

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA CULTURE DU DIVERTISSEMENT
CHEZ DAVID FOSTER WALLACE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR

SÉBASTIEN STE-CROIX DUBÉ

DÉCEMBRE 2015

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Dès le début, on m'avait averti : « c'est un projet mammouth, mais c'est faisable... » Je n'avais alors pas compris que le terme « mammouth » incluait son trackage et sa capture, qu'il ne s'agissait pas de simplement l'observer en toute quiétude.

Je tiens d'abord à remercier Romy Snauwaert qui m'a fourni l'inspiration (le feu), les yeux (la critique) et l'expérience (les mots) qui m'ont permis de mener à terme cette partie de chasse, qui a su aiguïser mon regard, me pointer la bonne direction et même découvrir de discrètes traces au sol que j'avais à peine entrevues. Il y a aussi ma fille, Zadie, qui est apparue entre-temps avec son sourire enjoliveur en guise d'encouragement!

Ensuite, j'aimerais remercier Xavier Martel, qui m'a tendu mon premier livre et qui, encore aujourd'hui, s'évertue à faire de nos rencontres des moments d'inspiration inépuisable. Il ne m'a pas montré où était le mammouth, il m'a carrément ouvert la porte de la forêt. Et puis vient un remerciement de circonstance à Maïté Snauwaert et Daniel Laforest qui m'ont permis de rédiger ces dernières pages dans leur résidence d'écriture à Palo Alto, entouré de carpes géantes, d'ânes et de séquoias.

Je me dois aussi de remercier Antonio Dominguez Leiva pour avoir tenu le rôle d'encyclopédie ambulante. Enfin, ce mémoire n'aurait pas lieu d'être sans Jean-François Chassay, qui m'a guidé et a structuré ma pensée, disons volatile, lui qui a initialement qualifié ce projet – et a malgré tout accepté de s'y aventurer – de « mammouth ».

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
SE DIVERTIR N'EST PLUS UN LUXE MAIS UNE NÉCESSITÉ.....	11
1.1 Le paradoxe originel : Étymologie et culture.....	14
1.2 L'industrie culturelle versus les <i>Cultural Studies</i> versus la posmodernité.....	19
1.2.1 L'École de Francfort.....	19
1.2.2 <i>Cultural Studies</i>	21
1.2.3 La postmodernité.....	22
1.3 L'Amérique des possibles : un modèle suprême.....	30
1.4 La <i>reagonomic</i> et les symptômes de l'industrie culturelle.....	39
CHAPITRE II	
<i>E UNIBUS PLURAM</i>	47
2.1 L'écrivain-journaliste qui ne voulait pas être journaliste mais écrivain.....	49
2.2 New York, juin 1973.....	50
2.3 <i>E Pluribus Unum</i>	53
2.4 <i>51 % of the time, I watch for fun</i>	57

2.5 Joe Brief Case et l'ironie.....	61
2.6 Le jeu du flux.....	65
2.7 La nausée télévisuelle.....	68
2.8 <i>Information-overload era</i>	73
CHAPITRE III	
<i>INFINITE JEST</i> , UN ROMAN ENCYCLO MÉTA POST POST	
HYSTÉROMODERNISTE?.....	75
3.1 <i>Alas, Poor Yorick!</i>	80
3.2 Interlace et le <i>flow data</i>	85
3.3 Entre addiction et divertissement.....	90
3.4 HA[M]L[ET].....	95
3.5 Remy Marathe et Steeply : <i>To be or not to be entertained?</i>	99
CONCLUSION.....	107
BIBLIOGRAPHIE.....	117
ANNEXES.....	122
Annexe 1 – « Americans Use Electronic Media 11+ hours A Day ».....	122
Annexe 2 – « A Map of <i>Infinite Jest</i> 's Zillion Characters ».....	123

RÉSUMÉ

La culture du divertissement est, de toute évidence, un enjeu important de la littérature de David Foster Wallace. Ayant saisi un malaise culturel dans sa génération autour de la question télévisuelle, voire fictionnelle, l'auteur s'évertue à réfléchir à l'expansion du divertissement. Une réflexion qui se retrouve dans nombre d'entrevues, essais et fictions (nouvelles et romans) et qui s'imbrique dans le regard hyper lucide et profondément triste que porte Wallace sur l'Amérique qui lui est contemporaine. La présente étude se concentre sur deux écrits majeurs, « E Unibus Pluram » (1993) et *Infinite Jest* (1996), et cherche à faire ressortir la pensée complexe et teintée d'angoisse de l'auteur face à ce sujet. Plus précisément, ce mémoire tente de contextualiser sa vision issue des années 1990, puis à analyser comment elle se construit et se déploie dans le cadre d'un essai et d'une fiction. Pour ce faire, l'étude présente d'abord une constellation de penseurs ayant réfléchi à la question de la culture du divertissement depuis l'avènement de la télévision dans les ménages américains, autour des années 1960 donc, puis inscrit la pensée de Wallace au cœur de ce corpus. Ensuite, il s'agira de se pencher sur son essai ayant le plus directement traité du sujet, « E Unibus Pluram », afin d'observer comment l'utilisation des codes du Nouveau Journalisme permet une critique à la frontière du subjectif et de l'objectif, donnant un point de vue singulier à sa réflexion. Enfin, le mémoire se poursuit avec l'analyse d'une fiction, *Infinite Jest*, où les notions de culture et de divertissement se reflètent dans une intrigue pour le moins alambiquée. Dans ce dernier cas, nous ne cherchons pas à appliquer les théories préalablement abordées, mais plutôt à les faire ressortir du texte, à examiner comment la fiction permet à Wallace de déployer ses réflexions sur l'obsession et l'addiction de l'humain face au divertissement. Il s'agit de voir comment, selon lui, la société est prise au piège avec un insatiable besoin de fuir la réalité à travers le divertissement.

Mots-clés : David Foster Wallace – E Unibus Pluram – Infinite Jest – Culture du divertissement – Nouveau Journalisme – Télévision – Postmodernité – Cultural Studies – États-Unis – Hollywood

INTRODUCTION

We are half awake in a fake empire

The National

Le dos confortablement ancré dans le canapé, la main serrée autour de la télécommande, le regard à vif, prêt à tout voir. Le cœur léger palpite de plus en plus, l'écran s'illumine et c'est déjà fini, on ne peut plus en décrocher. L'esprit en quête d'une fuite intérieure s'épanouit enfin, oubliant les tâches du quotidien. Le corps se détend, le cerveau peut prendre une pause. La plus longue possible. Au bout d'un moment, on se lasse. Pas grave, on zappe. Simple, efficace. Pas grand-chose de bon à la télé? Correct, on peut se permettre de regarder le dernier film de Vin Diesel. Le cœur palpite. C'est nul? Aucun problème, on peut se replonger dans *Desperate Housewives* ou encore terminer une fois pour toutes *The Sopranos*. Le cerveau se relâche enfin, mais s'habitue trop vite au schéma narratif, on est blasé. On allume la PS4 et on s'immerge pour de bon dans *World of Warcraft*, ou encore *Grand Theft Auto*, avec un sac de croustilles. On a travaillé assez fort, on le mérite. Le soleil se couche, les doigts sont engourdis. Allez, on arrête le jeu, on épluche Netflix. Rien? On va aller voir si les torrents ont fini de télécharger. Non? Ça commence à être long, c'est frustrant. Faudrait bien faire quelque chose. Le corps se raidit. Une impression de dégoût naît au creux du ventre et parcourt lentement le système nerveux jusqu'au bout des ongles. Allez, on va relaxer un peu, on

allume le téléviseur, la partie de hockey va bientôt commencer, des amis vont sûrement arriver. Par chance, fallait bien se divertir un peu.

Description exagérée? Pas tant que cela si l'on considère que la moyenne de consommation télévisuelle en Amérique du Nord est de cinq heures par jour par habitant et que cela exclut la radio, les jeux vidéo, les téléphones intelligents, les DVD et une large portion d'Internet. En fait, la consommation totale de médias électroniques en 2015 s'élève à plus de onze heures par jour par Américain¹. Cela dit, la télévision programmée (par câble, satellite ou encore par bande passante) remporte toujours la palme du média le plus consommé². En 1985, cette moyenne était de huit heures par jour. Une moyenne qui a certainement fait réfléchir David Foster Wallace alors jeune écrivain en quête d'inspiration pour son troisième ouvrage, *Infinite Jest*. Mais le divertissement à outrance et socialement normalisé n'est pas tant à l'origine de sa réflexion que la dépendance et l'anxiété qu'il génère. En fait, la littérature de Wallace pourrait se résumer à la volonté de capter l'essence névrotique d'une génération, et plus encore, celle de l'être humain plongé dans une époque selon lui typiquement postmoderne. Postmoderne surtout du fait de la démultiplication de ses médias, de leur interaction, de leur portée et du contenu qu'ils véhiculent, de plus en plus ironique, autoréflexif et issu du principe du « copier-coller ».

¹ Bien que certaines études comptent jusqu'à quinze heures, je préfère ici être conservateur et me fier à l'étude menée par Nielsen publiée sur *Statista* (qui a l'habitude de représenter des échantillons massifs) dans un article de Felix Richter, du 13 mars 2015, en ligne, <<http://statista.com/chart/1971/electronic-media-use>>, consulté le 22 avril 2015.

² Voir annexe 1 – « Americans Use Electronic Media 11+ hours A Day ».

Si la culture du divertissement devient un enjeu clef de la littérature de Wallace, c'est qu'elle s'inscrit d'abord dans les thèmes de la dépression et de l'addiction, et ce, à une époque spécifique située entre la fin des années 1980 et la première moitié de années 1990. Dans un long entretien avec Larry McCaffery en 1991, Wallace traduit la vision qu'il a de son époque : « Look, man, we'd probably most of us agree that these are dark times, and stupid ones, but do we need fiction that does nothing but dramatize how dark and stupid everything is?³ ». L'auteur soulève ici une question qui hante sa littérature, l'engageant dans une lutte contre la facilité qu'il applique de diverses façons, que ce soit par des structures narratives hypertrophiées, des jeux de langue alambiqués ou encore à travers des personnages dotés d'angoisses existentielles assumées. Notons que Wallace n'omet aucunement la présence d'une certaine production culturelle intéressante, pertinente, voire transcendante, mais sa critique se concentre plutôt sur l'écrasante production de masse qui domine, encore aujourd'hui, l'industrie culturelle⁴.

Né en 1962 d'un père philosophe, James Donald Wallace, et d'une mère professeure de littérature, Sally Foster, David Foster Wallace grandit avec

³ D. T. Max, « The Unfinished », *The New Yorker*, Mars 2009, en ligne, <<http://newyorker.com/magazine/2009/03/09/the-unfinished>>, consulté le 18 avril 2015.

⁴ La carte des productions culturelles ainsi que leur diffusion a beaucoup changé depuis les années 1990 : de nombreuses téléséries défient la facilité; des films à distribution restreinte s'attaquent aux codes du blockbuster; la musique *underground* s'empare de petites scènes au lieu de se « popifier »; des œuvres littéraires sont de plus en plus accessibles via le web, etc. Toujours est-il que Wallace a vu une distorsion dans la relation que le sujet contemporain entretient avec le divertissement. Comme l'humain reste humain et que YouTube est d'abord et avant tout une plateforme de vidéos virales, que Renaud-Bray donne l'impression de vendre plus de théières que de livres, que les films d'un 3D superflu accaparent quasi systématiquement le box-office, etc., les référents de Wallace sont datés mais sa réflexion reste d'actualité.

sa jeune sœur, Amy, dans une maison où la langue a un statut nourricier. Jeune, il se prend de passion pour le tennis qu'il pratiquera jusqu'à son arrivée à l'université où son intérêt pour l'étude l'emporte. Très doué, il se penche d'abord sur la philosophie, puis la création littéraire, domaine qu'il enseignera ultérieurement.

Il publie son premier roman, *The Broom of the System*, en 1987. Il s'agit de son projet de M.F.A. (Master of Fine Arts) qu'il mène à terme à l'Université d'Arizona la même année que celle de la publication. Le livre met en scène Lenore Stonecipher Beadsman, une jeune opératrice téléphonique qui remet en question son existence, se demandant si elle est issue d'une composition de mots ou du réel. La narration, d'un rythme trépidant et empreinte d'anxiété, est traversée de transcriptions d'enregistrements télévisuels. Une thématique et une technique qui ne sont pas sans rappeler les littératures de John Barth, Robert Coover, William S. Burroughs, Don DeLillo et, plus spécifiquement, Thomas Pynchon. Tous ces écrivains ont largement inspiré l'imagination fertile de Wallace, avec lesquels ses premiers écrits s'évertuent à entretenir des métadiscussions.

S'ensuit en 1989 la publication de *Girl with Curious Hair*, un recueil de nouvelles qui focalise la critique que Wallace développe de la société. Une critique qui conserve des lignes directrices récurrentes, notamment : la télévision, l'obsession, la dépression, l'étude de la circularité et les jeux langagiers. La dernière nouvelle du recueil, *Westward the Course of Empire Takes Its Way*, pourrait d'ailleurs receler les prémices à l'univers d'*Infinite Jest*.

Développant un rapport de plus en plus anxiogène à l'écriture, craignant constamment que ce qu'il est en train d'écrire soit son dernier ouvrage, Wallace se lance dans l'orchestration d'une fiction qui le dépasse, l'emballe et l'obsède. Cette fiction, dont certains passages datent de l'époque de son séjour à l'Université d'Arizona dans les années 1980, attendra plus de sept années avant d'être publiée. Pendant une décennie, donc, Wallace travaille de façon intermittente à ce roman que l'on connaît aujourd'hui sous le titre d'*Infinite Jest*, paru en 1996.

Durant l'élaboration rocambolesque de ce manuscrit, il se prête au jeu de l'écriture d'une série d'articles qui seront publiés dans un recueil nommé *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again*, paru en 1997. Dans ce recueil figure un petit essai qui traite de la télévision et de son impact sur la fiction (et par extension la culture) américaine, publié pour la première fois dans *The Review of Contemporary Fiction*, en 1993, et intitulé « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction ». Il s'agit là d'un texte majeur révélant la réflexion que Wallace poursuit sur la culture du divertissement et que la présente analyse prend comme kaléidoscope théorique et qui est mis en fiction dans *Infinite Jest*.

Fasciné par les métamorphoses de l'industrie culturelle, Wallace prend le pouls de la société nord-américaine en pleine mutation, des années 1980 à 2000. Ciblant un nouveau malaise dans la culture, celui du divertissement à outrance, l'auteur propose une réflexion fine qui va au-delà d'une critique du consumérisme et de l'individualisme. En fait, comme D. T. Max le souligne dans la biographie qu'il lui consacre, le divertissement – surtout celui généré par la télévision – n'est pas au départ tant un objet d'étude

qu'une obsession à partir de laquelle Wallace construit tout un pan de son œuvre :

There was more than a bit of self-reference in this point : if anyone couldn't imagine life without TV, it was Wallace. But the personal was becoming the societal for Wallace, and in his cosmology, TV was an enormous force. It had already remade narrative by breaking stories up into short, palatable, and reassuring segments. Everything from our myths to our relationships was succumbing to this great dispenser of pabulum⁵.

Très tôt dans sa carrière d'écrivain, Wallace se sert de la télévision comme objet d'étude qui lui permet d'articuler ses observations, ses pensées et ses critiques du comportement humain face au divertissement dans son sens large. Progressivement, sa relation personnelle avec le petit écran mute en un discours sociétal. Selon lui, la télévision reflète les principes de la postmodernité mieux que toute forme d'art et de littérature qui s'en réclame.

Cet outil de communication outrepassant sa fonction première se glisse rapidement au cœur du foyer familial nucléaire américain. En proposant d'innombrables relectures de mythes, le cinéma, puis la télévision (et par extension le divertissement) finissent par distordre les mœurs et les coutumes des États-Unis à grand coup de sensationnalisme. C'est ce que Daniel J. Boorstin décrit dès les années 1960 : les Américains ont toujours été prédisposés à être divertis, et le triptyque radio-cinéma-télévision forme « a world where fantasy is more real than reality. We risk being the first

⁵ D. T. Max, *Every Love Story is a Ghost Story: A life of David Foster Wallace*, New York, Viking Adult, 2012, p. 110.

people in history to have been able to make their illusions so vivid, so persuasive, so realistic that they can live in them⁶. »

C'est peut-être cela que Wallace tente de cerner : l'origine de cette prédisposition culturelle à toujours rechercher le divertissement. Autrement dit, on peut supposer que ce sujet lui permet d'articuler quelque chose de fondamental et troublant chez l'humain, quelque chose de profondément triste, ce que nous tâcherons de relever au cours de l'analyse.

Le présent exercice vise à déterminer où se situe la critique de Wallace à propos du divertissement et à observer comment se déploie et se construit sa réflexion dans le cadre d'un essai, puis dans une fiction, à l'aide des œuvres clefs que sont « E Unibus Pluram » et *Infinite Jest*. Ce mémoire ne tend donc pas à répondre à une question précise, mais à explorer un thème récurrent de l'œuvre de David Foster Wallace.

Le premier chapitre part des origines théoriques depuis lesquelles Wallace construit sa réflexion, réflexion qui est souvent le fruit d'une connaissance encyclopédique dépassant largement le spectre littéraire. Il s'agit ainsi de revenir sur les concepts de nombreux penseurs et écrivains qui ont décrit, théorisé et critiqué ce que l'on nomme l'avènement de la culture du divertissement. Véritable oxymore, cette expression traduit sans doute très bien les ambiguïtés des États-Unis au XX^e siècle, tout au moins dans les rapports que le pays entretient avec ses productions culturelles de masse.

⁶ Neal Gabler, *Life : The Movie*, New York, Vintage Books, 1998, p. 4.

Ce chapitre passe en revue quelques-uns des champs d'étude qui ont cherché à comprendre ce phénomène qui s'est propagé de façon massive en Amérique du Nord à la fin du XIX^e siècle. Les théories abordées prennent comme point d'ancrage une vision issue des débuts de la télévision et sont largement axées sur les années 1960 pour finir avec celles de quelques penseurs contemporains. Ensuite, à la lumière de ces balises théoriques, il s'agit de déterminer quelles sont les idées préconisées par Wallace afin d'en étudier, dans les chapitres ultérieurs, leurs modalités, aussi bien à travers ses écrits essayistiques que fictionnels.

Le deuxième chapitre se consacre exclusivement à « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction » et tâche d'examiner comment l'essai – sans rien inventer au niveau de la critique théorique – parvient à cibler un malaise culturel de façon singulière, reliant divertissement et anxiété à une vision sociale des années 1990. Nous voyons ainsi comment la forme que prend cet essai s'inspire largement du Nouveau Journalisme. De fait, il s'agit d'examiner comment Wallace canalise sa vision de la culture du divertissement et comment ses théories se construisent dans un engrenage narratif complexe où la voix de l'auteur cherche à tout dire en un souffle, alternant sans cesse sa focalisation.

Enfin, le troisième chapitre aborde *Infinite Jest* en cherchant non pas à imposer les théories de la culture du divertissement préalablement mises en place, mais plutôt à montrer comment le texte parvient à les mettre en scène. Il s'agit d'observer comment l'architecture de ce roman encyclopédique se présente et d'en tracer les principaux axes relatifs au divertissement. L'étude analyse donc les thèmes de la circularité, d'Hamlet,

de la dépression, de l'addiction, de la télévision, du perfectionnisme et, enfin, de la société en quête du plaisir ultime. À l'instar des chapitres précédents, il y est question de saisir en quoi la critique du divertissement est intrinsèquement liée aux thèmes existentiels qui l'entourent, la supportent et s'y intègrent.

CHAPITRE 1

SE DIVERTIR N'EST PLUS UN LUXE MAIS UNE NÉCESSITÉ

*Government is the Entertainment division of
the military-industrial complex.*

Frank Zappa

Il apparaît de plus en plus évident que la frontière entre haute culture et basse culture est maintenant fusionnée dans le conglomérat de la culture de masse. Comme l'affirme Wallace, il existe plutôt une bonne culture et une mauvaise culture générales maintenant accessibles à la masse⁷. Une idée que partage Eloy Fernández Porta, auteur de *After Pop*. Dans une entrevue réalisée par Roberto Valencia pour le *Courrier international*, il évoque l'importance de l'indépendance et de l'autonomie des œuvres d'art à notre époque.

Pourquoi idéalisons-nous les années 1960? Parce que c'est à cette époque que l'on voit naître les formes expérimentales de la culture populaire. C'est aussi le moment magique où les enfants de la classe ouvrière accèdent pour la première fois à la culture, ce qui fragilise du même coup la distinction entre haute et basse culture. Mais, ensuite, le grand appareil homogénéisateur de la société de consommation se met en branle et, même si la culture populaire continue de produire des choses extrêmement intéressantes, il faut chercher pour les trouver⁸.

⁷ David Foster Wallace, « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction », *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again*, New York, Back Bay Books, 1998, p. 23.

⁸ Eloy Fernández Porta, « Peut-on encore distinguer haute et basse culture?, un entretien de Roberto Valencia », *Courrier international*, 9 septembre 2010, en ligne,

« Il faut chercher pour les trouver », cette conclusion résume bien la situation dans laquelle se trouve tout penseur du pop et du contemporain. En fait, cela dépasse même les penseurs de l'industrie culturelle, car l'individu en quête de divertissement n'a-t-il pas exactement la même démarche? L'acte de *zapping*, qu'il soit cybernétique ou télévisuel, traduit parfaitement cette quête, à la différence près que la plupart des gens ne cherchent pas nécessairement une chose « intéressante » comme l'entend Fernández Porta, mais plutôt à assouvir leur insatiable soif de plaisir passif quotidien.

Wallace établit un constat comparable, soit qu'à partir des années 1960, la télévision, et par extension la culture médiatique de masse, deviennent une nécessité du quotidien :

The American generation born after, say, 1955 is the first for whom television is something to be *lived with*, not just looked at. Our parents regard the set rather as the Flapper did the automobile : a curiosity turned treat turned seduction. For us, their children, TV's as much a part of reality as Toyotas and gridlock. We quite literally cannot imagine life without it⁹.

Se divertir n'est plus un luxe mais une nécessité. C'est à tout le moins ce que la culture du divertissement, entretenue par un phénomène d'offre et de demande (nous y reviendrons) –, proclame depuis plusieurs décennies. À ce propos, Jean-Claude Michéa trace l'origine d'un projet social qui depuis longtemps cherche à marchandiser le lien entre culture et divertissement :

<<http://courrierinternational.com/article/2010/09/09/peut-on-encore-distinguer-haute-et-basse-culture>>, consulté le 2 mai 2013.

⁹ D. T. Max, *Every Love Story is a Ghost Story*, op. cit., p. 110.

Depuis le milieu du XVIII^e siècle, époque à laquelle elle est achevée dans ses grandes lignes, la métaphysique libérale – ou, ce qui revient au même, l'Économie-politique –, n'a cessé d'annoncer aux hommes qu'une société merveilleuse, capable d'assurer à tous la paix, le bonheur et la prospérité, se trouvait à portée de leurs mains. Pour *bénéficier* de cette nouvelle Jérusalem il suffirait simplement qu'ils renoncent, une fois pour toutes, à leurs coupables « archaïsmes » et consentent enfin à régler l'ensemble de leurs conduites sur les seules exigences de la Raison; celle, du moins, dont le calcul marchand, « pour le plus grand bonheur possible du plus grand nombre possible », est supposé offrir le modèle accompli. En imaginant ainsi les contours d'un monde dont l'Économie serait devenue l'unique religion, les fondateurs de la doctrine capitaliste ne pouvaient que légitimer par avance le projet d'étendre à la culture et au divertissement eux-mêmes les principes implacables de la rationalité marchande¹⁰.

