

# Pornographie et télé-réalité



Divina Frau-Meigs, Université d'Orléans

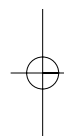
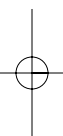
Les jeux de « télé vérité » comme *Big Brother* ont surpris l'opinion publique mondiale mais ils peuvent être considérés, dans la continuité du flux télévisuel, comme étant en filiation avec le *talk show*<sup>1</sup>. Ils s'inscrivent en effet dans un processus de « scandalisation » de la réalité par un détournement de l'imaginaire ludique. Ils utilisent l'environnement du jeu pour toucher à des questions de société qui ont trait à l'intimité des participants. Ils se servent non seulement des propos des joueurs mais aussi de leurs corps, dans une hybridation qui joue de la tension entre scandale (par la parole) et pornographie (par l'image). Le double langage de ces programmes amène à se demander s'ils suscitent une participation populaire authentique. En s'appuyant sur la pornographie, est-ce qu'ils renforcent ou désamorcent la dimension politique du divertissement audiovisuel ? Dans leur dimension transculturelle, ne constituent-ils pas une renégociation globale du statut de la télévision et de sa capacité à privatiser l'espace public ?

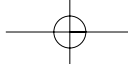
Ces programmes de jeux à scandale ont émergé avec la privatisation accrue de l'espace public, par le biais de la déréglementation. En liaison avec le pouvoir concentré des systèmes médiatiques, elle entraîne une publicisation de l'espace privé et de la vie intime, au cœur du modèle libéral : il ne peut y avoir aucun espace dérogeant à la loi du marché. Le libéralisme économique modifie ainsi la relation à l'espace public, qui devient un lieu de présentation plus que de représentation, donnant la part belle aux médias de l'image. En cela, *Big Brother* relève d'une réalité de la globalisation liée à la vision anglo-saxonne du monde, pour laquelle les deux espaces sont en continuité et en nécessaire transparence. En dépit des origines néerlandaises de la compagnie Endemol, le programme trouve son substrat

dans l'américanisation du paysage audiovisuel mondial. Dans son analyse de la fin de l'espace public américain, Richard Sennett démonte le mécanisme par lequel l'échange commercial avec l'autre s'établit sur le mode de l'obligation contractuelle de révélations personnelles à égalité, avec une recherche maximale de l'authenticité de l'émotion<sup>2</sup>. Par contraste, dans les échanges non-commerciaux, la parité n'est pas attendue, le silence peut être accepté, la confession n'est pas monnayable. Dans l'échange commercial narcissique propre à l'espace privé, les émotions se succèdent, dans une quête infinie d'un autre qui renvoie l'image de soi-même. Dans l'espace public au contraire, l'échange peut s'établir entre des individus qui restent des autres, placés à distance ; il suggère qu'être soi-même n'est pas la seule tâche acceptable en société et que d'autres formes de vivre-ensemble sont possibles.

## 1. L'échange du secret confié ou le *money shot*

Dans la lignée des autres programmes de télévérité (*talk shows*, docudrames, etc.), *Big Brother* fonctionne sur la base du narcissisme et du voyeurisme et, dans ce cadre, l'exigence de transparence et d'authenticité consiste à réduire l'interaction sociale à la valeur d'échange du secret confié. La mise en visibilité d'un problème mal vécu par les joueurs (qui souvent motive leur participation initiale) s'échange au prix d'une confession publique, dans ce contrat aléatoire qu'est le jeu, par définition juridique. Il faut donner des gages à l'échange entre contractants, avec un certain engagement notamment à payer quelque chose à celui qui sera le gagnant. Mais ici comme en pornographie, il faut payer de sa personne : ce ne sont pas les contractants entre eux qui règlent leurs dettes, ce sont les clients car il s'agit bien d'une relation ternaire et non binaire, où le dispositif télévisuel - et à travers





Madeleine Bruch

Pornographie  
et télé-réalité

lui le public -, intervient comme entremetteur. Le plateau de télévision des *talk shows* comme la maison close de *Big Brother* deviennent des lieux semi-publics de sociabilité, qui permettent à la fois la présentation de soi et le contact anonyme payant avec l'autre étranger, - autant de critères de base de la pornographie<sup>iii</sup>. L'appartement sous haute surveillance fonctionne comme un plateau, où les jeunes, placés dans l'oisiveté, n'ont d'autre option que de se prêter à la discussion sur les questions de société, petites et grandes, ou à des questions de voisinage. Ils sont forcés de développer avec de parfaits inconnus des ententes et des solidarités privées, normalement dédiées à des proches. Dans ce contexte contrôlé et non-officiel, où se côtoient familièrement des étrangers, les standards de reconnaissance



