

Pokémon GO, dérives de la fantasmagorisation

Antonio Domínguez Leiva

Numéro 258, automne 2016

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/84877ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Domínguez Leiva, A. (2016). *Pokémon GO, dérives de la fantasmagorisation*. *Spirale*, (258), 12–14.

Pokémon GO, dérives de la fantasmagorisation

Par Antonio Domínguez Leiva

« L'humanité sera en proie à une angoisse mythique tant que la fantasmagorie y occupera une place. »
(Walter Benjamin)

« Y a pas que la vraie vie dans la vie. » (Publicité pour un forfait ADSL)

C'est au cours du mois de pluviôse de l'an VI (soit fin janvier 1798) qu'Étienne Gaspard Robert, opérant, anglomanie oblige, sous le nom de Robertson, ouvrait dans le pavillon de l'Échiquier un spectacle intitulé *Fantasmagorie* (néologisme composite pour désigner une sorte d'« assemblée publique de spectres »).

Il l'annonçait, dans sa première publicité, comme suit : « *Apparition de spectres, Fantômes et Revenants, tels qu'ils*

ont dû et pu apparaître dans tous les temps, dans tous les lieux et chez tous les peuples. » Le succès fut immédiat, le spectacle séduisant le public du Directoire par une véritable fantasmagorisation du traumatisme collectif de la Terreur, officiellement clos avec la réaction thermidorienne.

D'emblée, ce nouveau dispositif s'érige en matérialisation machinique de la revenance qui obsède l'époque, née, avec la coupure révolutionnaire, durant un régime

d'historicité inédit (celui du progrès linéaire vers des avènements radieux) mais littéralement hanté par celui qu'il supplante ; et ce, autant par des référents historiques explicites, tels que le culte néoclassique de la Rome républicaine, que par ceux, implicites et « monstrifiés », de la féodalité, de la superstition et, finalement, de la Terreur elle-même. Dès lors, la machine s'emballe et les effets de revenance se multiplient, comme en témoignent l'apparition des ombres de disparus dans la tourmente révolutionnaire et l'icône ultime de Robespierre, lequel, sorti de son tombeau, est terrassé et réduit en poudre par la foudre.

De Robertson à Benjamin

L'aspect nécromantique de la fantasmagorie hantée par la revenance révolutionnaire définit admirablement les angoisses qui traversent le Directoire et qui hanteront la modernité bourgeoise qui lui succédera. D'où le succès, que l'on dirait aujourd'hui viral, de ce nouveau dispositif : « [...] dès ce moment, la fantasmagorie devint un objet très commun ; et exécutée par des fantasmagores de toutes les classes, Paris ressembla aux



Champs-Élysées pour la quantité d'ombres qui l'habitèrent, et il ne tenait qu'à une imagination un peu métaphorique de transformer la Seine en fleuve Léthé ; car les fantasmagores s'assemblèrent principalement sur ses rives, et il n'y eut pas de quai, ainsi que le dit quelque part Ducray-Duménil, qui ne vous offrît un petit fantôme au fond d'un corridor bien noir, au sommet d'un escalier tortueux », écrit Robertson dans ses savoureux *Mémoires*. De Paris, les « machines à fantômes » se répandirent à Londres, puis proliférèrent dans toute l'Europe, d'Odessa à Ceuta, avant de passer au Nouveau Monde, débarquant à New York dès 1803. Elles inaugurèrent une invasion de dispositifs visuels qui allaient marquer durablement un siècle pan-optique qui inventa la photographie (hantée aussitôt par les fantômes des sessions spirites et autres fantasmagories) et se conclut avec l'avènement du cinématographe, synthèse suprême de « l'hantologie » médiatique.

Est-ce un hasard si ce flot de dispositifs accompagne la fantasmagorisation du capitalisme telle qu'étudiée par Walter Benjamin ? Prolongeant la critique marxiste du fétichisme de la marchandise, Benjamin tente de cerner, à travers la figure métaphorisée de la fantasmagorie, comment l'idéologie se matérialise directement dans l'ordre sensible et dans l'espace public. Bien qu'il ne se penche pas sur ses dispositif et histoire (ce qui eût alimenté grandement ses réflexions), il fait de la fantasmagorie le terme-clé de son analyse culturelle du capitalisme industriel.