Cette culture, nous pouvons facilement lui apposer l'étiquette de divertissement, comme l'énonçait le slogan d'Archambault/Québecor Média « La culture du divertissement », qui est maintenant « l'art de se divertir¹¹ ». C'est aussi la devise du premier musée d'art ludique à Paris qui ouvrait ses portes à l'automne 2013 avec une exposition consacrée au studio d'animation Pixar¹².

La culture du divertissement est peut-être l'aboutissement culturel du néo-libéralisme en économie politique (Noam Chomsky, Fredric Jameson), de la condition postmoderne en sociologie et en études culturelles (Jean-François Lyotard, Jean Baudrillard, Gilles Deleuze) qui rejoint les préceptes esthétiques et philosophiques du néo-baroque (Omar Calabrese, Angela Ndalianis), et c'est peut-être aussi l'after-pop tel que Eloy Fernández Porta

¹⁰ Jean-Claude Michéa, « Avant-propos », dans Christopher Lasch, *Culture de masse ou culture populaire?*, Paris, Climats, 2001, p. 7-8.

¹¹ Québecor, 2013, en ligne, <<http://quebecor.com/fr>>, consulté le 2 mai 2013.

¹² Art ludique, *Le Musée*, 2013, en ligne, <<http://artludique.com/>>, consulté le 2 mai 2013.

l'entend. Enfin, la culture du divertissement semble être ce qui définit en large partie la réalité virtuelle et physique de l'Occident; ce qui détermine l'agenda des temps libres et, qui plus est, l'océan dans lequel se déploie la pop et son insatiable goût pour l'autoréférentialité, la métafiction et l'intertextualité. Mais, dans le cas qui nous intéresse, c'est surtout un thème obsessionnel de l'œuvre autant théorique que fictionnelle de Wallace.

1.1 LE PARADOXE ORIGINEL : ÉTYMOLOGIE ET CULTURE

Avant de proposer une définition plus générale de la culture du divertissement, analysons l'étymologie de ces deux mots. Le terme « culture » vient du mot latin *cultura* qui renvoie d'abord au « travail de la terre par le paysan »; puis, par extension, à la « formation de l'esprit et au culte des dieux¹³ ». Il faut attendre le XIX^e siècle pour voir apparaître une définition germanique qui correspond à l'idée moderne que nous nous en faisons. À cet égard, Friedrich Nietzsche stipule dans ses *Considérations inactuelles* que : « la *Kultur*, c'est avant tout l'unité de style artistique dans toutes les manifestations vitales d'un peuple¹⁴ », une définition essentielle à laquelle vont adhérer toute une lignée de penseurs.

Le mot « divertissement », quant à lui, se définit par l'acte de « se détourner quelqu'un de ses occupations¹⁵ » et de le faire en s'amusant.

¹³ LAROUSSE, « Culture », *Dictionnaire français*, en ligne, <<http://larousse.fr/encyclopedie/divers/culture/39079>>, consulté le 2 décembre 2013.

¹⁴ Friedrich Nietzsche, *Considérations inactuelles I et II*, Paris, Gallimard, 1992, p. 22.

¹⁵ CNRTL, « Étymologie », *Centre national de ressources textuelles et lexicales*, 2012, en ligne, <<http://cnrtl.fr/etymologie/divertissement>>, consulté le 2 décembre 2013.

Puisqu'il est ici question d'analyser comment s'articule la culture nord-américaine du divertissement, et par extension celle de l'Occident, soulignons que, selon l'*Oxford English Dictionary*, le mot *entertainment* se définit ainsi dans sa première acception : « To hold mutually; to hold intertwined » et comme le souligne Richard Shusterman, « the word comes from Latin, inter, meaning among, and tenere, meaning hold. One can construe *hold as focus attention*¹⁶ ». En somme, au sens large, le divertissement et la culture sont entendus de façon quasi identique aussi bien dans le monde francophone qu'anglophone¹⁷.

Mais déjà, étymologiquement parlant, il y a un paradoxe que l'Histoire peut permettre de contextualiser. De fait, comme le rappelle Neal Gabler :

[...] in its English evolution it had come to mean variously a form of servitude, the provision of support or sustenance, the manner in which one treated others, a discussion, receiving, holding (as in entertaining guests), as well as the more familiar definitions [...] None of these definitions had really shaken the word's Latin origins. [...] Entertainment – movies, rock music, pulp novels, comic books, television, computer games – sinks its talon into us and pulls us in, holding us captive, taking us both deeper into the work itself, or at least into our own emotions and senses, before releasing us. All one has to do is watch people filing silently out of a movie theater, their eyes vacant, their faces slack, to see how one must reemerge after being submerged this way in a film¹⁸.

¹⁶ Richard Shusterman, « Entertainment : A Question for Aesthetics » [2003] cité dans Stephen Bates et Anthony J. Ferri, « What's Entertainment? Notes Toward a Definition », dans *Studies in Popular Culture*, Boston, Popular Culture Association in the South, 2010, p. 7.

¹⁷ Cet élément peut paraître anodin, mais il est fondamental, car la présente étude tente de saisir les rouages de la pensée de Wallace, largement alimentée par la culture du divertissement aux États-Unis.

¹⁸ Neal Gabler, *op. cit.*, p. 18.

Le divertissement chercherait donc à « maintenir » un témoin (spectateur, lecteur, invité, etc.) dans un état à la fois captif et plaisant, lui proposant une exploration axée sur l'immersion et le sensationnalisme. D'un autre côté, Edgar Morin avance dans *La Méthode* que « tradition, éducation, langage sont les constituants nucléaires de la culture et forment ensemble les idoles de la société (tribu)¹⁹. » Qu'arriverait-il si ces éléments, qui structurent les sociétés occidentales, selon Morin, en venaient à investir à outrance la sphère du divertissement? Un évanouissement des traditions dû au phénomène de « constante nouveauté »? Un nivellement par le bas que l'on attribue à la démocratisation du savoir qui *doit* être associée au plaisir? Ou encore un langage qui se standardise, se nettoie de toute aspérité?

À la lumière d'*Infinite Jest*, peut-être que ces trois questions trouveraient une réponse partielle, car c'est précisément un monde déformé par le divertissement que Wallace met en scène. Les traditions présentes dans le roman muent justement de façon drastique en un urgent besoin de plaisir momentané. L'éducation paramilitaire de l'école de tennis trouve un contrepoids dans la consommation de drogue des étudiants. Et le langage constitue l'essence du livre grâce à ses voix multiples, parfois schizophréniques, d'autres fois empreintes d'un lyrisme fiévreux. Cet univers dystopique que Wallace construit est contenu dans un livre qui se veut un affront à la facilité du divertissement. Et si l'on analyse le roman d'un point de vue narratologique, on remarque qu'il fait appel à la tradition de composition des romans encyclopédiques et postmodernes, en ce qu'il

¹⁹ Edgar Morin, *La Méthode*, Paris, Seuil, 1981, p. 13.

oblige le lecteur à réfléchir sur des thèmes graves de la société, que son langage nécessite une concentration particulière inventant sans cesse des acronymes et construisant des phrases à la syntaxe recherchée. Nous explorerons davantage ces questions dans le troisième chapitre, mais il est intéressant de constater que les trois éléments fondamentaux de la culture selon Morin se font écho dans *Infinite Jest*. C'est donc dire que Wallace aborde le concept du divertissement par ses fonctions primaires au sein de la culture.

Par ailleurs, l'acte de se divertir ne date pas d'hier. Des dessins de la grotte Chauvet jusqu'au iPad, en passant par Molière, Chaplin et La Poutine, il s'agit d'un élément constitutif du tissu social, comme nous le rappellent Stephen Bates et Anthony J. Ferri²⁰ pour qui le divertissement se définit selon deux critères clefs, soit actif ou passif :

A passivity criterion for entertainment excludes forms of active recreation, many of which are also excluded by our first criterion, communication : playing sports (though watching sports would qualify), playing an instrument (versus listening to a musician), dancing (versus watching dancers) gardening, gambling, riding a Ferris Wheel, and perhaps ironically, entertaining Neighbors with a backyard barbecue. These excluded activities, we believe, qualify as leisure but not as entertainment²¹.

Cette différence entre les caractères « passif » et « actif » du divertissement trace une frontière dans les études culturelles portant sur le sujet. De fait, c'est l'audience passive qui alimente la culture divertissante et

²⁰ Stephen Bates et Anthony J. Ferri, « What's Entertainment? Notes Toward a Definition », dans *Studies in Popular Culture*, Boston, Popular Culture Association in the South, 2010, p. 1.

²¹ Stephen Bates et Anthony J. Ferri, *op. cit.*, p. 15.

non le contraire. L'industrie culturelle fonctionne sur le principe d'une réceptivité passive des masses populaires, qui procure une certaine forme de plaisir qui va de pair avec la société de consommation et le confort général qui caractérisent la population nord-américaine depuis la seconde moitié du XX^e siècle. Un confort qui, entendons-nous, peut se réduire à un toit, une télévision et un chèque. Bates et Ferri concluent que :

In sum, we believe that Entertainment must be defined largely in objective terms. Entertainment, in our view, involves communication featuring external stimuli; it provides pleasure to some people, though not of course to everyone; and it reaches a generally passive audience²².

Cette synthèse conduit à trois affirmations qui sont autant d'hypothèses à partir desquelles nous établirons notre réflexion sur la culture du divertissement dans l'œuvre de Wallace. Il est donc entendu que l'acte de se divertir se résume ainsi : 1. qu'il se base sur la communication; 2. qu'il procure du plaisir au plus grand public cible possible; 3. qu'il est fondamentalement passif. Ces trois critères permettront de garder une certaine ligne directrice dans l'exploration des différents penseurs et écoles de pensées qui ont façonné la théorie critique du divertissement.

²² *Ibid.*, p. 15.

1.2 L'INDUSTRIE CULTURELLE VERSUS LES *CULTURAL STUDIES* VERSUS LA POSTMODERNITÉ

1.2.1 L'École de Francfort

La culture du divertissement telle que nous l'entendons a été le sujet d'une constellation d'essais et de fictions. Même si l'avant-garde avait critiqué cette forme déjà popularisée par Hollywood et les *pulp* des années 1930-1940-1950, les premières réflexions étoffées et quantitatives éclosent avec l'École de Francfort dans les années 1950-1960²³. L'Institut de recherche sociale fondée en 1923 – puis fermée à l'arrivée d'Hitler au pouvoir, forçant ainsi ses membres à l'exil – devient dans le courant des années 1950 le siège de la théorie critique, aussi connue sous l'expression de « philosophie sociale » où s'élaborent d'importants écrits sur la société de consommation. C'est durant leur période d'exil que Max Horkheimer et Theodor W. Adorno, membres fondateurs de l'École de Francfort, écrivent *La Dialectique de la raison (Dialektik der Aufklärung)*. Cet ouvrage clef de la critique culturelle vise à démontrer que le projet des Lumières s'égarait et propose un chemin différent pour atteindre l'ultime objectif, à savoir l'émancipation sociale et individuelle vis-à-vis de la barbarie intellectuelle. C'est à l'intérieur de ces fragments philosophiques, publiés en 1947, qu'apparaît pour la première fois le terme d'industrie culturelle (*Kulturindustrie*).

²³ Notons que l'École de Francfort est notamment composée de Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, Erich Fromm et Walter Benjamin.

Selon Adorno et Horkheimer, l'industrie culturelle n'est qu'un moyen de « garrotter la conscience de l'homme. Puisqu'elle donne l'illusion du choix, qu'elle automatise la consommation et l'identification, qu'elle rend impossible la dissidence, que le consommateur est réduit à l'état d'objet et qu'elle substitue le conformisme à l'autonomie²⁴. » Ils iront encore plus loin en énonçant que le divertissement généré par cette industrie est aussi nocif que productif²⁵ :

L'esprit ne peut survivre lorsqu'il est défini comme un bien culturel et destiné à des fins de consommation. La marée d'informations précises et d'amusements domestiqués rend les hommes plus ingénieux en même temps qu'elle les abêtit²⁶.

Cet ouvrage dénonce donc déjà les prémices d'une culture qui gagne de plus en plus de terrain et qui explose au cours des années 1960 avec le développement des médias de masse. Quelques années plus tard, durant deux conférences prononcées en décembre 1962 pour l'Université radiophonique et télévisuelle internationale, Adorno explique pourquoi avec Horkheimer ils ont préféré les termes « industrie culturelle » à culture de masse :

Dans nos ébauches, il était question de culture de masse. Nous avons abandonné cette dernière expression pour la remplacer par « industrie culturelle », afin d'exclure de prime abord l'interprétation qui plaît aux avocats de la chose; ceux-ci prétendent en effet qu'il s'agit de quelque chose comme une culture de l'art populaire. Or, de cet art, l'industrie culturelle se distingue par principe. Dans toutes ses branches on confectionne, plus ou moins selon un plan, des produits qui sont étudiés

²⁴ Theodor W. Adorno et Max Horkheimer, *La Dialectique de la raison: Fragments philosophiques*, Paris, Gallimard, 1983, p. 87.

²⁵ Une réflexion qui sert de point de départ à David Foster Wallace dans son essai *E Unibus Pluram*, comme nous le verrons plus loin.

²⁶ Theodor W. Adorno et Max Horkheimer, *op. cit.*, p. 52.

pour la consommation des masses et qui déterminent par eux-mêmes, dans une large mesure, cette consommation²⁷.

Il est intéressant de noter comment d'emblée ils isolent les concepts d'art populaire et de culture pour ensuite les unifier dans le spectre plus large de l'économie-politique. Il s'agit d'une lecture de la société de consommation pénétrée de marxisme, très tranchante, mais qui demeure tout de même fondée et fondatrice.

1.2.2 *Cultural Studies*

C'est donc à l'École de Francfort que naissent les premières critiques de l'industrie culturelle, critiques qui seront suivies par les *Cultural studies* au tournant des années 1960. Le terme a été utilisé pour la première fois en 1964, en Angleterre, par Richard Hoggart lors de la fondation du *Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS). La mission de cette chaire de recherche était de mener des études culturelles à l'extérieur du cadre académique hautement institutionnalisé. Il s'agit d'un champ d'études interdisciplinaires, s'étendant de l'Histoire à l'étude de la communication, en passant par les études de genre, la sociologie, la philosophie, etc. Comme le stipule *The Institute of Historical Research* (IHR) de l'Université de Londres, les *Cultural studies* se sont intéressées dès le départ à la dynamique politico-économique des sociétés largement imprégnées des médias de masse et du divertissement :

Cultural studies assesses a great range of material from contemporary society, texts, the mass media, entertainment, « high culture », aspects of

²⁷ *Ibid.*, p. 12.

material culture as well as the political, social and economic institutions of society (Storey 1997: 8). This broad perspective was reiterated by Williams (1981: 64-65) as he described cultural studies as « the analysis of all forms of signification... within the actual means and conditions of their production. » What is important within cultural studies is the recognition of the conflicts and diversity inherent within different forms of representation in society. It is this which provides the necessary grounding of theory to examine « media memories », as it is assumed that the culture of a society, and therefore its traditions and memories will correspond to a contemporary system of interests and values, as culture is not an absolute body of work, but a continual selection and reinterpretation (after Williams 1963, 308)²⁸.

« Examiner la mémoire des médias », prendre le pouls d'une société de plus en plus spectaculaire et comprendre l'articulation du discours idéologique et sexué dans la fiction (études féministes par exemple), voilà ce qu'avaient et qu'ont encore aujourd'hui comme principaux enjeux les *Cultural studies*²⁹. Cela dit, ces réflexions sur la société à l'ère des médias de masse ne se limitent pas à cette « école »; parmi les plus notables s'ensuivent le mouvement de pensée dit « postmoderne » et la « French Theory » aux États-Unis.

1.2.3 La posmodernité

S'il est bien un mouvement de pensée que David Foster Wallace maîtrise, conceptualise et critique énormément, c'est celui de la postmodernité. En dépit du fait que son approche dans ses œuvres théoriques emprunte aux *Cultural studies* (dans ses questionnements et

²⁸ Institute of Historical Research, « Cultural Studies », 2010, en ligne, <<http://history.ac.uk/1807commemorated/media/methods/cultural.html>>, consulté le 2 décembre 2013.

²⁹ Enfin, rappelons que le développement des *Cultural studies* aux États-Unis s'est souvent éloigné des principes de départ de l'école de Birmingham.

champs de recherche), leur forme fait largement écho aux mécanismes de la postmodernité littéraire. Selon les mots de D. T. Max, ce mouvement dans la littérature américaine est fondateur de la pensée Wallace :

Many writers in the 1960s and '70s, faced with the ugliness of the American landscape and its saturation by the culture of mass media turned to highlighting the artificiality of the literary act itself. Wallace of course had a great fondness for many of the writers of this postmodernist movement, primarily Barthelme (who, as he would say, had « rung his cherries » in college) and Pynchon, whom he had all but engulfed Bombardini-like in *The Broom of the System*³⁰.

C'est à partir des années 1950-1960 que l'on voit s'opérer un changement culturel ainsi qu'une critique philo-sociologique et qui correspond à la définition du terme « postmodernité³¹³² ». Selon Marc Jimerez, ce dernier relève d'un nouveau « malaise dans la culture » :

La postmodernité n'est pas un mouvement ni un courant artistique. C'est bien plus l'expression momentanée d'une crise de la modernité qui frappe la société occidentale, et en particulier les pays les plus industrialisés de la planète. Plus qu'une anticipation sur un futur qu'elle se refuse à envisager, elle apparaît surtout comme le symptôme d'un nouveau « malaise dans la civilisation ». Le symptôme disparaît progressivement. La crise reste : elle tient aujourd'hui une place considérable dans le débat esthétique sur l'art contemporain³³.

En fait, les mouvements *pop art* américain et britannique et le *nouveau réalisme* français de ces années-là (1950-1960) en seraient d'importants

³⁰ D. T. Max, *Every Love Story is a Ghost Story*, op. cit., p. 60.

³¹ Déjà à l'époque, un important fossé est établi, on différencie la postmodernité du postmodernisme. La première est une condition générale sociale et la seconde, une idéologie esthétique et culturelle.

³² John Storey, *Cultural Theory and Popular Culture; A Reader*, Londres, Pearson/Longman, 2009, p. 405.

³³ Marc Jimerez, *Qu'est-ce que l'esthétique?*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1997, p. 418.

rhizomes, dont le rejet des frontières entre haute et basse culture témoignerait de la floraison d'un premier symptôme important. Susan Sontag affirme en 1966 qu'une nouvelle sensibilité sociale émerge et que « one important consequence of the new sensibility [is] that the distinction between "high" and "low" culture seems less and less meaningful³⁴ ». Ce à quoi Lawrence Alloway, pionnier de la théorie du *pop art*, fait écho en 1987 en formulant une définition clef de ce nouveau « malaise dans la culture » :

The area of contact was mass produced urban culture : movies, advertising, science fiction, pop music. We felt none of the dislike of commercial culture standard among most intellectuals, but accepted it as a fact, discussed it in detail, and consumed it enthusiastically. One result of our discussions was to take Pop culture out of the realm of « escapism », « sheer Entertainment », « relaxation », and to treat it with the seriousness of art³⁵.

Les critiques postmodernes, aussi divergentes soient-elles, ont, comme l'affirme Alloway, un but commun : appréhender la condition sociale alimentée par les nouveaux médias et l'industrie culturelle (maintenue par les sangles de la société de consommation) pour l'examiner sérieusement. Un examen fait avec une rigueur théorique appliquée à des sujets hétéroclites comme la télévision, la musique populaire et le cinéma de la Nouvelle Vague, face à quoi l'Institution académique a longtemps été aveugle.

Peu de sujets ont généré autant de définitions, de contradictions et de débats que celui de la postmodernité. Malgré des divergences remarquables et remarquées, il y a des éléments récurrents que certaines œuvres et

³⁴ John Storey, *op. cit.*, p. 405.

³⁵ Lawrence Alloway, dans John Storey, *op. cit.*, p. 405.

productions partagent dans leur fond et dans leur forme au point de parler de « dynamique ». Il s'agit de thèmes, de figures de style et de principes qui, par leur accumulation et leur superposition, en viennent à être connotés dans un ensemble de schèmes dits postmodernes. Parmi les plus fréquents se trouvent la fragmentation, la combinaison de plusieurs styles (modernes), la réflexivité, l'autoréférentialité, l'intertextualité, la métafiction, l'ironie et le recouplement de la haute culture avec la culture populaire, ou, pour le dire autrement, le refus des hiérarchisations. Toutes ces notions ne sont aujourd'hui pas tant l'élaboration d'un arc narratif complexe et obscur, telle la fiction des littératures de Barth, Gaddis, DeLillo, Wallace, etc., mais la base de l'ensemble des productions culturelles.

De *The Simpsons* à la série des *Grand Theft Auto* en passant par l'œuvre de David Lynch et le *Bye Bye*, l'industrie culturelle grave copieusement depuis les années 1980 autour des attributs que nombre de penseurs et critiques se sont acharnés à nommer postmodernes. À cet égard, Jean Verrier résume très bien cette mutation des récits : « On est passé de l'œuvre *dans* l'œuvre à l'œuvre *sur* l'œuvre, puis à l'œuvre *par* l'œuvre³⁶. »

Au début des années 1990, Linda Hutcheon affirme dans *The Politics of Postmodernism*³⁷ que le médium qui fait constamment référence aux théories postmodernes est indéniablement la télévision. Elle établit dans cet essai une généalogie des concepts postmodernes. Une des définitions sur laquelle s'ouvre sa réflexion est celle proposée par Jean Baudrillard, pour qui la

³⁶ Cité par Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative, The Metafictional Paradox*, Waterloo, Wilfrid Laurier University Press, 2013 [1980], p. 12.

³⁷ Linda Hutcheon, *The Politics of Postmodernism*, Oxford, Routledge, 2002 [1993], p. 10.

télévision est la forme paradigmatique de la signification postmoderne parce que la transparence de ses signes offre un accès direct à une réalité signifiée, ce qu'il nomme le « simulacre ». Dans son essai, Hutcheon nuance ces propos, sans les rejeter complètement, mais en précisant que Baudrillard a été fortement attaqué au sujet de cette hypothèse du « réel », taxée d'idéalisme métaphysique et de nihilisme apocalyptique, teintant sa théorie des simulacres d'une forme de nostalgie de « l'avant » média de masse. Cela dit, cette approche demeure tout à fait pertinente afin d'appréhender l'œuvre de Wallace, rappelons-le, fervent lecteur des théoriciens de la postmodernité. L'hypothèse de Baudrillard – qui rejoint en plusieurs points celles de Jameson et de Lyotard – se trouve synthétisée par Gilles Lipovetsky dans *L'Ère du vide*. C'est cette synthèse que nous retiendrons en tant que définition clef de la société postmoderne :

C'est cela la société postmoderne : non l'au-delà de la consommation, mais son apothéose, son extension jusque dans la sphère privée, jusque dans l'image et le devenir de l'égo [sic] appelé à connaître le destin de l'obsolescence accélérée [...]. Consommation de sa propre existence au travers des médias démultipliés, des loisirs, des techniques relationnelles, le procès de personnalisation génère le vide en technicolor [...]³⁸.