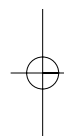
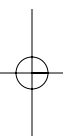
Le « confessionnal » de *Loft Story 2*

et de comportement traditionnels sont perdus : il faut que les joueurs touchent très vite aux limites du permissible pour tester ce qui est encore ou pas de l'ordre du transgressable. C'est d'autant plus vrai dans une culture globale de plus en plus aux prises avec les politiques de l'identité : le côtoiement de nombreuses personnes déplacées (migrants de l'intérieur, immigrés, etc.) entraîne à vérifier la fiabilité de leurs dires et la cohérence de leurs actes en société. Pour savoir à qui on a affaire, il faut très vite aller à l'essentiel de ce que cet étranger a à révéler. Il faut alors prendre les mots à leur valeur affichée, comme des indices de la réalité et de la vérité. D'où l'importance de la présentation de soi, sur la base de l'authenticité, qui est garantie par l'affirmation du direct (vrai, supposé, retransmis). D'où l'importance des expressions du corps, un corps support d'accessoires, choisis par les joueurs avant leur enfermement (à la demande d'Endemol) pour donner des indices sur eux-mêmes. Le joueur doit donc accepter de se mettre en scène à l'image, ce qui est une tendance en progression (vidéos d'amateurs,

pages web, etc.). Le dispositif force quant à lui à la confession publique, pour produire la prise qui paie (*money shot*), le moment d'émotion intense, celui où l'un des joueurs craque en direct, sans simulation. L'utilisation de cette expression issue du milieu pornographique (elle y fait référence à l'éjaculation) relève d'un paroxysme télévisuel qui allie présentation de soi et participation du public. Il se fonde sur l'image comme vecteur du sentiment, de la mise en émotion de toute une section de l'audience par l'un de ses membres ordinaires. Le *money shot*, dont les expressions métaphoriques sont nombreuses en pornographie, peut se manifester sous la forme de toutes sortes d'excrétions corporelles (larmes, urine, sang, eau, etc.). En France, la recherche du *money shot* a été littéralement soulignée dès la première



session de *Loft Story*, par la nuit d'amour de Loana, elle-même ayant travaillé dans des milieux interlopes. En Russie, les scènes de promiscuité sous une douche mixte n'ont pas été sans évoquer des pluies de sperme. Au Portugal, l'une des joueuses a avoué publiquement, en larmes, avoir été victime de violences sexuelles dans son enfance. Ce travail d'exposition est magnifié par l'existence du « confessionnal », qui donne accès à l'arrière-scène des sentiments et fonctionne dans l'inversion voyeuriste, puisqu'il est public (même si les joueurs ont longtemps cru qu'il était hors antenne). L'échange du secret confié y est scellé, tout en révélant sa limite car il est unilatéral. Le *money shot* peut aussi se reproduire en dehors du site, sur des programmes annexes entourant *Big Brother*<sup>4</sup>. Les émissions de plateau invitant des proches, des experts et des témoins sont aussi l'occasion de provoquer des émotions fortes, voire des révélations en direct. Dans *Big Brother* comme dans les *talk shows*, l'art du présentateur, ici transformé en maître sado-maso du jeu, consiste à faire révéler



à l'autre le plus spontanément possible, dans un cadre totalement artificiel, des détails intimes. Souvent, pour obtenir la confession, il procède par empathie avec lui, en faisant lui-même des semi-révélation.

C'est aussi ce qui fidélise le public, cette attente que parfois le *money shot* vienne du présentateur qui peut lui aussi craquer. Même si sa personnalité varie selon les pays (homme ou femme, journaliste ou pas, jeune ou moins jeune...), son rôle demeure un rôle de relais-répétiteur de l'émotion. On retrouve une idée de Walter Benjamin, sur le fait que la reproduction mécanique affaiblit la dimension réflexive des images, qui deviennent des objets de désir plutôt que d'éthique<sup>5</sup>. La reproduction audiovisuelle ne déroge pas à cette montée du désir, un

désir qui fonctionne selon le modèle de la pornographie, c'est-à-dire avec une érotisation sans amour, dans le cadre d'un acte sexuel commercial.

## 2. Un fonctionnement de type « quasi » pornographique

Outre l'indispensable critère d'authenticité que constitue le *money shot*, dans ces programmes de télé-réalité comme en pornographie, l'échange comporte cinq autres critères caractéristiques du dispositif implicite du désir commercialisé : anonymat, substitution, distance, service moyennant finance et recommencement<sup>6</sup>.

