

## Écrans mémoriels

Sylvain David

Number 69, Summer 2017

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/85862ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

L'Inconvénient

ISSN

1492-1197 (print)

2369-2359 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

David, S. (2017). Review of [Écrans mémoriels]. *L'Inconvénient*, (69), 70–72.

# ÉCRANS MÉMORIELS

*Sylvain David*

*Vinyl* revient, par le biais de la fiction, sur la scène musicale new-yorkaise du milieu des années 1970. On y croise Lou Reed à la Factory, les membres de Led Zeppelin dans les coulisses du Madison Square Garden, un avatar fictif de Sly Stone en concert à l'Academy of Music, sans oublier Alice Cooper et sa fidèle guillotine. *Stranger Things* rapporte des événements surnaturels qui auraient eu lieu en 1983, dans une petite ville de l'Indiana. On y voit un laboratoire gouvernemental secret, des savants apeurés en combinaisons de protection, des représentants d'agences clandestines en complets sombres et voitures noires, mais aussi, en guise de contraste, des gamins qui communiquent par walkie-talkie et se déplacent en BMX, des ados qui écoutent Toto ou The English Beat, des maisons équipées de téléphones à cadran et de cloisons en préfini. Si les deux séries paraissent distinctes en tous points, elles ont pour caractéristique commune de participer à un mouvement plus vaste de commémoration culturelle, d'œuvrer à une paradoxale survivance de l'imaginaire pop.

•

Les premières images de *Vinyl* (2016) montrent un coupé Mer-

cedes garé dans un coin mal famé de Greenwich Village. Son conducteur, un homme dans la trentaine particulièrement agité, inhale bruyamment de fortes doses de cocaïne. Soudain, une horde de jeunes au look flamboyant déferle en direction d'un immeuble adjacent, le Mercer Arts Center. Le personnage suit le mouvement et se retrouve, extatique, face à une performance allumée des New York Dolls... Un flashback situe le même individu, quelques jours plus tôt : vêtu d'un complet élégant, il assiste, avec deux de ses collaborateurs, à une réunion d'affaires chez Polygram. Le conglomérat est intéressé à racheter sa compagnie de disques, American Century ; lui, en dépit de difficultés financières, hésite à se départir d'une entreprise dans laquelle il s'est beaucoup investi émotionnellement.

La série a été conçue entre autres par Martin Scorsese (qui réalise le premier épisode) et Mick Jagger. Elle brosse le portrait musical d'une époque et d'un milieu qu'ils ont tous deux bien connus. La moindre scène est dès lors prétexte à l'évocation d'un artiste ou d'un enregistrement : David Bowie répète son nouveau spectacle ; un personnage raconte les frasques nihilistes de Keith Moon ; un autre revoit en rêve des héros de son adolescence tels que Buddy Holly ou Bo Diddley ; des

disques du moment jouent toujours en fond sonore. De manière plus incisive, l'intrigue est également l'occasion de rappeler les magouilles contractuelles et comptables des boîtes de production, ainsi que le cynisme de leurs dirigeants face aux artistes que, pourtant, ils promeuvent. Un personnage de bluesman floué par le système est à cet égard particulièrement révélateur.

L'aspect le plus intéressant de *Vinyl* demeure toutefois l'aperçu rétrospectif qu'il offre d'une période d'incertitude et de transition. La ville de New York est alors en pleine crise sociale et économique, comme l'a récemment rappelé le roman *City on Fire* de Garth Risk Hallberg. Le mouvement pop, hautement inventif dans les années 1960, paraît avoir atteint son point de sclérose : « *It's not even recognizable as the thing people used to be so afraid of* », remarque le personnage principal de la série, non sans dépit. Or, à quelques rues d'écart émergent deux des sous-cultures les plus virulentes de la fin du 20<sup>e</sup> siècle : le punk et le hip hop. La série suit ainsi l'évolution des Nasty Bits, jeunes musiciens délinquants dont l'existence fictionnelle préfigure celle de Richard Hell ou des Ramones. Fait révélateur, le chanteur de ce groupe proto-punk est incarné par le fils de Mick Jagger. Comme ce dernier était, à l'époque, copieusement moqué

par les Sex Pistols ou les Clash, doit-on voir dans ce choix de casting une forme de revanche symbolique ?