Lipovetsky cible ici le danger du vide que laisse l'écran éteint, une fois le divertissement consommé de façon égoïste. Si la société de consommation est pour Porta le résultat d'une homogénéisation culturelle, elle est pour Lipovetsky son apothéose. Dans ce cas, la déhiérarchisation des valeurs pousse à banaliser les tragédies. Ainsi, la surenchère d'information sur un axe horizontal, par simple juxtaposition et sans volonté

³⁸ Gilles Lipovetsky, *L'Ère du vide*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1989, p. 16.

de discerner l'importance des unes et la trivialité des autres, provoque un aplatissement où la fiction menace de remplacer la réalité pour ne devenir qu'un contenant de jeu avec des formes et des thèmes aux valeurs universelles. La critique que fait Wallace s'avère en quelque sorte un hybride des hypothèses de Porta et de Lipovetsky en ce que selon lui l'appareil homogénéisateur est alimenté par la surconsommation d'amusements passifs et largement axés sur le rapport individuel à l'écran³⁹. La télévision étant pour Wallace l'ultime moyen de communication et le divertissement, son mode, le bouleversement des valeurs s'opère alors dans le conditionnement des codes qui les régit :

And to extent that it can train viewers to laugh at characters' unending put-downs of another, to view ridicule as both the mode of social intercourse and the ultimate art-form, television can reinforce its own queer ontology of appearance : the most frightening prospect, for the well-conditioned viewer, becomes leaving oneself open to others' ridicule by betraying passé expressions of value, émotion, or vulnerability. Other people becomes even more allergic to people⁴⁰.

Un bouleversement potentiellement néfaste s'il n'est pas appréhendé. L'individu constamment diverti peine à affronter « les choses qu'il doit faire », il en vient à prioriser ses moments de divertissement, et plus encore, a de plus en plus de difficulté à gérer l'euphorie et la dépression; la pulsion de vie et la pulsion de mort; Eros et Thanatos. Il a besoin de davantage de divertissement, qu'il exige, entretenant par le fait même une dépendance. Selon Wallace :

³⁹ David Foster Wallace, *op. cit.*, p. 33.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 63.

The danger is that, as entertainment's denials of the truth get even more effective and pervasive and seductive, we will eventually forget what they're denials *of*. This is scary. Because it seems transparent to me that, if we forget how to die, we're going to forget how to live⁴¹.

Dépassé par tous les divertissements passifs possibles (blockbusters, télévision, best-sellers, jeux vidéo, etc.) le sujet, lui aussi passif, se laisse prendre dans un cercle vicieux entre plaisir et culpabilité. La culpabilité est peut-être l'un des éléments les plus originaux de la critique de Wallace. En effet, selon lui, dès qu'on s'installe devant le petit écran, qu'on se divertit, un processus de culpabilité s'enclenche :

His pitch [Joe Briefcase] is an ironic permission-slip to do what I do best whenever I feel confused and guilty : assume, inside, a sort of fetal position a pose of passive reception to comfort, escape, reassurance. The cycle is self-nourishing⁴².

Le sujet passif finit même, souligne Wallace, par vivre les événements marquants du politique et du social par la procuration du spectaculaire, à travers son téléviseur. Wallace voit dans la télévision un intéressant, mais dangereux, vortex cérébral. À la fois séduisant et vide trop souvent de contenu, il craint (et c'est là peut-être une particularité de cet auteur que d'avoir craint littéralement) le pouvoir séducteur de ce mode de communication. Au seuil de la vision schizophrénique, il considère de toute évidence que cette relation à sens unique (entre spectateur et écran) a des répercussions sociales et même politiques. Et que dans une perspective d'expansion propre à l'idéologie néo-libérale, ces répercussions deviennent

⁴¹ David Foster Wallace, « Fictional Futures and the Conspicuously Young », *Both Flesh and Not*, New York, Little, Brown and Company, 2012, p. 33.

⁴² David Foster Wallace, « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction », *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do again*, *op. cit.*, p. 41.

rapidement un fléau car tous les sujets seraient propices à un bon divertissement, rien ne pourrait faire office d'une réflexion. Une phrase de Norman Mailer résume bien tout le pouvoir que Wallace prête à l'industrie du divertissement alors qu'en 1960 dans un article sur Kennedy, il prophétise que : « America's politics would now be also America's favorite movie⁴³. »

Selon Wallace, c'est ainsi que l'industrie culturelle du divertissement fonctionne. D'un côté, la sphère individuelle rassemble divertissement et amenuisement dans un rapport de plaisir et de culpabilité propulsé par l'urgence de se « détendre ». Tandis que, de l'autre côté, les sphères corporatives et économique-politiques lient le divertissement à la culture et à la société dans une optique marchande qui répond à ce « besoin » de détente massive.

En fait, pour Wallace le minimalisme (qu'il suppose pouvoir être la suite du postmodernisme littéraire) et le postmodernisme s'essouffent en littérature à partir des années 1990 et n'arrivent pas à rendre compte de l'avènement de la culture du divertissement : « Both these forms [minimalism/postmodernism] strike me as simple engines of self-reference (Metafiction overtly so, Minimalism a bit sneakier); they are primitive, crude, and seem already to have reached the Clang-Bird-esque horizon of their own possibility⁴⁴. » Autrement dit, l'industrie culturelle est prise au piège avec des codes postmodernes (pastiche, autoréférentialité, intertextualité, récupération, etc.) et la littérature qui tente de la critiquer ne peut

⁴³ Neal Gabler, *op. cit.*, p. 100.

⁴⁴ David Foster Wallace dans D. T. Max, *Every Love Story is a Ghost Story*, *op. cit.*, p. 111.

simplement l'imiter, selon Wallace, car la réutilisation des mêmes codes annihile toute forme de réflexion profonde.

En somme, le corpus théorique issu des penseurs de la postmodernité ci-dessus évoqués retrace l'ensemble des réflexions que David Foster Wallace devait avoir en tête lors de ses premiers écrits. Cela dit, ces écrits, même s'ils ont amplement été reçus et critiqués comme étant « postmodernes », n'ont pas nécessairement été rédigés dans cette optique; au contraire, peut-être essaient-ils de fuir ce que les médias se sont si bien accaparés. Les chapitres suivants permettront de revenir sur ce paradoxe. Avant cela, voyons comment s'articule cette complexe machine du divertissement de masse avec le modèle le plus développé qui soit : les États-Unis d'Hollywood.

1.3 L'AMÉRIQUE DES POSSIBLES : UN MODÈLE SUPRÊME

S'il y a bien une « culture du divertissement » qui a joué (et continue de le faire) le rôle idéologique du cheval de Troie, c'est celle créée et imposée par les États-Unis. Autant par ses blockbusters, sitcoms, émissions de divertissement, musique pop, etc., qu'à travers ses courants alternatifs et dits contre-culturels.

À ce sujet, il est intéressant de constater que l'idéologie derrière le rêve américain, véhiculée en large partie par les courroies d'Hollywood, est suffisamment extensible et poreuse pour rejoindre massivement des spectateurs partout à travers le monde, peu importent leur nationalité, leurs convictions politiques, leur classe sociale, etc. C'est ce que déplore Anne-

Marie Bidaud dans sa thèse sur la culture de masse où elle affirme que l'« idéologie d'Hollywood est [...] d'abord sous forme de vision d'avenir, de projet utopique, aux contours suffisamment vagues et flexibles pour traverser l'Histoire, tout en conservant permanent le désir de se rapprocher au plus près d'une Amérique idéale⁴⁵ ». Plus encore, cette Amérique idéale – ce rêve qui au fond s'avère individualisé et marchandé – que cible Bidaud, est la base même de l'industrie culturelle, à la différence près que cet idéal est un concept moderne projeté dans une structure hypermédiatique (postmoderne), ainsi que nous venons de l'observer.

Cette réflexion prend la culture du divertissement sous un autre angle et soulève la question de son origine. Neal Gabler retrace avec minutie les balbutiements du « american mass entertainment desire » en montrant comment depuis longtemps le désir d'être divertit fait partie intégrante de la société américaine et que la télévision et Hollywood ne sont que l'extension des conventions préalablement lancées par le journalisme à sensation :

Already in the nineteenth century, the entertainment aesthetic was bigger, faster, louder, as the desire for sensory overload were, like sex, almost a raw biological urge that one was at pains to resist. Even then audiences seemed to prefer graphic entertainments like theater over more cerebral ones like novels. But the most convincing proof of the nexus between entertainment and sensation would not come until much later, with the arrival of the movies and television⁴⁶.

D'ailleurs, il identifie un changement majeur dans la réception du lectorat autour de 1830, époque où les journaux populaires (*penny press*) ont

⁴⁵ Anne-Marie Bidaud, *Hollywood et le rêve américain : Cinéma et idéologie aux États-Unis*, Paris, Masson, 1994, p. 14.

⁴⁶ Neal Gabler, *op. cit.*, p. 17.

commencé à alimenter les colonnes des tabloïds d'histoires de meurtres en série et de crimes divers. Ce sont d'ailleurs ces mêmes récits, mélodrames et *serial*, qui marquent les débuts de la fiction télédiffusée dans les années 1950 à 1960.

Au cours de cette même période, l'économie du cinéma en prend un coup avec l'arrivée de la télévision dans les ménages de la classe moyenne et ouvrière. Paradoxalement, durant la décennie de 1970 de nombreuses grandes œuvres cinématographiques subversives et réfléchies naissent aux États-Unis, la production « underground » devient en quelque sorte *mainstream*. La guerre du Vietnam secoue l'idéologie américaine, et ce, en grand partie grâce à la diffusion de l'information télévisuelle dans les foyers. La population découvre un nouveau visage de son pays et l'ennemi extérieur (l'autre) s'efface devant l'ennemi intérieur. Surgit alors le *slasher movie* et toute une production d'œuvres mettant en scène des psychopathes. Les films d'horreur et d'exploitation (blacksploitation et sexploitation) battent leur plein, mais les salles de cinéma ne seront jamais aussi remplies que dans les années 1980 où l'on voit le blockbuster (re)faire surface, cette fois, d'abord en tant que modèle narratif, puis idéologique. C'est ainsi qu'une deuxième hégémonie⁴⁷ hollywoodienne surgit :

L'ère du blockbuster née, elle fera en fin de compte repartir la fréquentation à la hausse aux États-Unis dans les années 1980 et en Europe dans les années 1990. Production savamment conçue pour être populaire et spectaculaire, mêlant subtilement scènes d'action, effets spéciaux et stars, les blockbusters ont rapidement pris l'étiquette de *pop-corn movies*, en rapport avec les liens qu'ils entretiennent avec l'explosion de la culture de consommation, les multiplexes, produits dérivés et

⁴⁷ L'âge d'or d'Hollywood se situant des années 1930 à 1940.

public adolescent. Mais il ne faut pas oublier que la culture du spectacle et de l'*entertainment* ont toujours fait partie intégrante du cinéma américain, art populaire en phase avec les attentes de rentabilité d'une industrie culturelle. Le blockbuster porte à l'échelle supérieure cette logique⁴⁸.

Au tournant des années 1980, le modèle du rêve américain parvient à s'intégrer aux blockbusters, ce qui s'avère une suite logique considérant le développement du cinéma depuis l'âge d'or hollywoodien. C'est donc avec ces films principalement d'action et de *soap* que la culture du divertissement trouve un nouveau souffle. Autrement dit, le blockbuster impose une norme du divertissement et du spectacle que l'ensemble des autres médias doit suivre à défaut de perdre leur public. Public de plus en plus exigeant quant à la forme et non quant au fond; on s'attend à vivre une expérience sensorielle et émotive plutôt qu'à réfléchir; on s'attend à relâcher la pression du quotidien et à se divertir.

La télévision se met alors à élargir son offre, proposant de plus en plus de chaînes et des programmations variées. On voit apparaître de nombreuses publicités qui promeuvent la diffusion des blockbusters sur des plages horaires clefs, créant des événements de cotes d'écoute et permettant éventuellement aux téléspectateurs d'enregistrer sur VHS leur film ou émissions favorites. Cette forme de production/diffusion culturelle témoigne d'une condition sociale postmoderne à propos de laquelle Wallace affirme que :

⁴⁸ Zachary Louis, « Le cinéma américain à l'assaut du monde », *Il était une fois le cinéma*, 2004, en ligne, <<http://iletaitunefoislecinema.com/memoire/2196/le-cinema-americain-a-lassaut-du-monde>>, consulté le 11 décembre 2013.

Whether or not 1990's youth culture seems as grim to you as it does to me, surely we can agree that the culture's TV-defined pop ethic has pulled a marvelous touché on the postmodern aesthetic that originally sought to co-op and redeem the pop. Television has pulled the old dynamic of reference and redemption inside-out : it is now *television* that takes elements of the *postmodern* – the involution, the absurdity, the sardonic fatigue, the iconoclasm and rebellion – and bends them to the ends of spectation and consumption⁴⁹⁵⁰.

Wallace dénonce ici la dynamique typiquement postmoderne que la télévision tend à développer dans les années 1990. Cette imbrication plurisectorielle aux schèmes postmodernes, par un hasard qui s'explique, Fredric Jameson l'annonçait déjà dans *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* :

L'éthique pop, formulée par la télé, de cette culture (de masse) a joué un bon tour à l'esthétique postmoderne, qui voulait à l'origine récupérer et rédimier le pop. La télévision a complètement renversé la vieille dynamique de la référence et de la rédemption : désormais c'est la télévision qui prend les éléments du postmoderne – l'involution, l'absurde, la lassitude sardonique, l'iconoclasm et la rébellion – pour se plier à des fins spectatorielles et consommatrices. Et ça fait un moment que ça dure. Dès 1984 (George Orwell, 1948), des adversaires du capitalisme nous prévenaient que « ce qui se présentait à l'origine comme une humeur avant-gardiste a enflé et s'est converti en culture de masse⁵¹ ».

Voilà un point marquant qui rejoint la réflexion de Wallace, à savoir que l'ironie fait partie intégrante du monde cathodique américain; l'ironie au

⁴⁹ David Foster Wallace, *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again*, *op. cit.*, p. 64.

⁵⁰ Force est de constater que depuis dix ans les séries télévisées, américaines (HBO) et britanniques (BBC) notamment, prennent de plus en plus de risques (esthétiques et intellectuels) comparativement au cinéma hollywoodien. Mais cela, Wallace ne pouvait pas le savoir en 1990.

⁵¹ Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, ENSBA, coll. « D'art en questions », 2011, p. 134.

sens rhétorique du terme, c'est-à-dire une figure qui cherche à présenter comme vraie une proposition manifestement fausse afin d'en faire ressortir son absurdité. L'auteur revient sans cesse sur cet argument :

I'm going to argue that irony and ridicule are entertaining and effective, and that at the same time they are agents of a great despair and stasis in U. S. culture, and that for aspiring fiction writers they pose especially terrible problems⁵².

Cette utilisation à outrance de l'ironie amène donc la fiction conçue pour le plus large public possible à s'autoalimenter. Un double discours ne sera compris que par les initiés et le ridicule l'emportera systématiquement sur le sérieux car le divertissement prime sur le contenu. Selon Wallace,

Today's journeyman fiction writer finds himself both a lover of serious narrative and an ineluctably conditioned part of a pop-dominated culture in which the social stock of his own entertainment is falling. What we are inside of — what *comprises* us — is killing what we love⁵³.

Il poursuit cette réflexion en avançant que le rêve américain subverti, voire perverti, par la condition postmoderne et gavé par l'industrie culturelle aboutit à l'essence d'un genre fictionnel et théorique qu'on peut traduire en français par « Fiction de l'image ». Cette fiction littéraire traite de façon très ludique l'environnement dans lequel évolue le divertissement depuis les années 1960 :

The particular fictional subgenre I have in mind has been called by some editors post-postmodernism and by some critics Hypperealism.

⁵² David Foster Wallace, *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again*, op. cit., p. 49.

⁵³ David Foster Wallace, « Fictional Futures and the Conspicuously Young », dans *The Review of Contemporary Fiction* Vol. 8, No. 3, New York, 1988, p. 8.

Some of the younger readers and writers I know call it Image-Fiction. Image-Fiction is basically a further involution of the relations between lit and pop that blossomed with the '60's postmodernists. If the postmodern Church fathers found pop images valid *referents* and *symbols* in fiction, and if '70's and early '80's this appeal to the features of mass culture shifted from use to mention – i.e. certain avant-gardist starting to treat of pop and TV-watching as themselves fertile *objets* – the new Fiction of Image uses the transient received myths of popular culture as a *world* in which to imagine about « real », albeit pop-mediated, characters⁵⁴.

Wallace met ici de côté les appellations « post-postmodernisme et hyperréalisme » – cela est assez ironique car ses œuvres littéraires en seront plus tard taxées – et retient la Fiction de l'image comme l'aboutissement de la relation entre la littérature et la pop depuis l'explosion du divertissement de masse. Ce sont des fictions qui utilisent les archétypes et les codes de la culture populaire, très cinématographiques donc, pour mettre en scène des personnages et des histoires qui représentent le réel. Autrement dit, des œuvres telles que celles de Thomas Pynchon ou de Don DeLillo sont certes postmodernes en ce qu'elles reflètent narrativement et stylistiquement les enjeux sociaux de cette culture fragmentaire, réflexive, post-industrielle et du divertissement, mais elles sont d'abord et avant tout un miroir de la culture de masse :

For television's whole reason is reflecting what people want to see. It's a mirror. Not the Stendhalian mirror that reflects the blue sky and mudpuddle. More like the overlit bathroom mirror before which the teenager monitors his biceps and determines his better profile. This kind of window on nervous American self-perception is simply invaluable in terms of writing fiction⁵⁵.

⁵⁴ David Foster Wallace, *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again*, *op. cit.* p. 50.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 22.

La culture du divertissement se nourrit de la culture du divertissement. Puisque « human situations are writer's food⁵⁶ » et que ceux-ci (écrivains, scénaristes, bédéistes, etc.) se nourrissent maintenant de la culture populaire qu'ils critiquent ou alimentent, il y a ainsi une forme de dilution qui s'opère dans le procédé créatif. Et cette dilution représente la mince frontière sur laquelle la Fiction de l'image se déploie, risquant de se nourrir d'un excès d'images pré-fictionnalisées, prémâchées.

C'est déjà ce que Walter Benjamin relevait en 1935 dans son essai *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, à savoir que la copie réalisée à la chaîne d'une production artistique perdrait son *hic et nunc*, son « ici » et son « maintenant », bref que son aura pâlirait copie après copie. Cela dit, Benjamin nuance en stipulant que certes il y a une perte de l'essence, mais l'objet copié n'est alors plus réservé à une élite. Cette perte correspond donc à une possible démocratisation.

Dans ce cas, Wallace possède-t-il une vision élitiste de la culture populaire? Certaines critiques qu'il a essayées vont dans ce sens, mais si l'on remet ses réflexions en contexte, on peut aisément dire que ce qu'il décrit de la culture se passe dans un pays et à une époque où l'accessibilité représente de moins en moins une difficulté, c'est plutôt le choix de quoi regarder et de quoi lire qui se pose comme problème. Entendons-nous sur le terme « accessibilité » qui, dans un pays comme les États-Unis, connaît un certain flou quant à la distribution d'œuvres étrangères, spécifiquement cinématographiques. Mais cela ouvre un autre débat et ce qui nous intéresse

⁵⁶ *Ibid.*, p. 21.

ici est la masse de productions culturelles disponibles. Dans un cas où le trope « divertissement » est accolé à la plupart de ces productions, il s'agit pour le consommateur de trouver ce qui le divertira le plus. Ce ne sont donc pas des œuvres réservées à une classe privilégiée mais plutôt un désintéressement massif pour ce qui nécessite du temps et de la réflexion. En l'occurrence, la copie d'une copie d'un scénario n'affecte pas le spectateur car ce qu'il cherche d'abord et avant tout, c'est une sensation de plénitude et d'immersion.

La caractéristique réflexive de l'industrie culturelle se perçoit encore plus dans ses innombrables inter-référentialités souvent ironiques. Pastiches, clin d'œil et récupérations tapissent l'ensemble de la culture de masse, en en devenant une « norme » culturelle. Ces procédés appartiennent depuis toujours à la culture littéraire faisant partie de ce que Pierre Bourdieu a appelé la sphère de production restreinte. Cela dit, ces codes de récupération et d'ouverture se sont multipliés et se développent la plupart du temps non pas dans un jeu intellectuel (dans le façonnement d'un nouveau sens), mais dans la liaison de signifiants (parfois aussi de signifiés) qui provoquent une réaction chez le spectateur dont la plus universelle est le rire. Et cette prolifération est le corollaire de l'offre de produits culturels de masse. Si, avant Internet, le penseur occidental se croyait submergé de « petites distractions éphémères » et d'information de masse, il est évident qu'avec la deuxième vague des nouvelles technologies, cette impression d'immersion est totale.

Dans une entrevue accordée à la revue *Stim*, Wallace affirme sans détour avoir voulu écrire à propos de ce qu'il y a de triste dans l'Amérique

contemporaine : « I wanted to do something sad. I think it's a very sad time in America and it has something to do with entertainment. It's not TV's fault, it's not Hollywood's fault and it's not the Net's fault. It's our fault. We're choosing this⁵⁷. » Ainsi, le sujet contemporain apprécie l'art divertissant, dit Wallace, parce que les médias soutiennent des œuvres faites uniquement de plaisir et lui permettent, en lui procurant une expérience esthétique heureuse, d'oublier tout ce que sa vie a de routinier et d'aliénant. Dans une quête pressée et vaine pour se détourner des « vraies » choses, les consommateurs passifs en viennent à se perdre dans le simulacre, et à prendre comme réel le spectacle. Non pas qu'ils ne parviennent plus à distinguer la fiction de la réalité (quoique...), mais ils interprètent les standards et les modes de la réalité à partir de ceux divulgués et prônés dans des fictions (star système, *fandom*, télé-réalité, etc.). Comme le formule si bien Pauline Kael, critique de cinéma : « They [les spectateurs] don't see the movie as a movie but as part of the soap opera of their lives⁵⁸. »

1.4 LA REAGONOMIC ET LES SYMPTÔMES DE L'INDUSTRIE CULTURELLE

Le *Big Brother* de George Orwell, figure du contrôle absolu, omnipotent et observateur, ne correspond donc pas exactement à la métaphore de nos systèmes politiques et médiatiques. Comme le souligne Neil Postman dans *Amusing Yourself to Death*, c'est plutôt l'univers d'Aldous Huxley qui

⁵⁷ Valerie Stivers, « Interview with David Foster Wallace », *Stim*, mai 1996, [En ligne], <http://stim.com/Stim-x/0596May/Verbal/dfwtalk.html> (site consulté le 10 octobre 2012).

⁵⁸ Neal Gabler, *op. cit.*, p. 57.

s'accorde le mieux avec notre situation culturelle nord-américaine : « For in the end, he was trying to tell us that what afflicted the people in *Brave New World* was not that they were laughing instead of thinking, but that they did not know what they were laughing about and why they had stopped thinking⁵⁹ ». Il est fort intéressant de souligner ici que ce concept dystopique qu'Huxley déploie dans son roman, rejoint en plusieurs points, malgré un contenu diégétique et une forme narrative très différents, celui que Wallace construit dans *Infinite Jest*, à savoir que, dans les deux cas, il s'agit d'une population qui, obsédée par le besoin de plaisir et de divertissement, en vient à perdre sa liberté. Chez Wallace, la liberté passe souvent par une quelconque dépendance entretenue par une dynamique entre le plaisir et la culpabilité. Le troisième chapitre se consacre davantage à la question de la mise en fiction de cette dystopie et de sa critique implicite de l'industrie culturelle.