Il est anonyme : il n'est pas nécessaire de connaître l'identité de l'autre étranger, souvent présenté par un prénom dont on ne peut vérifier qu'il soit vrai ou faux. En outre, les

jeunes choisis sont des inconnus au départ et ils sont pour la plupart destinés à le redevenir à la fin du jeu.

Il est substituable : les personnes peuvent se succéder en

série, il n'est pas nécessaire de garder le ou la même partenaire, au contraire. L'élimination des jeunes par un vote relativement arbitraire du public contribue à cette instabilité, en obligeant à des recompositions de solidarités différentes au sein du groupe rétréci. Les organisateurs du jeu dans certains pays se sont même autorisés à remplacer certains des joueurs, en cours de production.

Il est à distance : le contact avec le corps de l'autre est distancé par l'absence d'amour, il n'est pas nécessaire qu'il y ait contact physique, comme dans le cas du voyeurisme ou du narcissisme et s'il a lieu, c'est sur la base d'un jeu,

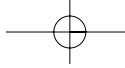


Loft Story 1 (M6) et Big Brother Belgique (K2)

d'une feinte. Le dispositif du site tout comme celui de la télévision magnifie cette distance, par un effet de vitrine, où l'œil touche mais l'objet reste hors d'atteinte.

Il est monnayable : c'est un service, avec un contrat à la clé, notamment celui qui fait que la personne privée renonce à ses droits publics. Les joueurs ont tous reçu des dédommagements horaires, avec des sommes très modiques pour leur travail, ce qui est une forme d'exploitation de leur présence. Ils ont également dû faire des concessions quant à l'exploitation commerciale de leur image dans d'autres supports médiatiques.

Il est temporaire : le désir n'est assouvi que pour un temps et appelle le recommencement, ce qui relance le cycle. Les producteurs de *Big Brother* ont fait le pari de filmer en continu, des images diffusées sur le satellite ou sur l'Internet



<b>spécial BIG BROTHER</b>	<b>médiamorphoses</b>
Madeleine Bruch	Pornographie et télé-réalité

accessibles pour certaines parties du public seulement. Mais sur les ondes hertziennes, ils ont procédé à un redécoupage et réintroduit des rendez-vous ritualisés, avec des temps forts, des mini-narrations et des confrontations. Le cycle tient aussi à la reconduction de l'émission sur plusieurs saisons dans la plupart des pays.

A ces critères structurels que *Big Brother* partage avec la pornographie, il faut en ajouter d'autres qui sont visuels et formels : les expressions faciales et le positionnement du corps, vecteurs de l'érotisation. La position du visage et du bas du corps envoie des indices qui dépassent le pacte de solidarité amicale avec les autres joueurs. Il s'agit d'un double langage de l'interaction, et il est érotisé de manière à bien dissocier l'acte sexuel de toute affectivité. Dans le visage, la partie haute se place en opposition avec la partie basse, les yeux n'exprimant pas une interaction complémentaire avec la bouche. Celle-ci porte à l'invitation tandis que les yeux la repoussent<sup>7</sup>. Le corps aussi peut tenir ce double langage, autour de l'écartement des jambes, dont la position plus ou moins ouverte indique la plus ou moins grande invitation à la relation, et inversement, le degré de pudeur. Les oppositions continuent si on combine les deux parties érogènes de ce corps désarticulé, le visage et le bas-ventre. Elles peuvent se voir dans l'interaction à plusieurs dans le filmage de scènes de douche, de piscine (sans compter certaines scènes plus torrides) ; elles sont à l'œuvre aussi sur un seul joueur, dans le filmage plus évocateur du voyeurisme que sont les scènes de déshabillage pour la nuit ou les évolutions dans les salles de bain.

Pornographie et télévérité posent la question du jeu des acteurs, mais elle est faussement importante : dans les deux cas, qu'il y ait simulation ou pas, maîtrise ou pas des codes visuels et langagiers, l'effet recherché est suggestif et demeure une invitation au désir, même en l'absence de désir. Le doute est d'ailleurs levé par le *money shot* qui n'a pas de valeur morale de vérité, mais d'authentification de l'échange. Dans les deux cas, avec ou sans étapes de simulations antérieures, le *money shot* (ou ses métaphores) scelle la représentation explicite et non-simulée des rapports sexuels, avec une absence de recherche esthétique ou ar-

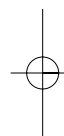
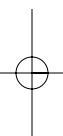
tistique (ce qui correspond à l'acceptation légale de la pornographie).