En dépit de l'intérêt de son sujet et du pedigree de ses créateurs, force est de constater que *Vinyl* n'est pas toujours une réussite. Les scènes de débauche et de consommation de drogue, passages quasi obligés du genre, revêtent, dans leur fréquence et leur démesure, un aspect souvent caricatural. Les comédiens retenus pour tenir le rôle de rock-stars ultraconnues ne leur ressemblent généralement que fort peu, ce qui ne pardonne

pas pour un milieu aussi fortement médiatisé. Des intrigues secondaires à teneur policière ou criminelle ne mènent nulle part. Le tout ne présente pas de point de vue clairement défini par rapport à ce qui est raconté. Dans sa biographie de Led Zeppelin, François Bon déclarait péremptoirement : « Une littérature qui mimerait le rock s'effondrerait sous ses clichés. » *Vinyl* ne tient manifestement pas compte d'une telle mise en garde. La série n'a pas été renouvelée pour une deuxième saison.

•

L'ouverture de *Stranger Things* (2016) suit un homme en sarrau blanc qui court de manière éperdue dans le couloir mal éclairé d'un édifice. Il jette des regards inquiets derrière lui. Ayant atteint un monte-charge, le fugitif paraît soulagé. Mais, au moment où la porte se referme, il se fait happer par une créature hors du champ de la caméra... La scène suivante a pour cadre le sous-sol d'une maison familiale, où quatre pré-adolescents jouent à Donjons et dragons. L'évocation de la figure néfaste du Demogorgon, lors d'un moment tendu de la partie, laisse présager les pires horreurs à venir. Alors qu'il rentre chez lui en longeant un boisé obscur, l'un des garçons est pris en chasse par un mystérieux prédateur. La bête est, là encore, invisible au téléspectateur... Des signaux de détresse ambigus sug-



gèrent que l'infortuné gamin aurait été ravi dans une dimension parallèle.

La série, créée par Matt et Ross Duffer, se veut un hommage à la culture populaire des années 1980. Le quatuor de jeunes garçons appelés à affronter l'inconnu rappelle celui des *Goonies* ; l'« éther » où est retenu l'un des leurs évoque l'espace des spectres de *Polytergeist* ; une battue le long d'une voie ferrée fait écho à *Stand by Me* ; la silhouette du shérif, avec son blouson et son chapeau, calque celle du héros d'*Indiana Jones* ; les amourettes des élèves de l'école secondaire sortent tout droit de *Pretty in Pink* ; la trame sonore s'inspire des mélodies synthétiques des films de John Carpenter ; le générique reprend le lettrage des jaquettes de Stephen King. Une jeune première de l'époque, Winona Ryder, est même recyclée dans un rôle de maman. Alors que la culture populaire du passé est souvent traitée sur le mode du pastiche ou de la parodie, cette série se distingue en y trouvant le matériau d'un véritable travail de réécriture.

C'est toutefois avec *E.T.* de Steven Spielberg que *Stranger Things* présente les similitudes les plus évidentes. Les enfants désemparés, à la recherche de leur ami disparu, tombent en fait sur une fillette de leur âge, apparemment échappée du laboratoire ultrasecret à l'origine des phénomènes surnaturels. Celle-ci a la tête rasée, un vocabulaire très limité, mais des expressions faciales

hautement communicatives. Les gamins la surnomment « El », en référence au chiffre 11 (*eleven*) tatoué sur son avant-bras. À l'instar du sympathique être de l'espace recueilli par Elliott, la réfugiée se fait tour à tour soustraire au regard des parents, doter d'une robe et d'une perruque blonde, et nourrir à l'aide d'une forme de *junk food* particulière. Elle se fait même sauver des griffes de scientifiques mal intentionnés lors d'une spectaculaire course-poursuite en BMX. Mais surtout, comme son inspiration extraterrestre, la jeune fille est dotée à la fois de superpouvoirs et d'une compréhension limitée du monde où elle a été jetée, ce qui offre l'occasion d'interactions touchantes avec ses nouveaux protecteurs.

Par-delà ce savant jeu d'intertextualité, la force de *Stranger Things* tient à ce que la série saisit le prétexte de ses modèles culturels pour reconstituer le portrait d'une époque telle qu'elle se donnait alors à voir par ses fictions : le divorce est à la fois un phénomène courant et un stigmate ; la lutte des classes (entre *preppies* arrogants et *bums* nonchalants) se manifeste dès le *high school* ; les enfants affichent une liberté d'action et un mépris à l'égard de leur propre sécurité qui font sourire en notre ère de casques protecteurs et d'activités parascolaires encadrées. À titre de contre-exemple, *The OA* (2016), une autre production récente qui explore des thèmes fantastiques, finit par laisser dans la



mesure où elle met l'accent sur l'étrange tout en évacuant (ou presque) la norme. Alors que l'on pourrait croire que *Stranger Things* intéresserait avant tout ceux qui ont vécu les années 1980, la série a connu un immense succès, notamment auprès des générations ultérieures. Une deuxième saison est en cours de tournage.

