

CHAPITRE I

Divertir n'est jamais seulement
divertir

Après une journée trop longue, tu rentres chez toi avec le cerveau en miettes. Pas une belle fatigue noble, pas l'épuisement romantique du personnage qui a vécu quelque chose d'intense. Non. Une fatigue plus ordinaire, plus terne, celle qui colle aux vêtements après les courses, les transports, le travail, les messages, les obligations, les petites contrariétés, les gens qui parlent trop fort, les formulaires qui demandent encore un mot de passe, et la vie moderne qui semble parfois avoir été conçue par un comité hostile au système nerveux.

Tu t'assois. Tu ouvres une plateforme. Tu ne veux pas « réfléchir ». Tu veux juste regarder quelque chose.

La formule a l'air innocente. « Je veux juste me divertir. » Elle sert souvent de bouclier. Comme si le divertissement était un territoire neutre, une petite zone démilitarisée de l'existence où rien ne se joue vraiment. Pas de politique, pas d'économie, pas de mémoire collective, pas d'influence, pas de modèles sociaux. Juste des images, du son, des épisodes, des matchs, des chansons, des vidéos courtes, des rires enregistrés, des héros en costume moult, des candidats qui pleurent devant un jury, des monstres numériques, des romances improbables, des compétitions culinaires où l'on juge un dessert comme si l'avenir moral de l'humanité dépendait d'une crème mal prise.

On appelle cela se vider la tête.

Expression fascinante. Comme si la tête était un évier.

Mais se divertir ne vide jamais vraiment. Se divertir remplit autrement. Cela remplace une tension par une autre, une fatigue par une ambiance, une inquiétude par un récit, une frustration par une identification, une solitude par une présence artificielle, un ennui par un rythme. Le divertissement ne supprime pas l'état intérieur. Il le reconfigure.

Une série regardée après une journée épuisante ne fait pas seulement passer le temps. Elle organise une transition. Elle crée un sas entre le monde qui a demandé trop et le corps qui veut encore tenir. Elle propose une intensité contrôlée. Des problèmes, mais pas les tiens. Des drames, mais avec montage. Des conflits, mais avec musique. Des morts, des trahisons, des révélations, des retrouvailles, mais dans un cadre où ton seul travail consiste à rester là, à absorber, à suivre, à ressentir sans devoir réparer. C'est reposant. C'est même parfois nécessaire. Le cerveau humain n'est pas une machine à produire de la lucidité vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Heureusement. Une société peuplée uniquement de gens lucides en permanence serait probablement invivable, et très mauvaise pour les soirées.

Le divertissement a donc une fonction réelle. Il console, il détourne, il allège, il accompagne. Il peut aider à survivre à une journée, à une période, à une solitude, à une douleur, à un monde trop chargé. Il serait idiot de mépriser cela. Les gens qui crachent sur le divertissement populaire oublient souvent que tout le monde n'a pas le luxe de transformer sa fatigue en réflexion élégante devant une bibliothèque éclairée. Parfois, regarder une série médiocre en mangeant quelque chose de très peu recommandé par la diététique officielle est une stratégie de survie. Pas brillante, peut-être. Mais humaine.

Le problème commence quand on fait comme si cette fonction d'apaisement rendait le divertissement neutre.

Parce que se divertir, ce n'est jamais seulement oublier. C'est entrer dans un état.

Un film d'action règle ton corps sur l'excitation. Une comédie romantique te remet dans une attente codée du désir, du hasard, du couple, de la réparation affective. Une émission de compétition te rend disponible au jugement, à la hiérarchie, au classement, à l'élimination, à la dramaturgie du mérite. Une vidéo courte t'impose un rythme nerveux, une récompense rapide, une coupe avant l'ennui, une promesse de nouveauté permanente. Un match transforme des inconnus en « nous » et « eux », avec une efficacité que beaucoup de discours politiques envient en silence. Un film de super-héros t'offre une morale compressée : un monde menacé, quelques figures exceptionnelles, une violence spectaculaire, une restauration de l'ordre, et la certitude assez confortable que le chaos a toujours besoin d'un costume bien dessiné.

Tout cela peut être plaisant. Tout cela peut être sincèrement aimé. La question n'est pas de confisquer le plaisir au nom d'une lucidité pénible. La question est de regarder ce que ce plaisir rend disponible.