« Notre enquête se propose de montrer comment par suite de cette représentation chosiste de la civilisation, les formes de vie nouvelles et les nouvelles créations à base économique et technique que nous devons au siècle dernier entrent dans l'univers d'une fantasmagorie », écrit le philosophe allemand en introduction à son bref exposé du grandiose projet qu'il ne pourra mener à terme, *Paris, capitale culturelle du XIX^e siècle*. « Ces créations [...] se manifestent [dans l'immédiateté de la présence sensible] en tant que fantasmagories » : ainsi se présentent les « passages », « noyaux pour le commerce des marchandises de luxe » où « l'art entre au service du commerçant » et « la mode prescrit le rite suivant lequel le fétiche qu'est la marchandise demande à être adoré » ; ainsi se présentent les expositions universelles, « école où les foules écartées de force de la consommation se pénètrent de la valeur d'échange des marchandises jusqu'au point de s'identifier avec elle [...] [donnant] ainsi accès à une fantasmagorie où l'homme pénètre pour se laisser distraire ». Ainsi le flâneur, pour qui la foule où il se réfugie « est le voile à travers lequel la ville familière se meut en fantasmagorie » – laquelle inspire par la suite le décor des grands magasins, « qui mettent ainsi la flânerie même au service de leur chiffre d'affaires ».

Des kamis à Pikachu

Sorti en juillet 2016 et devenu automatiquement un phénomène viral planétaire, *Pokémon GO* semble réaliser la synthèse ultime entre

les fantasmagories robertsonienne et benjaminienne. Du dispositif original, il retient le pouvoir de revenance : on sait à quel point l'univers de Pokémon, inauguré par Satoshi Tajiri en 1996, relève du retour, dans le contexte du Japon postindustriel, des croyances populaires ancestrales du shintoïsme et, partant, du culte des esprits. Outre les références explicites au riche folklore des kamis, c'est l'esprit même de cet animisme qui inspire le jeu vidéo original et ses déclinaisons ultérieures. Mais il s'agit d'un animisme entièrement réarticulé à l'aune du fétichisme de la marchandise, au point de faire de ces esprits vidéoludiques (puis animés) les mascottes de l'une des plus grandes franchises de l'ère de la convergence médiatique. Leur extension à la nouvelle interface des téléphones intelligents parachève leur logique de transmigration médiatique et inaugure une nouvelle étape, proprement fantasmagorique, de leur évolution.

L'espace de la ville, déjà fantasmagorisé par la prolifération de simulacres, se voit doublement hanté par les créatures numériques, par le biais de petits écrans interposés. Comme les esprits projetés par les lanternes magiques ou imprimés sur les photos spirites, Pikachu et les siens animent des dispositifs qui nous donnent à voir l'invisible. Parallèlement, c'est le règne de la franchise qui s'étend, tout-puissant, sur le tissu même de la vie quotidienne, triomphant là où le précédent prototype, Ingress, avait relativement échoué – en transformant, qui plus est,

Sorti en juillet 2016 et devenu automatiquement un phénomène viral planétaire, Pokémon GO semble réaliser la synthèse ultime entre les fantasmagories robertsonienne et benjaminienne.

ses matériaux de base (des quêtes en réalité augmentée) pour les reconfigurer à la manière des Pokémon eux-mêmes, en une nouvelle version rendue virale par la force du *branding* (*stardust* tout aussi magique que celui, intradiégétique, qui « booste » les créatures).

Les réflexions critiques tentant de rendre compte du phénomène ont aussitôt fusé de façon tout aussi virale que les *pocket monsters* (plus que jamais littéralisés par la nouvelle technologie portative). Apologues et détracteurs de ces nouvelles « dérives » cybernétiques se sont aussitôt disputés dans les magazines culturels à la page et sur les réseaux sociaux, les uns vantant la redécouverte (voire la réappropriation), par les nouveaux (cyber)flâneurs, de la ville réinventée ; les autres constatant le triomphe ultime du Spectacle et du simulacre (variations de la fantasmagorie benjaminienne) sur les ruines du réel. Double mouvement rhétorique d'éloge ou d'éloge qui rejoue la dichotomie entre « *apocalyptiques et intégrés* », critiquée dès 1964 par Umberto Eco dans son ouvrage éponyme et auparavant annoncée par l'ambivalence de Baudelaire à l'égard de la modernité.

