

Âges d'or et fausses nostalgies : Entre imaginaire vintage et déjà vu. Une analyse du discours nostalgique dans la culture populaire contemporaine

Adrien Guyot
Concordia University of Edmonton

Il y a trois semaines, je décidai à mon tour de me lancer dans l'aventure vinyle afin de retrouver la qualité exceptionnelle qu'offrait ce médium, supposément largement supérieur à toutes les avancées technologiques telles que le CD et plus récemment les plateformes de streaming comme *Apple Music*, *Spotify* ou *Tidal*. Audiophile à mes heures, je déballai soigneusement ma platine tourne-disques et déposai, avec la plus grande délicatesse, l'album *Random Access Memories* de Daft Punk, figurant dans le top 10 des albums à posséder absolument, sur le plateau. Les nombreux échecs de tentatives d'équilibrage du contrepoids ne me découragèrent pas et après quelques minutes, j'avançai fièrement et soigneusement la tête de lecture vers l'encombrante crêpe noire, désormais emportée dans sa rotation hypnotique de 33 tours par minute.

La résolution, la plage dynamique et la définition d'un son pur et sans compression aucune me transportèrent immédiatement... vers une comparaison avec le même titre offert sur une célèbre plateforme de streaming. À ma grande surprise, il me fût très difficile de déceler ces différences incontestables que vantaient les magazines spécialisés et de retrouver l'essence pure de la version originale, désormais massacrée sur la place publique de la compression audio et des algorithmes numériques dont semblent apparemment se délecter les adeptes du streaming.

Il me fallait me résoudre à l'évidence : j'avais sans doute été à mon tour piégé par la nostalgie et le désir de revenir à ces moments où autrefois, je faisais descendre la tête de lecture de la platine de mes parents vers l'extrémité du disque, prêt à entendre le lancinant crépitement de la pointe prise dans les sillons de la galette en vinyle.

À la simple exception que ces moments si précieux dans ma mémoire, je ne les ai jamais vécus. Le souvenir est là semble-t-il, mais en ai-je vraiment fait l'expérience ? Aurais-je rêvé et fantasmé ces moments ? N'ai-je pas surtout grandi autour d'un lecteur de CD, bien plus compact et pratique, selon les dires ? S'agirait-il dès lors d'une fausse nostalgie ? De moments fabriqués dans ma mémoire, a posteriori ?

Le concept de faux souvenir n'est en rien nouveau. Son existence remonte aux balbutiements de la psychanalyse et de la psychologie clinique. Aussi voit-on apparaître la notion dans les travaux de Sigmund Freud au sujet du refoulement et Pierre Janet quant à l'amnésie traumatique. Pour autant, c'est sous l'impulsion de la psychologue américaine Elizabeth Loftus que les questions de faux souvenirs et de faux témoignages deviendront véritablement un sujet de discorde entre d'une part, les partisans des théories du refoulement et de l'amnésie dissociative traumatique (Drs Daniel Brown, David Spiegel et Judith Herman entre autres) et

ses détracteurs de l'autre, dont les docteurs Richard McNally et Elizabeth Loftus. Si le débat, aussi controversé soit-il, concerne avant tout la possibilité ou non, chez les gens s'estimant victimes d'abus ou d'autres traumatismes remontant à leur enfance, de se remémorer des événements jusqu'alors refoulés, il a débouché sur une polémique vis-à-vis des techniques employées (hypnose, utilisation de narcotiques, répétition de questions suggestives, recontextualisation) par les psychothérapeutes pour retrouver les souvenirs profondément enfouis. Afin de prouver que la propension à créer de faux souvenirs était tout aussi plausible que celle de retrouver de véritables bribes de souvenirs, Loftus a consacré une grande partie de sa carrière à étudier la malléabilité de la mémoire. Pour ce faire, elle a usé d'un certain nombre de stratagèmes manipulateurs visant à corrompre ses sujets et implanter de faux souvenirs, à l'aide d'images, notamment.

L'exercice, dans sa singularité, est étrangement universel, et chacun pourrait s'avouer victime, ou coupable, d'avoir un jour fabriqué un faux souvenir à partir d'une image, un peu comme cette vieille photo prise à Arcachon lorsque j'avais 4 ans, retrouvée par ma tante il y a quelques années. On y distingue un enfant accroupi, face à une moto bien calée à l'ombre d'un pin. La scène paraît étrangère : le lieu ainsi que le contexte me sont inconnus, et il me serait impossible d'en retrouver quelque souvenir. L'événement en question me sera conté par ma tante : « Mais oui, tu sais, tu t'étais brûlé en essayant de toucher le pot d'échappement de la moto, mais tu étais tellement heureux ». Ironie du sort, bien que le fait m'échappe totalement, l'image restera gravée dans ma mémoire. L'image à savoir l'objet, la photo, a remplacé le vécu, et j'essaie tant bien que mal d'inventer un récit autour de l'image dont les circonstances m'ont été narrées. Le signifiant a remplacé le signifié. L'objet est désormais simulacre, synonyme d'une période et d'un événement, dont au fond, le souvenir n'a plus rien d'originel.