Rappelons que, selon Wallace, la fin du XX^e siècle correspond à une ère où le « besoin » de se détendre ne se fonde plus sur les questions de l'effort et de la récompense, mais devient une condition inhérente à une journée accomplie. Et cette condition est intrinsèquement liée à une idéologie politico-économique qui sert de terreau fertile aux mégaproductions culturelles.

De plus, cette culture entretient une titanesque toile sociale, permettant moult discussions et débats quotidiens, et de façon plus intense, elle est la

⁵⁹ Neil Postman, *Amusing Ourselves to Death*, New York, Penguin Books, 2005 [1985], p. 172.

raison d'être des *fandom*⁶⁰. Yves Michaud, dans *Qu'est-ce que la culture?*, pousse cette réflexion très loin :

La culture comme produit de consommation est à notre disposition sur les chaînes de télévision et plus encore sur les sites auxquels Internet nous donne accès. Que conclure de tout cela? Que les ressources de la technologie compliquent notre rapport à l'altérité, alors que la reconnaissance de celle-ci est au cœur de l'Activité culturelle. L'accoutumance à l'image isole l'individu et lui propose des simulacres d'autrui. Plus je suis « dans » l'image, moins je suis investi dans l'activité de négociation avec autrui [...]⁶¹

L'isolement paradoxalement collectif des individus devant le petit écran est l'image à partir de laquelle Wallace plonge dans son questionnement sur la culture du divertissement. Pour lui, l'humain saturé d'informations exerce instinctivement sa capacité de synthèse. Avec les nouvelles technologies, cette capacité de synthèse tend à remplacer la capacité d'analyse et de réflexion en profondeur; la connaissance syntagmatique remplace le raisonnement paradigmatique. Cela correspond à une démocratisation du savoir, mais aussi à une négation de l'historicisation de la culture et par le fait même des débats et des bouleversements qui l'ancrent dans la société. Dans un court article écrit avant « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction » et *Infinite Jest*, Wallace explique comment sa propre génération, qui est la première à grandir sur le continent des médias de masse, est prédisposée à un bouleversement psycho-social profond :

⁶⁰ Ce terme désigne toute sous-culture qui regroupe un important ensemble de fans. Avec Internet, les *fandom* sont devenus un véritable pivot dans l'industrie culturelle. À titre d'exemple, nombre de mégaproductions se réfèrent aux groupes de fans d'une télésérie pour orienter leur scénario.

⁶¹ Yves Michaud, *Qu'est-ce que la culture?*, Paris, Odile Jacob, 2006, p. 306.

We have an innate predilection for visual stimulation, colored movement, a frenetic variety, a beat you can dance to. It may be that, through hyper- and atrophy, our mental capacities themselves are different : the breadth of our attentions greater as attention spans themselves shorten. Raised on an activity at least partly passive, we experience a degree of manipulation as neutral, a fact of life. However, wooed artfully as we are for not just our loyalty but our very *attention*, we reserve for that attention the status of a commodity, a measure of power; and our choices to bestow or withhold it carry for us great weight. So does what we regard as our God-given right to be entertained – or, if not entertained, at least stimulated : the unpleasant is perfectly OK, just so long as it *rivets*⁶².

Il propose ici une analyse des bouleversements d'une génération en s'interrogeant sur le futur de la fiction à l'ère de l'hyper-information. Nous ne pouvons éviter de lier ces changements au concept huxleyen précédemment abordé et de faire le pont avec une structure politico-économique qui permet à cette génération (et aux suivantes) de se divertir à outrance. Autrement dit, il n'y a pas d'industrie culturelle sans « industrie ».

Du point de vue de l'économie, notons que les produits culturels (par exemple un film) et les supports (un DVD) sont soumis aux lois fondamentales du capitalisme puis du néo-libéralisme que constituent l'offre et la demande au profit de l'individu. Et dans la logique économique libérale et capitaliste, disons classique, la demande précède l'offre, et l'offre crée à son tour de nouvelles demandes. Une des particularités que connaît la société nord-américaine, voire occidentale, est la rupture de cet équilibre marchand : l'offre dépasse nettement le besoin et, plus encore, la demande. Ce système qui date des années 1980 est nommé « politique économique de

⁶² David Foster Wallace, « Fictional Futures and the Conspicuously Young », *op. cit.*, p. 5.

l'offre » ou mieux encore, *Reaganomics* en l'honneur de son instigateur principal, Ronald Reagan. C'est ce système qui est derrière l'industrie du blockbuster, se faisant ainsi l'accélérateur politique de la culture du divertissement.

D'ailleurs, l'Histoire ne retient pas seulement l'aspect économique du passage du président Reagan à la Maison-Blanche. De fait, pris entre les cicatrices de la guerre du Vietnam, durant laquelle le peuple américain a douté du véritable ennemi, et la guerre froide, le gouvernement Reagan a choisi de faire de la politique un enjeu de divertissement. Cette idée n'est pas nouvelle, puisque le célèbre débat télévisuel entre Nixon et Kennedy avait fait date dans la relation entre le débat d'idées et l'importance accordée à l'image et à la construction de celle-ci. La réflexion est simple : dans une société véhiculant des valeurs qui datent des films des années 1930-1940 et qui ont de moins en moins de liens avec l'Amérique de la Conquête de l'Ouest, on se doit d'utiliser le véhicule du divertissement pour s'adresser au peuple⁶³. Lui-même acteur de carrière, Reagan « intuited that in a society where movies are the central metaphor, everything boiled down to perception and that therefore there was nothing but perception⁶⁴. » La stratégie est perspicace, mais injecter « tout » le politique dans le divertissement a des conséquences majeures comme réduire « tout » à un jeu de perception, un jeu de simulacre.

⁶³ Il s'agit de la thèse de Neal Gabler dans laquelle il montre comment les valeurs actuelles des États-Unis sont en fait celles transformées par l'âge d'or d'Hollywood.

⁶⁴ Neal Gabler, *op. cit.*, p. 109.

Cette logique culturelle et économique s'applique aux médias de masse; ils établissent (souvent) une offre qui n'a aucune demande, mise à part celle d'un divertissement. Et aussi longtemps que le spectateur souhaitera laisser son cerveau à la porte d'entrée des salles de cinéma ou devant son écran, la demande confirmera l'offre. Économiquement parlant, quelle est la plus rentable des offres possibles? Une offre qui plaira à la plus grande portion de la population. En d'autres mots, la question de l'homogénéisation revient en force. La condition inhérente à la culture du divertissement se résume ainsi à un nœud borroméen très complexe, à la fois pernicieux et amusant.

Le fossé entre superproducteur et petit indépendant ne cesse de s'élargir aux États-Unis (et dans tout l'Occident). À titre d'exemple, Walt Disney Company possède une part du marché du divertissement international d'une dimension incommensurable :

Disney goods and leisure activities have a civilizational dimension. Indeed, they constitute sets of narrative imaginary worlds, entertainment activities and symbolics which are intricately and rooted ideally and materially in the daily life of individuals at the transnational level. They form structuring structures which encourage specific practical knowledge, behavior and uses. Determining socio-economic continuities, they « *dictate behavior, orientate choices, implant prejudices*⁶⁵ ».

Comme l'affirme Alexandre Bohas, il s'agit d'une corporation qui, à partir de la sphère socio-économique, produit un divertissement qui soutient une forme de behaviorisme collectif. Si nous parlons de l'« empire »

⁶⁵ Alexandre Bohas, « Disney : A Cultural Capitalism of Global Entertainment », *INA Global.fr*, 24 mai 2011, en ligne, <<http://inaglobal.fr/en/cinema/article/disney-cultural-capitalism-global-entertainment>>, consulté le 11 décembre 2013.

Québecor, Walt Disney est alors une véritable « civilisation », elle est partie intégrante de notre culture.

De plus, il y a une tendance contemporaine dans l'industrie culturelle à individualiser le contenu, à le revêtir d'un simulacre donnant l'impression qu'il a été produit pour une personne unique, ce qui rejoint les préceptes du néo-libéralisme. Et cette même personne peut à son tour affiner sa sélection de chaînes de télévision, de genres musicaux, de livres, de sites web, etc. Elle n'est plus soumise à la loi du *flow data* – de l'information en continu – mais a la possibilité de faire des choix dans sa consommation de divertissement. L'industrie, voulant offrir un produit à la fois suffisamment « ouvert » et « ciblé », s'efforce de construire des trames narratives modèles (chaque genre possède quelques trames seulement) afin de s'assurer une place dans le choix des spectateurs/lecteurs. Et, submergés par l'océan d'information et de possibilités de divertissement, quel choix exercent ces mêmes spectateurs/lecteurs? Le plus populaire.

Les théories de Wallace sur le divertissement avancent que le consommateur passif est tout autant responsable, sinon plus encore, que l'industrie, de la condition culturelle qui les lie. Et selon lui, le grave problème que rencontre la fiction issue de cette culture est qu'elle parvient rarement à s'émanciper de la facilité du divertissement. Les artistes, aussi *underground* soient-ils, sont pour lui (en grand nombre) pris au piège de l'ironie comme seul mode de pensée critique. La culture du divertissement se fait trop englobante pour s'en dégager complètement et la seule façon aisée de la critiquer est d'utiliser l'ironie, technique narrative, comme nous l'avons vu, largement employée par cette même culture. La plupart des

« artistes » offrent un divertissement au détriment d'une œuvre *transfigurante*, plus précisément, c'est tout du moins ce que Wallace sous-entend en écrivant : « entertainers can divert and engage and maybe even console; only artists can transfigure⁶⁶. »

⁶⁶ David Foster Wallace, *op. cit.*, « Fictional Futures and the Conspicuously Young », p. 8.

CHAPITRE 2

E UNIBUS PLURAM

*And in the naked light I saw
Ten thousand people, maybe more
People talking without speaking
People hearing without listening
People writing songs that voices
never share
And no one dared
Disturb the sound of silence*

Simon & Garfunkel

David Foster Wallace a été tout au long de sa carrière à la marge des grands mouvements littéraires qui lui étaient contemporains, autrement dit, en retard ou en avance sur son temps. Cela ne l'a pas empêché d'être rapidement adulé par la critique et d'être à l'origine d'un mouvement dont se réclament un nombre considérable d'écrivains et de lecteurs. Et ce, même s'il semble s'être entêté à explorer les enjeux stylistiques et idéologiques des générations qui le précédaient (1960-1970), notamment ceux du postmodernisme littéraire, en boudant à la fois le réalisme cru et le journalisme néo-classique en vogue dès le début des années 1990. À cette même période, les thèmes qui intéressent Wallace tournent autour de la culture cathodique, de l'âge de l'hyper-information (disons *flow data*), du

self-conscious et des romans encyclopédiques⁶⁷. Des thèmes qui, au début des années 1970, avaient déjà connu leur lot d'ouvrages majeurs : *Gravity's Rainbow* de Thomas Pynchon, *The Recognitions* de William Gaddis, *Giles Goat-Boy* de John Barth et *Public Burning* de Robert Coover, pour ne nommer que ceux-ci. Ce sont là d'ailleurs des titres fondamentaux à la cosmogonie wallacienne. Selon Stephen J. Burn : « Wallace seems to have been most consistently appreciative of those postmodern novels that inhabit the zone where modernism and postmodernism shade into each other in the form of the encyclopedic novel⁶⁸. » Burn poursuit cette réflexion en citant Pynchon qui affirme que le *flow data* est depuis longtemps l'objet d'une importante critique à travers plusieurs œuvres littéraires : « since 1959, we have come to live among flows data more vast than anything the world has seen before, because the form and content of their works [écrivains dits postmodernes] both present, and are shaped by, an information-dense world⁶⁹ ». *Infinite Jest* se greffe à cette constellation de romans denses et complexes qui tentent de traduire les mouvements névralgiques du quotidien de la révolution médiatique. Le roman, tentaculaires, gravite notamment autour de la question de l'impact de la culture cathodique, de son engouement et de sa portée sociale.

C'est dans son court essai intitulé « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction » (1993) que Wallace parvient à théoriser avec le plus de clarté et de concision sa critique de l'industrie du divertissement et son impact sur

⁶⁷ Nous y reviendrons dans le chapitre suivant.

⁶⁸ Stephen J. BURN, *David Foster Wallace's Infinite Jest : A Reader's Guide*, New York, Bloomsbury, 2012, p. 27.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 27.

la culture. Il s'agit ainsi dans ce chapitre d'examiner comment cette critique du divertissement prend racine, spécifiquement à travers un essai, d'en analyser sa forme et ses contours singuliers, puis d'observer en quoi Wallace n'invente rien en matière de critique du divertissement, mais cible un certain malaise culturel qu'il exploite également dans sa fiction.

2.1 L'ÉCRIVAIN-JOURNALISTE QUI NE VOULAIT PAS ÊTRE JOURNALISTE MAIS ÉCRIVAIN...

L'œuvre non-fictionnelle (articles, billets, chroniques et essais) de Wallace est perçue par certains critiques comme l'amorce d'un nouveau-nouveau-journalisme⁷⁰. Pourtant, lui-même ne s'est jamais octroyé le statut de journaliste, et à peine celui d'essayiste. Lors d'une entrevue menée par Tom Socca, Wallace affirme sans équivoque ne pas prétendre être journaliste et de seulement répondre aux commandes d'articles afin d'éviter de sombrer trop profondément dans ses fictions :

Golly. You know, the weird thing about the nonfiction is, I don't really think, I mean, I'm not a journalist, and I don't pretend to be one, and most of the pieces in there were assigned to me by Harper's, with these sort of maddening instructions of, you know, just go to a certain spot and kind of, you know, turn 350 degrees a few times and tell us what you see⁷¹.

⁷⁰ Il est intéressant de constater que son œuvre romanesque est également considérée par plusieurs comme « la » référence à un possible post-postmodernisme littéraire, ce dont il sera question dans le chapitre suivant.

⁷¹ David Foster Wallace interviewé par Tom Socca, « I'm Not a Journalist and I Don't Pretend to Be One », *Slate*, 1998, en ligne, <http://slate.com/blogs/socca/2010/11/22/i_m_not_a_journalist_and_i_don_t_pretend_to_be_one_david_foster_wallace_on_nonfiction_1998_part_1.html>, consulté le 1^{er} juin 2014.

Malgré cette ferme intention de ne pas appartenir à l'univers journalistique – l'univers de l'éphémère selon lui – Wallace rédige une importante somme d'articles divers et variés couvrant, notamment, la campagne de John McCain en 2000, l'attaque du 11 septembre 2001, l'US Open (Tennis), l'industrie de la pornographie, une entrevue avec le réalisateur David Lynch, le festival du homard dans le Maine, etc. Marqués par son style et son souffle singuliers, ces articles révèlent une réflexion ancrée et hyper-réaliste, et sont systématiquement écrits avec les codes de la fiction : mise en scène d'un personnage, écriture lyrique, descriptions abusives, longues dérisions, etc. Il s'agit de méthodes inspirées du Nouveau Journalisme.

Le Nouveau Journalisme, ou journalisme littéraire, est un mouvement foncièrement américain, aussi bien acclamé que critiqué, constitué d'auteurs tels que Truman Capote, Tom Wolfe et Hunter S. Thompson. Cette « *creative non-fiction* » se définit par une volonté de transgresser les frontières entre fiction et non-fiction, entre subjectivité et objectivité.

2.2 NEW YORK, JUIN 1973

Manhattan, juin 1973, Tom Wolfe publie *The New Journalism*, un essai qui vient confirmer un genre peinant à trouver sa place depuis plus d'une décennie. À la fois fondatrice et rétrospective, cette « anthologie » est un manifeste en soi, accompagné d'une série d'articles signés Gay Talese, Norman Mailer, Truman Capote et Hunter S. Thompson, pour ne nommer que ceux-là, qui revendiquent l'émergence d'un nouveau type de

journalisme⁷². Globalement, il s'agit d'un appel à une certaine liberté d'expression dans les médias, dénonçant un épuisement des standards journalistiques et la quête « insatiable » et « sournoise » d'une neutralité énonciative.

Le genre naît avec avec *In Cold Blood*, le best-seller de Truman Capote, publié en 1965, que l'auteur décrit lui-même comme un « *non-fiction novel* ». Norman Mailer, en 1968, reprend cette formule avec un titre tout aussi significatif : *The Armies of the Night: History as a Novel, Novel as History*. D'emblée, le titre de cet ouvrage suggère une transgression des genres de la fiction et de la non-fiction; catégories qui sont, dans le monde anglo-saxon, très marquées.

Ces deux livres mettent en place la dynamique du journalisme littéraire, à savoir une injection des procédés fictionnels dans un cadre documentaire fondé sur des faits réels et rapportés. Plus précisément, il en résulte une altération de l'objectivité – la neutralité – recherchée et prônée par le journalisme classique. Ce dont témoignent les mots de Wolfe :

The basic units of reporting are no longer who-what-when-where-how and why but whole scenes and stretches of dialogue. The New Journalism involves a depth of reporting and an attention to the most

⁷² D'emblée, soulignons que le Nouveau Journalisme est un mouvement littéraire à l'écart du journalisme classique. Tom Wolfe reviendra sur le terme « nouveau » par la suite, car celui-ci peut prêter à confusion. Il ne s'agit pas d'une mutation globale du journalisme, mais plutôt d'un groupe d'écrivains émergents pratiquant une nouvelle forme de journalisme.

minute facts and details that most newspapermen, even the most experienced, have never dreamed of⁷³.

On pourrait même dire qu'il y a mimésis⁷⁴ au sens aristotélicien du terme en ce que la mise en parole de l'expérience passe par l'« imitation » de la fiction. Gay Talese dans *Fame and Obscurity* résume bien cet enjeu :

The New Journalism, thought often reading like fiction, is not fiction. It is, or should be, as reliable as the most reliable reportage although it seeks a larger truth than is possible through the mere compilation of verifiable facts, the use of direct quotations, and adherence to the rigid organizational style of the older form. The New Journalism allows, demands in fact, a more imaginative approach to reporting, and it permits the writer to inject himself into narrative if he wishes⁷⁵.

À partir de ces définitions fondatrices, Wolfe étoffe son propos dans son essai en présentant les quatre principaux mécanismes (empruntés à la littérature fictionnelle) utilisés par l'ensemble de ces écrivains⁷⁶ : 1. Raconter l'histoire en créant des scènes plutôt qu'en disposant les faits les uns à la suite des autres. 2. Privilégier les dialogues complets (sous forme de conversation) au lieu d'énoncer avec parcimonie citations et déclarations. 3. Toujours travailler d'un point de vue, c'est-à-dire présenter toutes les scènes selon le regard personnalisé d'un acteur en particulier. (Notons que

⁷³ Tom Wolfe, « The New Journalism » *Bulletin of the American Society of Newspaper Editors*, Columbia, Septembre 1970, p. 5.

⁷⁴ Une autre différence majeure entre les écrits documentés dits classiques et les articles issus du Nouveau Journalisme réside dans l'abolition de la frontière entre fiction et faits réels. Prenons l'exemple du feuilleton français balzacien qui construit une fiction à partir de faits vécus, faisant se côtoyer des personnages réels et inventés dans un univers rigoureusement structuré par une série d'événements réels qui se sont déroulés. Dans ce cas, il s'agit d'abord d'une fiction qui puise son inspiration dans la réalité qui, avec le temps, est sujette à devenir un document d'archive. Tandis que les nouveaux journalistes ne revendiquent pas l'appartenance à la fiction, mais bien l'utilisation de ses codes.

⁷⁵ Nicolaus Mills, *The New Journalism*, New York, McGraw-Hill Book Company, 1970, p. xii.

⁷⁶ Tom Wolfe, *The New Journalism*, New York, Harper & Row, 1973, p. 35.

l'auteur est aussi un acteur, un témoin, puisqu'il rapporte subjectivement un événement.) 4. Capter et analyser le plus d'éléments possible autour des personnes impliquées; croyances, possessions, amis, famille, etc. Il s'agit en fait de tracer le statut psychosocial des sujets (à l'instar de la composition des personnages de fiction) afin d'émettre des postulats qui témoigneraient d'une certaine vérité.

L'âge d'or du Nouveau Journalisme s'étend du milieu des années 1960 au début des années Reagan (1980)⁷⁷. Il a couvert des sujets hétéroclites, allant du scandale du Watergate à Arnold Schwarzenegger, en passant par Woodstock, l'armement nucléaire, l'émancipation de la femme, le rock, les Hell Angels, les hippies et le LSD. Bref, n'importe quel sujet peut faire l'objet d'une longue enquête. Et même si la forme varie énormément (essai, chronique, article, etc.), ce sont les magazines qui ont été les niches de cette pratique. Parmi les plus notables notons *The Atlantic Monthly*, *Harper's*, *CoEvolution*, *Esquire*, *New York*, *The New Yorker* et *Rolling Stone*.

2.3 *E PLURIBUS UNUM*

Pour revenir à Wallace, s'il est vrai qu'il néglige parfois le contexte historique et ne se préoccupe pas d'avoir un recul objectif, rien dans ses

⁷⁷ Il est intéressant de noter qu'avec le cyber-journalisme (blogue, forum, webzine) certaines modalités du Nouveau Journalisme sont devenues monnaie courante. Le « je » et le « nous » tapissent l'ensemble de la toile et l'expérience de chacun est susceptible de devenir un témoignage d'une importance relative (Facebook, Twitter). Cela dit, il ne s'agit pas d'œuvres littéraires, mais plutôt de nouveaux moyens de communication.

enquêtes n'est laissé au hasard. Comme le dit la formule : le diable est dans les détails, et il s'y connaît!

En effet, le titre de l'article dont il sera question ici annonce déjà la mise en relation entre le néo-libéralisme et la télévision : *E unibus pluram* signifie : « d'un seul, plusieurs ». Cette phrase latine est dérivée de *E pluribus unum*, « de plusieurs, un », qui orne le Grand sceau des États-Unis, créé en 1782 à l'occasion de l'ouverture de la première banque commerciale, et qui figure encore aujourd'hui sur les billets d'un dollar. Cette inversion savante, au-delà du jeu, illustre l'ensemble de la critique qu'émet Wallace sur la société américaine qui lui est contemporaine. Autrement dit, l'unification qui résulte de l'Indépendance de 1776 cède la place à l'individualisation issue d'un néo-libéralisme culturellement nourri par le divertissement. De plus, selon lui, nous sommes paradoxalement seuls devant notre écran qui projette le même programme pour tous, « de un, plusieurs ». Et puisqu'il y a individualisation de la culture, selon Wallace, il semble évident que l'étude de celle-ci se doit de subir une quelconque subjectivation.

Refusant les conventions narratives standardisées du journalisme, Wallace use plutôt des codes narratifs du Nouveau Journalisme pour relater un événement. Il injecte ainsi sans cesse de la subjectivité de l'expérience vécue (à outrance), ce qui génère un écrit hybride s'inscrivant à la jonction entre la fiction, l'anecdote et l'essai, concordant avec les quatre règles émises par Wolfe. Ainsi, un article commandé par la revue *Harper's* à propos d'une croisière dans les Caraïbes (l'objectif initial était d'en faire une « carte postale d'expérience ») se transforme en analyse vorace et cynique du « plaisir » factice de l'industrie de l'hospitalité et du mode de vie qui s'y

rattache. Cet article, publié en 1996 malgré la réticence de l'éditeur, ouvre le recueil éponyme *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again: Essay and Arguments*, dans lequel se trouvent sept articles aux sujets très variés mais tous liés par une écriture lyrique au ton hyper ludique et vif. Parmi ces articles, se retrouve « E Unibus Pluram: Television and U. S. Fiction » publié pour la première fois dans *The Review of Contemporary Fiction* en 1993.