Le divertissement est souvent présenté comme secondaire parce qu'il ne ressemble pas à une décision. On ne signe pas un contrat idéologique en regardant une série. On ne rejoint pas officiellement une doctrine en chantant un refrain. On ne déclare pas devant notaire que l'on accepte un modèle social en regardant une publicité pour une voiture brillante sur une route vide. Rien n'est aussi propre. Rien n'est aussi franc. C'est précisément pour cela que le divertissement entre mieux.

Un discours officiel provoque de la méfiance. Un programme politique appelle la contradiction. Une publicité trop directe agace. Une leçon morale déclenche souvent une petite résistance intérieure, surtout chez les gens qui ont encore deux neurones debout et une allergie saine aux sermons. Mais une histoire, une chanson, une image plaisante, une scène drôle, un héros attachant, un rythme efficace, une ambiance familière passent par une autre porte. Ils ne demandent pas d'abord l'accord. Ils proposent une expérience.

Et l'expérience est beaucoup plus difficile à discuter qu'une idée.

Tu peux contester une phrase. Tu peux réfuter un argument. Tu peux demander une source, un chiffre, une preuve, un contexte. Mais que fais-tu avec une scène qui t'a bouleversé ? Avec une chanson qui te donne envie de te lever ? Avec un match qui t'a fait hurler avec des inconnus ? Avec une émission qui t'a fait pleurer devant quelqu'un qui « réalise son rêve » sous les lumières d'un plateau ? Tu peux analyser après. Sur le moment, tu es déjà dedans. Le corps signe souvent avant que la raison lise les petites lignes.

C'est là que le divertissement devient socialement puissant.

Une œuvre populaire peut parfois influencer davantage qu'un discours officiel parce qu'elle ne se présente pas comme une injonction. Elle se présente comme une pause. Comme un plaisir. Comme une évidence partagée. Comme « ce que tout le monde regarde ». Elle entre dans les conversations, les gestes, les références, les blagues, les vêtements, les musiques, les citations, les manières de parler. Elle devient une monnaie commune. Un épisode vu par des millions de personnes peut installer plus de représentations qu'un rapport institutionnel que personne ne lit, sauf deux experts, un stagiaire épuisé et un fonctionnaire qui a perdu un pari.

La culture populaire donne des formes rapides à des idées complexes. Elle ne démontre pas toujours. Elle incarne. Elle donne des visages au courage, à la réussite, à la honte, au désir, au sacrifice, à la révolte, au ridicule. Elle fabrique des figures disponibles. Le héros qui agit quand les institutions échouent. La femme « forte » qui doit être impeccable même dans sa colère. Le pauvre noble ou dangereux selon les besoins du scénario. Le riche fascinant même lorsqu'il est moralement vide. Le rebelle suffisamment esthétique pour être supportable. Le méchant assez lisible pour éviter de regarder les structures qui l'ont rendu possible.

Le divertissement simplifie parce qu'il doit tenir dans un format. Ce n'est pas forcément un défaut. Un récit doit choisir. Une série doit avancer. Un film ne peut pas contenir toute la complexité d'une époque, sinon il durerait quatorze heures et serait projeté dans une salle où seuls trois doctorants tiendraient jusqu'à la fin, par orgueil méthodologique. Le problème n'est donc pas que le divertissement simplifie. Le problème commence quand ses simplifications se répètent assez souvent pour devenir notre manière spontanée de reconnaître le réel.

À force de voir certains corps comme désirables, certains métiers comme prestigieux, certaines villes comme lieux de réussite, certaines familles comme normales, certaines violences comme nécessaires, certains sacrifices comme beaux, certaines colères comme dangereuses ou séduisantes selon le visage qui les porte, le regard apprend. Lentement. Sans cérémonie. Sans signature en bas de page.

C'est pour cela que l'apparente légèreté du divertissement est une force. Elle baisse la garde.

Quand tu regardes une série « pour te détendre », tu n'as pas envie de tenir une grille d'analyse dans une main et un stylo rouge dans l'autre. Normal. Personne ne devrait être obligé de transformer son canapé en salle d'autopsie culturelle permanente. Mais cette détente crée une disponibilité particulière. Tu es moins défensif. Tu es fatigué. Tu veux entrer dans le flux. Tu veux qu'on te raconte. Tu veux qu'on te porte. Tu veux, parfois, qu'on pense l'émotion à ta place pendant une heure. Le divertissement arrive exactement là : dans la fatigue, dans l'attente, dans le besoin de relâchement.

Les industries culturelles le savent très bien.

