquoi il est victime de tout cela alors qu'il a « juste regardé quelques photographies ». À la fin de l'épisode, nous voyons que les hackers avaient quand même envoyé les informations des victimes qui étaient entrées dans leur jeu à leurs contacts. Kenny tue son opposant et nous apprenons que

le contenu des photographies qu'il avait regardées était de nature pédopornographique. Finalement, nous voyons la police qui s'approche pour le capturer. ^{xlvi}

Nous pouvons dire que cet épisode présente des similitudes avec *White Bear*. Nous suivons un personnage avec lequel, via sa présentation par le méga-narrateur et le fait qu'il soit un filtre comme Victoria, on crée un lien d'empathie et d'identification : nous ne comprenons pas pourquoi nos personnages doivent subir toutes ces situations qui nous semblent très injustes. Les dévoilements à la fin de ces deux épisodes, qui nous montrent la vraie nature des deux personnages, est un grand choc pour le spectateur qui se sent trahi par la narration : nous avons soutenu des personnes qui ont commis des actes horribles. Tout cela arrive parce que le méga-narrateur nous cache une information essentielle et nous met en situation de narration non fiable sous-développée. Les deux personnages sont jugés et condamnés par des entités qui s'amuse avec la torture et y prennent plaisir. ^{xlvi} Cela montre une certaine deshumanisation de ces criminels par la justice sociale. Cependant, après avoir vu ce qu'ils ont fait, nous sommes nous-mêmes face à un dilemme éthique : nous savons que les tortures observées sont inhumaines et injustes mais les crimes qu'ils ont commis nous horrifient.

Tout comme dans *White Bear*, nous allons passer d'une focalisation interne très marquée sur le personnage de Kenny et la torture qu'il subit à une focalisation spectatorielle où nous nous plaçons d'un point de vue très extérieur et détaché de la situation ; à cause du *plot twist*, nous nous éloignons du personnage filtre à cause d'un distancement moral fortement ressenti. Dans *Shut Up and Dance* ceci est aussi marqué par le fait qu'à la fin le méga-narrateur nous dévoile les différents sorts de tous les personnages présents dans l'épisode, en se détachant de la focalisation sur Kenny.



Cette focalisation interne de l'épisode qui se concentre autour du personnage de Kenny est très marquée par le jeu de caméra. Une grande majorité des prises de vue sont marquées ; la caméra bouge et reste instable ou fait des zooms autour de Kenny. Ceci accentue encore plus les sentiments ressentis de paranoïa, le sentiment d'être observé et suivi. Ce qui est intéressant dans ceci est que, dans un premier visionnage, cela peut se ressentir comme des émotions qui tournent autour du personnage. Cependant, une fois que nous connaissons la vraie nature de Kenny, ces effets pourront nous mettre plutôt du côté du groupe des hackers et persécuteurs, comme si on le suivait. Nous n'avons pas de présences d'ocularisations internes, par exemple ; quand le méga-narrateur nous montre un écran, nous avons l'impression d'être dans l'ordinateur directement, comme les hackers. Lors du deuxième visionnage, nous savons les actes commis par ce personnage ; nous remarquons pendant l'épisode que la principale crainte de Kenny est d'être suivi et regardé par des gens qui connaissent son crime : c'est ce que nous faisons si nous regardons à nouveau l'épisode. ^{xlix}

Kenny était au courant de ce qu'il avait fait pendant l'épisode (contrairement à Victoria Skillane à *White Bear*). Le méga-narrateur choisi de nous cacher la nature des images que Kenny consommait. Au début, le méga-narrateur nous partage l'écran de l'ordinateur du personnage : nous voyons qu'il avait reçu un virus, quand il essaye de trouver un anti-virus et même le moment où les hackers commencent à le filmer. Cependant, nous ne voyons pas ce qu'il regarde au moment où il est filmé. Pendant tout le courant de l'épisode, nous croyons qu'il ne s'agit que de contenu pornographique comme beaucoup d'autres adolescents consomment. Kenny se justifie à chaque fois en disant que « ce n'étaient que des images ». Néanmoins, le *plot twist* nous amène une information cruciale : ce n'étaient pas des simples images pornographiques mais des photographies de nature pédopornographiques. Avec sa phrase qu'il répète tout au long de l'épisode, en disant que ce n'étaient que des images, le personnage de Kenny ne dévoile pas non plus la nature de ces images et manipule les personnes autour de lui en se faisant passer pour une victime.

Cette nouvelle information apprise au *plot twist* dévoile le côté malsain, obscur et perturbé du personnage qui donne un sens nouveau de dégoût envers lui et certaines scènes.¹ Kenny n'a jamais été une victime : il se réfugiait derrière le fait qu'il ne faisait que regarder des images et qu'il n'avait jamais agi. Il essaye de se convaincre qu'au final ce n'était pas si grave, quand en réalité c'est un des plus grands délits existants.^{li}

Peut-être avons-nous quand même des indices de la gravité des faits perpétrés par Kenny : pourquoi acceptait-il de commettre des crimes tels que le braquage de la banque ou même tuer un autre homme ? Si les images qu'il avait consommées au début étaient de simple nature pornographique, il n'y avait pas de délit. Tant que nous ignorons la réelle nature des images consommées par Kenny, l'extorsion vécue par lui nous semble très injuste ; nous voulons qu'il puisse être libre à nouveau. Cependant pourquoi aller si loin en volant une banque si ce qu'il avait commis ne semblait pas grave au début ? Il risquait simplement une certaine condamnation, mais ce n'est pas anormal pour un adolescent de consommer ce genre d'images. Tout cela change radicalement au *plot-twist*, quand nous comprenons qu'il ne consommait pas que des images pornographiques. Les hackers ne nous apparaissent plus comme des insensibles qui ont mis en place ce système de torture sans aucun sens, et nous ressentons du dégoût envers ce personnage à qui nous nous étions attachés. Cependant, la torture était-elle nécessaire ? Aller jusqu'à tuer un homme qui avait commis un délit similaire ? Même si cette fin choquante nous fait reculer et prendre de la distance avec le personnage, elle nous fait aussi réfléchir aux limites de la cruauté lors de la condamnation d'une personne, tout comme l'épisode *White Bear*.

Analyse de l'épisode : *San Junipero* (E04, S03)

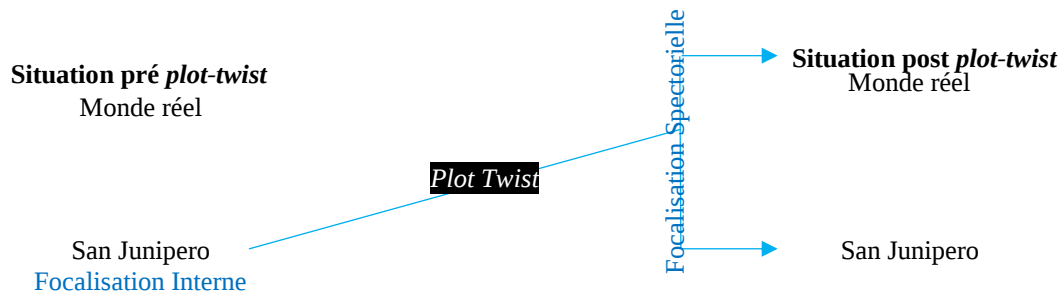
L'épisode *San Junipero* commence en nous présentant Yorkie et Kelly, deux jeunes femmes qui se retrouvent dans ce qui semble être le bar d'un village de vacances, *San Junipero*, pendant l'année 1987. Elle se retrouvent tous les samedis à ce bar et doivent se quitter pour minuit. Un samedi, Yorkie se rend au *Tucker's*, leur bar habituel, où elle cherche Kelly. Cependant, cette

dernière ne se trouve pas sur place. Elle va visiter un autre endroit plus obscur où les gens se rendent, le *Quagmire*, où elle croise Wes, un homme qui avait été rejeté par Kelly au début de l'épisode. Quelque chose vient surprendre le spectateur à ce moment-là : Wes propose à Yorkie d'aller chercher Kelly dans une autre époque, peut-être les années '90 ou en 2002. L'épisode se coupe, à minuit et reprend à la semaine d'après. Finalement, Yorkie trouve Kelly en 2002, au *Tucker's*, mais elle s'échappe et se rend aux toilettes où elles ont une discussion et Kelly frappe dans le miroir en le cassant. Cependant, nous voyons que son poignet ne saigne pas et, en plus, le miroir se répare. Le spectateur comprend que tout s'agit d'une simulation mais nous n'arrivons pas à saisir quel genre de simulation : nous savons juste que les gens présents peuvent changer d'époques et que tout est simulé, virtuel.^{lii} Kelly part chercher Yorkie et nous recevons une information cruciale sur la nature de ce monde : Yorkie demande à Kelly combien des gens présents sont en fait morts, ce à quoi Kelly répond environ 80% des gens. C'est là, en 2002, que nous avons un *plot-twist* progressif et nous comprenons qu'il s'agit d'un endroit de transition pour les gens qui vont mourir, une éternité virtuelle qui donne la possibilité aux mourants de continuer à vivre.

On fait alors la transition vers le monde réel, où nous suivons une ancienne Kelly qui va rejoindre Yorkie, avec les informations qu'elle lui a donné dans le monde virtuel, à un hôpital où elle se trouve. Là, elle voit que Yorkie est en réalité tétraplégique. À l'hôpital, elle rencontre Greg, un infirmier qui a accepté de se marier avec Yorkie afin qu'elle puisse être euthanasiée. Yorkie désirait l'euthanasie mais sa famille ultra-catholique et traditionnelle refusait d'accepter cela. Kelly décide alors d'épouser Yorkie à la place de Greg pour lui donner l'accord de l'euthanasie et que Yorkie puisse vivre éternellement à San Junipero. Les mourants peuvent en effet décider de faire la transition et leur conscience peut alors vivre éternellement dans ce paradis terrestre.^{liii}

C'est aussi à partir de ce moment que la focalisation du récit devient une focalisation spectatorielle qui bouge entre le monde réel et virtuel. Pendant le début de l'épisode, nous avons une focalisation centrée sur les personnages de Yorkie et Kelly. Le récit s'est surtout concentré sur Yorkie et comment

elle vivait la première relation d'amour de toute sa vie. Au moment du *plot-twist*, quand nous apprenons que San Junipero est un paradis terrestre, la focalisation se concentre de plus en plus sur le personnage de Kelly et le dilemme posé entre mourir et ne pas savoir ce qui l'attend, ou mourir et vivre éternellement dans ce paradis virtuel.



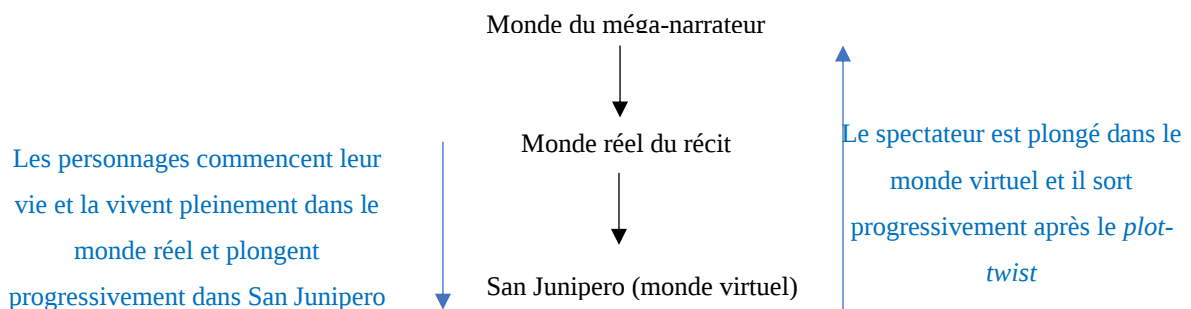
Pendant la situation d'avant le *plot-twist*, nous étions face à une histoire où le méga-narrateur nous cachait la nature de la ville qu'on nous présente ; nous pensions que c'était une ville de vacances. Même si nous sommes pleinement dans une narration non fiable sous-narrée, le méga-narrateur pose devant nous des indices qui nous font dire qu'il y a quelque chose qui se cache derrière tout ça. Premièrement, nous notons que l'épisode se coupe chaque fois que la soirée arrive à minuit et reprend la semaine d'après. Si nous écoutons les dialogues de près, beaucoup de références sont aussi faites par rapport à la mort.^{liv} Nous savons que, dans tout épisode de *Black Mirror*, il y a une technologie mise en place qui est au cœur de la problématique, donc nous savons qu'à un moment ou un autre un artefact technologique apparaîtra pour alimenter la problématique. Nous commençons à nous poser des vraies questions quand Wes dit qu'il faut que Yorkie voyage dans les années 1990 ou 2000. Finalement, nous voyons qu'il s'agit d'une vraie simulation quand Kelly frappe un miroir et que cette dernière ne reçoit aucune blessure et que le miroir se recompose. La conversation qu'elle va avoir avec Yorkie sur le toit d'un bâtiment nous confirme qu'il s'agit des versions virtuelles de ces personnes et que *San Junipero* est un paradis conçu pour continuer à vivre après la mort.

Le post *plot-twist* nous mène au monde réel où nous suivons plutôt Kelly qui veut aider à Yorkie à vivre éternellement à *San Junipero*. Une fois mariées, Kelly se rend à sa visite hebdomadaire à *San Junipero* à cinq heures. Elle

visite Yorkie à la plage pour passer un bon moment ensemble et fêter le fait que cette dernière va vivre éternellement sa vie de rêve. Cependant, Yorkie croyait que Kelly allait la rejoindre dans ce paradis virtuel. Kelly lui dit que cela serait injuste de sa part sachant que son mari n'a pas voulu profiter de ce service. Elle explique que son mari a refusé de faire la transition à *San Junipero* après le décès de leur fille de 39 ans et que choisir cette vie serait injuste pour leur mémoire. Yorkie ne comprend pas cela et Kelly trouve sa réaction très égoïste et décide de partir. Elle prend la voiture et commet un accident. Cependant, comme nous sommes dans une simulation, elle reste intacte et Yorkie est là pour l'aider. Néanmoins, minuit arrive et Kelly disparaît. Nous voyons, alors, une Kelly très affaiblie dans le monde réel. Dans une conversation avec une infirmière, elle admet qu'elle est prête à partir. Les dernières scènes de l'épisode montrent son euthanasie et la descente de sa tombe qui rejoint l'endroit où reposent les corps de son mari et sa fille défunts. Ensuite, nous nous retrouvons à San Junipero où Kelly a décidé de passer son après-vie avec Yorkie. Le méga-narrateur décide aussi de nous montrer l'endroit où ils gardent le système technologique qui regroupe tous les esprits qui ont décidé de vivre éternellement dans ce paradis terrestre.

Nous pouvons dire que le *plot-twist* dans cet épisode fut moins d'un choc mais construit progressivement, en insérant petit à petit des incohérences dans *San Junipero* qui nous font comprendre que cela n'est pas la réalité. Dans cette transition vers le *plot-twist*, nous remarquons aussi une transition de la focalisation interne à une focalisation spectatorielle majeure où nous bougeons du monde réel au monde virtuel constamment à la fin de l'épisode. Nous pouvons même comparer cette transition progressive où nous sortons du monde virtuel à un mouvement contraire à ce que les personnages font où ils effectuent une transition petit à petit du monde réel vers ce monde virtuel où ils peuvent décider de vivre éternellement : au début, nous sommes immergés dans ce monde virtuel jusqu'au moment où, lentement, nous apprenons qu'un monde réel existe. Ensuite, nous allons être en focalisation tant sur ce monde réel que sur le monde virtuel. À la fin, nous allons laisser reposer en paix pour l'éternité les âmes de Yorkie et Kelly à San Junipero et l'épisode nous montre

tout ce qu'il se passe dans le monde réel en nous replongeant en celui-ci. Pour finir, nous allons sortir du récit tout entier, comme celui-ci est fini, pour vivre dans notre monde réel à nous. Du côté des personnages, ils vont commencer par vivre leur vie dans le monde réel à eux. À un moment précis, ils vont décider de tester ce monde virtuel où ils pourraient décider de vivre éternellement. À leur mort, Yorkie et Kelly vont quitter éternellement leur monde réel pour vivre pour toujours à San Junipero.