On pourrait d'ores et déjà noter que la photographie a un rapport au réel et au temps ambigu, pour ne pas dire tronqué ou truqué. Pour cause, la photographie est le résultat figé dans le temps d'un événement qui s'inscrit dans la continuité, contenu dans l'espace fini du cadre choisi par le photographe, fixé sur un support palpable ou virtuel. Par conséquent, la lecture ou interprétation de l'événement, au même titre que le serait un récit, se fait par l'inévitable entremise de la perception de l'auteur. En d'autres termes, la photographie est à première vue autant une exposition à la lumière qu'à la subjectivité de l'auteur. Pour Roland Barthes (*La chambre claire*, 1980), la photographie est davantage la rencontre de trois points de vue : l'*operator* (à savoir celui ou celle qui prend la photo, dont la vision est contenue par le prisme de la *camera obscura*), le *spectator* (celui ou celle qui regarde la photo) et le *spectrum* (le référent, la cible de la photo, qu'il s'agisse d'un être humain ou d'un objet). Or c'est cette notion de spectrum qui s'avère fascinante : Barthes entend en effet souligner la dimension spectaculaire et performative de l'acte photographique. Aussi rappelle-t-il que la personne photographiée se retrouve à la croisée de plusieurs imaginaires. Elle est à la fois celle qu'elle se croit être, celle qu'elle voudrait être aux yeux des autres, celle que le photographe voit en elle et celle dont il se sert pour exhiber sa vision artistique.

Chantale Boulanger, auteure de « L'irréel photographique » (1996) résume la pensée barthésienne et conclut que la photo est par conséquent index, en ce que les images n'ont aucun sens elles-mêmes au-delà de leur effort de contextualisation, leur signification s'élaborant à travers « le rapport établi entre l'objet montré, sa situation d'énonciation et le regardeur » (98).

Or, force est de constater que la photographie de famille présente à cet égard une situation d'énonciation toute particulière. En effet, même lorsque le référent (la personne photographiée) n'a guère de souvenirs de l'occasion en soi, la codification, le sens de l'image, le lien de connaissance, la réappropriation mémorielle de l'événement, aussi artificiels soient-ils, peuvent être établis par le biais d'un récit externe. Cet exercice pourrait-il néanmoins être possible sans le discours bienveillant d'un parent rassurant le spectateur, non seulement sur l'identité en question du sujet (à savoir lui-même), dictant par là même les modalités et détails de l'anecdote à retenir ? Cela semble a priori peu probable — même si Elizabeth Loftus le prouva lors de ses expériences—, et pourtant, une manipulation du même acabit est à l'origine du succès d'un nombre grandissant de séries qui usent d'un imaginaire vintage et déjà vu pour bercer dans une douce nostalgie toute une génération de téléspectateurs bien trop jeunes pour en saisir pleinement les références.

Netflix et les autres plateformes de streaming se gardant de communiquer les parts d'audience de leurs programmes, *Parrot Analytics* s'est installé peu à peu comme la référence statistique pour les plateformes à la demande. Pour démontrer la popularité des programmes, *Parrot Analytics* s'appuie sur un algorithme comparant un grand nombre de données telles que la consommation vidéo, l'engagement sur les réseaux sociaux, les hashtags, les partages, les recherches d'articles, de références ou de théories. Ainsi, et ce depuis sa sortie en juillet 2016, la série originale la plus populaire aura été, sans équivoque aucune, *Stranger Things*. La série de science-fiction, créée par les frères Matt et Ross Duffer met en scène une bande de gamins dans la petite ville d'Hawkins en Indiana, désormais plongée dans une ambiance surnaturelle. Au-delà d'un emploi très convaincant des tropes qu'imposent la science-fiction, la force de cette série réside, à en juger par l'expression florissante d'une nostalgie des années 1980 sur les réseaux sociaux, par son utilisation d'un certain nombre d'éléments tirés indubitablement d'un imaginaire vintage dont les références devraient, pour des raisons évidentes, échapper à une grande partie des téléspectateurs. En effet, si l'audience cible est difficile à mesurer pour les statisticiens en termes de visionnage, les données concernant les réseaux sociaux —et en particulier *Reddit*— permettent de déterminer que la tranche de téléspectateurs de ces séries est relativement jeune, située entre 15 et 35 ans.