Elles ne sont pas toutes composées de génies machiavéliques caressant des graphiques d'audience dans une salle noire. La réalité est moins gothique, plus Excel. On teste, on mesure, on observe, on adapte. Quel rythme retient ? Quel personnage plaît ? Quelle scène circule ? Quelle émotion déclenche le partage ? Quel format évite l'abandon ? Quelle durée maintient l'attention ? Quelle miniature attire l'œil ? Quelle musique colle à la mémoire ? Quelle fin donne envie de lancer l'épisode suivant ? Ce n'est pas un complot. C'est une industrie de l'attention avec ses outils, ses habitudes et sa froide politesse statistique.

Le divertissement contemporain n'est pas seulement produit pour être vu. Il est souvent conçu pour retenir.

La vidéo courte en boucle en est l'exemple le plus évident. Elle ne demande presque rien. Pas d'engagement long, pas d'installation, pas de silence intérieur. Elle surgit, accroche, coupe, recommence. Une blague, une chute, une danse, une indignation, un extrait, une recette, une dispute, un animal, un visage, une phrase, un son. Puis autre chose. Puis encore autre chose. La

tête n'a pas le temps de digérer l'expérience qu'une autre commence déjà. On appelle cela passer le temps, mais le temps, lui, ne passe pas seulement. Il est haché menu, servi en portions brillantes et avalé sans mastication.

Cela modifie la disponibilité mentale.

Après une longue séquence de vidéos courtes, le monde paraît lent. Une conversation paraît trop longue. Un article demande un effort obscène. Un silence devient suspect. Une œuvre qui prend son temps semble presque agressive, comme si elle refusait de respecter notre impatience dressée. Le divertissement ne fait pas que remplir un moment vide. Il peut modifier la forme même de notre attention.

Même les émissions de compétition, sous leurs airs de spectacle familial ou de plaisir coupable, installent des réflexes. Elles organisent la comparaison permanente. Elles transforment des trajectoires personnelles en performances évaluables. Elles fabriquent des moments de confession, de jugement, de dépassement, d'élimination, de victoire. Elles nous apprennent à aimer le classement. À trouver normal qu'un jury décide, qu'une note tombe, qu'un candidat soit résumé à son potentiel, qu'une larme serve de profondeur narrative, qu'une humiliation devienne une étape de progression. Le tout avec musique, lumière et suspense, parce que la cruauté nue passe mieux quand elle a un bon habillage sonore.

Le spectacle sportif agit autrement, mais avec une puissance comparable. Un match peut être magnifique. Il peut contenir de la beauté pure : coordination, tension, adresse, imprévu, intelligence du corps, geste parfait au bon moment. Il peut aussi fabriquer une appartenance immédiate. Des individus qui ne se connaissent pas deviennent un bloc. Ils portent les mêmes couleurs, chantent les mêmes refrains, insultent parfois les mêmes adversaires avec une créativité linguistique discutable mais énergique. Le stade transforme l'émotion en architecture collective. Pendant deux heures, le « je » se repose dans un « nous ». C'est précieux. C'est dangereux aussi, selon ce que ce « nous » transporte.

Le cinéma de super-héros, lui, offre une autre forme de divertissement : le soulagement par la puissance. Le monde est menacé, les institutions dépassées, les foules vulnérables, les villes pulvérisées avec un sens esthétique du désastre qui laisse songeur. Puis quelques figures exceptionnelles prennent en charge le chaos. Le spectateur jouit d'une double sensation : la catastrophe et sa réparation. La peur et le contrôle. L'effondrement et la promesse que quelqu'un, quelque part, dispose encore de la force nécessaire.

Ce n'est pas forcément un problème. Le mythe du héros accompagne l'humanité depuis longtemps, sous des costumes moins moulants mais avec la même modestie musculaire. Le problème commence quand ce modèle devient une réponse imaginaire permanente : attendre des figures exceptionnelles au lieu de regarder les structures ordinaires ; aimer la puissance morale individuelle plus que la transformation collective ; réduire le mal à des ennemis visibles plutôt qu'à des systèmes moins photogéniques. Là encore, le divertissement ne commande pas. Il familiarise.

Le divertissement peut donc canaliser la colère.

Une colère sociale diffuse, par exemple, peut trouver dans une fiction un exutoire. On regarde un héros frapper les bons ennemis, renverser une injustice, révéler une corruption, humilier un puissant, sauver des innocents. Cela fait du bien. Cela donne une forme à l'impuissance. Mais cette satisfaction peut aussi refermer quelque chose. On a ressenti une justice symbolique sans que rien ne change dans le monde réel. La fiction ne doit pas être accusée de cela comme si elle avait signé un pacte avec l'ordre établi. Mais il faut voir la fonction : elle peut réveiller, ou elle peut décharger. Elle peut donner du courage, ou elle peut offrir une compensation suffisante pour tenir tranquille jusqu'au prochain épisode.