L'épisode est construit de façon à nous confronter à la question de cette vie éternelle, ce qu'elle signifie, la construction d'une vie éternelle virtuelle et à quel point la technologie pourrait nous promettre cela.

Analyse de l'épisode : Hang the DJ (E04, S04)

L'épisode se focalise et suit l'histoire de Frank et Amy, deux personnes qui se sont inscrits dans un *système* qui sélectionne les couples idéaux, avec 99.8% de réussite. L'épisode commence avec Frank qui parle avec son *coach*^{lv} et qui se retrouve avec Amy dans un restaurant. Une fois tous les deux à table, ils affirment que c'est la première fois qu'ils utilisent le *système*. Celui-ci avait déjà prévu ce que chacun allait manger, selon les préférences de chaque personnage. Après ce rencard, ils sont conduits à une maison mise en place par le *système* et passent 12 heures ensemble, le temps que le *système* avait accordé à leur relation. Le spectateur petit à petit comprend qu'il s'agit d'un système où des célibataires s'inscrivent pour trouver l'amour de leur vie. Nous savons aussi que Frank et Amy sont nouveaux.^{lvi} Le spectateur se rend compte, après cette première rencontre, qu'il ne comprend pas grande chose

de ce qu'il se passe ni de l'origine de ce système qui choisit les couples en expérimentant avec chaque inscrit. Tout comme Frank et Amy, nous découvrons le *système* : ces deux personnages ne sont pas très sûrs de ce qu'il se passe et ils doivent être constamment rassurés par leur coach que ce qu'ils sont en train de faire est bien, qu'ils suivent le bon chemin tracé par le *système*.

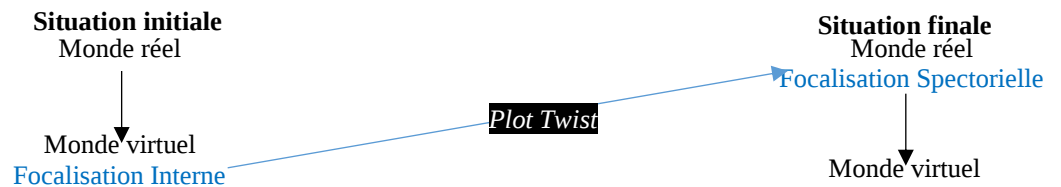
Après les 12 heures passées ensemble, Frank et Amy doivent se séparer et attendre qu'un nouveau rencard soit programmé par le *système*.^{lvii} Ils vont devoir passer par plusieurs relations et le *système* analysera leur comportement et réactions pendant toutes leurs rencontres. Le *système* accorde un nouveau partenaire pour Amy ainsi qu'une nouvelle rencontre pour Frank. Comme ils entament chacun une nouvelle relation, ils vont tous les deux aller dans des nouvelles maisons. Pendant ces moments de séparation, nous pensons nous trouver dans une optique de focalisation spectatorielle : nous savons tout ce qu'il se passe du côté d'Amy et du côté de Frank et nous suivons leurs différentes relations en même temps qu'eux. Cependant, petit à petit, le spectateur commence à avoir des doutes par rapport à ce monde et à l'ontologie du système. Nous voyons Frank et Amy qui passent de relation à relation, pendant des longs mois et même des années, mais nous ne voyons pas signes de vie extérieure : tout ce que nous voyons est leur expérience sentimentale, rien d'autre.^{lviii} En outre, nous voyons que le monde créé par le *système* est entouré d'un mur qui ne peut pas être franchi. Nous commençons à croire que les personnages ont un savoir supérieur sur ce qu'il se passe autour d'eux, sur l'origine de ce monde et pourquoi ils se trouvent là.

Après ce qui semble un an de séparation, le *système* rejoint à nouveau Frank et Amy. Tous les deux enfin réunis, ils vivent une idylle dans leur nouvelle maison et avec leur nouvelle vie. Cependant, ils commencent à avoir des doutes, eux aussi, sur le monde qui les entoure ainsi que sur l'efficacité du *système* : cela montre que cognitivement, les spectateurs et les deux personnages se trouvent plus ou moins au même niveau.^{lix}

Frank regarde combien temps de relation reste, sans le consentement d'Amy. Le *système* lui dévoile qu'ils avaient encore 5 ans ensemble de prévu mais, comme il a brisé la clause d'avoir aussi le consentement d'Amy pour regarder ce détail, le temps commence à se réduire. Amy apprend que Frank a regardé le temps qu'il restait une fois que le temps commence à s'écouler. Tous les deux prennent alors une direction différente et attendent que le *système* leur accorde une nouvelle relation. Dans cette dernière partie, nous allons suivre les pas d'Amy. Lorsqu'elle se trouve à la piscine, son coach lui annonce que son âme sœur a été trouvée, et qu'elle peut revoir une dernière personne pour la dernière fois avant d'aller vivre pour toujours avec la personne de sa vie. Elle choisit de revoir Frank. Une fois qu'Amy rencontre Frank, elle lui dit qu'elle est sûre qu'ils font partie d'une simulation. Elle lui demande s'il se rappelle sa vie d'avant ou ce qu'ils faisaient avant d'arriver dans le système, ce à quoi Frank répond qu'il n'a aucun souvenir. Elle lui dit qu'il faut se rebeller contre le système et escalader le mur qui l'entoure. Le monde fictif dans lequel ils se trouvent se met en pause et commence à se désintégrer pendant qu'ils montent au-delà du mur. Une fois arrivés au but, ils se trouvent dans un néant où ils se retrouvent avec 997 autres versions d'eux : des versions qui se sont aussi rebellées contre le *système*. À la fin, la caméra fait un de-zoom de cet endroit virtuel et nous nous retrouvons dans une sorte d'ocularisation interne de la vraie Amy qui regarde une application de rencontre sur son téléphone qui lui indique qu'elle a 99.8% de compatibilité avec Frank, qui se trouve dans le même bar qu'elle au même moment.

Nous pouvons distinguer, alors, différents niveaux au sein de cette narration. Premièrement, nous rentrons dans le récit grâce à une narration qui sera guidée par les filtres représentés par les personnages d'Amy et de Frank. Pendant la plus grande partie du récit, nous pensons que ce que nous voyons à l'écran sont des choses qui se passent réellement dans un monde diégétique réel. Nous avons, alors, le monde virtuel, le monde de l'application où nous suivons la plus grande partie du récit et, d'un autre côté, le monde réel diégétique, qui est présenté à la fin de l'épisode. Ce monde réel est celui qui crée le monde virtuel de l'application, et les personnages que nous suivons ne sont que des copies des réels Frank et Amy. Nous pouvons donc dire que la

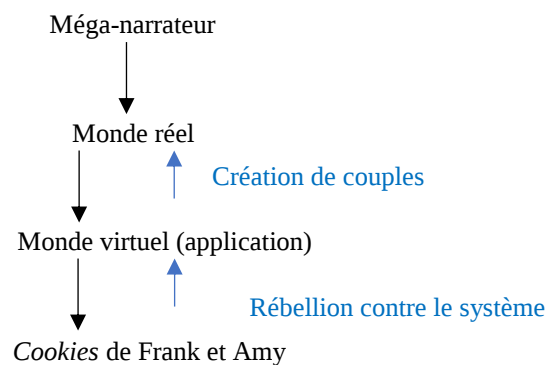
plus grande partie de l'épisode se déroule en focalisation interne du monde virtuel et des *cookies* de Frank et Amy. Dans la situation finale, les rôles s'inversent et nous nous trouvons dans une focalisation interne au sein du monde réel diégétique, où notre perception sera attachée à celle des vrais Frank et Amy dans un bar, où ils viennent de se rencontrer.



Le récit nous est communiqué sur base d'une narration non fiable sous développée : nous n'avons pas de mensonge, mais on nous cache le fait que ce que nous sommes en train de voir, pour la plus grande partie de l'épisode, n'est, en fait, que des choses virtuelles créées par des algorithmes pour calculer à quel point deux personnes du monde réel diégétique sont compatibles. Le « méga-narrateur » décide de nous cacher cela et nous pensons suivre une histoire d'amour entre deux personnes qui veulent trouver une relation stable. La narration se rattache alors aux *cookies* virtuels de Frank et Amy en ayant une focalisation interne partagée entre ces deux personnages tout au long de l'épisode : nous rentrons dans l'épisode et dans la découverte de ce monde si particulier avec les deux personnages principaux. Nous remarquons que nous sommes aussi perdus que Frank et Amy dans le début de l'aventure et apprenons comment tout marche avec l'aide du *coach*.

Plus la narration avance, plus nous redoutons l'ontologie du monde qu'on nous présente à l'écran. Nous nous doutons que, en fait, nous ne connaissons pas tout sur la vie des personnages ni sur ce qui existe au-delà de ce monde où le but est de trouver son âme sœur. Nous commençons à nous demander si nous nous trouvons dans une situation de focalisation externe. Cependant, nous remarquons tout de suite que les personnages eux aussi doutent de leur existence même, ce qui pourrait faire un clin d'œil à une focalisation interne partagée entre Frank et Amy et, alors, le spectateur.^{lx}

Au moment du *plot twist*, quand nous comprenons, avec les personnages, que tout ce qu'on nous présentait n'était qu'une construction virtuelle, la focalisation du récit monte au monde réel diégétique. Nous comprenons aussi, alors, que les personnages vivent, eux aussi, un deuxième niveau de narration non fiable sous développée vécue par les deux personnages de l'histoire. Le monde réel diégétique crée une application qui utilise des *cookies* pour tester la compatibilité entre deux personnes. Ces *cookies* croient qu'elles sont vivantes et que le monde dans lequel ils se trouvent est réel. L'auteur impliqué de ce monde, l'intention des créateurs de ce monde et des gens qui s'y inscrivent est de créer des relations parfaites avec plusieurs étapes : les rencards, la convivialité, etc. Les créateurs de l'application de rencontre veulent faire croire aux *cookies* qu'ils insèrent dans le système qu'ils ont une existence réelle, que tout ce qu'il se passe à leur entourage n'est pas une construction numérique et qu'ils ne sont pas un code virtuel qui a, néanmoins, une conscience propre. L'appareil qui représente le *coach* dans ce monde virtuel serait, alors, le guide de la narration et celui qui indique comment agir aux personnages principaux.



L'application cherche à ce que les personnages se rebellent pour vivre pleinement leur amour. L'application crée 1000 versions de *cookies* différentes de chacun des utilisateurs qui ont pour but de se rebeller. A la fin de l'épisode nous voyons les différentes 998 versions de Frank et Amy qui se sont rebellées qui se retrouvent avec un numéro sur la tête. Ceci indique que ces deux personnages ont, dans le monde réel, 99.8% de compatibilité. Cette application et les rébellions des *cookies* vont avoir un impact dans le monde réel où un couple sera formé. En plus, nous pouvons constater que le récit se répète avec les différentes versions d'Amy et Frank qui se sont rebellées ainsi

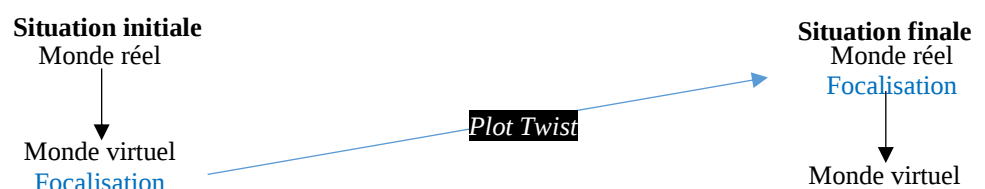
qu'il y a deux paires de versions qui ne se sont jamais rebellées : 1000 versions différentes du récit existent au sein de cette application, et le méga-narrateur a décidé de nous présenter la version 998.

L'épisode est basé sur une narration non fiable sous narrée qui émane, elle-même, d'une première narration non fiable sous narrée vécue par les *cookies* de Frank et Amy dans le monde virtuel de l'application de rencontres. 1000 versions de *cookies* différentes ont vécu plus ou moins le même récit non fiable et ont dû se rebeller contre celui-ci.

Partie 4 : Interprétation des résultats

Tout d'abord, commençons cette dernière partie du travail par rappeler notre hypothèse. Nous avons postulé que *Black Mirror* manipule le spectateur en passant surtout par la perception de ce dernier et l'identification qu'il génère avec l'œuvre. L'item que la série utilisera pour manipuler la perception du récepteur sera la focalisation.

Comme vu lors des analyses, un schéma qui revient à chaque épisode est celui-ci :



Nous avons, alors, deux mondes : un monde réel diégétique qui crée un monde virtuel (ou un système) dans lequel se passe la narration des épisodes. Le *plot-twist* amène un changement de focalisation, où nous allons sortir du monde virtuel pour nous centrer dans le monde réel diégétique. Selon les intentions de l'auteur impliqué, le méga-narrateur nous montre le monde diégétique créé. Cependant, nous avons aussi remarqué que dans ces épisodes de *Black Mirror*, le méga-narrateur filmique est en situation de narration sous-développée, nous cachant des informations essentielles. Le seul épisode

qui nous ment, qui nous présente des faits qui sont faux comme s'ils étaient vrais est *Playtest*. Cet épisode ne fait pas que nous cacher le fait que les images qu'on voit ont été produites par la tête de Cooper ; il nous fait vraiment croire que Cooper est vivant en se rattachant à ce que l'esprit de Cooper lui faisait croire aussi. Le méga-narrateur nous montrera des événements qui s'avèrent faux, ce qui est différent, par exemple, à *Hang the DJ* où on nous cache ce qu'il se passe, mais ce qu'on nous montre se passe réellement dans le monde virtuel.

Le fait que nous nous trouvons dans un système créé par le monde réel diégétique est souvent une information cachée par la narration. Ceci peut se voir dans les épisodes *White Bear*, *White Christmas*, *Hang the DJ* et *San Junipero*, soit dans 2/3 des épisodes analysés. Le méga-narrateur nous cache, aussi, les valeurs tenues par les personnages, comme à *White Bear* et *Shut Up and Dance*. Finalement, le méga-narrateur nous cache aussi, parfois, les buts recherchés par des personnages, comme à *White Christmas*. Le fait que des informations soient cachées aux spectateurs va faire que ces derniers vont créer des inférences qui s'avéreront fausses à partir d'indices laissés par l'auteur impliqué, et montrés par le méga-narrateur pour qu'ils soient interprétés de la mauvaise façon. Par exemple, à *White Bear*, dans la maison où se réveille Victoria Skillane, nous allons voir à partir d'une ocularisation interne qu'elle a ses poignets blessés ainsi que des pilules sur le sol ; nous allons penser qu'elle a voulu se suicider. Quand elle descend dans le salon, des photographies de son fiancé ainsi que de Jemima sont mises sur des cadres, et nous allons croire qu'il s'agit de sa famille. Ces deux inférences que nous allons faire, basées sur les signes que nous rattachons au suicide et aux photographies familiales, vont aussi être effectuées par Victoria par après, puisque le *White Bear Justice Park* les a mis exprès sur place pour qu'elle fasse ces hypothèses. Ceci confirmera que, peut-être, le spectateur a aussi fait les bonnes inférences (qui s'avéreront mauvaises une fois que le *plot-twist* arrive). La même chose arrive avec Kenny : quand nous le voyons dans sa chambre en train de regarder des images dans l'ordinateur, vu son âge et le fait qu'il a l'air d'être un garçon normal venant d'une famille normale, nous allons penser qu'il consomme du contenu pornographique et jamais ne

nous allons penser qu'il s'agissait d'autre chose. Comme étudié avec Baroni (2017), en nous cachant de l'information, on nous transmet un effet de curiosité où le spectateur fera des diagnostics par rapport à ce qui pourrait se passer, diagnostics qui seront soit confirmés ou infirmés à la fin du récit.