Dans la nouvelle fantasmagorie, érigée sur un assemblage novateur de dispositifs médiatiques et de procédés transfictionnels, s'accomplit (on serait tenté de dire, paradoxalement, se matérialise) l'idéal de l'immersion dans un « milieu » fictionnel où l'on peut se « mouvoir », qui « *constitue plus que jamais l'axe de développement des genres de l'imaginaire en mondes ludiques* », comme l'explique Anne Besson dans *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. On a même l'impression de toucher à l'objectif ultime de la transfiction : le *lifegame* (notion en soi superbement néobaroque), jeu avec et dans le monde qui constituerait « *un univers continu, tangible et*

social développé sur différents supports » (dont les objets physiques et les lieux existants, devenus accessoires « *d'un développement virtuel qui est accroissement de leurs possibles* »). Processus qui entraîne une « *transgression entre des niveaux d'existence nettement différenciés dans leur perception* », par où « *l'existant s'augmente de l'inexistant* ». De fait, la métaphore de la « réalité augmentée » est ici poussée jusqu'à la confusion paradoxale du réel et de l'irréel avec ses multiples effets, allant du cocasse (pèlerinages dans des stations de police métamorphosées en *pokestops*) à l'inquiétant (profanation de lieux de mémoire tels qu'Auschwitz) et au tragique (accidents mortels variés), voire à un mélange assez étrange de tout cela à la fois (pour preuve : ce joueur qui a chu, dans sa distraction, du haut d'une falaise, à la façon d'un nouveau Thalès de Milet).

La fantasmagorie exponentielle (et illimitée)

Le « *cercle magique* » qui caractérise, selon Huizinga, l'activité ludique est ainsi brisé, alors que, parallèlement, les interactions avec le monde virtuel ne se différencient plus formellement des interactions médiatiques avec le monde réel. *Pokémon GO* parachèverait ainsi le long travail de sape du *marketing* des produits culturels qui, toujours selon Besson, « *s'est emparé de ce grand mouvement vers ce décloisonnement ludico-fictionnel, et de ses traductions dans le cross media pour en faire autant d'outils promotionnels, essentiellement au service de "franchises" dont la logique même, une ubiquité médiatique imposant l'univers comme transcendant ses manifestations, se voit de cette façon encore étendue et exploitée* ». Il s'érige dès lors en avant-poste d'une nouvelle génération de « *jeux massivement multijoueurs* » dans lesquels ces derniers demeureront constamment connectés à l'univers du jeu, virtuellement illimité. Cette « *transformation des médias de*

masse en un gigantesque jeu planétaire », déjà anticipée par les fictions dystopiques de Philip K. Dick en plein cauchemar climatisé de la guerre froide, rejoue le vieux rêve d'un monde fictionnel englobant où se perdre à jamais, combinant à la fois *theatrum mundi* (la ville érigée en pur terrain de jeu), caverne platonicienne et *somnium vitae* (jouant de l'indistinction du réel et du fantasme).

L'épanchement de l'univers vidéoludique sur ce qui tient encore lieu de réel semble tout à coup incarner tous les tropes néobaroques qui, épars, n'attendaient que cette ultime synthèse, *Gesamtkunstwerk* de notre époque. Pour reprendre les binômes établis par le sémiologue italien Omar Calabrese dans son étude pionnière de *L'Ère néobaroque* (1987), les figures de la métamorphose (à la fois de la ville hantée par cette prolifération tératologique et des monstres eux-mêmes, qu'il s'agit de faire muter pour les rendre plus performants dans leurs batailles sur les diverses arènes) s'y conjuguent à celles du labyrinthe (la ville, encore, et son double fictionnel), de l'instabilité (apparitions et disparitions, attaques et alliances) et de l'errance (à la fois urbaine et transmédiatique, voire transfictionnelle), le tout sur fond de répétition compulsive (extension itérative de la mécanique déjà établie dès les premiers jeux vidéo et les animations qui s'en firent le prolongement).

Perdus dans le nouveau labyrinthe du monde (véritable entre-deux où se superposent le cyberspace et l'espace quadrillé de la vidéosurveillance planétaire), à la chasse aux multiples simulacres qui relèvent autant de l'apparition que de la réclame, ne célèbre-t-on pas, *in fine*, la dématérialisation ultime du capitalisme, fantasmagorie des fantasmagories où nous sommes nous-mêmes voués à devenir de plus en plus fantomatiques, pâles reflets pitoyablement aveuglés par nos écrans brandis en guise de lanternes ? ■