En résumé, l'essai suppose que la télévision use de davantage de dispositifs postmodernes – notamment l'ironie, l'absurde, l'iconoclasme, etc. –, que n'importe quelle forme de critique ou de fiction issue dudit mouvement, ce que nous avons vu au chapitre précédent. Depuis les années 1960 (et de façon exponentielle depuis 1980), la télévision occupe une place fondamentale au coeur de la culture (sans distinction entre *high* et *low culture*). De fait, cette culture est de plus en plus susceptible d'être autocentrée et réflexive, sans craindre de se ridiculiser par des jeux métanarratifs, en maintenant, encore une fois, son auditoire dans une dynamique d'avidité plaisir et de culpabilité. Selon Wallace, c'est à l'intérieur de cette dynamique que l'écrivain contemporain se fait prendre au piège : il n'est plus en mesure de faire la distinction entre personnages scénarisés et réels comportements humains. Et cette grande fresque de récupérations et de pastiches est maintenue par les sangles de l'ironie, thème clef de l'essai.

Ce dialogue⁷⁸ qu’entreprend ici Wallace est guidé par ses propres obsessions, à partir desquelles il tente de résoudre une question colossale – l’impact du divertissement à outrance sur la culture –, équivalant selon lui, rappelons-le, à un malaise dans la culture. L’article semble parfois fuser dans tous les sens et d’autres fois se concentrer longuement sur un détail, livrant ici des constats lumineux et là des généralités qui mériteraient d’être approfondies. S’il ne donne pas les réponses quant à l’avenir de notre culture, de ses fictions, il parvient tout de même à signaler, de façon sensible et empathique, une névrose collective chevillée à l’objet cathodique. C’est ce qu’en conclut A. O. Scott dans son article « Panic of Influence » :

[...] if he can’t quite capture the grand dialectic of contemporary culture, such as it is, he at least has a feel for its mood swings. He might even be credited with a degree of foresight, both about the ascendance of a certain knowing, allusive, world-weary superciliousness⁷⁹.

L’ironie est sans aucun doute l’élément le plus récurrent de l’essai. C’est ce grâce à quoi Wallace s’évertue à défendre sa thèse : « It will take a while, but I’m going to prove to you that the nexus where television and fiction converse and consort is self-conscious irony⁸⁰. » Nous verrons plus loin en quoi cela consiste. Notons simplement qu’il sagit là aussi du talon d’Achille de l’article que beaucoup de critiques exploitent pour conclure que l’ironie

⁷⁸ Le mot « dialogue » est ici employé pour souligner que David Foster Wallace s’adresse constamment à son lecteur, lui pose des questions et lui soutire même quelques fois des réponses anticipées.

⁷⁹ A. O. Scott., « The Panic of Influence », *The New York Review*, New York, février 2000, en ligne, <<http://nybooks.com/articles/archives/2000/feb/10/the-panic-of-influence/>>, consulté le 10 juin 2014.

⁸⁰ David Foster Wallace, « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction », *A Supposedly Fun Thing I’ll Never Do Again*, op. cit., p. 27.

dont use l'auteur annihile son propre constat sur l'omniprésence de celle-ci. De plus, ce constat de Wallace est marqué par une trop grande généralité : il tient tellement à stigmatiser l'ironie autour de la littérature américaine dite postmoderne que son texte semble évacuer tout contexte historique. Les grandes lignes de l'essai suggèrent que cette forme de satire comme procédé de métafiction serait caractéristique des années 1960. Même si cette période a connu une profusion en matière métafictionnelle, les racines littéraires de l'ironie et de la métafiction demeurent nettement plus anciennes.

2.4 51% OF THE TIME, I WATCH FOR FUN

Dans les années 1980, la pratique du Nouveau Journalisme est tranquillement délaissée; les techniques stylistiques empruntées à la fiction, quoique toujours utilisées par la nouvelle génération de journalistes, sont nettement moins flamboyantes. Beaucoup s'entendent pour dire ainsi qu'il s'agit d'un journalisme néo-classique, marqué à la fois par l'éthique du journalisme tel qu'il se définit traditionnellement, avec une écriture reposant sur une volonté de neutralité, et un style où la subjectivité sait souvent prendre une distance face aux faits supposément objectifs.

Au début des années 1990, une autre génération – écrivains-essayistes que certains nommeront les *New New Journalists*⁸¹ – émerge. Entendons-nous pour dire qu'il s'agit de la reprise du mouvement premier avec un

⁸¹ Robert S Boynton, *The New New Journalism: Conversations with America's Best Nonfiction Writers on Their Craft*, New York, Vintage, 2005, p.20.

léger déplacement des enjeux. C'est donc des Jonathan Franzen, Laurence Wright, Gay Talese (toujours présent) et David Foster Wallace qui marquent l'avant-scène (qui nous est d'ailleurs contemporaine) de cette recrudescence du journalisme littéraire américain.

Obsédé par la grammaire et la stylistique, Wallace concocte à travers sa non-fiction l'hybride d'un genre déjà hybride sans pour autant rechercher l'exubérance d'un Hunter S. Thompson :

In his article « Seething Static : Notes on Wallace and Journalism », Christoph Ribbat of the University of Liverpool writes that « there is nothing particularly “bold” about Wallace’s nonfiction, at least not the kind of boldness that Tom Wolfe, Hunter S. Thompson and Mailer developed to establish themselves as maverick heroes ». But that’s the point : Wallace didn’t want to establish himself as a maverick hero; instead, he echoed Thompson’s techniques in order to create something more accessible⁸².

Son analyse – pour ainsi dire son constat social – joue sans cesse sur les frontières de la subjectivité de l'expérience vécue et de l'objectivité du savoir; son ton, oscillant entre la légèreté de l'anecdote et la rigueur universitaire, procède au traitement de faits véridiques avec une bonne dose d'humour.

Dès le début d'« E Unibus Pluram », l'auteur nous met en garde, il affirme aimer – du moins avoir du plaisir à regarder – la télévision à 51%, donc à deux pour cent de plus qu'il ne la déteste : « I know I watch for fun, most of the time, and that at least 51% of the time I do have fun when I

⁸² Daniel B. ROBERTS, « Consider David Foster Wallace, journalist », 20 février 2012, en ligne, <http://salon.com/2012/02/20/consider_david_foster_wallace_journalist/>, consulté le 13 mars 2013.

watch. This doesn't mean I do not take television seriously⁸³. » Malgré l'aveu du témoignage, au seuil de l'anecdotique, c'est une critique documentée et dénonciatrice qui suit cet acte de subjectivation :

Mark Fowler One big claim of this essay is going to be that the most dangerous thing about television for U. S. fiction writers is that we don't take it seriously enough as both a disseminator and a definer of the cultural atmosphere we breathe and process, that many of us are so blinded by constant exposure that we regard TV the way Reagan's lame F. C. C. chairman Mark Fowler professed to see it in 1981, as « just another appliance, a toaster with pictures⁸⁴ ».

Son écriture, marquée par l'anxiété, nuance très peu ses propos. Pour ne pas sombrer dans le piège des exceptions ou de la généralité flagrante (tous les écrivains américains...), il met en scène un personnage qui représente cet écrivain, que nous aborderons plus en détail au cours du chapitre. Ce qui est important de souligner dans le passage précédemment cité, c'est l'utilisation du « we ». Wallace ne cesse de passer du « je » au « nous » au « il », sans justification, s'incluant et s'excluant à la fois de son discours; s'intégrant en tant que conscience individuelle qui décortique son malaise et s'excluant de façon à mettre ce malaise au niveau de la collectivité.

Avec une écriture très stylisée qui boude les contraintes universitaires (langage soigné, précis et neutre), Wallace livre dans cet article une tranche de son vécu. Fait notable, il s'agit d'un article aux enjeux complexes, mais rédigé pour le grand public. C'est l'imbrication des codes du journalisme

⁸³ David Foster Wallace, « E Unibus Pluram », *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again*, New York, Back Bay Books, 1998, p. 27.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 27.

littéraire, avec lesquels il jongle constamment – entre les références à la culture populaire (publicité, télé-série, best-seller, etc.) et à une culture plus savante (Pynchon, Baudrillard, McLuhan, etc.) –, qui permet d'établir un point de vue singulier où la mise en intrigue est omniprésente.

Peu après avoir cité une statistique révélant que la moyenne d'heures passées devant le téléviseur (en 1986) est de six heures par jour pour chaque Américain, Wallace formule son propre constat logique, chargé de jugement, avant même de citer une quelconque étude :

Six hours a day is more time than most people (consciously) do any other one thing. How human beings who absorb such high doses understand themselves will naturally change, become vastly more spectatorial, self-conscious. Because the practice of « watching » is expansive. Exponential. We spend enough time watching, pretty soon we start watching ourselves watching⁸⁵.

Ici, le style de l'auteur est clairement reconnaissable. Les phrases nominales et les répétitions s'enchaînent, le rythme de l'écriture n'est plus celui d'une information rapportée, mais plutôt celui d'une histoire racontée de façon prosaïque. Le passage finit même sur une métaphore filée empruntée à Don DeLillo dans *White Noise*⁸⁶. Les conclusions tirées ne revêtent ainsi pas l'apparence scientifique mais celle d'une opinion tranchée.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 34.

⁸⁶ Nous y reviendrons plus tard.

2.5 JOE BRIEFCASE ET L'IRONIE

Un autre élément propre au Nouveau Journalisme que Wallace intègre est le concept de « personnage ». Tom Wolfe ne disait-il pas que les personnes impliquées dans l'enquête du journaliste doivent avoir les attributs de personnages de fiction? Wallace, non seulement s'implique directement dans l'enquête en tant que témoin, comme nous venons de le voir, mais invente de plus un personnage archétypal, fondé sur une série de statistiques, qui représente ainsi l'Américain moyen, solitaire, complètement absorbé et dépendant de la culture cathodique – Joe Briefcase :

Let's call the average U.S. lonely person Joe Briefcase. Joe Briefcase fears and loathes⁸⁷ the strain of the special self-consciousness which seems to afflict him only when other real human beings are around, staring, their human sense-antennae a bristle⁸⁸.

Dans ce passage, le narrateur passe de l'autofiction à la fiction. Autrement dit, la focalisation intradiégédique devient extradiégédique au cœur de l'essai, donnant une toute autre portée au texte. Cette focalisation est délaissée puis reprise au cours de l'essai.

Après avoir mis en scène un Joe Briefcase dévoreur cathodique, Wallace le compare à l'écrivain tout aussi moyen qui passe, malgré lui, autant de temps devant la fiction d'une fiction recyclée. Dans les deux cas, c'est une question de désir et de séduction qui les anime. En ce qui a trait à Joe

⁸⁷ Référence à Hunter S. Thompson dont figurent parmi ces œuvres les plus connues des titres tels que : *Fear and Loathing in Las Vegas*, *Fear and Loathing : On The Campaign Trail '72* et *Fear and Loathing in America*. Ces références sont d'ailleurs multiples dans son essai.

⁸⁸ David Foster Wallace, « E Unibus Pluram », *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again*, *loc cit.*, p. 23.

Briefcase, il s'agit d'une relation unidimensionnelle. L'écran ne cesse de le séduire par ses images et ses sons, le transporte, le divertit, mais il demeure finalement incapable de lui rendre la pareille. Et cela ne peut pas fonctionner dans un couple. Wallace lie d'emblée ce cercle vicieux au pacte ironique que fait le spectateur devant la télévision et la relation unidimensionnelle qu'elle offre.

Ce nœud boromméen, largement discuté dans le chapitre précédent, est lié dans cet article à l'écrivain américain pour qui, toujours selon Wallace, le désir est le miel de l'expérience humaine et l'expérience humaine est « the writers' food ». L'écrivain scopophile de profession (pulsion du voyeurisme) se nourrit donc de l'observation humaine. Et la télévision lui permet de tout voir, de mettre sur « pause », de manipuler en quelque sorte les individus derrière le quatrième mur, depuis le confort de son salon, et surtout sans avoir à les affronter. Cela pose un énorme problème à la fiction littéraire :

Because the practice of watching is expansive. Exponential. We spend enough time watching, pretty soon we start watching ourselves watching. Pretty soon we start feel ourselves felling, yearn to experience experiences. And that American subspecies into fiction writing starts writing more and more about...⁸⁹

Si les comportements observés et analysés sont ceux de personnages préalablement mis en scène, comment faire alors pour différencier un vrai comportement d'un archétype? Et si la littérature a constamment fonctionné sur le régime de l'imitation, c'est que, explique Wallace, le lecteur-écrivain est actif; il se doit cérébralement de construire l'espace-temps du récit. D'ailleurs, d'un certain point de vue sémiotique, le texte n'existe-t-il pas

⁸⁹ *Ibid.*, p. 34.

grâce au lecteur? Tandis que le spectateur est la plupart du temps passif devant l'écran⁹⁰. S'il n'est pas passif, il est tout au moins dépendant de sa dose de divertissement quotidienne. À l'instar de Joe Briefcase, il peine à se dégager de cette séduction, il la subit dans une relation « weird hate-/need-/fear-6-hrs.-daily gestalt about it⁹¹. »

Comme nous l'avons précédemment examiné, le désir télévisuel, selon Wallace, est trop souvent lié à une relation entre plaisir et culpabilité. Il la compare – et cela s'applique aussi au web 2.0 maintenant dit social – au whisky : un ou deux verres c'est bon et agréable, subtil et inspirant, mais six chaque soir, ça devient rapidement un problème. Une ou deux heures de télévision, de zapping ou de réseaux sociaux par jour, cela se conçoit; six, sept, voire huit heures, c'est dangereux. Il en est de même pour n'importe quelle forme d'activité.

En somme, la dépendance à la télévision et à la relation ironique qu'elle sous-tend demeure pour Wallace le cœur du problème de Joe Briefcase. L'article se clôt sur l'hypothétique futur du divertissement à travers une relecture des textes du futurologue George Gilder, selon qui l'arrivée d'un réseau Internet révolutionnera le rôle du spectateur en lui offrant une liberté et un contrôle actif sur sa consommation cathodique. Wallace met en lumière un paradoxe majeur de cette thèse en réaffirmant que la nature

⁹⁰ Ici, l'analyse de Wallace date en ce qu'elle n'inclut pas la mutation du rapport aux technologies de l'information et, par extension, du divertissement qu'a apporté Internet. L'implication du cyber-observateur est beaucoup plus active en ce qu'il participe à des « échanges » et des « sélections » de contenu. Cela dit, la pulsion consumériste demeure la même.

⁹¹ David Foster Wallace, « E Unibus Pluram », *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again*, *loc. cit.*, p. 29.

humaine demeure, peu importe la technologie, encline à la facilité et à la dépendance :

It's tough to see how Gilder's soterial of having more « control » over the arrangement of high-quality fantasy-bits is going to ease either the dependency that is part of my relation to TV or the impotent irony I must use to pretend I'm not dependent. Whether I'm « passive » or « active » as a viewer, I still must cynically pretend, because I'm still dependent, because my real dependency here is not on a single show or a few networks any more than the hophead's is on the Turkish florist of the Marseilles refiner. My real dependence is on the fantasies and the images that enable them, and thus on any technology that can make images both available and fantastic. Make no mistake : We *are* dependent on image-technology; and the better the tech, the harder we're hooked. [...] Oh God, I've just reread my criticisms of Gilder. That he is naïve⁹².

La dépendance devient alors le mot de la fin. Malgré sa conclusion ouverte, c'est la dernière proposition que Wallace énonce dans cet essai. L'ironie permet le pastiche, qui à son tour engendre un amoindrissement massif de la culture au sens large et de ses référents; le tout maintient le spectateur dans un cercle vicieux de plaisir et de culpabilité qui aboutit à la dépendance – voilà dans l'ordre ce que Joe Briefcase subit en consommant sa dose quotidienne de divertissement. La conclusion de Wallace qui ouvre la discussion avec les théories de Gilder témoigne encore une fois de la présence très « subjective » de l'auteur : « Oh God, I've just reread my criticisms of Gilder. That he is naïve. » Cet énoncé confère au texte un effet réflexif et ajoute une note d'humour là où l'analyse semble très sérieuse. Cette phrase sert peu le propos, elle est là pour le rythme et pour rappeler, encore une fois, que l'auteur est présent et qu'il livre le fil de sa pensée.

⁹² *Ibid.*, p. 75-76.

2.6 LE JEU DU FLUX

Le rôle dédoublé du narrateur, qui est à la fois le moteur diégétique d'un essai et le témoin de quelque chose qui le dépasse, permet le développement au fil du texte d'une pensée dialectique qui se construit progressivement. Ainsi, un sujet en amène un autre, ce qui le pousse à revenir en arrière pour ajouter une parenthèse à un thème qui est en fait traité plus loin, etc. C'est donc à mi-distance entre la mise en fiction, l'étalement d'exemples et l'analyse pointue de textes que le narrateur articule sa pensée. Pensée qui s'apparente à un jeu de flux de conscience qui se développe autour de thèmes et d'axes principaux. La narration, même si elle semble s'éloigner de son sujet, y revient toujours. Bref, à la manière d'un jazz quasi arythmique, la narration de cet essai possède des demi-temps et des repères précis. Entre ces repères, le souffle wallacien s'envole dans plusieurs directions, donnant une impression de cacophonie mesurée. Autrement dit, le « je » se raconte la mise en scène de Joe Briefcase en même temps qu'il rapporte, concocte et émet des hypothèses sur la culture cathodique et son impact sur l'humain et la société, le tout au milieu d'une foule de sujets en apparence hétéroclites :

A quick intermission contra paranoia. By saying that Image-Fiction aims to « rescue » us from TV, I again am not suggesting that television has diabolic designs, or wants souls, or brainwashes people. I'm just referring again to the kind of natural Audience-conditioning consequent to high daily doses, a conditioning so subtle it can be observed best obliquely, through examples. And so if a term like « conditioning » still seems hyperbolic or hysterical to you, I'll ask you to consider for a moment the exemplary issue of prettiness. [...] This very personal anxiety about our prettiness has become a national phenomenon with

national consequences. [...] It's not paranoid or hysterical to acknowledge that television in enormous doses affects people's values and self-perception in deep ways⁹³.

Cet effet de surcharge d'informations que le texte calque sur le système médiatique qu'il critique – tout comme nous verrons comment *Infinite Jest* s'articule autour des concepts de la sur-information – donne une impression de vertige. Wallace ne cesse de passer d'exemples en exemples tout en ponctuant le texte de passages théoriques n'excluant pas la dimension ludique, en affirmant qu'il a raison et qu'il s'apprête à le prouver : « I have a point ». Il impose ainsi un rythme de lecture particulier qui est le rythme de sa pensée et, pourrions-nous dire, du *self-conscious writing*. Plus encore, dans l'extrait ci-dessus, il présuppose la portée de son texte en termes de paranoïa intellectuelle, au sens où il empêche le lecteur de simplement condamner sa théorie, se permettant une parenthèse « *contra paranoia* ». Cette « pause » représente une prise de conscience spontanée de l'écrivain et s'avère dans ce cas-ci plus rythmique qu'analytique, car les arguments qui suivent sont construits de la même façon que le reste du texte, soit par cascade d'idées. Pour le dire autrement, cette affirmation donne du relief à l'ensemble de son propos, permettant de déverser son « *flow* » d'idées. Les concepts fusent vers une conclusion les englobant toutes.

Au fil de l'essai, Wallace jongle sporadiquement d'idée en idée, parfois en digressant longuement sur un sujet, d'autres fois en ne faisant que le nommer. Ainsi, dans cet extrait, nous sommes passés de la paranoïa à la Fiction de l'image (préalablement abordée) pour nous pencher sur le

⁹³ David Foster Wallace, « E Unibus Pluram », *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again*, *op. cit.*, p. 52-53.

concept de conditionnement, délaissé ensuite au profit de celui de beauté, et immédiatement après à celui de l'anxiété, afin d'évoquer le bouleversement national que provoque la télévision, pour finalement revenir sur l'idée de l'hystérie et de la paranoïa. La boucle se clôt et il passe à autre chose. Quelques pages plus loin, le concept de beauté réapparaît, et ainsi de suite.

Un autre élément symptomatique de ces effets discursifs réside dans les innombrables traces de subjectivation, ce « I » que Wallace impose souvent de manière outrancière. Un exemple très éclairant consiste en de rares parenthèses qui mettent l'accent sur la présence du narrateur ainsi que sur son discours :

And (I claim) American fiction remains deeply informed by television... especially those strains of fiction with roots in postmodernism, which even at its rebellious Metafictional zenith was less a « response to » televisual culture than a kind of abiding-in-TV. Even back then, the borders were starting to come down⁹⁴.

Le « (I claim) » – « je prétends » – renforce la présence du sujet énonciateur, accentue son rôle de témoin et d'analyste. Il vient aussi mettre en relief le propos qui le suit, comme pour avertir le lecteur de son importance. L'effet d'autoréférentialité est manifeste. Il est intéressant d'éclairer ce passage à la lumière de l'inversion des concepts de subjectivité et d'objectivité proposés par Theodor W. Adorno dans *Minima Moralia*, où il affirme que l'objectif est une « façade de faits » et le subjectif, sa remise en question :

⁹⁴ *Ibid.*, p. 34.

Ce que les gens raisonnables appellent objectif, c'est le jour incontesté sous lequel apparaissent les choses, leur empreinte prise telle quelle et non remise en question, la façade des faits classifiés : en somme, ce qui est subjectif. Et ce qu'ils nomment subjectif c'est ce qui déjoue ces apparences, qui s'engage dans une expérience spécifique de la chose, se débarrasse des idées reçues la concernant, et préfère la relation à l'objet lui-même au lieu de s'en tenir à l'avis de la majorité, de ceux qui ne regardent même pas et a fortiori ne pensent pas ledit objet : en somme, l'objectif⁹⁵.

Chez Wallace, l'émergence de la subjectivité opère effectivement un renversement de l'approche scientifique propre aux études culturelles : ce n'est plus le regard universalisant qui est recherché, mais plutôt le regard personnifiant, la « relation à l'objet ». C'est ce que permet la focalisation interne, le flux d'associations, intégrés à un discours qui emprunte les codes du journalisme littéraire.

L'article se construit ainsi dans un souffle, filant à vive allure avec cette impression que l'auteur veut tout dire en même temps, que, encore une fois, le lecteur suit le cheminement d'une réflexion en cours plutôt qu'une réflexion aboutie.