Cette première couche de non fiabilité est souvent accompagnée d'une deuxième qui, normalement, est la principale et qui dérive des personnages qui fonctionnent comme filtres narratifs. Le méga-narrateur s'attache toujours aux personnages principaux et crée un lien fort avec le spectateur en utilisant différentes techniques de marque de subjectivité comme des ocularisations internes primaires, des *flashbacks*, les angles pris par le méga-narrateur pour présenter le récit, les jeux de caméra, en utilisant le visuel comme forme de déictique. La focalisation avec les personnages est un élément clef : la plupart du temps, pendant la situation initiale, nous nous trouvons en focalisation interne avec les personnages (*White Bear*, *Playtest*, *Shut Up and Dance*, *Hang the DJ*). Cependant, dans quelques situations, nous sommes en focalisation externe (*White Christmas*, *San Junipero*). À *Hang the DJ*, nous nous trouvons parfois dans une situation où nous ne sommes pas certains si les personnages sont au courant de plus de choses que nous sur la nature du monde où ils se trouvent, puisque nous doutons de celui-ci, donc nous pouvons croire que nous nous trouvons dans une situation de focalisation externe. Les épisodes sont créés d'une telle façon que le spectateur créera un lien d'empathie avec ces personnages principaux en voulant qu'ils arrivent à leur but.

Pendant la situation initiale, nous avons un premier récit cohérent que nous reconstruisons à partir des pistes qu'on nous donne pour le construire : nous faisons des diagnostics et pronostics à propos de l'histoire qui dépendent des choses qu'on nous montre et de comment on nous les montre, en reconstruisant un récit cohérent à partir de nos schémas et modèles mentaux. *White Bear* raconte l'histoire d'une femme qui n'a plus de souvenir de sa vie et qui se trouve au milieu d'une société dystopique où des gens ont pris le pouvoir et torturent le reste des personnes pendant que des troupes filment sans rien faire. *White Christmas* est l'histoire de deux reclus de la société qui se retrouvent un soir de Noël et racontent pourquoi ils se sont retrouvés dans

cette cabane où ils doivent accomplir leur peine. *Playtest* est l'histoire d'un jeune américain voyageur qui perd tout son argent et, pour pouvoir retourner à sa maison, s'inscrit à des tests d'un nouveau jeu vidéo de réalité virtuelle d'horreur permettant gagner une grande somme d'argent. *Shut Up and Dance* est l'histoire d'un jeune homme qui a été injustement filmé pendant qu'il consommait des images pornographiques et qui doit faire tout ce qu'on lui dit s'il ne veut pas que les images filmées sortent publiquement. *San Junipero* parle de deux femmes qui se sont retrouvées à un village de vacances et vivent une histoire d'amour. Finalement, *Hang the DJ* présente Amy et Frank, deux personnages qui se sont inscrits dans un système qui promet trouver l'âme sœur de tous les participants.

Cependant, plus les récits avancent, plus nous remarquons certaines incohérences au sein de ceux-ci, des incohérences qui peuvent signaler une narration non fiable en faisant partie de l'ironie dramatique. Dans *White Bear*, le fait que Victoria ne se souvienne de rien par rapport à son passé est un grand signe annonciateur d'un *plot twist* final. De plus, à un moment de son trajet, elle croise un chasseur qu'elle pense déjà avoir vu et elle sait qu'il va la conduire avec son alliée à un endroit qui n'est pas sécurisé. À *White Christmas*, il est évident que les deux personnages sont des narrateurs non fiables : d'un côté, le méga-narrateur nous montre que Matthew ment quand il raconte à Joe son passé. D'un autre côté, Joe fait une mauvaise évaluation de sa relation avec Beth ; il pensait que tout allait bien tandis que cette dernière avait peur de Joe et ne l'aimait plus, à cause du comportement excessif qu'il présentait souvent. De plus, plus Joe avance dans son récit, plus la cabane où ils se trouvent devient l'endroit où il a tué le père de Beth. *Playtest* présente des petites incohérences qui deviennent évidentes lors du deuxième visionnage, par exemple le fait que le créateur de la compagnie *SaitoGemu* parle en anglais avec lui tandis que, quand Cooper parlait, Katie devait traduire ce qu'il disait. Dans l'épisode *Shut Up and Dance*, nous ne comprenons pas pourquoi Kenny accepte de faire de ce qu'on lui dit en allant à commettre des délits comme voler une banque et aller jusqu'à tuer un homme. À *San Junipero*, les incohérences sont vraiment évidentes quand les personnages sont capables de voyager dans le temps et que rien ne se rompt,

tout se répare. Finalement, le spectateur a beaucoup de questions sur le système dans lequel se trouvent Amy et Frank, où tout a l'air de tourner autour de trouver un couple ; ces personnages n'ont pas de famille ni travail à côté. Cependant, Brooker (2018) dit qu'ils ont fait qu'Amy et Frank doutent de l'existence réelle de ce monde afin que le spectateur se dise que le *plot twist* n'allait pas être celui-là et lui faire croire que tout se passait pour de vrai.

Le *plot-twist* vient avec un grand effet de surprise : rien n'est comme ce qu'on nous a présenté. Comme Heyd (2011) le dit, dès que nous apprenons que nous avons suivi un récit non fiable, nous allons vouloir détecter la source de cette non fiabilité. Nous nous rendons donc compte qu'une grande partie de la non fiabilité dérive des personnages eux-mêmes, mis à part le fait que le méga-narrateur nous cache des informations à chaque épisode. Souvent, ceci est fait involontairement. Victoria Skillane apprend qu'elle est une criminelle qui avait été complice dans le meurtre d'une petite fille et qu'elle avait subi une narration non fiable mensongère de la part des gens qui ont mis en place le *White Bear Justice Park*. À cause de cela, elle croira que les souvenirs qu'elle a sont ceux de son mari et de sa fille, tout comme le spectateur qui a fait les mauvaises inférences à cause des indices placés dans la narration. Elle fera une mauvaise interprétation des choses qui se passent parce qu'on le lui fait croire, donc, comme la narration passe par son filtre, le spectateur fera les mêmes interprétations inévitablement. Joe est aussi induit par Matthew à croire qu'il existe pour de vrai, donc il fera aussi une mauvaise interprétation de sa situation et induira le spectateur à croire que tout cela est diégétiquement réel aussi. La même chose arrive avec Amy et Frank qui pensent exister dans un monde qui est diégétiquement réel ; ils ont aussi une mauvaise interprétation de leur situation et le système leur cache leur vraie nature qui est virtuelle. Finalement, Cooper fera une mauvaise interprétation en pensant être aussi vivant et que tout se passe pour de vrai ; il est mort au moment où tout le monde apprend que tout s'est passé dans la tête de ce personnage, il a été trompé par son propre esprit. Comme le spectateur s'identifie à ces personnages, il va donc inévitablement suivre les mêmes interprétations qu'eux.

Aucun de ces personnages n'est au courant de leur vraie nature et qu'ils dérivent d'un système généré par le monde réel diégétique qui n'est pas celui qu'ils connaissent. Ils ne connaissent pas leur vraie nature parce qu'ils sont victimes du système mis en place, soit parce que celui-ci les trompe ou leur ment, soit parce qu'il leur cache des informations. Sauf le cas de Cooper où il est trompé par son propre esprit, les autres systèmes trompent volontairement les personnages. À *White Bear*, le parc justicier veut faire croire à Skillane que la société dystopique existe réellement pour lui faire subir la même chose que ce qu'elle a fait à Jemima. Matthew et la police veulent tromper Joe et le manipuler pour qu'il parle par rapport à son crime. Dans le cas d'Amy et Frank, le système veut qu'ils pensent qu'ils existent dans un monde diégétique réel pour étudier la façon dont ils se comportent en couple. Les systèmes mis en place, dans ces cas-ci, corrompent les maximes de coopération volontairement pour que les personnages fassent des mauvaises interprétations par rapport à leur situation.

D'un autre côté, nous avons les personnages qui sont volontairement non fiables. Non seulement le méga-narrateur nous cache la nature des images consommées par Kenny à *Shut Up and Dance* mais le personnage en lui-même les cache, faisant partie de cette narration non fiable sous-développée : il disait qu'il n'avait que regardé des images et, quand Hector lui dit que ce n'est pas grave, tous les adolescents regardent des images de ce type, c'est-à-dire pornographiques, il ne dit rien par rapport à la gravité des images qu'il avait consommé. Kenny fait donc aussi une mauvaise évaluation de ses actes : il pense que ce n'est pas aussi grave quand c'est une des pires fautes que quelqu'un peut commettre. Pour *White Christmas*, même si le méga-narrateur ne nous cache pas que Matthew est un narrateur non fiable envers Joe, il ne nous montre pas ce qu'il cache non plus : Matthew cache le fait que tant lui que Joe sont des *cookies* des versions réelles qui se trouvent dans le monde réel diégétique, en prison. Finalement, les personnages de Yorkie et Kelly ne sont à aucun moment non fiables, le seul manque de fiabilité dérive du méga-narrateur qui nous cache leur nature.

Le *plot-twist* nous amène alors un changement et un distancement avec ce que nous venons de regarder. Nous avons un nouveau récit cohérent qui vient remplacer celui que nous avons construit préalablement, puisque le *plot-twist* arrive avec l'information essentielle qui nous manquait et qui vient donner un sens aux incohérences. C'est là qu'intervient le caractère rétrospectif de l'effet de surprise qui nous fait reconsidérer les inférences que nous avons fait pendant le récit. C'est alors que nous comprenons que *White Bear* parle de la peine que doit subir Victoria Skillane après sa complicité du meurtre de Jemima. Les images dont elle se rappelait étaient les images des choses qu'elle avait filmées avant que son époux tue l'enfant. Le système a mis en place un parc justicier où l'on supprime les souvenirs de Victoria tous les jours et elle se réveille chaque jour pour vivre une torture tandis qu'un public regarde. *White Christmas* parle de comment Matthew doit tirer la confession de Joe pour être libéré de prison et pour ce faire il doit le manipuler et jouer avec son esprit. *Playtest* sont des images créées par l'esprit de Cooper pendant qu'il meurt à cause de la stimulation excessive de son cerveau. *Shut Up and Dance* parle de ce que Kenny doit faire pour éviter qu'un groupe justicier ne dévoile à ses contacts le fait qu'il consomme de la pédopornographie. *San Junipero* parle de la décision que deux femmes mourantes doivent faire : soit elles vivent éternellement virtuellement, soit elles meurent naturellement. Finalement, *Hang the DJ* parle de deux algorithmes d'une application de rencontre qui doivent prouver à quel point les personnages réels sont compatibles. Ce nouveau récit cohérent vient remplacer le premier qu'on avait construit et qui s'est avéré, finalement, faux.

Nous avons alors un changement dans la focalisation qui est accompagné par un changement de monde. La focalisation devient spectorielle pour se distancier de la situation et nous sommes placés d'un point de vue extérieur. À *White Bear*, nous nous positionnons du côté du public qui regarde Victoria Skillane d'un autre point de vue, ce qui est marqué par des jeux de caméra qui rejoignent le public présent, nous suivons donc le restant des scènes avec un œil distancié. À *White Christmas*, nous suivons tout ce qu'il se passe dans le monde réel, en suivant les policiers et leur traitement très déshumanisant envers les criminels et les sorts de Matthew et Joe réel et virtuel. À *Playtest*,

nous observons le résultat des essais qui finissent avec la mort de Cooper et nous voyons comment la compagnie créatrice de jeux vidéo traite sa mort. Nous voyons les résultats de tous ceux qui ont été victimes des hackers et qui ont eu leurs informations dévoilées au public à *Shut Up and Dance*. Nous voyons les fins réelles et virtuelles pour Kelly et Yorkie dans *San Junipero*. Finalement, nous voyons Amy et Frank qui se retrouvent, pour la première fois, dans un bar et qui voient, dans l'application de rencontre de leurs téléphones, qu'ils ont 99.8% de compatibilité.

Dans les récits de *Black Mirror*, nous sommes donc placés au sein de dualités, amenées par le *plot-twist*. Nous passons d'un monde virtuel / système au monde réel qui a créé le virtuel. Cependant ce n'est pas la seule dualité présente. La situation change radicalement de signification. La nature même de nos personnages change à l'extrême. Nous avons les personnages que nous avons suivi de près, en souhaitant qu'ils arrivent à leur but et que nous avons soutenu tout au long du chemin et, lors du *plot-twist*, nous voyons que nous avons soutenu quelqu'un qui a commis un acte épouvantable et qui est en décalage moral avec nous (Victoria Skillane et Kenny) ; nous avons du mal à associer ce personnage victimisé à sa « nouvelle » figure de victime. Cependant, leur peine reste extrême et nous nous demandons jusqu'où nous pouvons condamner un criminel sans le déshumaniser. Nous avons commencé les deux épisodes en diabolisant le système mis en place son injustice ; néanmoins, arrivés à la fin, nous voyons qu'il s'agissait d'une peine judiciaire. Mais jusqu'où peut aller la justice ? Jusqu'où peut-on déshumaniser les criminels ? C'est le genre de question que pose aussi l'épisode de *White Christmas*.

Cependant, dans *White Christmas*, c'est une autre dualité présentée, celle de la nature ontologique des personnages, une dualité aussi présente dans les épisodes de *San Junipero*, *Hang the DJ* et, même, *Playtest*. Nous voyons nos personnages passer d'un état virtuel (pour *White Christmas*, *Hang the DJ* et *San Junipero*) à leur statut dans le vrai monde diégétique. Nous voyons la dichotomie entre liberté et prison et ce que cela signifie, pour *White Christmas* (quand ils se trouvent à la cabane virtuelle, ils sont en réclusion

sociale mais peuvent communiquer l'un avec l'autre. Cependant, dans le monde réel diégétique, Joe est dans une cellule, sa version virtuelle est laissée enfermée dans la cabane pendant un millénaire avec une musique en boucle et Matthew est bloqué par toute la société mais libre). Avec Yorkie et Kelly, nous voyons leur version jeune et libre contre leur version ancienne et de plus en plus dépendante à cause de leur santé si fragile. Nous avons la dualité entre la vie et la mort, comme à *Playtest*. Ce dernier marque aussi une différence entre la peur et le sécurisé. Finalement, à *Hang the DJ*, nous pouvons voir la présence de la mort, ou en tout cas mort virtuelle, une fois que les versions algorithmiques d'Amy et Frank se rebellent contre le système. Nous voyons leurs versions réelles diégétiques dans le bar où tout est plus chaotique, imprévisible, contre leurs versions virtuelles dans un monde où tout était planifiée (combien de temps de relation, ce qu'on pouvait ou ne pas faire, ...).

Le spectateur s'identifiera alors non seulement à la première version des personnages dans le monde virtuel ou le système mis en place et à la façon dont il façonne les personnages, mais il éprouve aussi une nouvelle identification (ou plutôt contre-identification) lors du changement de monde avec le changement si radical de la situation. La double identification initiale qu'éprouve le spectateur devant un film sera dupliquée en situation de non fiabilité, où le spectateur devra à nouveau réfléchir sur la reconstruction qu'il a initialement effectué du récit et qu'il remplacera par la situation finale, ce qui amène non seulement une nouvelle image du monde présenté, mais également du personnage auquel nous nous sommes identifiés. Ce changement si radical de la situation, cette dualité présentée en cas de narration non fiable, amènera inévitablement un questionnement éthique à la suite de notre distance prise avec le texte en général et de la manière que nous nous positionnons là-dessus (les effets voulus et cherchés par l'auteur impliqué).

Conclusion

Le principal objectif de cette recherche était de comprendre au mieux le dispositif de manipulation mis en place dans un récit audiovisuel. Notre cas d'étude a été la série anthologique de science-fiction, *Black Mirror*, laquelle a pour but de laisser le spectateur en questionnement éthique et moral à la fin de chacun de ses récits. Nous avons donc étudié les épisodes de la série qui manipulent le spectateur par le moyen de la narration non fiable, dans laquelle le méga-narrateur transmet au récepteur des informations qui sont fausses ou des informations incomplètes, induisant ce dernier à reconstruire un récit erroné. La manipulation de la reconstruction du récit effectuée par le spectateur, à la suite de la façon dont l'information a été montrée (ou cachée) par le méga-narrateur et des inférences qu'il fera à partir de celle-ci, finira par un *plot-twist* où on nous montre la réalité de la narration, et tout changera de sens. L'auteur impliqué orchestre toutes les composantes du récit pour que celui-ci finisse par transmettre un effet précis au récepteur du texte. La série *Black Mirror* a comme but de perturber le spectateur, de le laisser en plein débat interne sur ce qu'il vient de regarder et donc en plein questionnement éthique.