Le fait que *Stranger Things* ait pour protagonistes des pré-adolescents ou des adolescents, plantés dans un décor scolaire, a irrémédiablement un impact sur l'audience cible pour des raisons évidentes d'identification, mais au-delà de cette similarité, la série joue avant tout d'un imaginaire collectif étrangement familier pour créer un lien nostalgique.

À commencer par les décors, résolument tournés vers le passé. Le premier épisode débute avec un fondu enchaîné annonçant la date : 6 novembre 1983. Très vite, les frères Duffer plongent les spectateurs dans ce qui pourrait tout aussi bien être un hommage aux années 1980 : vélos à selle banane, synthétiseurs, Walkie-Talkies, coupes de cheveux volumineuses gonflées au spray, machines d'arcade, parties endiablées de Donjons et Dragons, tout cela, évidemment accompagné des tubes musicaux désormais classiques de David Bowie, The Clash, Toto, Duran Duran ou encore Cyndi Lauper.

Si pour certains, tant de souvenirs reviennent de cette époque, pour d'autres, il faut se rendre à l'évidence : n'aurait-il pas fallu être né avant la période dépeinte pour chérir ces références, en saisir les images et les allusions ? Ne faudrait-il donc pas avoir bien plus de 35 ans pour avoir vécu dans le monde dépeint par les frères Duffer ? Comment les réalisateurs ont-ils pu dès lors tromper les spectateurs et les convaincre que ces souvenirs sont bien les leurs ? Qu'ils ont effectivement utilisé ces mêmes bicyclettes, se sont perdus dans les méandres d'une salle d'arcade, retrouvé leurs amis grâce aux Walkie Talkies...

Convaincre le téléspectateur que cette nostalgie (étymologiquement le mal du retour) est bien la sienne nécessite de connaître justement ce téléspectateur, d'en cerner les contours, de saisir les traits communs de sa génération, à savoir la génération Y. Or, force est de constater que si le Millennial (né entre 1980 et 1999) n'a pas effectivement grandi dans le même contexte que les protagonistes de *Stranger Things*, l'univers qui lui est présenté ne lui est pas moins étranger. Car *Stranger Things*, avant d'être un hommage au mode de vie des années 1980, est peut-être un hommage aux films du studio Amblin porté par Steven Spielberg.¹ Car à défaut d'avoir grandi dans les années 1980, le Millennial en a vu les productions cinématographiques. De *E.T* (1982) à *The Goonies* (1985), en passant par *Close Encounters of the Third Kind* (1977), *Ghostbusters* (1984) ou encore *Terminator* (1984), les frères Duffer multiplient les références jusqu'à en reproduire des plans. La cinématographie de Tim Ives emprunte au style des années 1980 de manière minutieuse: publicités télévisées, prépondérance de vêtements et tissus bruns et orange, couleurs pastel contrebalancées par des éclairages bleu et rose au néon ou encore utilisation d'objectifs anamorphiques, créateurs d'aberrations optiques, les techniques employées viennent servir une diégèse familière, où une bande de gamins créatifs joue les premiers rôles dans une aventure où leur imagination débordante s'avérera salvatrice.

Ainsi, plutôt que de jouer sur des éléments réalistes dont les téléspectateurs auraient pu faire l'expérience, les frères Duffer s'appuient donc sur un système de références culturelles. Les créateurs de la série ont bien cerné que pour entraîner une réaction nostalgique, il n'est pas question d'avoir déjà vécu un moment, mais simplement de l'avoir déjà vu, littéralement. À défaut d'être empirique et ancrée dans la réalité, la nostalgie à l'œuvre est avant tout (télé)visuelle, et par conséquent, artificielle.

¹Avec *Super 8* en 2011, J.J. Abrams avait déjà bien compris l'engouement que susciterait son film à cet effet.

Matt et Ross Duffer ne sont pas les uniques créateurs contemporains à jouer d'une utilisation de références culturelles vintage pour séduire les téléspectateurs. Roberto Aguirre-Sacasa, créateur de deux des séries les plus populaires de ces dernières années, à savoir *Chilling Adventures of Sabrina* et *Riverdale*, a résolument adopté ce jeu de références. Adaptée des comics Archie lancés au début des années 1940, *Riverdale* joue inlassablement sur l'obsession de la génération Y pour les œufs de Pâques ou *Easter Eggs*.² Chaque épisode est décliné en référence à un film (datant de 1940 à 1998), en porte les marques, jusqu'au titre. De *The Breakfast Club* en passant par *Twin Peaks*, si les références ne se limitent pas aux films des années 1980, d'un point de vue esthétique, la série d'Aguirre-Sacasa emprunte elle aussi des techniques cinématographiques propres aux films de ces années. Les couleurs saturées viennent compléter la palette de la série qui se veut résolument aussi haute en couleurs qu'en émotions, à l'image de cette dualité bleu-rose dans l'éclairage qui vient pimenter la majorité des scènes.