2.7 LA NAUSÉE TÉLÉVISUELLE

L'article se clôt hâtivement par un paragraphe dont la focalisation passe de la dénonciation sociétale à la dénonciation personnelle : « Who knows. Today's most engaged young fiction does seem like some kind of line's end's end. I guess that means we all get to draw our own conclusions. Have

⁹⁵ Theodor W. Adorno, *Minima Moralia. Réflexions sur la vie mutilée*, Paris, Payot, 2003. p. 67.

to. Are you immensely pleased⁹⁶. » Dans cette courte conclusion abrupte, Wallace n'affirme rien, il suppose (guess) que nous devons tirer nos propres conclusions de son texte. Ce qui va de pair avec le spectateur/lecteur actif. Il nous pousse à faire nous-mêmes l'effort de réfléchir et de synthétiser les idées que le texte met en place, de revenir en arrière s'il le faut, de tout relire même. Enfin, il pose une question qui hante quelques textes postérieurs à « E Unibus Pluram », dont *Infinite Jest* et *Oblivion* : « Êtes-vous immensément satisfait (diverti)? » Wallace a maintes fois souligné en entrevue qu'*Infinite Jest* avait été écrit avec un double objectif : le premier étant de faire rire, le second, de pousser le lecteur à réfléchir, à tout le moins de lui imposer une rigueur de lecture.

« E Unibus Pluram » est construit avec cette même rigueur agrémentée d'innombrables calembours et d'ironie. L'essai provoque le rire autant qu'il amène à prendre conscience de certains éléments désolants de cette « TV generation ». La dernière phrase du texte n'est pas anodine et revêt un double sens à la lumière d'un tel cheminement : le lecteur est-il diverti par ce texte d'un genre hybride, entre fiction et essai? Est-il lui-même bombardé d'informations et en constant besoin de divertissement, soumis à l'excès et en proie dès lors à une nausée télévisuelle?

Même si Wallace utilise beaucoup la locution « nausée culturelle », c'est davantage à Ignacio Ramonet que nous devons la plus lumineuse utilisation de celle-ci. Selon lui, la « nausée sur-informative et culturelle » n'a rien de

⁹⁶ *Ibid.*, p. 82.

nouveau et présente l'extension des « avertissements » de Bertolt Brecht et de l'École de Francfort :

Les images des médias audiovisuels de masse sont des machines ressassantes où s'épanouissent et triomphent, superbes et bêtes, les *stéréotypes* : « Figures majeures, disait Roland Barthes, de l'idéologie. » L'angoisse que ces images suscitent naît de leur abondance même, de leur caractère véhément de marchandises, multipliées *ad nauseam* par les industries culturelles contre lesquelles nous sommes en garde, depuis les années 1930, grâce aux avertissements de Bertolt Brecht et des penseurs de l'école de Francfort comme Theodor Adorno, Walter Benjamin ou Herbert Marcuse⁹⁷.

Ramonet structure ici une pensée que le texte de Wallace peine à nommer simplement, avec autant de clarté et de précision; c'est peut-être parce que Wallace prend comme point de départ sa vision anxieuse – son propre *ad nauseam* – de ce questionnement des médias de masse. Et comme le souligne D. T. Max :

The assertion that television promoted passivity was not new – it was standard in the works of cultural critics like Todd Gitlin and Mark Crispin Miller – but for Wallace the charge wasn't theoretical; it was personal, crucial. TV's treacly predictability held him in strange thrall, and during periods of collapse he seemed almost literally attached to it⁹⁸.

Wallace a l'ambition de théoriser ce qui est d'abord personnel, voire émotionnel. Il prend comme point de départ son enfance et le texte va en s'élargissant, jusqu'à proposer une vaste réflexion qui englobe l'ensemble de la société américaine. Toujours selon les mots de D. T. Max, l'autoréférentialité de Wallace ne se limite pas à sa seule expérience, il

⁹⁷ Ignacio Ramonet, *Propagandes silencieuses. Masses, télévision, cinéma*, Paris, Gallimard, coll. « Folio actuel », 2003, p. 8.

⁹⁸ D. T. Max, *Every Love Story is a Ghost Story*, *op. cit.*, p. 149.

l'utilise plutôt comme tremplin pour plonger au cœur d'un conflit générationnel :

There was more than a bit of self-reference in this point : if anyone couldn't imagine life without TV, it was Wallace. But the personal was becoming the societal for Wallace, and his cosmology, TV was an enormous force. It had already remade narrative by breaking stories up into short, palatable, and reassuring segments. Everything from our myths to our relationships was succumbing to this great dispenser of pabulum⁹⁹.

Effectivement, Wallace revient fréquemment sur le fait qu'il est lui-même « obsédé » par la télévision, qu'il a besoin de sa dose quotidienne d'émissions. Se prenant comme cobaye, il extrapole une thèse sur la culture du divertissement assez convainquante et argumentée.

Plus encore, tel que le formule James Ryerson¹⁰⁰, Wallace est, selon lui, le « témoin d'une agonie cognitive et sociale » :

He was perpetually on guard against the ways in which abstract thinking (especially thinking about your own thinking) can draw you away from something more genuine and real. To read his acutely self-conscious, dialectically fevered writing was often to witness the agony of cognition : how the twists and turns of thought can both hold out the promise of true understanding and become a danger to it¹⁰¹.

Son agonie, sa crainte, sont celles de sa conscience qui menace sans cesse de digresser, qui se morcèle systématiquement, qui peine à se canaliser sur un seul sujet à la fois. Sa réflexion sur la culture du

⁹⁹ *Ibid.*, p. 110.

¹⁰⁰ Cet article a été publié trois mois après le suicide de David Foster Wallace.

¹⁰¹ James Ryerson, « Consider the Philosopher », *The New York Times*, 12 décembre 2008, en ligne, <http://nytimes.com/2008/12/14/magazine/14wwln-Wallace-t.html?_r=0>, consulté le 13 mars 2013.

divertissement est peut-être issue d'une peur personnelle qu'il a intellectualisée. La peur de ne plus jamais pouvoir se concentrer à cent pour cent, la peur de ne plus jamais pouvoir écrire comme il écrit parce qu'il serait trop absorbé dans les structures fictionnelles du divertissement.

Par ailleurs, boulimique en matière intellectuelle, Wallace avait lu une somme à ce point considérable d'études portant sur la télévision qu'il ne voyait pas l'utilité d'écrire « another class-o-boring TV's studies¹⁰² ». D. T. Max affirme à son tour que lors de la rédaction de « E Unibus Pluram », Wallace a rapidement décidé d'écrire un texte qui s'éloignait de la commande qu'on lui avait faite, quitte à ce qu'il ne soit pas publié :

He wrote page after page as he tried to wrestle the filthy machine to the mat. He had little hopes of the work being published, so what he was doing was memorandizing himself, though, as he told Markson, even the kill fee – around \$1,000 – would be « sumptuous¹⁰³ ».

Cette anecdote démontre que la « nausée culturelle » entourant la question du divertissement obsédait déjà l'auteur avant même qu'il se lance dans le monstrueux projet d'*Infinite Jest*; non pas que ce roman ait comme unique trame narrative celle du divertissement mais elle en est l'élément crucial. Et à en croire D. T. Max, Wallace était précisément en train de « mettre en notes » ses réflexions (« memorandizing ») sur la question du divertissement, d'où les effets stylistiques particuliers de ce texte annonciateur de la fiction à venir.

¹⁰² D. T. Max, *Every Love Story is a Ghost Story: A life of David Foster Wallace*, New York, Viking Adult, 2012, p. 133.

¹⁰³ *Ibid.*, p. 149.

2.8 INFORMATION-OVERLOAD ERA

Dans une entrevue accordée à Roy Newquist, Truman Capote avait nommé la véracité comme l'une des fonctions du reportage fictionnalisé, renforçant par la forme même son impact et sa force auprès du lectorat :

I've always had the theory that reportage is the great unexplored art form... I've had this theory that a factual piece of work could explore whole new dimensions in writing that would have a double effect fiction does not have – the every fact of its being true, every word of its true, would add a double contribution of strength and impact¹⁰⁴.

Ceci étant dit, le genre de « reportage » auquel Wallace s'adonne prend comme point d'ancrage ses obsessions et comme loupe sociologique, sa propre expérience. Est-ce pour autant un angle de lecture valable? Assurément, puisqu'il permet de rendre compte d'un réel malaise dans la génération X, dont Wallace est à la fois témoin, acteur et analyste. La culture du divertissement est sans contredit un enjeu clef de la culture nord-américaine – et la garantie de sa propagation –, et celle-ci est parvenue à passer de notre salon, lieu familial par excellence, à notre poche, sur nos multiples écrans individuels. Fort de cet exemple, l'argument de la dépendance de Wallace est indéniable : plus il y a de technologies, plus il y a de choix, plus nous sommes dépendants.

Bien que cet article ait été écrit au début des années 1990, avant la prolifération de l'accès à Internet, les perspectives qu'il met en évidence demeurent encore aujourd'hui justes et bien ciblées. Peut-être que cela tient au fait que Wallace a outrepassé les frontières objectif/subjectif,

¹⁰⁴ Roy Newquist, « Capote », *Counterpoint*, Chicago, Rand McNally, 1964, p. 78.

faits/fiction, théorie/observation afin de cerner un état psychosociologique qui va au-delà du phénomène télévisuel. Quoi qu'il en soit, l'exercice de Wallace prend comme point de départ un élément culturel fondateur, soit l'acte de raconter comme étant inhérent à l'espèce humaine afin d'observer comment celui-ci se modifie avec l'impact de la culture cathodique ingérée en doses massives. Comme le dit D. T. Max, l'œuvre de Wallace est une exploration singulière de la vie à l'ère « sur-informative » : « an exploration of what it meant to be alive in the information-overload era¹⁰⁵. »

Qui plus est, cette mise en place des théories sur le divertissement effectuée dans « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction » contient de nombreux éléments qui sont mis en fiction dans *Infinite Jest*. Ce sont donc les concepts d'auto-référentialité, d'ironie, de plaisir, de culpabilité, d'addiction, de névrose collective et, bien entendu, de divertissement qui construisent le squelette narratif du roman. Il s'agit par conséquent au chapitre suivant d'en voir les différentes manifestations ainsi que d'analyser leur composition tant langagière que structurelle.

¹⁰⁵ D. T. Max, *Every Love Story is a Ghost Story*, op. cit., p. 133.

CHAPITRE 3

INFINITE JEST, UN ROMAN ENCYCLO MÉTA POST POST HYSTÉRO MODERNISTE?

*The lazy way they turned your head
Into a rest stop for the dead
And did it all in gold and blue and
grey
[...]
Go on throw this stone
Into this halfway home*

Tv on the Radio

Roman-phare de David Foster Wallace, *Infinite Jest* (1996) est sans conteste l'ouvrage qui a fait couler le plus d'encre autour de son œuvre. Projet ambitieux (1104 pages) auquel il réfléchit dès 1986, l'écriture du manuscrit s'étale sur plusieurs années et est la proie d'un travail d'édition obligeant l'auteur à réduire de plus de 600 pages le manuscrit initial, ainsi qu'à réaménager l'ensemble des 388 notes¹⁰⁶. Le livre a fait des ravages mitigés dans le monde littéraire américain depuis sa publication. À la fois adulée et très critiquée, l'œuvre parvient tout de même à conquérir un lectorat important et à s'insérer, entre autres, dans la liste des 100 meilleurs

¹⁰⁶ Selon D. T. Max, les notes de référence font partie de la diégèse et sont pour Wallace une façon de défaire la lecture linéaire du texte, une façon d'obliger le lecteur à prendre l'objet livresque comme un tout à appréhender sous plusieurs angles simultanément. Dans la version manuscrite, les notes étaient placées en bas de page. C'est l'éditeur qui a insisté pour les déplacer à la fin du livre, dans le même ordre d'idées selon lequel il ne fallait pas dépasser 1000 pages car cela risquait d'effrayer le lectorat.

romans parus depuis 1923 selon le *Time*¹⁰⁷. De nombreux groupes de fans ont mis en ligne de multiples analyses partielles, des thèses officieuses, des produits dérivés, dont une immense wiki-plateforme où l'ensemble du roman est résumé et classé selon les personnages, l'action, les mots inventés, etc¹⁰⁸. Il existe même un schéma actantiel titanesque aux liens parfois erronés, mais qui donne une vue d'ensemble de l'étendue narrative du livre¹⁰⁹.

Certains critiques associent le roman au postmodernisme, d'autres au postpostmodernisme et au métamodernisme, et même au réalisme hystérique. De toute évidence, il est difficile de classer un tel roman et je n'essayerai pas ici d'en trouver une définition maîtresse, ni ne prédirai qu'il représente « la voix d'une génération d'écrivains » comme « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction » s'en réclame, mais j'en ferai plutôt ressortir quelques traits spécifiques concernant la critique fonctionnalisée du divertissement qui s'y déploie. Cela dit, tous s'entendent pour le qualifier de « roman encyclopédique ». Popularisé en 1976 par Edward Mendelson, le concept désigne une œuvre de fiction qui cherche à capter et à représenter l'ensemble des savoirs et des croyances, tout en identifiant ses perspectives idéologiques et langagières, afin de tracer un portrait global

¹⁰⁷ Lev Grossman and Richard Lacayo, « All-Time 100 Novels », *Time*, 2015, en ligne, <<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/all/>>, consulté le 5 avril 2015.

¹⁰⁸ HyperArts, « David Foster Wallace Wiki : Infinite Jest », 2014, en ligne, <http://infinitejest.wallacewiki.com/david-foster-wallace/index.php?title=Main_Page>, consulté le 5 avril 2015.

¹⁰⁹ Voir annexe 2 – « A Map of *Infinite Jest*'s Zillion Characters ».

d'une société donnée à une époque donnée¹¹⁰. *Don Quijote de la Mancha*, *Divina Commedia*, *Moby Dick*, *Ulysses* et *Gravity's Rainbow* sont quelques titres à partir desquels Mendelson élabore son concept et qui se retrouvent aussi, par le biais de procédés intertextuels, dans l'univers d'*Infinite Jest*. Il apparaît évident que l'ouvrage a été rédigé selon l'ambition encyclopédique de dépeindre les moindres détails d'une conscience américaine dystopique, fragmentée par ses diverses obsessions. Ces obsessions – aussi bien celles du sport, de la perfection et de la drogue que celles du divertissement, du pouvoir et surtout du soi – sont le tissu langagier sur lequel se construit la narration.

L'histoire est racontée dans un futur proche sous forme de fragments correspondant chacun à des années précises. Années dont les chiffres ont été achetés par des mégacorporations à des fins publicitaires. L'essentiel du récit se déroule à une époque voisine de « The Year of the Depend Adult Undergarment » (Y.D.A.U.) dans un « superstate » nommé « Organization of North American Nations » (O.N.A.N.) qui rassemble les États-Unis, le Mexique et le Canada.

L'intrigue principale, s'il en est une, gravite autour d'un film nommé *Infinite Jest* (autrement dit *The Entertainment*, ou encore *Samizdat*¹¹¹) et réalisé par le père de la famille Incandenza, James Orin. Ce film est à tel point divertissant que quiconque se risque à le visionner finit par tout oublier,

¹¹⁰ Edward Mendelson, « Encyclopedic Narrative: From Dante To Pynchon », *Modern Language Note* 91, Baltimore, 1976, en ligne, <<http://columbia.edu/~em36/EncyclopedicNarrative.pdf>>, consulté le 5 avril 2015.

¹¹¹ Le Samizdat, durant le régime de l'URSS, consistait en un système clandestin de circulation de textes tenu secret à l'État, et donc, de la censure.

absolument tout, et en dernier lieu par en mourir. Un groupe de terroristes séparatistes québécois, « Les Assassins des Fauteuils Ro[u]llents » (A.F.R.), cherche à récupérer l'original du film afin de semer la zizanie dans l'O.N.A.N. En fait, les séparatistes veulent permettre aux Onanites de choisir d'être ultimement divertis, d'être divertis jusqu'à la mort. C'est donc à travers cette intrigue alambiquée, à l'humour glacial, que les protagonistes sont liés, dans une narration d'une grande complexité, qui échappe souvent au lecteur quand il croit en comprendre les tenants et les aboutissants.

La narration, aux voix multiples, aborde chacun des personnages de manière quasi aléatoire et à l'intérieur d'une temporalité éclatée. Parmi les plus récurrents se trouve le groupe d'étudiants d'Enfield Tennis Academy (E.T.A.), en particulier Hal Incandenza – jeune prodige en constante remise en question et à la mémoire absolue –, fait l'objet d'une importante focalisation narrative. Au pied de la colline sur laquelle est situé l'E.T.A. se trouve l'Ennet House Drug and Alcohol Recovery House (E.H.D.A.R.H.) où l'on suit principalement Don Gately, *addict* et voleur en cure de désintoxication qui sert de connexion entre le récit des jeunes d'Enfield et la copie d'*IJ/The Entertainment*¹¹² disparue. Enfin, il y a Remy Marathe, membre notable de l'A.F.R. et quadruple agent qui négocie tout au long du roman le master du film. À ce triptyque se greffent des dizaines, voire des centaines d'autres personnages qui parfois font avancer l'une des trames narratives, parfois apparaissent comme de simples distractions qui forcent une digression de l'histoire principale.

¹¹² Dans l'optique d'éviter des confusions interprétatives entre le livre et le film qu'il met en scène, je dénommerai le film « *IJ* ».

Ainsi, la focalisation narrative change continuellement et de façon abrupte, alternant entre les divers personnages et lieux d'un paragraphe à l'autre, sans marqueur précis. La temporalité du roman change elle aussi de façon aléatoire, et seuls des titres « séparateurs » indiquant l'époque ainsi que 90 cercles espaçant le texte aèrent les imposantes 1104 pages densément remplies que comporte l'ouvrage. De plus, la trame narrative prend une forme circulaire : les personnages reviennent sans cesse sur des actions et des paroles antérieurement rapportées, les dialogues et les monologues tournent en rond, l'ouverture du récit est en fait sa « fin », etc. « Year of Glad » (Y.G.) est le premier marqueur temporel du roman. Or, il s'avère que les événements qui s'y déroulent suivent ceux de « Year of the Depend Adult Under-Garment » (Y.D.A.U.) qui constitue l'essentiel du livre. Le début serait donc la fin du récit chronologiquement parlant.

Nous apprenons assez tôt que la narration omnisciente à la base de cette architecture circulaire est celle emmagasinée dans un disque numérique, « a node in a network ». Le roman ne serait alors qu'une photographie aux détails encyclopédiques axée sur quelques personnages clefs. Selon Stephen J. Burn, l'obsession de l'information encyclopédique, l'addiction des personnages et la circularité se rejoignent dans une logique propre à la prose de Wallace :

Encyclopedic data storage is, for Wallace, another potentially dangerous addiction, and their attempt to control data leads to larger slippages in their lives. [...] The roots of the term *encyclopedia* lie in a misreading of the Greek *enkyllos paideia*, and denote the circle of learning, but the many circles in *Infinite Jest* (the circular routine of addiction, the *circle*

of... retribution), bring little real knowledge. This is even stressed by the largest circle of all, the book itself¹¹³.

La réflexion de Burn sur la circularité au sein du récit demeure toutefois sommaire, quoique fort pertinente, et se mue rapidement en une comparaison avec *The Recognitions*, *JR* et *A Frolic of His Own* de William Gaddis où l'utilisation dans les dialogues de « ... » en guise de réponse de la part d'un des interlocuteurs, marque une forme singulière de circularité narrative que réutilise Wallace à outrance. Sans nier ce micro-exemple, c'est plutôt la circularité globale du roman et son lien étroit avec le trope du divertissement que développe l'analyse de ce chapitre, à commencer par le titre shakespearien : *Infinite Jest*.

3.1 ALAS, POOR YORICK!

Les yeux rivés sur un crâne, Hamlet s'exclame à l'intention du fossoyeur : « Alas, poor Yorick! I knew him, Horatio, a fellow of infinite jest, of most excellent fancy. He hath bore me on his back a thousand times, and now how abhorr'd in my imagination it is! My gorge rises at it¹¹⁴. » C'est dans cette réplique culte de la célèbre pièce shakespearienne que le titre de l'ouvrage trouve son origine. Wallace fait plusieurs autres références à ce texte à l'intérieur du récit. Parmi les plus importantes¹¹⁵ se trouve une

¹¹³ Stephen J. Burn, *op. cit.*, p. 29.

¹¹⁴ William Shakespeare, *Hamlet*, CreateSpace Independent Publishing, 2014, p. 112.

¹¹⁵ Notamment celle qui met en scène la mère de la famille Incandenza, Avril. Mère compulsive et autoritaire qui, après le suicide de son mari, a une liaison avec son demi-frère, Charles Tavis, directeur de l'E.T.A. Ils gouvernent donc l'académie à travers une relation incestueusement ambiguë qui n'est pas sans rappeler le texte d'Hamlet – dans une

compagnie de production filmique nommée Poor Yorick Entertainment Unlimited; celle-là même qui a produit le dernier opus de James O. Incandenza (*Infinite Jest*) avant son suicide. Suicide pour le moins spectaculaire qui, selon le rapport qu'en fait Hal à son frère Orin, aurait consisté à se faire exploser la tête dans un four à micro-onde modifié pour la circonstance. Cette tête pourrait d'ailleurs, selon certaines rumeurs, contenir un exemplaire du film *IJ*.

De prime abord, la mise en abyme semble évidente. Nous lisons un livre intitulé *Infinite Jest* dans lequel figure un film portant le même titre. Le film en question est tellement divertissant qu'on risque sa vie en le regardant. L'effet réflexif puise davantage de profondeur dans l'analogie du contenu « infini » des deux. Le film ne semble pas avoir de fin, du moins personne ne peut la commenter, faute de témoins pour en parler. Le roman ne possède aucune conclusion et le dernier « chapitre » renvoie directement à la séquence d'ouverture dans laquelle Hal se fait interroger à l'Université d'Arizona.

La note 24 décrit la filmographie de James O. Incandenza dans laquelle se trouve la fiche descriptive du film *Infinite Jest* :

Infinite Jest (V?). Year of the Trial-Size Dove Bar. Poor Yorick Entertainment Unlimited. 'Madame Psychosis'; no other definitive data. Thorny problem for archivists. Incandenza's last film, Incandenza's death occurring during its post-production. Most archival authorities list as unfinished, unseen. Some list as completion if *Infinite Jest* (IV), for which Incandenza also used 'Psychosis', thus list the film Under Incandenza's output for Y.T.M.P. Though no scholarly synopsis or

vision moins dégradée entre la veuve et son frère (Avril est soupçonnée d'avoir couché avec plus de trente *medical attachés* et potentiellement une bonne poignée d'étudiants).

report of viewing exists, two short essays in different issues of *Cartridge Quarterly East* refer to the film as ‘extraordinary’ and far away [James O. Incandenza] most entertaining and compelling work.’ West Coast archivists list the film’s gauge ‘16...78...n mm.,’ basing the gauge on a critical allusion to ‘radical experiments in viewers’ Optical perspective and context’ as *IJ* (V?)’s distinctive feature. Though Canadian archivist Tête-Bêche lists the film as completed and privately distributed by P.Y.E.U. through posthumous provisions in the filmmaker’s will, all other comprehensive filmographies have the film either unfinished or UNRELEASED, its Master cartridge either destroyed or vaulted *sui testator*¹¹⁶.

Cette recension d’une possible cinquième version¹¹⁷ du film, *IJ* ne fait état d’aucune description proprement dite. Il n’a pas de fin, ou du moins personne ne la connaît. Et il a été filmé dans un format étrange, en 16...78...n mm, format qui se base sur des expériences optiques radicales. Dans une logique métaréflexive, il apparaît flagrant que ce film reflète l’objet livresque qui le met en scène. Puisque la narration revendique n’être qu’un « flow data », un torrent d’informations sur disque, une question fait surface : le film est-il le contenu du roman? Autrement dit, James O. se serait-il servi de ses fils comme acteurs (ce qui est plausible car ils ont déjà occupé cette place dans de précédentes productions) pour créer une histoire abracadabrante avec les Assassins des Fauteuils Rollents (thème qu’il a déjà abordé dans sa jeune carrière)? Et sa mort aurait-elle été orchestrée dès le début du récit? Même si cette lecture reste hypothétique et tient sur la mince frontière de la surinterprétation, elle montre bien jusqu’à quel point l’aspect réflexif du roman est au cœur de son intrigue.