Nous avons postulé que pour arriver à de tels effets, le but de la narration mise en place par cette série était de jouer avec les perceptions du spectateur et avec l'identification de celui-ci envers l'œuvre à travers la focalisation du texte. Nous avons pu confirmer notre hypothèse grâce aux six analyses des épisodes que nous avons effectuées.

Nous avons vu que *Black Mirror* met en place deux mondes distincts : un monde réel diégétique qui crée un deuxième niveau, un monde virtuel ou un système, où se passe la narration du récit. Dans la majorité des récits, le méga-narrateur nous cache le fait que nous nous trouvons dans un monde virtuel ou un système qui est gouverné par le monde réel diégétique (sauf à *Shut up and Dance* où nous sommes au courant du jeu d'extorsion mis en place, mais qui nous cache une information essentielle par rapport à Kenny, et *Playtest* où le méga-narrateur nous ment par rapport à ce que nous voyons). Nous avons,

dans un premier temps, le méga-narrateur qui nous cache une information essentielle ou qui nous ment par rapport au récit, ce qui représente un premier niveau de narration non fiable.

Ce premier niveau de narration non fiable est accompagné d'un deuxième niveau (sauf pour l'épisode *San Junipero* où le seul degré de non fiabilité émane du méga-narrateur qui nous cache la nature de ce monde). Le deuxième niveau de non fiabilité émane des personnages en eux-mêmes qui fonctionnent comme des filtres narratifs et sur lesquels se concentre la focalisation du récit. Ces personnages sont soit victimes d'une narration non fiable véhiculée par le système dans lequel ils se trouvent, ils font alors une mauvaise interprétation de leur situation (comme Victoria Skillane, Joe, Cooper, Amy et Frank), soit ils sont manipulateurs et viennent cacher une information essentielle (comme Matthew et Kenny). Le spectateur s'identifie non seulement au regard de la caméra mais aussi aux choses présentées dont les personnages principaux. En s'identifiant à eux, le récepteur d'un récit audiovisuel va suivre le récit en suivant la mauvaise interprétation du personnage auquel il s'est identifié ou en suivant le récit sans savoir une information essentielle que le personnage ne dévoile pas. Les inférences faites par le spectateur par rapport au récit, la reconstruction de l'histoire en elle-même, seront donc erronées (mais cohérentes).

Arrivant au *plot-twist*, des nouvelles informations nous sont dévoilées et dépendent non seulement de la nature des personnages que nous avons suivis jusqu'ici mais aussi du monde et du système en lui-même. Dans le *plot-twist* nous découvrons donc que rien n'était comme on l'imaginait. La focalisation sort du personnage principal et du monde virtuel ou système pour s'ancrer dans le monde réel diégétique qui a tout généré. Ce changement de focalisation et cette sortie d'un monde à un autre crée inévitablement un distancement entre le texte et le spectateur qui se positionne d'une toute nouvelle façon face au récit présenté ; des dualités se génèrent et nous allons changer radicalement de position une fois la narration arrivée à l'effet de surprise et toutes les incohérences résolues. L'effet voulu, l'intention de ces récits, est de créer un tel distancement que le spectateur se pose un

questionnement de niveau éthique et moral découlant de toute cette manipulation des perceptions et des inférences qui ont créé une histoire qui était complètement différentes de la réalité ; nous allons être confrontés aux dualités qu'on nous présente, avec plus de questions que de réponses.

C'est ainsi que nous clôturons cette recherche, en ayant analysé en profondeur le dispositif de manipulation que *Black Mirror* met en place et qui finit par dégager des questionnements d'ordre éthique et moral. L'intelligent jeu avec l'esprit du spectateur, avec ses perceptions et l'identification envers l'œuvre fait qu'au moment du *plot-twist*, ce dernier se retrouve confronté à des dualités qui le distancient du texte, finissant avec un débat interne. Pour des futurs travaux, il serait intéressant d'approfondir le côté cognitif de l'étude, en se concentrant sur la figure du spectateur et la réception de ces épisodes manipulateurs et l'effet que chacun d'entre eux produit, avec une étude empirique qui se concentre sur l'expérience du visionnage et des inférences effectuées. Une autre piste qui pourrait entraîner d'autres recherches au sein de cette série serait de se focaliser sur les personnages qui nous ont montré que plusieurs problématiques ne dépendent pas de la technologie en elle-même mais de conflits internes inconscients, générant ainsi des situations narratives ponctuelles comme, par exemple une disnarration (comme pour *Playtest*). Finalement, l'étude de la narration non fiable et de la manipulation du spectateur pourrait aussi être étudiée sur des récits d'ordre réel comme le documentaire, par exemple. Récemment, un nouveau documentaire sur *Netflix* est sorti, qui narre un homicide commis dans un quartier privé d'Argentine, et où tous ceux impliqués ou touchés par l'histoire témoignent. Le frère de la victime, qui a longtemps été considéré comme ayant été impliqué dans le crime mais a été déclaré innocent, raconte que les faits qu'il a témoigné lors du documentaire ont été modifiés lors de l'édition, et donnent un message complètement différent de celui qu'il a voulu transmettre. Il dénonce la plateforme d'avoir modifié son récit (Pronto, 2020). Il serait intéressant d'étudier ce genre de récit où nous ne sommes pas sûrs de qui ment ni de qui cache des informations, et d'observer comment la narration se construit.

Bibliographie

- 1) Anderson, E. (2010). Telling stories: Unreliable Discourse, Fight Club and Cinematic Narrator. *Journal of Narrative Theory*, 40(1), pp. 80-107.
- 2) Baroni, R. (2014). Les rouages de l'intrigue dans l'atelier de Ramuz : la tension expliquée. *Etudes de lettres*, 1, pp. 109-132.
- 3) Baroni, R. (2017). *Les Rouages de l'intrigue. Les outils de la narratologie postclassique pour l'analyse des textes littéraires*, Genève : Slatkine.
- 4) Barthes, R. (1977). The Death of the Author. In: Barthes, R. (Ed.), *Image-Music-Text: Roland Barthes Essays*. (pp. 142-148). London: Fontana
- 5) Berthet, F. (2004). Les figures du double au cinéma. *Imaginaire & Inconscient*, 14, pp.225-239.
- 6) Booth, W. (1961). *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: University of Chicago Press
- 7) Brooker, C. & Jones, A. (2018). *Inside Black Mirror* (Kindle Edition). Londres : Ebury Press
- 8) Brüttsch, M. (2014). From ironic distance to unexpected plot-twists: unreliable narration in literature and film. In: Alber, J. & Krogh, P. (Eds.), *Beyond Classical Narration: Transmedial and Unnatural Challenges*. (pp.57-79) Berlin : De Gruyter.
- 9) Brüttsch, M. (2015). Irony, Retroactivity and Ambiguity: Three kinds of "unreliable narration" in literature and film. In: Nünning, V. (Ed.),

Unreliable Narration and Trustworthiness: Intermedial and Interdisciplinary perspectives. (pp. 221-224). Berlin: De Gruyter.

- 10) Burton, E., Goldsmith, J. & Mattei, N. (2018). How to Teach Computer Ethics through Science Fiction. *Communication of the ACM*, 61(8), pp. 54-64.
- 11) Campion, B., Carion, F. & Marion, P. (2003). Le narratif est-il soluble dans le cognitif ? Réflexions sur la sémiotique cognitive et le récit. *Recherches en communication*, 19, pp. 155-179.
- 12) Casetti, F. (1993). *Les Théories du Cinéma depuis 1945*. Malakoff : Dunod Editeur.
- 13) Châteauvert, J. (1989). François Jost : L'OEil- Caméra, entre film et roman. *Communication, information Media Theories*, 10(2-3), pp.241-245.
- 14) Chatman, S. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell UP.
- 15) Chirouze, A. (2006). Les mécanismes d'influence d'un film : entre manipulation, éthique et co-construction du sens. *Market Management*, 6(4), pp.98-126.
- 16) Cox, J. (2015). *It's official: Netflix is picking up Black Mirror's third season*. Retrieved from the Web site The Verge. En ligne : <https://www.theverge.com/2015/9/25/9397087/netflix-black-mirror-season-3>
- 17) Currie, G. (1995). Unreliability Refigured : Narrative in Literature and Film. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 53(1), pp. 19-29.

- 18) Eco, U. (1993). *Lector in Fabula : la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona : Editorial Lumen.

- 19) Elsaesser, T. (2009). The Mind-Game in Film. In: Buckland, W. (Ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. (pp. 13-41). Oxford: Malden.

- 20) Ferenz, V. (2005). Fight Clubs, American Psychos and Mementos. The scope of Unreliable Narration in film. *New Review of Film & Television Studies*, 3(2), pp. 133-159.

- 21) Gaudreault, A. & Jost, F. (2004). Enunciation and Narration. In: Miller, T. & Stam, R. (Eds.), *A companion to Film Theory*. (pp. 45-62). Oxford: Blackwell.

- 22) Gaudreault, A. & Jost, F. (2017). *Le récit cinématographique*. Malakoff : Armand Collin.

- 23) Gauld, C. (2019). Fiction et Identification : de la narratologie à la sémiotique contemporaine. *Cahiers de la Narratologie*, 35, En ligne : <https://journals.openedition.org/narratologie/9496>.

- 24) Grenier, M. (2019). *L'auteur implicite : pertinence d'une notion controversée*. Retrieved from the site Penser la narrativité. En ligne : https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiM5JbX8_PuAhUPMuwKH_YJ9BIAQFjAAegQIBBAD&url=https%3A%2F%2Fpenserlanarrative.net%2Farchives%2F1422&usg=AOvVaw15f8cyLREakfSmGxj7v_dF

- 25) Gubern, R. (1995). *Historia del cine*. (3e éd.). Barcelone : Editorial Lumen.

- 26) Han, A. (2018). *What an AI ethics expert thinks of Black Mirror season 4*. Retrieved from the Web site Mashable. En ligne : <https://mashable.com/article/black-mirror-ai-ethics-opinion>

- 27) Heyd, T. (2006). "Understanding and Handling Unreliable Narratives: A Pragmatic Model and Method." *Semiotica: Journal of the International Association for Semiotic Studies/Revue de l'Association Internationale de Sémiotique*, 162(1-4), pp. 217-243. doi:10.1515/SEM.2006.078.

- 28) Heyd, T. (2011). Unreliability. The Pragmatic Perspective Revisited. *Journal of Literary Theory*, 5(1), pp. 3-17.

- 29) Horvath, K. (2005). Le personnage comme acteur sociale (les diverses formes de l'évaluation dans *La Peste* d'Albert Camus), *Palimpszeszt*, 11, En ligne : http://magyar-irodalom.elte.hu/palimpszeszt/11_szam/09.htm

- 30) Jost, F. (1993). L'auteur construit. *La Licorne*, En ligne : <https://licorne.edel.univ-poitiers.fr/index.php?id=383>

- 31) Jouve, V. (2001). Qui parle dans le récit ? *Cahiers de Narratologie*, 10(2), pp.75-90.

- 32) Jurt, J. (1983). « L'esthétique de la réception ». Une nouvelle approche de la littérature ? *Les Lettres Romanes*, 37(3), pp.199-220.

- 33) Kalinowski, I. (1997). Hans-Robert Jauss et l'esthétique de la réception. *Revue germanique internationale*, 8, pp. 151-172.

- 34) Koch, J. (2011). Unreliable and Discordant Film Narration. *Journal of Literary Theory*, 5(1), pp. 57-80.

- 35) Lits, M. (2010). *Du récit au récit médiatique*. Bruxelles: De Boeck.

- 36) Lothe, J. (2000). *Narrative in fiction and film: an introduction*. Oxford: OUP Oxford.
- 37) Margolin, U. (2015). Theorising Narrative (Un)reliability: A Tentative Roadmap. In: V. Nünning (Ed.), *Unreliable Narration and Trustworthiness: Intermedial and Interdisciplinary perspectives*. (pp. 31-58). Berlin: De Gruyter.
- 38) Mercer, S., Mendel, B., Marshall, F. & Kennedy, K. (Producteurs) & Night Shyalaman, M. (Réalisateur). (1999). *The Sixth Sense* [DVD]. Etats Unis: Buena Vista Pictures.
- 39) Metz, C. (1964). Le cinéma : Langue ou langage ? *Communications*, 4, pp.52-90.
- 40) Murphy, T. (2012). Defining the Reliable Narrator: the marked status of first-person fiction. *Journal of Literary Semantics*, 41(1), pp. 67-87.
- 41) Nünning, A. (2005). Reconceptualizing Unreliable Narration: synthesizing cognitive and rhetorical approaches. In: Phelan, J. & Rabinowitz, P. (Eds), *A companion to Narrative Theory*. (pp. 89-107). Malden, Oxford & Victoria: Blackwell Publishing.
- 42) Nünning, A. (2008). Reconceptualizing the Theory, History and Generic Scope of Unreliable Narration: Towards a Synthesis of Cognitive and Rhetorical Approaches. In: D'hoker, E. & Marten, G. (Eds.), *Narrative Unreliability in the Twentieth-Century First-Person Novel*, (pp. 29-76). Berlin : De Gruyter.
- 43) Nünning, V. (2015). Conceptualising (Un)reliable Narration and (Un)trustworthiness. In: V. Nünning (Ed.), *Unreliable Narration and*

- Trustworthiness: Intermedial and Interdisciplinary perspectives*. (pp. 1-28). Berlin: De Gruyter.
- 44) Olsen, J-A. (2005). Film, fiction et narration. *Le Seuil*, 1, pp.71-91.
- 45) Parker, D. H. (1972). Rhetoric, Ethics and Manipulation. *Philosophy & Rhetoric*, 5(2), pp. 69-87.
- 46) Phelan, J. (2007). Estranging Unreliability, Bonding Unreliability & the Ethics of Lolita. *Narrative*, 15, pp. 222-238.
- 47) Phelan, J. (2017). Reliable, Unreliable and Deficient Narration: A rhetorical account. *Narrative Culture*, 4(1), pp. 89-103.
- 48) Pronto (2020). *Horacio García Belsunce habló de "Carmel" y el asesinato de María Marta: "Yo no tengo duda de que esto fue un robo seguido de muerte"*. Retrieved from the Web site Pronto. En ligne : <https://www.pronto.com.ar/articulo/famosos/horacio-garcia-belsunce/20201114235346378817.html>
- 49) Renucci, F. (2015). Quand la psychanalyse et le cinéma mettent en scène la communication. *Hermès*, 71(1), pp. 237-243.
- 50) Ricoeur, P. (2000). De la morale à l'éthique et aux éthiques. In : Apel, K. O., Barnes, J., Bellone, E., Chevalley, C., Cohen, G. A., Cournut, J., Descombes, V., Engel, P., Guenancia, P., Habermas, J., de Libera, A., Mulligan, K., Recanati, F., Ricœur, P., Schneewind, J. B., Searle, J. R., Vaca, S., Walzer, M. & Widlöcher, D. (Eds), *Un siècle de philosophie 1900-2000*. (pp.103–120). Paris : Gallimard.
- 51) Sanazzaro, J. (2014). Black Mirror: la ciencia ficción como punta de lanza para una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología. *ArteFaCToS*, 5(1), pp. 185-193.

- 52) Shen, D. (2011). *Unreliability*. Retrieved from the Web site The Living Handbook of Narratology. En ligne : <https://www.lhn.uniamburg.de/node/66.html>
- 53) Svondra, P. (2016). Repenser l'éthique avec Paul Ricoeur. Le soin : entre responsabilité, sollicitude et justice. *Rech. Soins Infirm.*, 124, pp.19-27.
- 54) University of Waterloo. *Wayne Booth's Rhetorology - The Rhetoric of Fiction* (1st ed. 1961; 2nd ed. 1983). Retrieved from : <https://uwaterloo.ca/wayne-booths-rhetorology/works-and-about-booth/rhetoric-fiction-1st-ed-1961-2nd-ed-1983>
- 55) Wagner, F. (2016). Quand le narrateur boit(e)... (Réflexions sur le narrateur non fiable et/ou indigne de confiance). *Arborescences*, 6, pp.148–175. <https://doi.org/10.7202/1037508ar>
- 56) Wagner, F. (2019). *Narrateur non fiable / Unreliable Narrator*. Retrieved from the Web site Réseau de Narratologues Francophones. En ligne : <https://wp.unil.ch/narratologie/2019/11/narrateur-non-fiable-unreliable-narrator/>
- 57) Zerweck, B. (2001). Historicizing Unreliable Narration: Unreliability and Cultural Discourse in Narrative Fiction. *Style*, 35(1), pp.151-176.