### 3. Le brouillage des repères ou pourquoi il faut faire une analyse politique du phénomène

Il s'agit bien d'un flirt manipulé avec les codes pornographiques, d'une quasi-pornographie, car sinon la fonction de scandale serait dépassée et le pas vers la pornographie serait sauté, suscitant trop précisément l'outrage moral d'une partie de la population. Le véritable jeu derrière le jeu est dans l'excitation du désir du public, pas dans sa réalisation : il s'agit de le titiller, sans organisation définitive de la transgression, pour permettre le recommencement et susciter la fidélisation. La transgression à l'œuvre dans ces programmes tient à cette opposition construite entre l'interaction de type vie quotidienne (qui organise la sexualité) et l'interaction de type pornographique (qui met la sexualité en libre circulation). Les critères et les codes visuels pornographiques ne sont donc pas présents tous en même temps dans *Big Brother*. La combinatoire des possibles est alors très large, s'apparentant plutôt au *soft porn* qu'au *hard core*.

Le brouillage des repères joue également dans la proximité calculée avec l'érotisme. L'érotisme aussi fonctionne sur l'identification narcissique, avec un certain engagement sexuel tout en suggestion, et une relative mise à distance de l'autre (visible par exemple dans le dispositif publicitaire). Il suggère l'attente de la romance, comme *Big Brother* cherche à susciter la possible rencontre romantique entre certains candidats, largement exploitée par la presse à sensation, dans la réalité non-télévisée. Il joue sur un contraste formel avec la pornographie : les normes de présentation de celle-ci ne sont pas tenues par des standards de beauté très conventionnels ; elle laisse plus la place aux personnes ordinaires que l'érotisme qui s'inscrit dans des normes de beauté plus canoniques<sup>8</sup>. La proximité des deux registres, leur possible confusion, alimente l'intérêt du jeu. L'alternance de scènes de pudeur et d'impudeur, d'interaction et de rejet, en organise la violence symbolique.

Le brouillage des repères joue également sur la présence-absence de consentement. Il met en cause et rend suspecte



Pornographie  
et *télé-réalité*

Divina Frau-Meigs

la participation des jeunes à ce type de jeu et symétriquement, l'attraction qu'éprouvent certains téléspectateurs. C'est là, dans la manipulation contrôlée du consentement et dans la violation non-arbitraire des règles du jeu par un dispositif de surveillance tout puissant qu'est la véritable violence de ce type de programme. Les structures d'exploitation ne laissent aucune chance aux joueurs, et relèvent d'une espèce de proxénétisme audiovisuel. Elles disqualifient par contrecoup toute légitimité à la pornographie, qui dès lors qu'elle s'inscrit dans l'économie organisée du désir sur le marché, ne peut plus relever de l'ordre du politique, sinon pour en marquer la régression, une forme de faillite de l'espace public. Elle rappelle en creux que l'imposition de normes d'interdits et d'autorité par des instances désormais désincarnées (l'Église, l'État, l'École, la Famille, etc.) sont trop rigides et demandent à être renégociées par les individus, surtout les jeunes, à partir de leur expérience et non dans l'acceptation collective. Elle les fragilise par l'irruption de ses codes hors du système social où elle est traditionnellement cantonnée, en périphérie de l'audiovisuel grand public. Aux difficultés relationnelles dont l'instabilité est soulignée par l'aspect aléatoire du jeu et son arbitraire, elle vient suggérer une solution de service, tout comme la télévision de télé réalité prétend offrir une solution aux dysfonctionnements de la société en les présentant.

Notes

- <sup>1</sup> D. Frau-Meigs, Médiamorphoses américaines dans un espace privé unique au monde, Paris : Economica, 2001.
- <sup>2</sup> R. Sennett, Fall of Public Man, NY : Vintage, 1974.
- <sup>3</sup> D. Frau-Meigs « Technologie et Pornographie dans l'espace cybernétique », Réseaux 77 (1996): 39-60.
- <sup>4</sup> Des sites pornographiques se sont également développés autour de Big Brother, qui encouragent l'interaction et la circularité entre les supports.
- <sup>5</sup> W. Benjamin « The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction », H. Arendt, ed, Illuminations, NY : Schocken, 1969.
- <sup>6</sup> Frau-Meigs, « Technologie et pornographie... », op. cit. : 39-60.
- <sup>7</sup> Dean MacCannell, « Faking it : Comment on Face-Work in Pornography », The American Journal of Semiotics 6 4 (1989) 158-164 ; voir aussi Erving Goffman « on Face-Work : An Analysis of Ritual Elements in Social Interaction » Psychiatry 18 3 (1955) : 213-231.
- <sup>8</sup> Dean MacCannell & Juliet MacCannell, « The Beauty System », The Ideology of Conduct. Nancy Armstrong and Leonard Tennenhouse, eds., NY : Methuen, 1987, 206-238.