C'est toujours cette ambiguïté qui compte.

Le plaisir réel existe. Il ne faut pas le nier. Il y a des films qui ouvrent des portes intérieures, des chansons qui donnent de la force, des séries qui accompagnent des vies, des matchs qui rassemblent, des spectacles qui rendent respirable une période sombre. Le divertissement n'est pas seulement une machine à endormir. Il peut être un refuge, une école du regard, un lieu de mémoire, un espace de projection, une manière populaire de traiter des questions que les discours officiels rendent illisibles.

Mais ce plaisir réel peut être utilisé.

Une émotion sincère peut être captée. Une appartenance peut être monétisée. Une nostalgie peut être revendue. Une colère peut être formatée. Une fatigue peut devenir marché. Une envie de légèreté peut servir à faire passer des modèles sans débat. C'est cela, la différence essentielle : le plaisir n'est pas faux parce qu'il est exploitable. Il est justement exploitable parce qu'il est vrai.

Le divertissement touche des zones profondes : le besoin de repos, de reconnaissance, de récit, de beauté, de rythme, d'intensité, de justice, d'évasion, d'appartenance. Ces besoins ne sont pas ridicules. Ils sont humains. Une industrie intelligente ne les invente pas toujours. Elle les repère, les organise, les emballe, les distribue, les mesure et les relance. Le marché ne crée pas le désir à partir du néant. Il préfère travailler avec de la matière déjà chaude. C'est plus rentable, et moins fatigant.

Voilà pourquoi il faut arrêter de traiter le divertissement comme un simple supplément.

Il n'est pas en marge du monde sérieux. Il en est l'une des portes latérales. Parfois la plus empruntée. Les gens ne lisent pas tous des essais politiques, ne suivent pas tous les débats institutionnels, ne consultent pas tous les rapports économiques, ne passent pas leurs soirées à comparer des données. On les comprend. Le réel officiel a souvent le charme d'un meuble administratif. Mais presque tout le monde écoute des chansons, regarde des images, croise des publicités, suit des extraits, connaît des personnages, mémorise des refrains, partage des vidéos, se souvient d'une scène, reconnaît une marque, associe une musique à un moment.

C'est par là que beaucoup de représentations circulent.

Une œuvre populaire peut faire entrer dans les conversations des thèmes qu'un discours savant laisse dehors. Elle peut rendre visible un milieu, une violence, une solitude, une injustice. Elle peut aussi répéter des clichés avec une efficacité industrielle. Elle peut ouvrir ou fermer.

Complexifier ou simplifier. Donner une voix ou la transformer en effet de mode. C'est pourquoi la question n'est jamais : « Est-ce divertissant ? » La question est : « Que fait ce divertissement pendant qu'il divertit ? »

La nuance est capitale.

Un mauvais procès contre le divertissement produit toujours la même caricature : d'un côté, les masses hypnotisées par des écrans ; de l'autre, quelques esprits supérieurs qui auraient échappé au cirque grâce à une discipline héroïque et une consommation limitée de pop-corn. Cette vision est insupportable. Elle méprise le public, ignore les usages réels, oublie que chacun peut aimer et penser, ressentir et analyser, se détendre et rester capable de recul. Elle remplace une analyse par une hiérarchie sociale. Et les hiérarchies sociales déguisées en critique culturelle sentent rarement bon.

Il ne s'agit pas de se moquer de ceux qui regardent une émission populaire, chantent un tube viral, suivent un championnat ou pleurent devant une scène calibrée. Nous sommes tous traversés par des formes qui nous dépassent. La vraie question n'est pas de savoir qui serait « au-dessus » du divertissement. Personne ne l'est vraiment. La question est de savoir si nous acceptons de voir comment il agit en nous.

Car le divertissement travaille souvent en douceur.

Il ne nous attrape pas par le col. Il nous tend un canapé, un refrain, une lumière chaude, une tension narrative, un héros, une blague, un visage, une récompense rapide. Il nous donne quelque chose dont nous avons besoin. C'est pour cela qu'il entre. Une cage brutale déclenche une résistance. Une cage confortable demande d'abord si tu veux regarder l'épisode suivant.