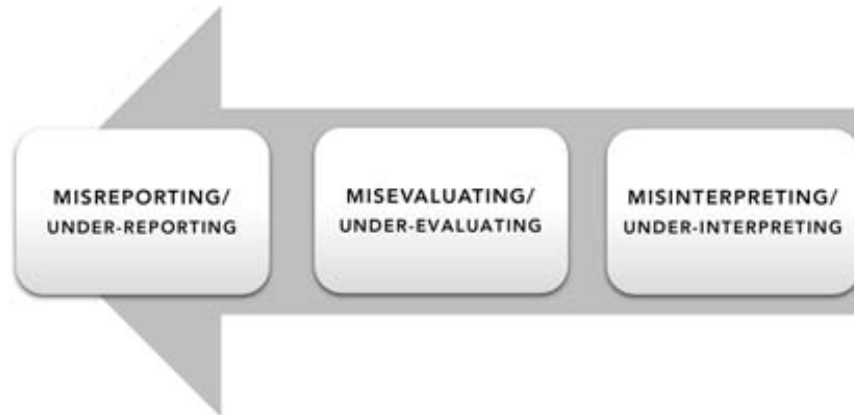
Episodes de Black Mirror :

- 1) Brooker, C., Jones, A., Pike, E. & Reisz, B. (Producteurs) & Tibbetts, C. (Réalisateur). (2013). *White Bear, Black Mirror* [streaming]. Royaume Uni : Zeppotron (Channel 4). Retrieved from : https://www.netflix.com/watch/70279174?trackId=14751297&tctx=1%2C1%2Cdb5358b7-eba2-4e27-a355-da9e48cf7caf-639526%2C0c85723d-3181-416d-b768-af2a94b343d2_66503733X55XX1628518523328%2C%2C

- 2) Brooker, C., Jones, A., Nettleship, K. & Reisz, B. (Producteurs) & Tibbetts, C. (Réalisateur). (2014). *White Christmas, Black Mirror* [streaming]. Royaume Uni : Zeppotron (Channel). Retrieved from : <https://www.netflix.com/watch/80073158?trackId=200257859>
- 3) Brooker, C., Jones, A., Borg, L., Crowther, J. & Hogan, I. (Producteurs) & Trachtenberg, D. (Réalisateur). (2016). *Playtest, Black Mirror* [streaming]. Royaume Uni : House of Tomorrow. Retrieved from: <https://www.netflix.com/watch/80104630?trackId=200257859>
- 4) Brooker, C., Jones, A., Dyke, L. (Producteurs) & Watkins, J. (Réalisateur). (2016). *Shut Up and Dance, Black Mirror* [streaming]. Royaume Uni : House of Tomorrow. Retrieved from : <https://www.netflix.com/watch/80104626?trackId=200257859>
- 5) Brooker, C., Jones, A. & Borg, L. (Producteurs) & Harris, O. (Réalisateur). (2016). *San Junipero, Black Mirror* [streaming]. Royaume Uni : House of Tomorrow. Retrieved from: <https://www.netflix.com/watch/80104625?trackId=200257859>
- 6) Brooker, C., Jones, A. & Pitt, N. (Producteurs) & Van Patten, T. (Réalisateur). (2017). *Hang the DJ, Black Mirror* [streaming]. Retrieved from: <https://www.netflix.com/watch/80131569?trackId=200257859>

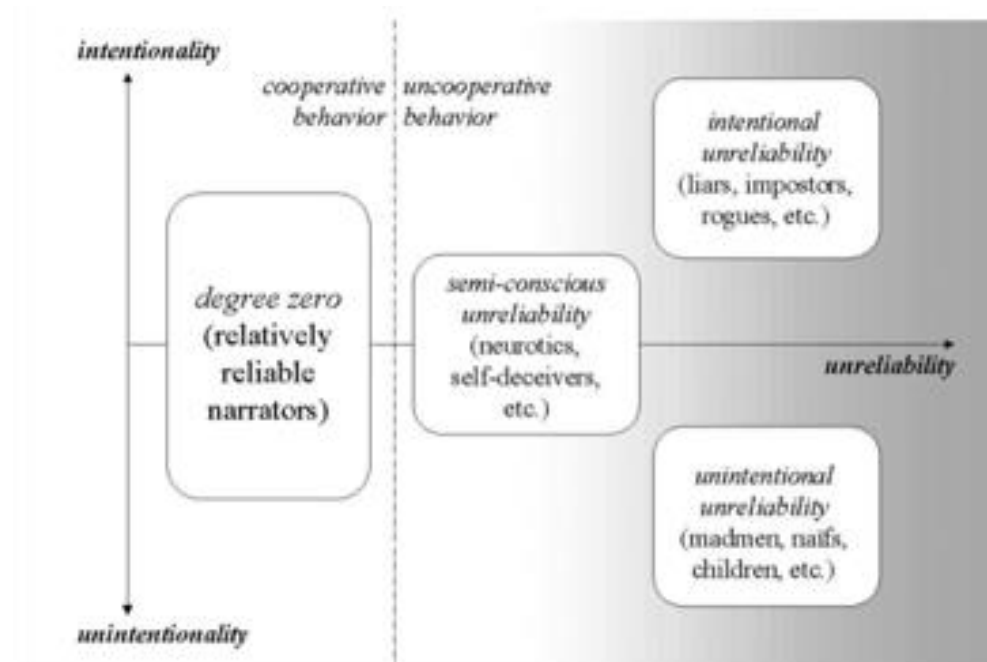
Annexes

1)



(Phelan, 2017, p.99)

2)

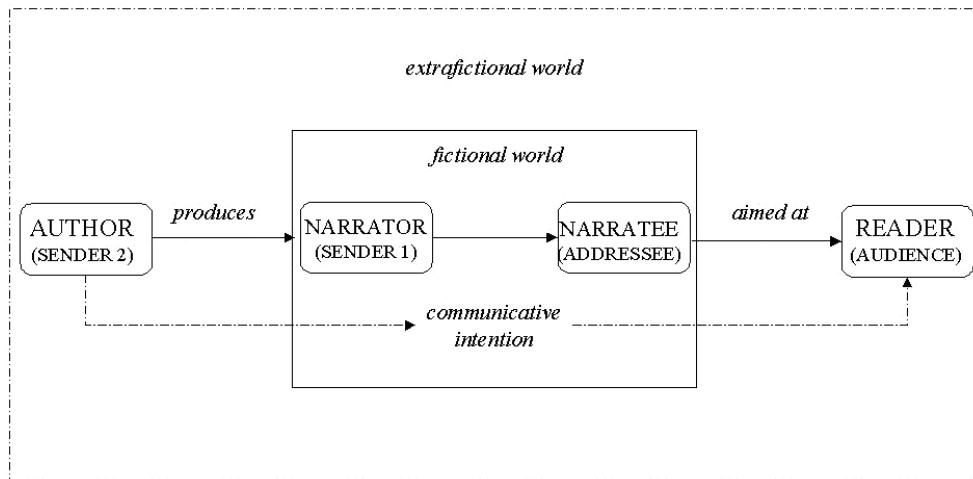


(Heyd, 2006, p. 235)

Heyd (2006) rassemble ces différents types de caractères et personnalités qui peuvent générer une narration non fiable sous les situations qu'elle avait préalablement présenté d'intentionnalité, non intentionnalité et semi-intentionnalité. Avec son étude de 2011, comme cité précédemment dans mon

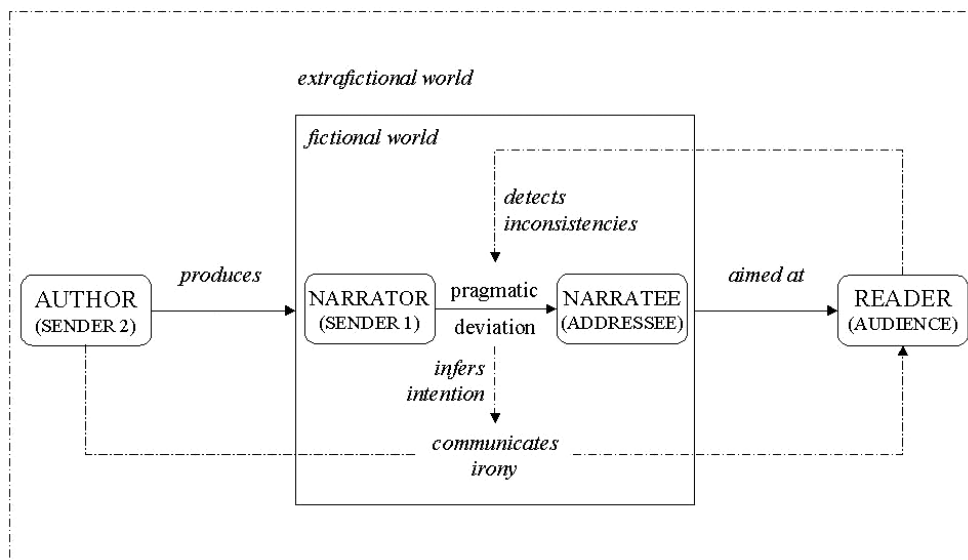
travail, Heyd analyse l'intentionnalité de cette communication d'un récit non fiable sous le double angle du narrateur et de l'auteur.

3)



(Heyd, 2006, p.221)

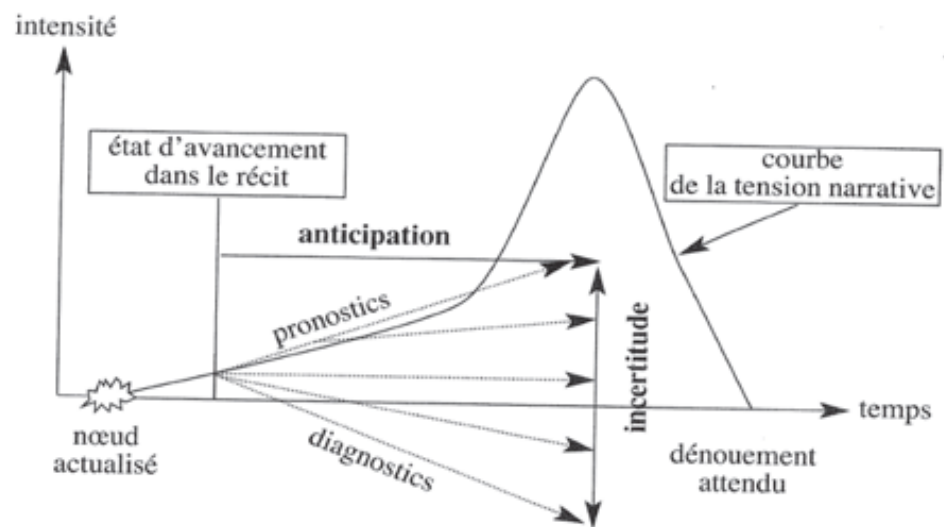
4)



(Heyd, 2006, p.226)

Heyd (2006) explique que la narration non fiable dérive d'une déviation pragmatique, comme vu précédemment quand nous avons parlé du domaine de la narration.

5)



Baroni, 2014, p.114

Grilles d'analyse

White Bear (E02, S02)

FOCALISATION			OCULARISATION				LIEU D'EMISSION DU MENSONGE				RECIT		PLOT TWIST
INTERNE	EXTERNE	SPECTORI ELLE	INTERNE		ZERO		MONDE DIEGETIQUE		PERSONNAGE FILTRE		SOUS NARR E	BASE SUR MENSON GE	A la fin du récit, nous apprenons que toute cette société dystopique n'était qu'un parc justicier monté pour torturer le personnage principal qui n'avait plus de souvenirs mais qui était une criminelle.
X		X	PRIMAIRE	SECONDAI RE	MARQUEE	MASQUEE	MONDE REEL	MONDE VIRTUEL	ETRE	FAIRE	X	(X)	
			X	X	X								

White Christmas (E04, S02)

FOCALISATION			OCULARISATION				LIEU D'EMISSION DU MENSONGE				RECIT		PLOT TWIST
INTERNE	EXTERNE	SPECTORIELLE	INTERNE		ZERO		MONDE DIEGETIQUE		PERSONNAGE FILTRE		SOUS NARR E	BASE SUR MENSON GE	Nous apprenons que les personnages que nous avons suivis n'étaient que des copies virtuelles des vrais personnages. Matthew devait manipuler Joe, en lui faisant croire que tout était réel, pour qu'il confesse son crime.
X	X	X	PRIMAIRE	SECONDAIRE	MARQUEE	MASQUEE	MONDE REEL	MONDE VIRTUEL	ETRE	FAIRE			

Playtest (E02, S03)

FOCALISATION			OCULARISATION				LIEU D'EMISSION DU MENSONGE				RECIT		PLOT TWIST
INTERNE	EXTERNE	SPECTORI ELLE	INTERNE		ZERO		MONDE DIEGETIQUE		PERSONNAGE FILTRE		SOUS NARR E	BASE SUR MENSON GE	Nous en avons deux plot- twists : un premier, où nous croyons que l'expérience a échoué et un deuxième, où nous voyons que Cooper était, en réalité, mort depuis le début.
X		X	PRIMAIRE	SECONDAI RE	MARQUEE	MASQUEE	MONDE REEL	MONDE VIRTUEL	ETRE	FAIRE		X	
										X			
				X									

Shut Up and Dance (E03, S03)

FOCALISATION			OCULARISATION				LIEU D'EMISSION DU MENSONGE				RECIT		PLOT TWIST
INTERNE	EXTERNE	SPECTORI ELLE	INTERNE		ZERO		MONDE DIEGETIQUE		PERSONNAGE FILTRE		SOUS NARR E	BASE SUR MENSON GE	
X		X	PRIMAIRE	SECONDAI RE	MARQUEE	MASQUEE	MONDE REEL	MONDE VIRTUEL	ETRE	FAIRE	X		
					X				résumé	résumé			

San Junipero (E04, S03)

FOCALISATION			OCULARISATION				LIEU D'ÉMISSION DU MENSONGE				RECIT		PLOT TWIST
INTERNE	EXTERNE	SPECTORIELLE	INTERNE		ZERO		MONDE DIEGETIQUE		PERSONNAGE FILTRE		SOUS NARR E	BASE SUR MENSONGE	
	X	X	PRIMAIRE	SECONDAIRE	MARQUEE	MASQUEE	MONDE REEL	MONDE VIRTUEL	ETRE	FAIRE	X		
					X	X			résumé	résumé			

Hang the DJ (E04, S04)

FOCALISATION			OCULARISATION				LIEU D'ÉMISSION DU MENSONGE				RECIT		PLOT TWIST
INTERNE	EXTERNE	SPECTORI ELLE	INTERNE		ZERO		MONDE DIEGETIQUE		PERSONNAGE FILTRE		SOUS NARR E	BASE SUR MENSON GE	
X		X	PRIMAIRE	SECONDAI RE	MARQUEE	MASQUEE	MONDE REEL	MONDE VIRTUEL	ETRE	FAIRE	X	(X)	
				X	X	X			résumé	résumé			

Notes annexes

ⁱ J'ai traduit le texte en français de l'anglais : "Invention, originally an activity in the real author's mind, becomes, upon publication, a principle recorded in the text".

ⁱⁱ P. D. Juhl, cité par Chatman (1990), suit ce même courant de pensée et dit que « si un travail littéraire véhicule certaines propositions, alors, l'auteur réel est engagé à la vérité de celles-ci et, alors, ceci peut ne s'attribuer pas à l'auteur implicite mais, plutôt, à l'auteur réel » (p. 77). Traduit de l'anglais : "if a literary work conveys or expresses certain propositions, then — or so I shall argue — the real author is committed to the truth of those propositions and to the corresponding beliefs; that is, the propositions a work expresses or conveys are expressed or conveyed by, and hence attributable to, not the "implied author", but rather the real, historical author".