•

Le retour sur un passé récent par le biais de la culture populaire est un phénomène d'actualité. Au Québec, le film *C.R.A.Z.Y.* de Jean-Marc Vallée balise sa traversée des années 1970 d'extraits de Pink Floyd, David Bowie ou The Cure. Les choix vestimentaires de ses personnages évoluent en conséquence. De même, *1981* et *1987* de Ricardo Trogi rappellent les K-Way, les *popsicles* et le catalogue de Distribution aux consommateurs. Dans *Le sel de la terre*, Samuel Archibald décrit de façon similaire son enfance à la même époque : « Mon frère et moi, on mâchait de la Bazooka, une cigarette Popeye au coin des lèvres, entre deux poignées de Nerds. [...] On se levait tôt la fin de semaine pour regarder des comiques qui servaient à vendre des bébèles : Musclor et Skeletor, les Transformers, les G.I. Joe pis les lutteurs en caoutchouc de la WWF. » De tels souvenirs servent, dans la logique de l'essai, à critiquer rétrospectivement la société marchande.

Il ne reste pas moins que le régime mémoriel ainsi esquissé marque une distance significative avec les célèbres madeines et aubépines proustiennes.

La télévision, phénomène de masse par excellence, n'est bien évidemment pas en reste. *The Get Down* (2016-), par exemple, investit un territoire contigu à celui de *Vinyl* en illustrant les débuts du hip hop dans le Bronx des années 1970. La série évoque par le fait même le délabrement du quartier, souvent livré aux incendiaires, la spéculation immobilière qui en découle, la corruption, le racisme, l'absence de débouchés. Il y est aussi question, de manière plus positive, de l'apogée du disco. Des perspectives différentes distinguent cependant les deux œuvres : l'un des personnages de *Get Down* est destiné à devenir un rappeur à succès ; quelques prolepses (*flash-forwards*) le montrent, dans les années 1990, en train d'interpréter un morceau où il raconte sa jeunesse. Le rap, si l'on en croit la série, serait donc une culture vivante, qui revient sur ses origines pour mieux aller de l'avant. Le rock, selon ce qu'en laisse entendre le cadrage strictement historique de *Vinyl*, ne serait au contraire qu'une chose du passé.

Dans un même ordre d'idées, *Stranger Things* trouve une possible contrepartie dans *Freaks and Geeks* (1999-2000), qui met en scène des adolescents dans une école secondaire près de Détroit, au tournant des années 1980. La série, étonnamment méconnue (elle

est tout de même réalisée par Judd Apatow et a entre autres pour vedettes James Franco, Seth Rogan et Jason Segel), suit l'évolution de la culture « jeune », de Journey et des Grateful Dead aux débuts du hardcore et du breakdance. Elle insiste tout particulièrement sur le fait que, pour ses personnages en quête d'identité ou d'appartenance, la musique, la mode et les artefacts du moment sont autant de marqueurs illusoire du soi, d'un ethos adopté tant bien que mal pour faire face aux autres. D'où, imagine-t-on, la prégnance de ces objets dans la mémoire, tant individuelle que collective. À l'inverse de *Stranger Things*, toutefois, *Freaks and Geeks* ne présente

pas une dimension autoréflexive : la série rappelle les clichés d'une époque sans pour autant se les approprier ou tenter de les réinventer.

Une interprétation savante de ce phénomène serait que la culture de masse, qui est souvent tombée dans l'oubli faute de dispositifs de préservation et d'archivage adéquats, aspire désormais à se commémorer elle-même, à entretenir sa mémoire de l'intérieur. Ce serait toutefois ne pas tenir compte de l'évolution récente de l'université, où les études culturelles et médiatiques abondent, et ce, au point de menacer les humanités traditionnelles. Une autre lecture, plus naïve, consisterait à y voir la célébration d'une candeur et d'une insouciance désormais disparues. De manière ironique, si l'on y pense bien, les années 1970 et 1980, aujourd'hui considérées comme une époque plus joyeuse et moins compliquée, avaient elles-mêmes la nostalgie de l'innocence perdue des *ffties* : en témoigne notamment le succès de *Grease*, *Happy Days* ou *Back to the Future*. « C'est là ce que nous avons eu de meilleur », dit Frédéric Moreau de sa jeunesse, à la fin de *L'éducation sentimentale*. De ce point de vue, l'émotion suscitée par l'écoute du Velvet Underground (*Vinyl*) ou des Clash (*Stranger Things*), par la vision d'une toile de Warhol (*Vinyl*) ou d'une réplique du Millenium Falcon (*Stranger Things*) vaut bien le souvenir attendri d'un ratage au bordel. ■