Le système référentiel est sans compromis. Même les acteurs de la série paraissent familiers. Et pour cause, Mädchen Amick (*Twin Peaks*), Molly Ringwald (*The Breakfast Club*) ou encore Luke Perry (*Beverly Hills 90210*) apparaissent régulièrement autour d'Archie, Jughead et leurs amis. Le succès de *Riverdale* est sans appel : l'univers atemporel, entre cinéma plein air et messages snapchat, séduit de toutes parts, et le fameux *Diner* de Pop est désormais un phénomène de mode, relancé ici et là, jusqu'en Alberta, dans les *diners* de la ville déguisés pour l'occasion, histoire de déguster quelques laits frappés le temps d'une soirée.

La question qui se pose au fond demeure complexe : la nostalgie à l'œuvre est-elle véritable si elle est basée sur le récit plus que l'expérience ? N'est-elle pas simulation, tronquée par le simulacre ? Ne touche-t-elle pas davantage à la production cinématographique qu'à l'époque ? Comme pour la photographie, la ligne de partage entre le réel et l'artificiel demeure difficile à déterminer dans le cinéma. Si ce n'est pas sa fonction première, la perspective truquée du discours cinématographique n'en est pas moins convaincante. Régine-Michal Friedman, regroupant en 1989 divers regards théoriques sur le cinéma, résumait :

Face à la thèse de « l'impression de réalité », on a fait valoir « le rapport empoisonné » du cinéma à ce même réel où c'est le discours filmique agencé par « le dispositif » qui détermine le point de vue privilégié du spectateur et les processus l'amenant à un type d'identification où les éléments de représentation peuvent être perçus comme les choses elles-mêmes, et l'espace confondu avec le réel. (133)

² On notera à cet égard, qu'ironie du sort, c'est Steven Spielberg, source d'inspiration pour les séries à l'imaginaire vintage, qui a réalisé le film *Ready Player One* (2018), qui a pour sujet la quête d'œufs de Pâques dans un monde virtuel peuplé de références à la culture pop.

Dès lors, doit-on placer au banc des accusés le spectateur de la génération Y, bercé par les films datant de son origine, pour avoir mêlé sans scrupules souvenirs réels et télévisuels ? Ne reste-t-il pas un semblant de véracité à cette fausse nostalgie ?

Pascal Bonitzer (1985) aurait tranché :

Rien ne peut faire que ... aussi artificielle et artificieuse que soit l'image photographique et cinématographique, aussi conforme soit-elle à un modèle figuratif, aussi « plastique » qu'on la veuille, rien ne peut faire que du réel n'adhère à cette image Il y a toujours un « grain de réel », comme on dit un grain de folie, dans la photo et le cinéma, qui excède toute figuration. (27)

Ce grain de réel, au-delà de l'intrigue, de la bande-originale, des références en tous genres, c'est l'objet disparu qui est dans ces séries le moteur du récit nostalgique. Du Walkie-Talkie aux bicyclettes Schwinn, en passant par les téléphones filaires et les néons, le véritable protagoniste est l'objet. L'objet désuet, abandonné, remplacé par la technologie, comme ce téléphone encombrant remplacé par le téléphone sans fil ; sans fil, *cordless*, *wireless* : le sans soulignant l'absence, presque le regret. Cet objet que l'on retrouve étrangement à nouveau dans les magasins ou commandé sur Amazon. Un comble donc pour cet appareil avec fil acheté en ligne, pour rejouer à l'adolescent(e) allongé(e) plat ventre sur son lit dans sa chambre, les doigts emberlificotés autour du fil, de longues heures durant.

Le discours nostalgique passe donc par l'objet palpable, loin de nos avancées virtuelles et dépersonnalisées, qui peut être saisi, manipulé ; l'objet fragile, qui peut être endommagé, brisé, rafistolé ; l'objet encombrant, inconmode, imparfait, l'objet-manque, l'objet-regret, l'objet-fantasmé.