ⁱⁱⁱ Traduit de l'anglais : "being a structural phenomenon that is voiceless, the implicit author must be seen as a construct inferred and assembled by the reader from all the composants of the work".

^{iv} Nünning (2008) cite Baker qui critique le travail de Booth en disant que celui-ci génère l'image et l'entité de l'auteur implicite pour pouvoir donner une place théorique à la figure de l'auteur quand, en réalité, il ne fait que parler du texte en lui-même.

^v Traduit de l'anglais : "recently there has been an attempt to reconceptualise unreliable narration within the framework of pragmatics as a violation of the conversational maxims put fort by Paul Grice".

^{vi} Traduit de l'anglais : "human communication is viewed in this frame- work as an essentially rational, intentional, and even purposeful form of interaction"

^{vii} Traduit de l'anglais : "use of an expression involves reference to what the expression refers to; mention of an expression involves reference to the expression itself. In other words, use is the standard case of reference, whereas mention concerns meta- linguistic utterances."

^{viii} Traduit de l'anglais : "An author mentions a discourse that someone could have made in a fictional world. At the same time, the narrative utterance is used by the narrator on the fictional level".

^{ix} Traduit de l'anglais : If the deviance cannot be resolved on the fictional level, the reader will look for an extrafictional motivation – and may find it in stances such as the au- thor s critical or mocking attitude, or other effects such as humor or suspense.

^x En complémentarité avec ce qui a été expliqué par Phelan, Margolin (2015) travaille sur trois dimensions qui peuvent être liées à celles expliquées préalablement. Uri Margolin (2015) préfère travailler avec le côté *aléthique*, le côté *épistémique* et le côté *axiologique* d'un récit. Dans la première dimension (aléthique), nous travaillons avec ce qu'il existe, avec les faits d'une histoire, qui peuvent être soit vrais, soit faux, soit problématiques. Ensuite, le côté épistémique travaille avec les inférences que nous allons tirer de la première dimension ; c'est un côté qui est plutôt de l'ordre de l'herméneutique et qui peut être soit valide soit invalide. Finalement, l'angle de l'axiologique est une évaluation effectuée laquelle est quantifiée à travers une échelle. La fiabilité d'un récit et comment ces critères sont employés vont dépendre du registre textuel avec lequel nous travaillons.

Margolin (2015) pense, tout comme Phelan, que l'aspect aléthique du récit est le plus pertinent en termes de détermination de non fiabilité. Dans un cas de narration fiable, le rapport sera plus fiable, exact et crédible en dépendant du caractère vrai, faux ou problématique de la proposition de base et la description sur ce qu'on raconte. Margolin explique que la fiabilité de ce rapport des faits se base surtout sur quatre aspects sémantiques.

^{xi} Le premier aspect sémantique présenté par Margolin (2015), qui contribue à la fiabilité d'un rapport de faits, est le degré de vérité des propositions présentées par un narrateur. Cet aspect ci peut se prouver à travers de la documentation ou des preuves. Margolin cite des exemples de récits basés sur des faits réels qui, quand ils ont été présentés à leur public contemporain ils n'ont pas été bien accueillis et réclamés comme étant non fiables puisqu'il n'y avait pas une cohérence avec le mode de vie de la société de l'époque comme, par exemple, les voyages de Marco Polo. Dans un autre côté, d'autres genres de récits ont, au contraire, été très bien acceptés puisqu'il y existait, au sein des faits et choses racontées, une cohérence avec la connaissance sociétale commune. Dans ce dernier genre, Margolin cite l'exemple de Mandeville. Margolin parle, alors, du *Principe de clarté sémantique* qui dit que « pour les textes qui se basent sur le jeu de « faire croire », nous devons accepter toutes les propositions factuelles individuelles et générales comme étant vraies, à moins d'avoir des fortes contre-indications » (Margolin, 2015, p.42). Margolin dit que, suite aux dimensions d'interprétation et évaluation faites par chaque narrateur, les propositions présentées ne vont pas juste être « vraies » mais, plutôt, « vraisemblables », et rejoint le point de vue de Phelan en disant que la fiabilité marche par degrés.

Pour les deuxième et troisième dimensions sémantiques, Margolin (2015) dit que les propositions présentées doivent entraîner une relation de consistance où il n'y a pas de contradictions et qu'il existe une cohérence dans l'ensemble du récit et les actions qui se déroulent. Si dans la réception du texte le récepteur perçoit quelque chose d'aléatoire qui réside dans la narration, la crédibilité dans le récit, et donc la fiabilité ressentie par le lecteur, se voit réduite.

Le dernier aspect sémantique comprend comment l'information donnée est compréhensible, ainsi qu'il exige la complétude des faits racontés par le

narrateur. Les éléments manquants sont caractéristiques d'un style de narration non fiable sous développé et demandent au récepteur de remplir les vides d'une histoire par des inférences que lui croit logiques (Margolin, 2015). Margolin (2015) explique que chacun de ces aspects existe, dans un texte, sur des différents degrés en dépendant surtout du registre duquel découle la narration.

^{xii} Rimmon-Kennan illustre sa position avec le récit *Oil of Dog* de Bierce où nous assistons à une mauvaise évaluation de la situation de la part du narrateur à la première personne, qui aidait sa mère, dans sa jeunesse, à jeter des nouveaux nés dans une rivière, en pensant que la nature avait tout prévu pour que cela se passe comme ça. La subjectivité du narrateur n'arrive pas à s'aligner avec les valeurs sociales et pense faire du bien.

^{xiii} Shen (2011) présente la position de Seymour Chatman ; il suit ce courant de pensée qui se base sur la subjectivité du narrateur et ses états mentaux, qui peuvent être basés sur la cupidité, le crétinisme, le manque d'information, l'innocence, la culpabilité, entre autres.

^{xiv} « Une instance hiérarchiquement supérieure, en charge de leur conception, établit ainsi à leur détriment une relation de connivence avec le lecteur laquelle repose sur la dimension perceptible de carences que manifeste le discours de l'instance narrative » (Wagner, 2016, p.164)

^{xv} Traduction de l'anglais : "In unreliable narration" the narrator's account is at odds with the implied reader's surmises about the story's real intentions."

^{xvi} En approfondissant sur cette thématique des narrateurs à la première ou troisième personne, Murphy (2012) les positionne comme étant deux situations linguistiques complètement opposées l'une à l'autre. Murphy cite Roman Jakobson qui parle de la qualité de quelque chose en linguistique à être *marquée* par rapport à une autre chose qui n'est pas *marquée*. Le terme linguistique qui est marqué est accompagné par plus de caractéristiques et spécificités que l'élément qui n'est pas marqué n'en a pas. Murphy (2012) décrit le narrateur à la troisième personne comme un élément qui n'est pas marqué, ce qui lui donnerait un caractère d'être forcément plus fiable qu'un narrateur à la première personne ; ce narrateur est omniscient et il nous transmet le récit d'une façon où les événements présentés sont « transparents » et se sont déroulés tels qu'il nous les communique, sans le filtre propre à une subjectivité d'un narrateur à la première personne.

Murphy (2012) nous présente un exemple où la troisième personne est utilisée dans un récit à narration non fiable avec le style narratif d'Henry James qui, en pleine narration à la troisième personne, il insère des passages à la première personne à des moments clefs pour marquer l'ensemble de l'énonciation et qui crée de l'incertitude.

^{xvii} Shen (2011) présente une taxonomie effectuée par Hansen où il divise la non fiabilité en quatre catégories. Premièrement, il présente la non fiabilité qui se situe au sein même du discours d'un seul narrateur, laquelle il qualifie d'intranarrationnelle. Deuxièmement, il parle de narration non fiable internarrationnelle pour les failles dans la narration que nous pouvons trouver chez un seul narrateur comparé aux versions données par d'autres. Troisièmement, il parle de narration non fiable intertextuelle pour la narration qui découle d'un narrateur dû à sa personnalité et aux différents types de narrateurs non fiables, comme ceux présentés par Riggan, par exemple ; ici, nous ne faisons plus de comparaisons entre narrateurs mais, plutôt, nous analysons le discours du narrateur selon les valeurs, normes et connaissances sociétales et culturelles du monde extérieur. Finalement, il qualifie de narration non fiable extratextuelle celle qui dépend de comment un lecteur interprète un texte différemment qu'un autre.

Greta Olson vient rassembler le tout en séparant en deux catégories les différents types de non fiabilité : d'un côté, nous avons la narration faillible laquelle est dû à des circonstances extérieures et, deuxièmement, nous avons la narration indigne de confiance causée par les conditions du narrateur en lui-même (Shen, 2011).

^{xviii} Margolin (2015) décide de déplacer l'attention préalablement placée sur le discours, pour la focaliser sur la personne du narrateur en lui-même et ses états mentaux. Il décide de placer la non fiabilité sous deux axes : une non fiabilité qui découle de l'intention du narrateur et une narration non fiable non intentionnelle. Pour les narrations non fiables intentionnelles, il les divise en deux catégories : premièrement, une narration non fiable qui a pour but de manipuler et tromper le récepteur et, deuxièmement, une narration qui veut que le récepteur dévoile le message indirect qui se cache derrière, qui se veut ludique, comme dans le cas de l'ironie, par exemple. Une narration non fiable non intentionnelle découle d'un narrateur qui a des limitations au niveau de ses connaissances ou d'autres.

^{xix} Traduit de l'anglais : "The more unreliability is intentional, the narrator will mislead about facts and events; the more unreliability is unintentional, it will be attributed to the narrator's worldview or perception".

^{xx} Heyd rassemble des théories faites à partir de courants plus penchés dans la psychologie, qui prennent des prototypes sociétaux (comme les études de Riggan, par exemple) avec des théories pragmatiques qui se basent sur l'utilisation du principe de coopération et comment celui-ci n'est, parfois, pas respecté.

^{xxi} Lits (2010) cite Umberto Eco et son « Lector in Fabula », le modèle de lecteur idéal, qui réagit selon les intentions véhiculées par le texte et, alors, par l'auteur impliqué. Umberto Eco (1993) étudie la relation tripartite qu'entretiennent les figures d'auteur-narrateur-audience mais d'un point de vue axé surtout sur le récepteur de l'œuvre. Eco dit qu'un texte représente « une chaîne d'artifices expressifs que le destinataire doit actualiser » (p.73)(Traduit de l'espagnol : « un texto representa una cadena de artificios

expresivos que el destinatario debe actualizar »). Eco dit qu'un texte a comme but d'être lu, reçu et actualisé par quelqu'un, même si ce n'est pas un désir initial ni si cette audience existera un jour. Eco explique qu'un narrateur, pour ne pas être surplombant, évitera quelques détails dans le récit qui ne sont pas nécessaires à évoquer lors d'un événement qui est, dans son ensemble, cohérent et compréhensible. C'est pour cette raison qu'Eco dit qu'un texte sera incomplet et que le lecteur remplira ces non-dits par des inférences selon la situation. De plus, le texte est écrit en suivant un lexique particulier avec des mots et des syntaxes propres à un système linguistique que le récepteur comprendra et qu'il interprétera en suivant le code qu'ils partagent. Selon Eco (1993), « un texte met son destinataire comme une condition indispensable non seulement de la capacité communicative en elle-même mais, aussi, de la potentialité des significations » (p.77) (traduit de l'espagnol : « un texto postula a su destinatario como condicion indispensable no solo de su propia capacidad comunicativa concreta sino tambien de la propia potencialidad significativa »).

^{xxii} Comme préalablement étudié, Phelan classe la fiabilité dans un récit dans un spectre qui va de la « narration masquée », où l'auteur implicite est en total accord avec le narrateur et ce dernier agit en tant que « masque » du premier et « narration non fiable » où plusieurs axes ne sont pas respectés dans le reportage, l'interprétation ou l'évaluation d'une histoire.

^{xxiii} Pour les situations qui nous éloignent des instances énonciatrices, il dit que les récepteurs reconnaissent qu'accepter le point de vue du narrateur nous éloignerait du but recherché par l'auteur impliqué. Dans un autre côté, nous pouvons sentir que les inférences que nous faisons du récit raconté par un narrateur qui n'est pas fiable mais vers qui nous ressentons de l'empathie (comme nous l'avons vu précédemment dans le domaine du narrateur) nous rapprochent de cette figure puisque, dans un sens, l'auteur implicite n'est pas complètement à l'encontre de cette instance.

^{xxiv} Nünning (2005) explique que « le fait que le narrateur soit jugé fiable ou non dépend non seulement de la distance entre les normes et valeurs du narrateur et ceux du texte (ou ceux de l'auteur impliqué) mais ça dépend aussi de la distance qui sépare la façon de voir le monde du narrateur et le modèle du monde du lecteur » (p. 95) (traduit de l'anglais : *whether a narrator is regarded as unreliable or not only depends on the distance between the norms of the text as a whole but also on the distance that separates the narrator's view of the world from the reader's or critic's world model* »).

^{xxv} Chatman (1990) cite l'oeuvre de David Bordwell qui préfère se baser sur une analyse beaucoup plus penchée vers le cognitif et dit que la narration se construit par des hypothèses faites par le spectateur. L'audience de Bordwell n'est donc pas un objet passif, mais actif, qui construit la narration avec ses hypothèses à cause des connaissances qu'ils en ont déjà.

^{xxvi} Campion et al. (2003) parlent d'intelligence narrative, un concept qui est pleinement basé sur la sémiotique cognitive et les théories de réception. Ils expliquent qu'il s'agit de « l'ensemble de capacités cognitives mobilisées

dans l'interprétation et la compréhension d'un récit » (p. 152) ; il s'agit, alors, des inférences effectuées par le lecteur à partir des traces qu'il perçoit et à travers lesquelles il fera une reconstruction du récit.

^{xxvii} Pour Baroni (2014), quand il parle de noeud, de mise en intrigue, il parle soit du fait de « raconter des actions dont le développement ultérieur est difficile à prévoir » ou de la « représentation énigmatique d'une histoire dont certains éléments essentiels, présents ou passés, nous échappent » (p. 113)

^{xxviii} Metz (1964) avait comme but de « réaliser dans le domaine du cinéma le beau projet saussurien d'une étude des mécanismes par lequel les hommes se transmettent des significations humaines dans des sociétés humaines » (p.90).

^{xxix} Rimmon-Kenan est aussi cité par le chercheur qui dit qu'un récit dramatique est directement montré, tandis qu'une fiction narrative passe toujours par l'intermédiaire d'un narrateur

^{xxx} Bordwell dit « la narration est un processus où le *syuzhet* et le *style* du film rentrent en interaction avec le processus de sélection et de canalisation de la construction de la *fabula* faite par le spectateur » (Chatman, 1990, p.126) (traduit de l'anglais : « narration in the process whereby the film's *syuzhet* and *style* interact in the course of cuing and channeling the spectator's construction of the *fabula* »).

^{xxxi} Traduit de l'anglais : “the synthesis as the narrator, of course, is achieved by the semiotic processing performed by the viewer”.

^{xxxii} Chatman (1990) explique que le choix du mot « *filtre* » pour parler des personnages met en évidence le choix qu'a l'auteur impliqué à l'heure de montrer quelles informations surligner et lesquelles cacher des personnages.

^{xxxiii} Traduit de l'anglais : “metaphorically, the fictive world is presented to the real audience “under glass”, even though audiences are strongly induced to ignore that fact”.

^{xxxiv} Prenons l'exemple de *Stage Fright* de Hitchcock : le personnage principal nous raconte son histoire et nous ment avec celle-ci ; le narrateur cinématographique se rattachera à sa narration et nous montrera tout ce que ce personnage nous raconte oralement. À la fin de l'histoire, le narrateur cinématographique reviendra pour nous dévoiler la vérité. Tous ces changements narratifs seront orchestrés par l'auteur impliqué et s'organisent selon sa volonté et l'effet qu'il veut causer auprès des spectateurs (Chatman, 1990).

^{xxxv} Renucci (2015) dit que « l'œil n'est pas simplement un instrument optique : il participe comme source de la libido et tente satisfaire la pulsion scopique », cette pulsion qui nous permet de voir sans être regardés (p.243).