Cette phrase est volontairement dure, mais elle ne condamne pas le plaisir. Elle rappelle seulement que le confort peut devenir un mode d'organisation. Quand une plateforme sait que tu es fatigué, elle n'a pas besoin de te convaincre longuement. Elle doit seulement réduire l'effort du prochain choix. Quand une série enchaîne automatiquement, elle ne t'ordonne pas de continuer. Elle retire le moment où tu aurais pu décider d'arrêter. Quand une playlist te propose l'ambiance exacte correspondant à ton état, elle ne t'interdit pas autre chose. Elle rend autre chose moins nécessaire.

C'est cela, l'influence douce : rendre certaines trajectoires plus faciles que d'autres.

Le divertissement n'a donc rien d'un détail. Il est l'un des grands espaces où nos émotions sont entraînées, apaisées, excitées, classées, confirmées, relancées. Il peut rendre une idée séduisante sans jamais la formuler. Il peut rendre une norme familière sans jamais la défendre. Il peut rendre une hiérarchie naturelle sans jamais la nommer. Il peut rendre une colère supportable en la transformant en spectacle. Il peut rendre une solitude monétisable en l'accompagnant d'un flux continu.

Mais il peut aussi faire l'inverse.

Il peut donner un langage à ceux qui n'en avaient pas. Il peut rendre visible un angle mort. Il peut transmettre une mémoire. Il peut faire circuler une douleur que les institutions ignorent. Il peut créer une communauté autour d'un refrain, d'un film, d'un geste, d'une scène, d'une

blague, d'un cri. Il peut sauver de l'isolement. Il peut ouvrir une brèche dans le décor. Il peut faire entendre ce que les discours sérieux ont trop longtemps enterré sous une moquette conceptuelle.

C'est pour cela qu'il faut l'analyser sérieusement.

Pas pour le condamner. Pas pour le purifier. Pas pour arracher aux gens ce qui leur permet de tenir. Mais pour comprendre ce qui se joue dans cette zone étrange où le plaisir, l'industrie, l'attention, la mémoire et le marché se rencontrent. Une zone où une chanson peut être à la fois intime et commerciale. Où une série peut être à la fois refuge et répétition de normes. Où un spectacle sportif peut être à la fois beauté collective et machine d'appartenance. Où une vidéo idiote peut être seulement idiote, ce qui est parfois un droit fondamental, mais peut aussi participer à une économie de l'attention qui transforme l'ennui en ressource exploitable.

Le divertissement n'est donc jamais seulement divertissement.

Il est une disponibilité mentale. Une porte d'entrée. Un réglage d'humeur. Un lieu de répétition. Une fabrique de souvenirs. Une circulation de modèles. Une économie du regard. Une gestion de la fatigue. Un marché de l'émotion. Une manière de rendre supportable le monde, ou de rendre le monde supportable dans sa version la plus vendable.

La prochaine fois que tu lanceras une série pour oublier ta journée, il ne s'agira pas de culpabiliser. La culpabilité est un très mauvais outil d'analyse, en plus d'être un excellent carburant pour les systèmes qui vendent ensuite du soulagement. Il s'agira seulement de remarquer ce qui se passe. Quel état cherches-tu ? Quelle émotion reçois-tu ? Quelle image de la vie revient encore ? Quelle fatigue est apaisée ? Quelle colère est canalisée ? Quelle attente est créée ? Quelle part de toi se repose, et quelle part se laisse doucement conduire ?

Ce n'est pas une invitation à devenir invivable devant chaque écran.

Personne n'a besoin d'un ami qui met pause toutes les sept minutes pour expliquer la structure idéologique d'une scène de poursuite. Ce genre de personne devrait être légalement contraint à regarder des comédies sans carnet de notes. La défense critique n'est pas une punition. C'est une attention plus fine. Elle permet de jouir sans confondre. De rire sans dormir. De pleurer sans se faire voler la serrure. D'aimer une œuvre sans lui abandonner tout l'espace intérieur.

Le divertissement agit parce qu'il touche d'abord une matière très disponible : l'émotion.

Et l'émotion est le prochain étage de la machine.

Avant l'argument, avant la conviction, avant l'opinion proprement dite, il y a ce mouvement initial : quelque chose nous atteint, nous serre, nous attire, nous rassure, nous excite ou nous met en colère. La culture connaît très bien ce passage. Elle y travaille depuis longtemps, avec des refrains, des lumières, des silences, des visages, des rythmes et des histoires.

Pour comprendre ce que la culture fabrique, il faut donc regarder comment une émotion peut être organisée.