¹¹⁶ David Foster Wallace, *Infinite Jest*, New York, Little, Brown and Compagny, 1996, p. 993.

¹¹⁷ David Foster Wallace a dû écrire cinq ou six versions d’*Infinite Jest* et le 16...78... pourrait correspondre au nombre de pages de la dernière version du manuscrit original.

Par ailleurs, notons que le film n'est pas létal en soi, les spectateurs finissent par mourir parce qu'ils sont tellement divertis qu'ils en oublient de boire et de manger. De son côté, le livre se prête à une forme de divertissement particulière et pour le moins exigeante, voire active. Comme nous l'avons déjà mentionné, Wallace a souvent dit vouloir en imposer au lecteur afin de contrecarrer l'habitude du divertissement télévisuel passif. En somme, il est évident que la structure circulaire globale du roman reflète celle du film évoqué dans sa diégèse, mais que si nous devions mourir en lisant *Infinite Jest*, ce ne serait pas parce que le roman est dangereusement drôle et complexe, mais parce que nous serions immergés dans sa lecture au point d'en oublier qui nous sommes. Bref, ce qui lie l'objet livresque et le film qu'il met en scène ne serait rien autre qu'une blague infinie, selon le jeu de mots issu d'*Hamlet*.

Les renvois à *Hamlet* ne s'arrêtent pas là. En effet, l'ensemble de l'histoire gravite autour du legs paternel. Ainsi, le père Incandenza (prodige dans tous les domaines) gérait l'E.T.A. avant de la mettre entre les mains du demi-frère de son épouse, Charles Tavis, pour se consacrer pleinement à sa production filmique. Le demi-frère et la sœur, Charles et Avril, reprennent le « royaume » dans lequel Hal et son frère cadet Mario parviennent difficilement à se faire une place; on note ici l'analogie directe à Claudius et Gertrude dans *Hamlet*. Enfin, parmi les plus notables références, se trouve Hal qui lit *Hamlet* afin d'aider son frère dans la conception d'un film qui évoque la pièce : « The first thing he does is boot up the phone console and try Inc and Mario's room over in Comm.-Ad., where Hal is sitting in windowlight with the Riverside *Hamlet* he told Mario he'd read and help

with a conceptual film-type project based on part of¹¹⁸. » Encore là, il y a un effet circulaire : le livre redevient un projet filmique qui l'évoque, et ainsi de suite.

Il serait vain de chercher à prouver qu'*Infinite Jest* tente de réécrire *Hamlet*. Il s'agit plutôt d'une récupération intertextuelle qui relève d'abord du jeu et qui produit une charge réflexive. Wallace reprend de nombreux récits et personnages, notamment mythologiques et bibliques, afin d'articuler une histoire qui ne cherche pas à réactualiser ces mythes mais bien à les utiliser pour créer d'autres symboles. En ce sens, le texte regorge de références intertextuelles qui forment, dans leur ensemble, un réseau allégorique aux interprétations multiples et au fonctionnement parfois hermétique.

Malgré la pression de son éditeur, Wallace refuse de réduire la narration à un arc dramatique conventionnel. Dans une lettre qu'il lui adresse, il affirme qu'il préfère écrire un livre au divertissement raté plutôt qu'un ouvrage prévisible, pré-mâché, et que dans cette optique, une fin conventionnelle n'a pas lieu d'être :

Any sort of conventional linear ending for this stuff is in my opinion going to seem either linearly thrillerish in a way that doesn't go with the rest of the book; or else incredibly prolix and complicated [...] an almost Artaud-ish black-out type ending... One that might look truncated or even violently ablated... That is to say (I am not at my clearest on this, I know), a conceived ending that's not so much anticlimactic as acclimatic.¹¹⁹

¹¹⁸ David Foster Wallace, *Infinite Jest*, op. cit., p. 171.

¹¹⁹ D. T. Max, *Every Love Story is a Ghost Story*, op. cit., p. 193.

L'idée de la circularité se fonde donc dans les grands thèmes du roman. Ainsi, le divertissement et la quête du soi, pour ne nommer que ceux-ci, se lient à l'éternel retour des choses et à cette blague infinie à travers laquelle persiste l'obsessive quête de sens des personnages. Mais la particularité de cette œuvre est que la quête de sens passe inévitablement par la description obsessive et très détaillée des objets, en l'occurrence technologiques, environnant les personnages. Comme si leur état psychologique passait d'abord par leur environnement physique, et ce, au cours de moments épiphoniques qui constituent autant de remises en question.

3.2 INTERLACE ET LE FLOW DATA

La question du *flow data* a été évoquée à plusieurs reprises dans les chapitres précédents afin de nommer le sentiment ambivalent d'attraction et d'immersion qui se produit lorsqu'un média passe de l'information en boucle. À l'origine des *TV Studies* dans les années 1960-1970, cette théorie peine à trouver sa place avec l'arrivée des nouvelles technologies de l'information largement dominées par Internet depuis 1990. De fait, Raymond Williams voyait dans les trois chaînes de télévision et les quelques postes de radios de cette époque l'impossibilité de tout saisir et donc percevait qu'un fil d'information continu commençait à devenir le bruit de fond de la société. Avec la prolifération des supports médiatiques et des offres, il ne s'agit plus d'un *white noise*, mais plutôt d'un orchestre heavy métal que Wallace nomme « total noise » dans une lettre à un ami¹²⁰. Cela

¹²⁰ D. T. Max, *Every Love Story is a Ghost Story*, *op. cit.*, p. 218.

dit, Williams, tout comme le fera plus tard Neil Postman parmi d'autres, cible quelque chose qui demeure juste et intrinsèque à la question de la culture du divertissement, soit que cette dernière est largement dominée par des rapports politiques et économiques. C'est là une conclusion à laquelle arrive aussi Wallace comme nous l'avons déjà montré. Mais avant de voir quel univers politico-économique *Infinite Jest* met en place, attardons-nous à sa construction langagière qui reflète une certaine « submersion » informative typique de la condition postmoderne et que les termes de *flow data* de Williams traduisent bien.

Le roman met en scène un nouveau support numérique remplaçant le VHS et nommé le *cartridge*. S'ajoute à ce support un *broadcast* qui permet de visionner « à la carte » une sélection infinie de métrages. Wallace dit n'avoir jamais utilisé Internet (ou presque...) pendant qu'il écrivait *Infinite Jest*. Ce serait plutôt la poursuite des enjeux pynchonesques des années 1960 qui aurait forgé son univers dystopique. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien que l'histoire débute chronologiquement (et non narrativement) avec James O. Incandenza dans les années 1960, ce qui correspond pour Wallace au début de la critique fonctionnalisée de l'hyper-information et du postmodernisme médiatique¹²¹. Une critique que portent les œuvres encyclopédiques de Pynchon, Gaddis et McElroy et qui se traduit par la compilation obsessive de données et d'informations, nous ramenant vers le concept de *flow data*. Cette obsession est dramatisée et devient la représentation d'un manque de contrôle. Dans *Infinite Jest*, pensons à Hal qui tente de nommer tous les objets bleus d'une pièce, du beau-père de

¹²¹ Stephen J. Burn, *op. cit.*, p. 28.

Gately, alcoolique de carrière, qui inscrit toutes ses consommations dans un carnet et joignons à ces exemples l'ensemble des passages descriptifs concernant l'univers matériel.

Dans Y.D.A.U., l'un de ces passages de la narration omnisciente dépeint explicitement cet univers grossièrement maintenu par l'industrie du divertissement sous le joug d'une mégacorporation gérée par l'O.N.A.N. et nommée InterLace :

American mass-entertainment became inherently pro-active consumer-driven. And because advertisements were now out of the televisual question – any halfway-sensitive Power-PC's CPU could edit out anything shrill or ungratifying in the post-receipt Review Function of an entertainment-diskette – cartridge production (meaning by now both the satellitic 'spontaneous dissemination' of viewer-selected menu-programming and the factory-recording of programming on packaged 9.6 md diskettes available cheap and playable on any CD-ROM-equipped system) yes cartridge production – thought tentacularly controlled by an InterLace that had patented the digital-transmission process for the moving images and held more stock than any one of the five Baby Bells involved in the InterNet fiber-optic transmission-grid bought for 1.7 on the dollar from GTE after Sprint went belly-up trying to launch a primitively naked early mask – and Tableauxless form of videophony – became almost Hobbesianly free-market. No more Network reluctance to make a program too entertaining for fear its commercials would pale in comparison. The more pleasing a given cartridge was, the more orders there were for it from viewers; and the orders for a given cartridge, the more InterLace kicked back to whatever production facility they'd acquired it from. Simple. Personal pleasure and gross revenue looked at last to lie along the same demand curve, at least as far as home entertainment went¹²².

Cette vision de l'industrie qui rejoint par de nombreux aspects notre situation médiatique ne relève pas tant d'un esprit divinatoire que d'une

¹²² David Foster Wallace, *Infinite Jest*, *op. cit.*, p. 417.

extrapolation logique des pulsions humaines. Wallace, comme nous l'avons observé dans l'analyse de « E Unibus Pluram », a théorisé le rapport anxiogène de l'humain face à la consommation à outrance de divertissements. Il reprend ce concept dans *Infinite Jest* en le développant à travers une humanité en quête de plaisirs permanents. Plaisirs qui passent inévitablement par le *home entertainment*. Ce choix d'avoir conservé un support physique, les *cartridges*, et un support numérique, le *broadcast*, témoigne de la démultiplication de l'accès aux divertissements. Ces derniers sont évalués non plus d'après un contenu, mais d'après le niveau de plaisir procuré qu'InterLace veille à réguler soigneusement.

L'ouverture et la fermeture du passage précédemment cité révèlent un aspect économique qui, encore une fois, reprend l'idée formulée à la fin de « E Unibus Pluram » en ce qui concerne la relation d'offre et de demande du divertissement. Dans son roman, Wallace stipule qu'« enfin » le plaisir des consommateurs suit la courbe des revenus d'InterLace. Information subtile, mais fondamentale à la compréhension du système de dépendance au divertissement qu'entretient l'O.N.A.N. avec ses citoyens.

Au niveau de la forme, ce passage illustre bien comment l'écriture cyclique de Wallace se déploie dans une succession de détails. Rapidement, ceux-ci prennent le dessus sur le récit à proprement dit. Ainsi, l'extrait débute avec une phrase englobante qui met en contexte l'« American mass-entertainment » puis, dès la phrase suivante, se développe une digression à propos des moindres détails de l'univers numérique d'*IJ*, et finalement le narrateur revient dans la dernière phrase au sujet premier, c'est-à-dire la relation entre l'industrie culturelle et le consommateur.

Ces digressions sur l'univers matériel et la psychologie des personnages constituent une importante partie du roman. Elles incarnent la représentation schizophrène que Wallace se fait de l'âge de l'hyper-information de plus en plus dominée par le spectre informatique. Les centaines d'acronymes, les notes de bas de page, les chapitres non chronologiques, la profusion d'informations, etc., se croisent dans une forme de *flow data*, comme un miroir de la situation psycho-sociale contemporaine. Le divertissement est ici présenté comme l'aboutissement de cette sur-information, le moyen de garrotter la conscience des individus, de les sécuriser en quelque sorte. Sven Birkerts, chroniqueur à *The Atlantic*, affirme en ce sens qu'*Infinite Jest* ne porte pas sur la culture de l'électronique, mais capte plutôt la modification culturelle qui en découle :

To say that the novel does not obey traditional norms is to miss the point. Wallace's narrative structure should be seen instead as a response to an altered cultural sensibility. The book mimes, in its movements as well as in its dense loads of referential data, the distributed systems that are the new paradigm in communications, some of the decentering energies that computer technologies have released into our midst¹²³.

Tout comme dans « E Unibus Pluram », l'écriture de Wallace possède un souffle singulier qui met en place une conscience hyper sensible et constamment bombardée d'informations. Ironie du sort, l'auteur met tellement de temps à écrire son livre que sa publication correspond, en 1996, à l'explosion de la communication informatique. Surpris d'apprendre par les critiques qu'il a écrit un *cybernovel*, il est interviewé par le *Chicago Tribune* à propos de l'idée selon laquelle son livre serait une réflexion

¹²³ D. T. Max, *Every Love Story is a Ghost Story : A life of David Foster Wallace*, New York, Viking Adult, 2012, p. 218.

portant sur l'expérience existentielle à l'âge de l'ordinateur. Ce à quoi Wallace répond que « this is sort of what it's like to be alive... You don't have to be on the Internet for life to feel this way¹²⁴ ». Comme le rappelle bien D. T. Max, « to be alive » pour Wallace n'est pas aussi simple, derrière toute son anxiété et sa conscience ambivalente se trouve un homme pour qui la télévision représente un enjeu de vie bien plus important qu'Internet¹²⁵. Cela dit, le constat qu'il émet dans *Infinite Jest* et qu'il théorise dans « E Unibus Pluram » s'ancre dans la réception de cette culture cathodique postmoderne et de son lien avec l'addiction qu'elle suscite. C'est donc un comportement foncièrement humain par rapport à la technologie de l'information, et de façon plus ciblée, du divertissement, que Wallace met en mots. Cela explique peut-être pourquoi l'univers *overload* d'informations semble si bien coller aux mutations culturelles et individuelles qu'a apportées Internet. *Infinite Jest*, en somme, ne fait qu'hypertrophier des comportements déjà existants chez l'*homo scaenicus* – l'homme du divertissement¹²⁶.

3.3 ENTRE ADDICTION ET DIVERTISSEMENT

Tous les personnages d'*Infinite Jest* sont dépendants d'une quelconque forme de divertissement qui apparaît à chaque fois comme une fuite de la réalité qu'ils pratiquent de façon abusive. Que ce soit la marijuana, le Demerol, les films, le tennis d'élite, M*A*S*H, etc., tous ces divertissements

¹²⁴ *Ibid.*, p. 218.

¹²⁵ *Ibid.*, p. 219.

¹²⁶ Jeu de mots issu de Neal Gabler, *op. cit.*, p. 8.

se déploient dans une surconsommation et le puissant désir – ou nécessité – de décrocher de la réalité en demeure le motif premier.

La période de rédaction du livre concordant avec celle de « E Unibus Pluram », il n'y a rien d'étonnant à ce que des thèmes et même des réflexions se recoupent. Cela dit, les hypothèses de Wallace sur l'influence du divertissement ne sont pas plaquées sur le récit, elles sont plutôt appliquées à la composition de la psychologie des personnages, donnant l'impression que ses réflexions émergent du texte. Néanmoins, le parallèle qu'il établit dans son essai entre la prise de drogues et l'extrême urgence nationale de consommer du divertissement, de façon abusive, devient un enjeu primaire de la structure d'*Infinite Jest*. Don Gately est drogué et alcoolique fervent; il vit sa première année de sobriété (selon ce dont il se souvient) au fil du roman et est, de toute évidence, un grand consommateur télévisuel; Joelle Van Dyne, alias Madame Psychosis, alias P.G.O.A.T. (Prettiest Girl of All Time), est l'actrice fétiche de James O. Incandenza. Elle aboutit à l'Ennet House après sa tentative de suicide par overdose de cocaïne *freebase*; l'académie de tennis ressemble autant à un camp d'entraînement paramilitaire qu'à un centre de distribution de drogues, etc. L'intérêt de ces constants excès tient à ce qu'ils font écho à la consommation de divertissement : « American experience seems to suggest that people are virtually unlimited in their need to give themselves away, on various levels. Some just prefer to do it in secret¹²⁷ », comme le souligne le narrateur. Aussi, on remarquera à quel point tous les personnages d'*Infinite Jest* tentent de faire exploser leurs limites, soit par manque de contrôle, soit

¹²⁷ David Foster Wallace, *Infinite Jest*, op. cit., p. 53.

par exigence. Ainsi, Erdedy, un personnage secondaire, s'enferme pendant trois jours consécutif pour fumer de la marijuana en écoutant des films, Hal qui tente de retenir tous les noms défilant sur les crédits d'une orgie de films ou encore les jeunes de l'E.T.A. qui supportent un entraînement repoussant sans cesse les limites de l'esprit et du corps, parce qu'on exige d'eux qu'ils deviennent des automates de compétition en quelque sorte.

En ce sens, le roman construit un miroir inversé entre l'E.T.A. et l'Ennet House, situé juste au bas de la colline de l'académie de tennis. Le premier vise la perfection du corps et s'avère le lieu d'orgies de drogues, l'autre présente plutôt des êtres déchus et un lieu où la drogue est un concept angoissant. De plus, la drogue modifie les personnages au fil de l'histoire. En fait, elle les ramène constamment à des stades inférieurs de leur vie. La marijuana et le Demerol empêcheraient, comprenons-nous, Hal de communiquer normalement; pour Gately, à l'inverse, la sobriété lui fait oublier comment draguer une fille et à 29 ans il a encore des « wet dreams ». Tous les deux tentent de combler un vide existentiel grâce au divertissement. Le vide devient d'ailleurs rapidement un thème clef du roman. Ce vide, en tant qu'impossibilité communicationnelle et émotionnelle et en tant que fuite devant la réalité, est probablement l'aspect le plus tragique que Wallace détecte dans la culture du divertissement.

Le premier personnage à regarder *IJ* s'avère être un *medical attaché* qui, en attendant sa femme, trouve un *cartridge* noir, sans titre, fraîchement arrivé par la poste. Voulant se divertir, mais doutant du contenu, il décide d'en écouter quelques minutes afin de « determine whether it is irritating or of an irrelevant nature and not entertaining or engaging in any way. [...]

When he settles in with the tray and cartridge, the TP's viewer's digital display reads 1927h.¹²⁸ », ce passage se déroule le 1^{er} avril du Y.D.A.U. Quelques pages plus loin, sans lien particulier avec la narration, Wallace place un marqueur temporel stipulant qu'à « 2010h. », le *medical attaché* n'a pas bougé de son fauteuil¹²⁹. Encore plus loin, « just before 0145h. on 2 avril Y.D.A.U., » sa femme arrive, voit la scène, panique et tente de communiquer avec son mari, mais il est déjà trop tard :

[...] and his face and tray and eyes and the soiled condition of his special recliner, and rush to his side crying his name aloud, touching his head, trying to get a response, failing to get any response to her, he still staring straight ahead; and eventually and naturally she – nothing that the expression on his rictus of a face nevertheless appeared very positive, ecstatic, even you could say – she eventually and naturally turning her head and following his line of sight to the cartridge-viewer¹³⁰.

La description du *medical attaché* montre bien comment l'immersion dans l'ultime divertissement se révèle définitive. Plus aucun stimulus extérieur ne peut décrocher ne serait-ce qu'un rictus à son corps entièrement dévoué à l'écran. La question du vide refait alors surface. La zone du plaisir abusivement stimulée en vient à faire tout oublier. Citons à nouveau un passage de « Fictional Future and the Conspicuously Young », déjà mentionné au premier chapitre :

The danger is that, as entertainment's denials of the truth get even more effective and pervasive and seductive, we will eventually forget what

¹²⁸ David Foster Wallace, *Infinite Jest*, op. cit., p. 36-37.

¹²⁹ *Ibid.*, p. 42.

¹³⁰ *Ibid.*, p.78-79.

they're denials of. This is scary. Because it seems transparent to me that, if we forget how to die, we're going to forget how to live¹³¹.

De toute évidence, Wallace présente dans *Infinite Jest* un constat hyperbolique de la dépendance à un divertissement qui se déploie de plus en plus efficacement, qui vient hanter la vie au point d'en déranger sa courbe naturelle.

Dans le roman, cette pulsion du divertissement qui isole l'individu en créant en lui un « vide de plaisir » devient ironiquement communautaire. De fait, dans un passage burlesque, plusieurs autres personnages viennent rejoindre le *medical attaché* et sa femme, ce qui mène à une scène d'humour noir, où le vide les lie les uns aux autres :

By mid-afternoon on 2 April Y.D.A.U. : Near Eastern medical attaché; his devout wife; the Saudi Prince Q_____’s personal physician’s personal assistant, who’d been sent over to see why the médical attaché hadn’t appeared at the Back Bay Hilton in the A.M. and then hadn’t answered his beeper’s page; the personal physician himself, who’d come to see why his personal assistant hadn’t come back; two Embassy security guards w/ sidearms, who’d been dispatched by a candidiatic, heartily pissed-off Pince Q_____’s and two neatly groomed Seventh Day Adventist pamphleteers who’d seen human heads throught the living room window and found the front door unlocked and come in with all good spiritual intentions – all were watching the recursive loop the medical attaché had rigged on the TP’s viewer the night before, sitting and standing there very still and attentive, looking not one bit distressed or in any way displeased, even though the room smelled very bad indeed¹³².

Passage fort intéressant en ce qu’il illustre comment se structure la narration du roman. Un personnage qui est lié à un autre appelle à une

¹³¹ David Foster Wallace, « Fictional Futures and the Conspicuously Young », *op. cit.*, p. 33.

¹³² David Foster Wallace, *Infnite Jest*, *op. cit.*, p. 87.

digression pour montrer qu'il est lui aussi lié à un autre qui en a vu un autre qui est à son tour lié à un autre. Bref, tout se lie dans une composition lyrique tissée par ce *flow* unique à Wallace. Mais également, ce passage met en scène l'un des paradoxes notables de l'œuvre, à savoir que l'isolement que crée le film – tellement divertissant qu'il « vide » l'esprit des personnages, ne laissant que des corps puants – finit par réunir un groupe qui, incapable de communiquer, s'accroche au plaisir inouï et infini que projette l'écran. Un seul écran mobilise plusieurs individus. De un, plusieurs. *E Unibus Pluram*.

3.4 HA[M]L[ET]

Le cas de Hal Incandenza est singulier. Il consomme de la marijuana et plusieurs autres drogues tandis qu'il excelle à l'école et repousse sans cesse ses limites cérébrales et physiques. Il possède d'ailleurs une mémoire eidétique qui lui a permis, entre autres, de mémoriser la totalité du *Oxford Dictionary* et il figure parmi les meilleurs joueurs de l'E.T.A. Hal semble avoir du mal à s'exprimer oralement et une grande partie du livre constitue la très lyrique transcription de ses pensées, inspirée du *Stream of consciousness*. Son mutisme sporadique reflète l'une des multiples trames que Wallace met en place et qui restent sans réponse explicite. Il en va de même de son comportement envers la société qui se réduit à un platonique regard ironique que son père cherche sans cesse à effacer, et qu'il nommerait le « black miracle » s'il y parvenait.