^{xxxvi} Gauld (2019) cite le *FACS (Facial Action Coding System)* qui recherche comment une émotion dépeinte par les acteurs génère une émotion recherchée chez le spectateur.

^{xxxvii} Dans cette dernière partie de développement théorique, je vais étudier plus en profondeur ce transfert transmédiatique ; c'est pour cela qu'il était important pour moi de définir au détail près la théorie de la narration non fiable dans ses débuts littéraires ainsi que les spécificités de l'appareil cinématographique. Avoir défini la théorie de la narration non fiable, en prenant en compte de l'auteur impliqué ainsi que des différents narrateurs, leurs personnalités et l'intentionnalité derrière la communication du récit va mieux m'aider à voir claire de comment adopter cette théorie dans son ensemble et dans mon étude. Avoir défini les spécificités de l'appareil cinématographique en adoptant l'entité du méga-narrateur et l'identification du spectateur à l'œuvre m'aidera à mieux implémenter la théorie de la narration non fiable dans l'audiovisuel en prenant des axes d'études spécifiques pour l'analyse des épisodes choisis de *Black Mirror*.

^{xxxviii} Soit présenter une histoire fausse, l'interpréter erronément ou l'évaluer erronément ainsi qu'omettre des choses du récit.

^{xxxix} À un moment du film, Malcom demande à Cole comment est-ce qu'il arrive à percevoir tous ces fantômes ; Cole lui répond qu'il est attentif, contrairement au reste des gens qui ne prêtent pas attention aux choses importantes. Cette phrase est très marquante puisque ni le spectateur ni Malcom sont attentifs à ce qu'il arrive.

^{xl} Quand à *Stage Fright* Johnny raconte le récit de son innocence, nous n'avons pas d'autres interprétations possibles pour les faits racontés (Anderson, 2010).

^{xli} L'épisode nous met premièrement face à une femme qui vient de se réveiller, assise et angoissée. Nous pouvons remarquer qu'elle avait ses poignets blessés et des boîtes de pilules étaient vidées au sol et, alors, faire l'hypothèse et inférence qu'elle a voulu commettre une tentative de suicide. Elle regarde qu'à l'écran de sa télévision, un signe très étrange apparaît et décide de descendre pour voir ce qu'il se passe. Une fois arrivée en bas de chez elle, elle se dirige vers des photographies : elle voit une photographie d'elle avec un homme, et au vu du style de photographie on fait l'hypothèse qu'il s'agit de son copain, et, sur le même cadre photo, une photographie d'une petite fille ; nous supposons qu'il s'agit peut-être de sa fille. Quand elle regarde l'image de celle qu'on dirait sa fille, des flashbacks d'un enregistrement de l'enfant lui viennent en tête.

Quand elle sort de chez elle, elle remarque que personne ne parle mais tout le monde la filme, même depuis l'intérieur de leurs maisons. Elle va crier à l'aide et dire qu'elle ne sait pas qui elle est, elle ne connaît plus son nom ni ce qu'il se passe autour d'elle. Un homme va sortir d'une voiture avec une arme et un masque qui portait le symbole qui apparaissait dans l'écran de sa maison. Celui-ci commence à suivre la femme et tente de la tuer. En

s'échappant de cet homme armé, le personnage que nous suivons croise, dans une station de service, une deuxième femme qui essaye, elle aussi, d'échapper à ces chasseurs. Ici, les deux femmes témoignent le chasseur qui tue un homme qui essayait d'échapper.

C'est à partir d'ici que ce récit nous révèle une particularité très intéressante : après avoir échappé au chasseur, notre personnage principal va demander à la femme qui l'accompagne qu'est-ce qu'il se passe. Cette femme va lui dire que la civilisation a été hypnotisée par des signaux et les chasseurs faisaient ce qu'ils voulaient des choses et des gens ; les gens deviennent donc des spectateurs qui regardent ce que les chasseurs font et qui ne sont pas touchés par ce qui est en train d'arriver. La femme que nous suivons va lui montrer la photographie de la petite fille et lui dire qu'elle pense que c'est sa fille et elle suppose qu'elle a essayé de se suicider la veille, deux hypothèses que nous avons évoquées dès le début de l'épisode. L'épisode avance, et, à cause des flashs du téléphone ou du symbole étrange qui apparaît partout, la femme va commencer à avoir des flashbacks d'elle, de son copain et de la petite fille qu'elle appelle « Jemima » dans une voiture. Elle aura aussi des flashbacks d'elle-même qui regarde un grand feu.

Les femmes doivent essayer à tout prix d'échapper de ces chasseurs. En chemin, elles croisent un homme que notre personnage principal semble reconnaître mais elle ne sait pas d'où. Elle lui dit juste qu'elle sait que son endroit sûr se trouve dans les bois. Arrivées aux bois avec l'homme, il sort une arme de sa voiture et essaye de les torturer, mais elles arrivent à échapper. Une fois dans la voiture, la femme que le personnage principal avait rencontré au tout début de l'aventure lui dit qu'il faut qu'elles voyagent jusqu'à un point appelé *White Bear* où elles pourront éteindre les signaux que les chasseurs envoyaient aux spectateurs pour les garder hypnotisés.

Elles arrivent à une centrale d'électricité, où elles sont suivies par des chasseurs et, voulant tuer un des chasseurs avec une arme, elle tire et des paillettes sortent de l'instrument mortel. En pleine surprise et incompréhension pour ce qu'il vient d'arriver, tout le personnage principal comme les spectateurs nous nous trouvons en plein *plot twist*. Nous découvrons qu'il s'agit en réalité d'un show. Elle est forcée à s'asseoir et, attachée à la chaise, on l'oblige à regarder la vérité : les présentateurs de ce show lui dévoilent, avec un reportage de JT, qu'elle s'appelle Victoria Skillane. Avec son fiancé, Ian Rannoch, ils avaient kidnappé Jemima, une petite fille dont sa disparition a été symbolisée par sa peluche blanche, retrouvée à l'endroit de son meurtre. Suite aux enquêtes, ils ont pu découvrir des enregistrements que Victoria aurait fait pendant que son fiancé torturait à mort la petite fille, tout comme les spectateurs filmaient sa souffrance et ne faisaient rien. Ce dernier avait un tatouage sur la nuque pareil que les symboles étranges projetés sur les écrans que Victoria croisait pendant la journée.

L'épisode finit avec Victoria Skillane qui est transportée jusqu'à la maison qu'ils ont construit pour la torturer et « rendre justice » pour le crime qu'elle avait commis. Ils la posent sur une chaise, attachée, devant un téléviseur qui

montre les enregistrements qu'elle avait filmé lors du meurtre de la petite Jemima. Ils lui posent une technologie de suppression de souvenirs et montent une scène de « tentative de suicide ». Après, aux crédits, l'épisode nous montre comment les organisateurs du parc organisent tout pour une nouvelle journée de torture et accueillent les nouveaux visiteurs qui prendront les places des « spectateurs ».

^{xlii} Nous pouvons aussi remarquer que, dans cet épisode, l'aspect technologique et virtuel passe à un deuxième plan pour mettre en avant un questionnement de niveau éthique et moral sur l'essence d'une criminelle et la peine qu'elle doit subir ainsi que comment le spectateur s'attache à celle-ci pour, au final, apprendre de qui il s'agit réellement.

^{xliii} Les cookies sont des versions codifiées de chaque personne qui sont créées à partir de la conscience de chacun. Si quelqu'un voulait avoir son propre *cookie* qui lui réglait les paramètres de sa maison, qui administrait la vie de sa version réelle, la personne devait faire une copie numérique de sa conscience à travers de technologies avancées. De cette façon, chaque personne avait sa propre version virtuelle qui avait aussi une conscience et qui pensait, à son tour, exister dans la réalité. C'est une copie humaine de quelqu'un beaucoup plus avancée de ce que nous voyons à l'épisode 1 de la saison 2, *Be Right Back*, où une femme crée une version de son mari décédé en copiant sa personnalité à partir de traces numériques. Ici, les *cookies* sont créés directement à partir de la conscience de chacun et existent virtuellement dans des supports technologiques, comme on peut aussi le voir dans l'épisode *San Junipero* ou *Black Museum*.

^{xliv} Le récit de cet épisode se déroule lors d'un nouvel, dans une cabane qui paraît éloignée du monde, où deux hommes se sont éradiqués puisque, selon ce que l'un entre eux dit, les choses se sont très mal tournées pour eux dehors. Apparemment, ces hommes auraient vécu des vies normales jusqu'à ce qu'un événement dans leur vie a fait que tout tourne à mal et ils sont partis travailler et vivre dans cette cabane depuis 5 ans.

Comme c'est Noël, les hommes avaient un jour de congé. Matthew, l'américain, veut s'asseoir avec Joe et parler de leur vie ; même s'ils vivent ensemble depuis 5 ans, Matthew nous fait comprendre qu'ils ne se connaissent pas vraiment, ils n'ont pas réussi à tisser des vrais liens. Comme Joe avait l'air très fermé, Matthew commence à raconter pourquoi il se retrouve là.

Matthew commence à narrer l'histoire de comment il a dû échapper à la société pour, aujourd'hui, se trouver à Noël dans cette cabane avec Joe. Il dit à Joe que, avant, il parlait aux gens et les aidait à accomplir des buts pour de l'argent. C'est, alors, que nous rentrons dans les souvenirs de Matthew et le méga narrateur nous montre ses *flashbacks*. Nous voyons, alors, Matthew qui parle à travers un écran à Harry, un jeune anglais qui se préparait pour aller à une soirée de Noël. Ici, nous pouvons constater qu'une technologie spéciale s'est installée dans le monde : les gens s'implantent des lentilles dans les yeux, qui permettent de filmer tout ce qui se passe autour, enregistrer leurs

souvenirs, etc. Dans ce *flashback*, nous nous trouvons dans une focalisation spectatorielle qui se partage entre les points de vues de Matthew et Harry. Harry s'infiltre dans une soirée qu'un bureau faisait pour fêter Noël entre collègues. Il voit une fille qui lui plaît et suit les conseils que Matthew lui dit pour la conquérir. Entretemps, nous voyons que Matthew partage les vécus d'Harry avec un groupe d'amis qui commentent toutes les actions que le jeune célibataire entreprend. Harry réussit à plaire à la fille et ils rentrent tous les deux ensemble à son appartement.

Quand Matthew raconte son souvenir de ces événements à Joe, le méga narrateur alterne des images du *flashbacks* avec d'autres où Matthew se retrouve dans le moment présent en racontant l'histoire à son interlocuteur. Ici, Joe lui demande s'il a continué à regarder et suivre la soirée d'Harry une fois qu'il soit rentré avec la fille, ce à quoi Matthew répond que non, qu'il n'est pas un pervers. Cependant, le méga narrateur procède par nous montrer le *flashback* où Matthew continue à suivre la soirée de son client. Dans le *flashback*, nous voyons que la fille prépare des cocktails et elle en donne un à Harry. Comme elle avait remarqué qu'il parlait à « des voix dans sa tête », tandis qu'il parlait à Matthew, elle pensait qu'il voulait aussi faire taire ces voix, tout comme elle, en se tuant. C'est pourquoi elle avait versé du poison dans leurs verres, sans prévenir Harry à l'avance. Matthew témoigne la scène de l'homicide et du suicide, sans comprendre ce qu'il se passait à l'autre côté de l'écran. Il décide, alors, de brûler toute évidence de ces faits. Il avait été témoin de ces faits et n'avait rien fait. Dans le moment présent, Joe lui demande comment il avait appris que cette soirée-là la femme avait tué Harry et s'était suicidé, à ce que Matthew répond qu'il l'avait vu dans le JT, en mentant encore une fois. Il lui dit que sa femme a appris qu'il avait aidé Harry à se mettre dans cette situation et elle le bloque : quand une personne bloque une autre, la technologie des lentilles fait que la personne bloquée ne peut plus voir l'autre, elle ne verra que un flou.

Après ces *flashbacks*, nous revenons au temps présent et Joe lui demande c'était quoi son vrai métier. Nous rentrons dans une nouvelle série de *flashbacks* : dans le lit d'un hôpital, une femme nommée Greta va se faire opérer. Nous pouvons entendre toutes ses pensées par rapport aux choses qui se succèdent à son entourage. A l'opération, nous voyons qu'ils sortent un petit élément de sa tête pendant que sa conscience continue à commenter la situation et rentre en panique. Le résultat est un petit appareil qui contient la conscience de la réelle Greta. Matthew rentre en contact avec l'appareil et la conscience et lui explique qu'elle est une *cookie*, une copie numérique de la conscience de la vraie Greta. Greta voulait créer sa propre *cookie* qui lui faisait à manger comme elle aime, qui lui arrange la maison, qui lui fasse les courses, qui lui rappelle ses devoirs de la semaine, etc. A son tour, la *cookie* pensait exister pour de vrai, elle croyait être une personne réelle et pas un simple code virtuel. Dans le temps réel, Joe qualifie ceci comme étant de l'esclavage. Avec ce commentaire, Matthew lui dit qu'il n'est pas quelqu'un de commun, il a de l'empathie envers ce code, et essaye de lui faire craquer pour qu'il raconte la raison pour laquelle il se trouvait dans cette cabane depuis 5 ans.

Joe ne se considère pas un bon homme, il explique que, dans sa vie, il a commis une grande erreur. Nous rentrons dans le dernier des *flashbacks*, où Joe présente sa vie avant de venir à la cabane. Il explique qu'il était en couple avec Beth, une jeune fille anglaise. Chaque Noël, ils passaient la fête avec le père de Beth qui n'appréciait pas Joe. Un soir, Beth invite à dîner à la maison un collègue de travail avec sa compagne. Ils passent un chouette moment, mais Joe remarque que Beth ne va pas bien. En rangeant, Joe découvre un test de grossesse qui était positif et décide d'en parler à Beth. Cette dernière lui dit qu'elle a décidé de ne pas garder le bébé et Joe se fâche contre elle. Beth décide de le bloquer non seulement à travers les lentilles mais, aussi, légalement, ce qui veut dire que Joe sera empêché par la technologie de voir son enfant. Le temps passe et, lors de chaque Noël, Joe décide de laisser un cadeau pour son enfant chez le père de Beth. Un jour, en regardant le JT, Joe apprend que Beth est décédée lors d'un accident de train. Il décide de visiter son enfant, puisque maintenant il pourra le voir. En arrivant sur place, il voit que l'enfant était d'origines asiatiques, tout comme le collègue de Beth et, en pleine confusion, il décide de confronter le père de Beth. Cependant, le père de Beth veut qu'il parte de là et, au milieu de la discussion, Joe casse un objet en verre sur la tête du père de Beth en le tuant. Il part de cette maison et décide de ne plus retourner à la société.

Dans le temps réel, Joe remarque que l'horloge de la cabane était la même que celui de la maison du père de Beth. Petit à petit, il commence à se rendre compte que la cabane était une reconstruction de la maison du père de son ex-femme décédée. Matthew demande qu'est-ce qu'il était passé à l'enfant que Beth avait eu avec son collègue. Joe se lève et regarde par la fenêtre en disant qu'elle était partie de la maison pour chercher de l'aide mais qu'elle n'était pas arrivée loin, elle est décédée quelques mètres dehors à cause du froid. Matthew lui demande s'il souhaite avouer son crime et il répond que oui. C'est ici que nous nous rendons compte que tout l'épisode se base sur une narration non fiable.

Matthew, soulagé, sort de la cabane, que nous comprenons c'était un construit virtuel à partir des *cookies* de Joe et lui-même, et se retrouve dans une centrale de police. Il informe les policiers que Joe a confessé ses crimes et les policiers vont retrouver la vraie version de Joe pour lui dire qu'il ne fallait plus qu'il cache quelque chose : sa *cookie* avait tout confessé et il était condamné à passer sa vie en prison. Dans un autre côté, Matthew retrouve une certaine liberté pour les crimes qu'il a commis, et qui nous ont été expliqués pendant l'épisode, grâce à avoir réussi à faire Joe parler. Cependant, vu la gravité des actes qu'il a commis, la justice va condamner Matthew à être bloqué par tout le monde : il pourra être libre mais ne pourra prendre contact avec personne vu qu'il sera bloqué du public et les gens le percevront comme une tâche rouge. Le destin de Joe n'est pas encore très clair à la fin ; la seule chose que nous pouvons voir est que les policiers décident de programmer sa *cookie* à percevoir un million d'années qui passent en répétant cette journée de Noël avec une chanson mise en boucle.