Ce lien entre l'objet (presque) disparu et la nostalgie tourne au tragique dans *Thirteen Reasons Why* (2017) de Brian Yorkey, tiré du roman du même nom par Jay Asher (2007), autre blockbuster de Netflix. La protagoniste, Hannah Baker, qui s'est récemment ôtée la vie, a laissé derrière elle une série de cassettes indiquant les treize raisons pour lesquelles elle a décidé de se suicider. Au-delà de la controverse liée à la représentation de l'acte du suicide en soi ou du discours dénonciateur à l'œuvre, l'utilisation de la cassette intrigue. L'objet désuet, qui ne peut être utilisé qu'avec l'intermédiaire d'un lecteur de cassette ou d'un walkman, a bel et bien disparu de la panoplie du lycéen au profit de clés USB, de téléphones intelligents ou du partage Cloud. Mais le film repose sur un échange physique de cassettes entre les étudiants concernés par le drame, un échange électronique et virtuel aujourd'hui. La manipulation de l'objet, son rapport physique, et surtout son caractère disparu et remplacé, font de la cassette le symbole de la transition entre l'avant et l'après, et dans le cas d'Hannah Baker, entre la vie et la mort. Les cassettes représentent les artefacts d'une vie qui n'est plus, elles demeurent le fragile portail vers une hétérotopie, pour reprendre le terme de Foucault, car au fond l'objet est autant hétérotopique et hétérochronique que nostalgique. Il nous permet de basculer vers cet espace d'un autre temps, qui ne nous est pas directement accessible.

On pourrait arguer que l'idée de fausse nostalgie demeure pléonastique en soi, le rapport à cette ancienne douleur, à cette plaie toujours ouverte, étant toujours sujet à la distorsion. Le succès des séries telles que *Stranger Things*, *Riverdale* ou *Chilling Adventures of Sabrina*, au-delà de leurs intrigues respectives, repose autant sur leur discours nostalgique que sur le fantasme des origines des téléspectateurs. Fantasme, non pas au sens freudien, mais en tant que manifestation imaginaire et désir de (re)découvrir une époque qui les précède ou correspond à leur naissance. Les multiples références culturelles dans lesquelles les téléspectateurs ont été bercés — presque au sens littéral — ont pris la place d'expériences réelles et les objets désormais disparus constituent le moteur d'un discours nostalgique tronqué : *I was here...* ou presque.

Ainsi, je retourne vers ma platine tourne-disque, un sourire aux lèvres. La définition, la résolution, la plage dynamique, l'attaque, la chaleur... Tant d'éléments qui participent d'un discours de l'incontestable, de l'indéniable et de l'irréfutable, et qui pourtant ne m'ont pas tant convaincu. Mais que dire en revanche du rituel : de cette danse délicate avec l'immense galette à glisser minutieusement sur le plateau, du soigneux dépoussiérage, de l'avancée du bras avant l'atterrissage de la tête de lecture. Ces moments que je n'avais auparavant jamais personnellement vécus, mais qui m'avaient finalement terriblement manqué.

Bibliographie

- Abrams, J.J., réalisateur. *Super 8*. Bad Robot et Amblin, 2011.
- Aguirre-Sacasa, Roberto, créateur. *Chilling Adventures of Sabrina*. Netflix, 2017.
- . créateur. *Riverdale*. Netflix, 2016.
- Asher, Jay. *Thirteen Reasons Why*. Razorbill, 2007.
- Barthes, Roland. *La chambre claire*. Gallimard, 1980.
- Bonitzer, Pascal. *Décadrages : peinture et cinéma*. Cahiers du cinéma, 1985.
- Boulanger, Chantale. « L'irréel photographique ». *AS/SA*, no. 2, 1996, pp. 97-107.
- Cameron, James, réalisateur. *Terminator*. Orion Pictures, 1984.
- Duffer, Matt, et Ross, créateurs. *Stranger Things*. Netflix, 2016.
- Foucault, Michel. « Des espaces autres ». *Dits et écrits*. Gallimard, 1994, pp. 1954-1988.
- Friedman, Régine-Michal. « Espaces du cinéma et labyrinthes de l'histoire ». *Études littéraires*, no. 21, 1989, pp. 129-140.
- Parrot Analytics. *The Global Television Demand Report*, 2019.
<https://insights.parrotanalytics.com/svod-market-demand-report-q1-2019>
- Reitman, Ivan, réalisateur. *Ghostbusters*. Westwood, 1984.
- Spielberg, Steven, réalisateur. *Close Encounters of the Third Kind*. Amblin, 1977.
- . réalisateur. *E.T.* Amblin, 1982.
- . réalisateur. *Ready Player One*. Amblin, 2018.
- . producteur. *The Goonies*. Amblin, 1985.
- Yorkey, Brian, créateur. *Thirteen Reasons Why*. Netflix, 2017.