Nous pouvons voir que, dans cet épisode, la narration non fiable est poussée à un summum. Dans un premier temps, nous n'avons pas l'impression que la

narration nous cache quelque chose : nous sommes devant deux hommes qui disent être dans cette cabane à cause d'erreurs qu'ils ont commis dans le passé. Leur peine était de se séparer de la société et d'aller vivre et travailler dans une cabane isolée du monde. Nous comprenons aussi que, malgré avoir vécu cinq ans ensemble, ces deux personnages ne connaissent pas beaucoup l'un par rapport à l'autre, ni pourquoi ils ont fini là. Le récit de cet épisode est construit d'une façon où le méga narrateur nous fait voyager entre *flashbacks* et « temps actuel ».

Une fois que nous arrivons au *plot twist*, moment où Matthew est soulagé parce qu'il a pu avoir la confession de Joe, nous comprenons qu'il y a trois niveaux dans le récit : d'un côté, nous avons le monde réel, où nous nous trouvons dans la station de police avec les vraies versions de Matthew et Joe. Après, nous avons le deuxième niveau, le niveau du monde virtuel qui est composé par la cabane créée virtuellement et les *cookies* de ces deux personnages. Finalement, les *flashbacks* que le méga narrateur nous montre sont un troisième niveau de narration : ces *flashbacks* sont évoqués par les *cookies* mais, par contre, ils ne suivent pas vraiment le récit que Matthew et Joe communiquent.

^{xlv} Néanmoins, même si Matthew est un narrateur non fiable, il ignore notre existence en tant que spectateurs ; il ne sait pas qu'il communique, aussi, à une audience qui reçoit cette histoire. C'est le méga narrateur qui décide de nous montrer la vraie histoire de Matthew et pas le personnage.

^{xlvi} Les ocularisations internes primaires que nous voyons tout au long de l'épisode sont là pour nous donner une perception de la technologie qu'on nous présente. Le méga narrateur veut nous faire voir c'est quoi les *Z-eyes*, les lentilles technologiques qui nous sont présentées dès la saison 1 de *Black Mirror* avec l'épisode 2, *The Entire History of You*. Mis à part les *flashbacks*, la narration de cet épisode se passe plutôt avec des focalisations externe et spectatorielle.

^{xlvii} Cet épisode nous présente l'histoire de Kenny, un jeune homme anglais de 19 ans qui est victime d'extorsion de la part d'un groupe de hackers. Après travailler dans une chaîne de fast-food, Kenny rentre chez lui et cherche son ordinateur pour se détendre. Cependant, sa sœur lui annonce qu'en essayant de télécharger un film, son ordinateur avait été attaqué par des virus. En panique, Kenny réussit à sauver son ordinateur. Avec les images qui suivent, nous comprenons qu'il allait consommer du contenu de nature pornographique. Le méga narrateur nous fait aussi comprendre que Kenny était en train d'être filmé par un hacker qui a eu accès à son ordinateur à travers le virus installé.

Kenny reçoit un e-mail de la part d'un destinataire inconnu qui lui annonce qu'il a été filmé et que, s'il ne lui envoyait pas son numéro de téléphone, les images allaient être publiées publiquement. Le lendemain, Kenny reçoit un message de la part de ces hackers qui lui disent de faire tout ce qu'ils allaient lui dire ; s'il refuse, les images allaient être publiées à tous ses contacts. Les hackers lui annoncent aussi de suivre tout au pied de la lettre et qu'ils allaient

tout suivre en regardant et vigilant tous ses mouvements. La première chose qu'ils lui demandent était d'aller dans une localisation à midi ; il lui restait 45 minutes pour être sur place. En arrivant à l'endroit indiqué, un homme lui donne un paquet avec un numéro et lui prend en photographie pour confirmer que Kenny avait bien reçu le colis. Il lui conseille de suivre tout ce que les gens derrière tout cela allaient lui dire et que, par après, il redeviendra libre.

Kenny devait rendre la boîte reçue à un autre homme qui se trouvait dans un hôtel et qui attendait quelqu'un. En arrivant à sa chambre d'hôtel, l'homme refuse de laisser Kenny rentrer pour lui donner le colis jusqu'à ce que Kenny dise qu'il était là de la part de Mindy. L'homme, appelé Hector, ouvre la porte à Kenny et, au moment où ce dernier rentre dans la chambre d'hôtel le groupe d'hackers envoie un message à Hector qui annonçait que lui, aussi, était en train d'être vigilé. Nous ne savons pas encore ce qu'Hector avait fait mais, suite aux traces laissées dans la chambre d'hôtel, nous voyons qu'il y a de la lingerie et une caméra vidéo. Nous voyons aussi que le colis est un gâteau avec une illustration qui dit « *I love you* ». Les deux personnages doivent amener ce gâteau à une nouvelle localisation avec une voiture qui était garée dans un parking près de l'hôtel.

Dans la voiture, Kenny pleure à cause de son sort et de cette extorsion qu'il était en train de vivre et Hector lui explique pourquoi il était aussi dans ce cas. Ce dernier avait une famille, des enfants, mais voulait vivre encore des aventures et se sentir jeune à nouveau : c'est pour cette raison qu'il s'inscrit dans un site d'escortes et il rencontre Mindy, une jeune fille d'une vingtaine d'années, avec qui il aura des échanges de messages et photographies à caractère sexuel. Le groupe de hackers a pu avoir accès à cet échange de messages et menace de tout dévoiler à la famille d'Hector s'il ne fait pas ce qu'on lui dit de faire. La plus grande peur de ce personnage est que sa femme réclame le divorce et qu'elle prenne ses enfants et, ainsi, les perdre à jamais. Pendant qu'il écoute cela, Kenny s'écroule et dit qu'il ne comprend pas pourquoi il subit tout cela : il n'a que regardé quelques photographies.

Arrivés à destination, les hackers leur disent de chercher dans le gâteau des objets qu'ils avaient inséré. Ils trouvent une casquette, des lunettes et un pistolet. Les hackers leur disent qu'ils ont cinq minutes pour décider qui allait être conducteur et qui allait être voleur : comme Hector avait son permis de conduire, il garde sa place et Kenny doit faire un braquage à la banque qui se trouvait juste en face d'eux. En pleine crise de panique, Kenny réussit à voler de l'argent et ils s'échappent au nouveau point de localisation que les hackers leur disent.

En arrivant au milieu des champs, les hackers disent qu'Hector doit aller détruire la voiture et que Kenny devait apporter l'argent tout seul à un nouveau point dans les bois. Dans cette nouvelle localisation, Kenny trouve un autre homme qui avait un drone : il allume l'appareil technologique et dit que les hackers veulent qu'ils se battent à mort et que le gagnant remportera tout l'argent volé. Avant le combat, Kenny pleure encore parce qu'il ne comprend pas pourquoi il était dans cette situation s'il avait juste regardé quelques photographies ; son adversaire lui répond que lui aussi mais il pose

aussi la question de quel âge avaient les personnes dans les photographies, indiquant que la situation de base est beaucoup plus grave de ce qu'on l'imagine.

Au moment où la lutte commence, le méga narrateur nous montre le sort des autres personnages impliqués dans cette histoire. Il commence par nous présenter Hector qui rentre chez lui. Dès qu'il arrive à sa maison, il reçoit un message des hackers : un *mem*e qui représente un « troll », une blague. En arrivant à sa chambre, il voit sa femme en pleurs : elle avait reçu tout le dossier que les hackers avaient gardé d'Hector. Nous voyons aussi la CEO d'une entreprise qui a été impliquée dans un cas d'un e-mail raciste envoyé : les hackers avaient créé un article là-dessus. Ensuite, le premier homme qui avait livré le gâteau à Kenny se trouvait au milieu de sa maison avec sa famille qui le traitait de pervers. Finalement, nous voyons une image d'un Kenny détruit qui avait gagné la lutte. En sortant des bois, il reçoit un appel de sa mère. La femme, entre pleurs et cris, lui dit qu'elle avait vu les images de Kenny : il consommait de la pédopornographie. La police l'attendait à la sortie des bois. En tant que spectateurs, nous restons choqués suite à cette information : nous nous séparons du personnage que nous avons suivi pendant tout l'épisode et nous le regardons avec complètement d'autres yeux. Les hackers étaient donc des sorts de justiciers virtuels qui, à travers la torture, voulaient donner une leçon morale à ces personnages en dévoilant, tout de même, les actes commis au public.

^{xlviii} À la fin de *White Bear*, nous voyons comment les présentateurs eux-mêmes souhaitent aux visiteurs de s'amuser dans le *Justice Park*, tout comme les hackers de *Shut Up and Dance* envoient le *mem*e du troll à leurs victimes en signalant une certaine ironie.

^{xlix} Une grande différence qu'ont les épisodes de *White Bear* et *Shut Up and Dance* est le fait que, dans le premier, le personnage de Victoria Skillane n'était pas au courant de ce qu'il arrivait ni du crime qu'elle avait connu : on lui a effacé les souvenirs et, à la fin, elle se rend compte qu'elle aussi a été victime d'une narration non fiable basée sur un mensonge. Victoria Skillane était perdue autant que le spectateur sur les choses qui arrivaient autour d'elle, et elle a aussi été choquée en apprenant les actes qu'elle avait une fois commis.

Un autre point de différence est le fait que Kenny ne subissait pas une narration non fiable de la part d'une entité supérieure : les hackers n'ont jamais promis non plus à Kenny qu'ils n'allaient jamais publier les images capturées : ils disaient juste que s'il ne faisait pas les choses qu'ils indiquaient, ils allaient envoyer les images à ses contacts. Dans aucun cas les hackers ont précisé qu'ils n'allaient pas rendre les images publiques. La narration non fiable se base sur le fait que tant le méga-narrateur comme Kenny cachent un détail primordial : la nature des images consommées par le personnage.

^l Comme, par exemple, au début de l'épisode une petite fille oublie un jouet au restaurant de fast-food où il travaille et il court pour lui donner le jouet, une scène difficile à regarder une fois qu'on connaît sa vraie nature, tout comme la scène où il admire un dessin d'enfant.

^{li} Victoria Skillane était un personnage non fiable car elle n'avait aucune recollection de sa vie passée tandis que Kenny voulait faire croire que son délit n'était pas grave.

^{lii} Nous savons aussi que beaucoup d'aspects dans cet épisode tournent autour de la musique (comme les chansons *Heaven on Earth* ou *Girlfriend in a coma* qui jouent dans les années '80 ou *Ironie* dans les années '90).

^{liii} Les gens qui utilisaient le service de San Junipero à cause de dépression, d'impossibilité de mobilité (comme Yorkie) ou pour profiter à fond de ce qui restait de la vie (comme Kelly) n'avaient que la possibilité de se connecter que cinq heures par semaine.

^{liv} Ainsi que partie du *soundtrack*, comme *Heaven on Earth* ou *Girlfriend in a coma*, par exemple.

^{lv} Un appareil petit et circulaire qui indique quoi faire aux participants et leur dit combien de temps de relation ils allaient passer avec la personne que le système leur accordait.

^{lvi} Nous allons alors découvrir tous ensemble comment est-ce qu'il marche, ainsi que comment il analyse chaque personne pour qu'elle finisse avec son *match* idéal. Trouver son âme sœur, avec le système, est devenu quelque chose de parfait : nous ne sommes plus perdus devant l'énorme quantité de choix qui se présentent à nous, le système choisit notre partenaire idéal, tout est déjà tracé et nous ne devons plus sortir découvrir des personnes qui ne sont pas faites pour nous.

^{lvii} Pendant leur temps libre, tout Frank comme Amy parlent au système, pour comprendre un peu mieux comment tout marche par ici. Le système explique qu'il doit étudier toute la personnalité et l'esprit des gens inscrits.

^{lviii} Si jamais ils sont malheureux avec une personne qui leur a été assigné, ils ne peuvent pas partir ni finir le lien avant que le temps de la relation que le système a accordé ne finisse, pour que le système puisse analyser leur personnalité et les différents comportements de chacun face à toute épreuve.

^{lix} Etant un épisode de *Black Mirror*, cela n'est pas étonnant qu'un monde du style existe au sein de l'univers diégétique. Nous pouvons donner l'exemple du deuxième épisode de la première saison, *15 Million Merits*, où la société était devenue une société où les écrans régnaient et tout le monde ne vivait que pour donner de l'énergie au monde en faisant du sport ou, soit, pour se sauver, ils devenaient des stars à travers une émission de télé-réalité. Même le directeur de la série, Charlie Brooker, a dit qu'un dialogue entre Frank et Amy était très important pour nous faire croire que, effectivement, le monde

diégétique construit était réel et pas virtuel : « On a une scène dans laquelle Frank et Amy se disent « je pense que tout ceci est une simulation ». Ceci était moi [Charlie Brooker] qui essayait de dévier le spectateur de cette hypothèse, en espérant que ça marche. Dans un niveau, le spectateur peut se dire « ok, ce n'est pas ça le plot twist, sinon ils n'auraient jamais mentionné l'idée dans l'épisode » » (Brooker & Jones, 2018, p.379).

^{lx} La première fois que nous remarquons cela, c'est quand Amy et Frank sont dans le parc et Amy joue avec une pierre en la jetant à l'eau. Amy remarque, alors, que la pierre fait toujours 4 sauts automatiquement, ce qui lui semble très étrange, comme s'il s'agissait d'une programmation. A un autre moment, c'est Frank qui a un doute : comment est-ce qu'ils sont sûrs que ce système soit efficace ? Comment est-ce qu'ils sont sûrs que ce système soit réel ? Pour lui faire sortir les doutes, Amy pince Frank pour lui montrer qu'il a des sensations et, alors, il existe réellement, comme le fait ce monde dans lequel ils se trouvent. En rigolant, Frank lui répond qu'il est peut-être programmé pour dire « äie ». Le spectateur est un peu rassuré que ce monde existe, diégétiquement, pour de vrai, comme expliqué par Charlie Brooker dans son livre (2018).

Ce mémoire étudie, à travers une analyse du discours, la manipulation du spectateur mise en place dans quelques épisodes de la série anthologique *Black Mirror*. Nous allons centrer notre étude sur l'analyse de la narration non fiable. Le concept de la narration et du narrateur non fiable apparaît, pour la première fois, avec le théoricien Wayne Booth qui exprime qu'« [il] appelle un narrateur "fiable" quand il agit en accord avec la norme de travail (qui est la norme de l'auteur implicite) et, non-fiable, quand il n'agit pas en accord avec cette norme » (Zerweck, 2001, p.151). Ce concept a beaucoup été exploré d'abord en littérature pour après effectuer un transfert transmédiat vers l'audiovisuel.

Le méga-narrateur filmique peut manipuler son spectateur soit en cachant de l'information essentielle au récit, soit en mentant au spectateur et en présentant un récit qui est faux. Les personnages dans un film fonctionnent comme des filtres narratifs, et la narration se rattache souvent à leur perception. Ces derniers peuvent cacher des informations, mentir, interpréter ou évaluer de façon erronée ou sous-développée la situation en transmettant, ainsi, un récit non fiable au récepteur. À la fin du récit, il nous est dévoilé que la situation que nous avons devant nos yeux n'est pas celle qu'on croyait ; nous serons donc en situation de *plot-twist* où toute la reconstruction que nous avons préalablement faite de l'histoire sera remise en cause et remplacée par une nouvelle version.

Black Mirror est une série qui cherche jouer avec le spectateur pour le laisser en plein questionnement éthique et moral à la fin de chaque épisode. Le but de notre recherche est d'étudier « **Comment la série « Black Mirror » transmet-elle un message éthique, en ce qui concerne les progrès technologiques et scientifiques, à travers la mise en place d'un dispositif de manipulation du spectateur utilisant la narration non fiable ?** ». Nous allons nous centrer sur la mise en place de la narration non fiable qui est transmise tant de la part du méga-narrateur comme des composantes du récit comme les personnages et la diégèse.

Mots-clefs : Black Mirror ; manipulation ; narration non fiable ; audiovisuel ; narratologie ; analyse du discours