Dès les premières pages, alors que Hal se trouve devant le comité de sélection de l'Université d'Arizona, très peu de mots parviennent à sortir de sa bouche, ce qui fait rager ses interlocuteurs. La narration à la première personne ne cesse de tenter de révéler sa présence dans le bureau. De fait, la narration de Hal débute avec un marqueur spatial : « I am seated in an office, surrounded by heads and bodies. ». S'ensuit une dissociation de l'être et du corps, thème du chapitre, car c'est précisément ce que le directeur reproche à Hal, d'être un « sans esprit » aux capacités physiques inouïes, mais un corps entraîné, sans plus. Quelque temps après, Hal pense : « I am in here » et ensuite : « I believe I appear neutral, maybe even pleasant. » La voix de sa conscience, comme retenue à l'intérieur de sa tête, arrive à saisir avec une lucidité électrisante la situation : « The tennis coach extends a hypertrophied arm. Athletics says 'We're all friends and colleagues here'. This is not working out. It strikes me that EXIT signs would look to a native speaker of Latin like red-lit signs that say HE LEAVES¹³³. » Il n'arrive pas cependant à formuler verbalement ce qu'il veut dire de manière claire. Hal finit par s'exprimer de façon obscure en soulignant qu'il n'est pas en mesure à ce moment-là de se faire comprendre :

I am not just a jock,' I say slowly. Distinctly. 'My transcript for the last year might have been dickied a bit, maybe, but that was to get me over a rough spot. The grades prior to that are *de moi*.' My eyes are closed; the room is silent. 'I cannot make myself understood, now.' I am speaking slowly and distinctly. 'Call it something I ate'¹³⁴.

¹³³ David Foster Wallace, *Infinite Jest*, New York, Little, Brown and Company, 1996, p. 8.

¹³⁴ *Ibid.*, p. 10.

Cette aphasie demeure mystérieuse et deux hypothèses s'offrent au lecteur au cours du roman. Comme nous l'avons dit, l'ouverture étant en fait la fermeture du récit, l'événement rapporté ci-dessus se déroule chronologiquement après le passage de Hal à l'E.T.A. Dans ce parcours, le Demerol, dont Gately est un fervent amateur, fait son entrée à l'académie de tennis et a des effets secondaires particuliers, notamment la perte de la parole. Il est donc possible que Hal en ait consommé avant de se présenter à cet entretien de sélection avec son oncle. Cela dit, à la lecture de la fin de l'ouvrage, on peut proposer une autre hypothèse. Il s'agit de la séquence où le fantôme de James O. Incandenza visite Gately à l'hôpital. C'est à ce moment que James évoque le fait que Hal a toujours eu un problème d'aphasie. Il révèle que c'est ultimement pour dialoguer avec son fils prodige qu'il a réalisé le film *Infinite Jest* sans « savoir » qu'il deviendrait l'objet d'un conflit terroriste.

The wraith feels along his long jaw and says he spent the whole sober last ninety days of his animate life working tirelessly to contrive a medium via which he and the muted son could simply *converse*. To concoct something the gifted boy couldn't simply master and move on from a new plateau. Something the boy would love enough to induce him to open his mouth and *come out* – even if it was only to ask for more. Game hadn't done it. His last resort : entertainment. Make something so bloody compelling it would reverse thrust on a young self's fall into the womb of solipsism, anhedonia, death in life. A magically entertaining toy to dangle at the infant still somewhere alive in the boy, to make its eyes light and toothless mouth open unconsciously, to laugh. To bring him 'out of himself,' as they say. The womb could be used both ways. A way to say I AM SO VERY, VERY SORRY and have it *heard*. A life-long dream. The scholars and Foundations and disseminators never saw that his most serious wish was : *to entertain*.¹³⁵

¹³⁵ David Foster Wallace, *Infinite Jest*, *op. cit.*, p. 839.

Le fantôme de James O. n'est pas sans rappeler celui du père d'Hamlet qui apparaît, d'abord muet, à l'ouverture du premier acte de la pièce. Le fantôme cherche ensuite à s'entretenir en tête-à-tête avec son fils afin de lui révéler la vérité sur son empoisonnement et ainsi l'inciter à la vengeance. Horatio (le « jester ») et Marcellus, qui sont les premiers à apercevoir le spectre, rejoignent Hamlet pour lui demander de quoi il en retourne. Hamlet affirme alors que le Danemark se porte mal, qu'il se fera désormais passer pour fou et qu'une mission l'accable. Encore une fois, les thématiques shakespeariennes sont récupérées par Wallace et détournées dans un jeu intertextuel qui ne reprend pas pour autant ni la structure ni les traits psychologiques des personnages de la pièce.

Le spectre du père Incandenza confesse que le divertissement figurait comme sa dernière et unique chance d'entrer en relation avec son fils. Le sport n'ayant pas fonctionné, il voulait lui présenter quelque chose que Hal ne maîtriserait pas et qui susciterait son intérêt. Quelque chose d'inédit et qui pourrait l'émouvoir. Est-ce que Hal a pu voir *II* et s'en sortir tout même? C'est une possibilité que le livre laisse en suspens. Toujours est-il que le divertissement prend ici une nouvelle fonction, celle de la filiation. Au lieu de détourner des vraies choses à accomplir, la création de James O. a pour but d'offrir à son fils un important message, ses excuses. Ce point de vue inversé permet de poser une question pertinente : quel est alors l'objectif premier d'un divertissement? Divertir ou bien communiquer? Rapidement, ce questionnement est évacué et si cette belle parabole qu'est l'apparition du spectre de James O. attendrit le lecteur, la situation bascule soudain dans l'ironie. De façon très sarcastique, le narrateur révèle les

pensées de Gately qui remet en question le motif supposé de la création d'*IJ*, en faisant allusion à la possibilité des effets secondaires du Demerol et en interrogeant le spectre sur la pertinence de consacrer ses derniers mois d'apparition terrestre à hanter un hôpital bidon et à raconter son histoire à un pur étranger :

[...] so instead of thinking at the wraith he simply concentrates on pretending to wonder to himself why the wraith is spending probably months of aggregate wraith-time flitting around a hospital room and making pirouetted demonstrations with crooner-photos and foreign tonic-cans on the ceiling of some drug addict he doesn't know from a rock instead of quantuming over to wherever this alleged youngest son is and holding very still for wraith-months and trying to have an interface with the fucking *son*.¹³⁶

Ce passage montre, d'une part, l'intervention méta-narrative du narrateur qui lie de force les personnages entre eux et, d'autre part, l'aspect circulaire de l'histoire qui revient sans cesse en arrière, annulant par le fait même les effets de cette intervention. Conséquemment, au lieu de faire en sorte que Don Gately accepte son rôle de messenger, le narrateur renverse la situation avec un regard hyper lucide. Il ironise sur la situation en questionnant tout bonnement la raison pour laquelle le spectre n'a pas été directement rendre visite à son fils. Aucune réponse tangible n'est formulée, si ce n'est que le spectre appréhendait avec angoisse l'anxiété que cela générerait chez Hal.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 840.

3.5 REMY MARATHE ET STEEPLY : *TO BE OR NOT TO BE ENTERTAINED?*

Au cœur de l'intrigue d'*Infinite Jest* se trouvent deux personnages qui construisent un dialogue philosophique sur le droit qu'ont les citoyens de l'O.N.A.N. de consommer autant de divertissement que bon leur semble. Ce dialogue aux rebondissements singuliers constitue en fait la tentative de Remy (quadruple agent qui prétend travailler pour l'A.F.R.) d'obtenir des informations de la part d'Hugh/Helen Steepley (agent(e) *queer* gouvernemental(e) du *Office of Unspecified Services*) sur le master d'*IJ*. Leur conversation évoque de nombreux nœuds psychosociaux dont, tout particulièrement, celui des rapports entre plaisir et culpabilité rattachés à la dichotomie entre liberté et divertissement pathologique. Plus précisément, leurs échanges gravitent autour d'une valeur intrinsèque à l'Amérique, soit la liberté. Le discours de Remy est très ironique et ambigu sur ce point. Il affirme que l'unique vraie liberté des Américains réside dans le choix d'être diverti à mort, ou de ne pas l'être, sachant pertinemment que seuls les Canadiens français – dont la devise est : « IL NE FAUT PLUS QU'ON POURSUIVE LE BONHEUR¹³⁷ » – résisteraient à la pulsion de regarder *IJ*. Ainsi, ils éviteraient une agonie nationale à cause d'un intarissable besoin de consommer du plaisir.

Approximativement au milieu de l'intrigue, leur conversation s'attarde à une expérience canadienne qui résume un enjeu moral fondamental du récit. Il est question d'une chaire de recherche manitobaine qui a réalisé

¹³⁷ David Foster Wallace, *Infinite Jest*, *op. cit.*, p. 483.

une série de tests sur divers animaux, à commencer par des rats, et qui consistaient à émettre une micro-pulsation électrique ciblée sur la « zone du plaisir », tout juste située à quelques millimètres de la « zone de douleur ». Ce qui est fort intéressant si l'on compare l'hypothèse du plaisir/culpabilité que Wallace a développé dans l'article « E Unibus Pluram ». En somme, ce qui ressort de cette expérience c'est que les rats voulaient systématiquement appuyer sur le levier du plaisir, plus que tout autre chose. En fait, cela a été concluant au point où les rats se laissaient mourir de faim et de soif tellement ils devenaient esclaves du levier du plaisir. Ce qui n'est pas sans rappeler quelque chose... S'ensuivent des tests sur d'autres animaux et ultimement ceux sur les êtres humains qui s'avèrent plus faciles que prévus :

'...And suddenly the neuro-team at Brandon pull in to work one day and find human volunteers lining up literally around the block outside the place, able-bodied and I should remember to recall mostly young Canadians, lining up and literally trampling each other in their desire to sign up as volunteers for *p*-terminal-electrode implantation and stimulation.' 'In full knowledge of the rat's and dolphin's death, from pressing the lever¹³⁸.'

Malgré un danger mortel imminent, les gens font la queue pour subir ladite expérience. Ce passage synthétise l'obsessive quête du plaisir des individus et qui, dans ce cas, se confronte au concept de liberté. L'argument principal de Remy demeure le même du début à la fin du roman : il faut laisser aux gens la liberté de choisir, celle d'être divertis ou non. Cette question de choix ouvre la porte à une question philosophique essentielle, celle de la construction de l'individu par ses choix.

¹³⁸ *Ibid*, p. 472.

Mais que fait-on si cette tentation d'être diverti relève d'une pulsion incontrôlable, à laquelle toute personne, quels que soient son niveau d'éducation et sa classe sociale, ne pourra résister? Est-ce alors un choix ou une forme subversive d'imposition? Et au-delà du choix, un simple divertissement peut-il provoquer un trouble psychosocial dans une nation au complet? Steeply poursuit cette réflexion en exemplifiant la propension onaniste que prendrait l'affaire si un tel dispositif était disponible pour la consommation individuelle, en vente libre :

Steeply said 'Picture millions of average nonabnormal North Americans, all implanted with Briggs electrodes, all with electronic access to their own personal *p*-terminals, never leaving home, thumbing their personal stimulation levers over and over.' 'Lying upon their divans. Ignoring females in rutting. Having rivers of reward without earning reward.' 'Bug-eyed, drooling, moaning, trembling, incontinent, dehydrated. Not working, not consuming, not interacting or taking part in community life. Finally pitching forward from sheer –' Marathe said 'Giving away their souls and lives for *p*-terminal stimulation, you are saying'.

Difficile de ne pas comparer ceci à la réflexion préalablement théorisée par Wallace qui, rappelons-le, précise qu'un divertissement en soi n'est pas néfaste, mais que c'est plutôt l'abus de divertissements passifs qui finit par gangrener le filet social de l'Amérique qu'il dépeint au début des années 1990. Une Amérique qui depuis plus d'une décennie prépare le terrain à cette industrie du divertissement, comme le rappelle Neal Gabler dans *Life : The Movie*.

Évidemment, un parallèle est ensuite établi entre le *p*-terminal et *The Entertainment*. Steeply évoque la possibilité que ce dernier utilise une stimulation optique qui dépasse celle des électrodes. Autrement dit, James O. aurait trouvé une technique singulière permettant de stimuler

directement la « zone du plaisir » du cerveau. Même si cette proposition demeure hypothétique, elle est l'une des plus viables et récurrentes du roman.

En outre, ce qui est fascinant avec cette extrapolation science-fictionnelle, c'est l'évacuation de toute forme de récit que contiendrait le film *IJ*. De fait, tout comme les gens font la queue sans autre but que de connaître l'extase absolue, sur commande, l'histoire que le film raconte importe peu. Nous savons que Joelle Van Dyne en est l'une des protagonistes, nous savons que son format est unique et qu'il semble mettre en scène la représentation de la vie et de la mort. Mais en dehors de ces détails – futiles pour un film d'une durée infinie – son contenu est complètement effacé au profit de l'effet qu'il produit chez le spectateur. À cet égard, l'analogie avec la prise de drogue, (marijuana, LSD, héroïne, Demerol, etc.) ne peut être ignorée. Dès le début d'*Infinite Jest*, le narrateur omniscient du roman affirme que les étudiants de l'E.T.A. consomment tous, malgré le risque d'expulsion que cela implique, de la drogue. Et cette consommation est liée, narrativement parlant, à l'expérience américaine : « American experience seems to suggest that people are virtually unlimited in their need to give themselves away, on various levels. Some just prefer to do it in secret¹³⁹. » Encore une fois, ce passage compare drogues et divertissements en reprenant l'idée que ce ne sont pas les produits qui posent problème, qu'ils soient issus de l'industrie culturelle ou illicites, mais la soif intarissable des Américains d'échapper à la réalité, de l'engourdir.

¹³⁹ *Ibid.*, p. 53.

En fait, cette conversation entre Remy et Steeply fait état d'une discussion beaucoup plus large qui s'inscrit en filigrane de la diégèse du roman. Un débat opposant la tradition entre réalisme et postréalisme; opposant le réel à la fiction; le comportement humain à l'écran, etc. Il serait aisé d'en appeler ici aux théories du simulacre de Jean Baudrillard abordées dans le chapitre premier, mais empruntons plutôt un nouvel angle, avec l'aide de Gabler, qui expose cette problématique entre réalité et postréalité non pas comme un enjeu, mais comme un véritable débat culturel sur l'Amérique du XXI^e siècle :

[...] a debate, one might say, between humanness and happiness. In a sense, the controversy over Prozac and other antidepressants – was a happiness induced by pharmacology better than a less euphoric state that was natural or *real*? – was an early skirmish in the war, and a template for it. Now so many other deep cultural tensions in America – between art and conventional entertainment, between traditional journalism and the new news, between old-fashioned ward politics and the new politics of 'feel-good', between heroes and celebrities, between functional architecture and expressive architecture, between biological naturalists and genetic engineers, between Luddites and computer hackers – resolved themselves into a similar question : Is reality, as it was traditionally construed, morally, aesthetically and epistemologically preferable to postreality? Or : Is life, as traditionally construed, preferable to the movie version of life¹⁴⁰?

Don DeLillo et Pynchon sont des exemples d'une interprétation d'un monde postréaliste où l'existence cohabite avec une fuite de la réalité et où les personnages cherchent une version plutôt cinématographique de leur vie que traditionnelle, voire réelle. Wallace reprend cette question à son tour en opposant l'idée du plaisir ultime à celle de l'existence. Si l'existence précède l'essence et si l'Homme se construit à travers ses choix comme

¹⁴⁰ Neal Gabler, *op. cit.*, p. 243.

l'affirme Sartre, peut-on choisir de fuir ultimement la réalité? Et si oui, quelle en serait la conséquence? La réponse que donne Wallace à cette question est certainement contenue dans le regard vide, voire fantomatique, des personnages qui se sont trouvés devant l'écran projetant *IJ*.

Infinite Jest est un roman exigeant qui cherche à épuiser son lecteur à tous égards. Et ce qui frappe le plus après la lecture de ces milliers de pages teintées d'humour et noircies de parenthèses, de va-et-vient, de retours en arrière, c'est que tout ce que nous avons lu à propos des personnages suggère des liens impossibles. C'est-à-dire qu'au moment précis où l'histoire des protagonistes réunis commence, le livre se termine, abruptement, nous renvoyant au début tel le ruban de Möbius. Tout ce temps passé à tenter de comprendre ce qui se trame se referme sur lui-même et laisse le lecteur avec une histoire en devenir, à construire. Cette orchestration est au fond une façon d'éloigner le lecteur de la vraie chose à lire, le ramenant au point de départ de cette analyse, soit à la source même du mot « entertainment » qui, rappelons-le, veut étymologiquement dire : « to hold mutually; to hold intertwined. » Dans ce cas, *Infinite Jest* est effectivement l'ultime divertissement et le lien entre le titre du livre et du film qu'il présente ne fait que souder l'un et l'autre dans un complexe jeu d'ironie. À l'image d'une partie de tennis, le roman n'en finit pas de renvoyer la balle à sa propre image, proposant sans cesse des boucles et des retours au jeu dérivé de la mise en abyme. Mais cela, Wallace l'avait déjà annoncé dans la toute dernière phrase de « E Unibus Pluram » : « Are you immensely pleased? »

CONCLUSION

*When you want more than you have
You think you need
And when you think more than you want
Your thoughts begin to bleed*

Eddie Vedder

Le panorama des théories sur la culture du divertissement élaboré au chapitre premier s'est peu à peu resserré autour des concepts postmodernes. Nous avons bien vu comment, dans la construction de sa critique sur le divertissement, Wallace revient sur le postmodernisme de façon systématique pour stipuler que les fonctions et les articulations du « genre » (pastiche, ironie, réflexivité, etc.) correspondent davantage aux codes de la télévision et, plus globalement, à l'industrie culturelle, qu'à toute forme d'art qui s'en revendique. Cet angle d'analyse n'a rien de surprenant lorsqu'on connaît la littérature l'ayant le plus marqué. D. T. Max souligne à quel point la lecture de *The Crying of the Lot 49* de Thomas Pynchon a ouvert une porte chez Wallace qu'il n'a jamais su refermer :

Lot 49 was an agile ironic metacommentary, and the effect on Wallace cannot be overstated (so much so that in a later letter to one of his editors Wallace, ever nervous of his debt to the other writer, would lie and say he had not read the book). Wallace reading Pynchon was, remember Costello, like Bob Dylan finding Woody Guthrie. One postmodernist made way for another.

Nous avons donc axé le chapitre sur une lecture de la société qui correspond à celle de Wallace dans les années 1990. Et de manière plus

globale, nous avons conclu que le développement et la consommation de cette culture sont intrinsèquement liés à sa condition économique-politique, typiquement néo-libérale. Mais encore, au contraire d'une certaine vision « populaire » selon laquelle une entité – l'industrie culturelle – contrôlerait les offres télévisuelles, livresques et musicales de la société, c'est plutôt la demande qui proviendrait du consommateur en éternelle quête de divertissement. Comme le souligne Wallace, le consommateur type cherche des éléments fictionnels qui le réconfortent, et c'est là selon lui où le danger se situe, que les écrivains, scénaristes et musiciens s'inspirent de plus en plus souvent d'œuvres recyclées. Au lieu d'observer le réel comportement humain, le créateur contemporain utiliserait le comportement qu'il observe à l'écran, comportement qui risque d'être lui-même inspiré par le monde cathodique, et ainsi de suite.

En somme, il s'est agi d'utiliser les connaissances de l'auteur pour comprendre ce dernier. Avec des sujets aussi étendus et plurisectoriels que ceux de la culture et du divertissement, nous avons intentionnellement délaissé certaines approches et certains penseurs puisque le sujet premier était l'étude des textes de Wallace. Il apparaît toutefois pertinent de citer en l'occurrence une approche dont les thèmes et les tropes confèrent une certaine fraîcheur et un angle complètement différent à l'analyse de la culture du divertissement. Il s'agit du néo-baroque qu'Angela Ndalians, dans un essai qui vise à démontrer comment notre culture hyper médiatique correspond à ce concept du XIX^e siècle (ce que d'ailleurs le sémioticien Omar Calabrese avait déjà constaté et analysé dans les années 1980), donne

une conclusion sur l'industrie du divertissement qui rejoint en tout point l'analyse que nous pourrions tirer de l'œuvre de Wallace :

Entertainment forms have increasingly displayed a concern for engulfing and engaging the spectator actively in sensorial and formal games that are concerned with their own media-specific sensory and playful experiences. Indeed, the cinema's convergence with and extension into multiple media formats is increasingly reliant on an active audience engagement that not only offers multiple and sensorially engaging and invasive experiences but also radically unsettles traditional conceptions of the cinema's « passive Spectator ». Additionally, many of the aesthetic and formal transformations currently confronting the entertainment industry are played out against and informed by cultural and socioeconomic transformations—specifically, the contexts of globalization and postmodernism¹⁴¹.

De façon assez remarquable, Ndaljianis résume ici de nombreuses réflexions dont nous avons fait état, notamment : l'idée selon laquelle la culture du divertissement se définit largement par un jeu d'expériences basé sur la sensation plus que sur la réflexion; le fait qu'elle est enclavée dans une situation largement dominée par des questions politiques et économiques; qu'elle se multiplie au rythme de la technologie; la présence de nombreux auto-référents; une masse de spectateurs passifs, etc.

Dans le cas de Wallace, cette approche prend un sens particulier relativement aux questions de la circularité et de l'excentricité. De fait, considérant les ovales et les courbes ornementales plutôt que les formes épurées et angulaires, le spectaculaire et la multiplicité des points de perspective, le néo-baroque appliqué à notre culture médiatique, aborde la situation du cinéma, de la télévision, d'Internet, des jeux vidéos, etc. en

¹⁴¹ Angela Ndaljianis, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 18.

cherchant à définir leur éparpillement intertextuel, leurs recoupements, leur surenchère matérielle ainsi que leur « éternel retour ». Dans la littérature exigeante de Wallace, ces thèmes semblent être récurrents et sont globalement contenus dans *Infinite Jest*, notamment grâce à des « effets » circulaires que le roman met en place. Le néo-baroque se révèle-t-il alors une possible grille de lecture de notre situation hypermédiatique? Wallace ferait-il par conséquent refléter dans sa littérature les caractéristiques propres à cette lecture? Il s'agit là de véritables questions dont la seule réponse partielle que nous pouvons ici faire est : il faudrait tout relire.

La postmodernité et ses nombreuses interprétations, qui depuis plus de cinquante ans peinent à être définis catégoriquement, doivent peut-être laisser la place au néo-baroque ou encore à l'after-pop, comme nous l'avons vu dans le premier chapitre, afin de saisir l'invasion de la deuxième vague des nouvelles technologies (Internet 2.0) qui modifie massivement nos paradigmes culturels. Entre le zapping et l'hyperlien, nos esprits peinent à prendre le temps de réfléchir en profondeur. C'est d'ailleurs ce que tente de cerner l'essai d'Alessandro Baricco qui, dans un élan métaphorique, perçoit la jeune génération contemporaine comme « barbare » (au sens d'une menace inconnue) et qui conclut que la jeunesse née dans un monde d'écrans et de divertissement à outrance voit se modifier son rapport à la culture :

Le barbare va là où il trouve le spectaculaire, car il sait que cela diminue le risque de devoir s'arrêter. Que cela diminue le risque de devoir penser, dit-il, voilà la vérité. Peut-être, mais peut-être pas : car il pense moins, le barbare, mais il pense, et il balaie des réseaux sans nul doute

plus étendus. Il couvre horizontalement un chemin que nous sommes habitués à imaginer vertical¹⁴².

Il est fascinant de remarquer que cette mutation, Wallace la percevait déjà en quelque sorte dans l'obsession de la génération X vis-à-vis de l'écran. D'ailleurs, ses écrits et ses pensées relatives à la culture du divertissement n'ont pas en vingt ans pris autant de rides qu'on aurait pu le croire, peut-être parce que Wallace cherchait d'abord à comprendre l'humain puis ensuite le politique, le monde. C'est-à-dire que la mutation observée par Baricco prend racine selon notre lecture de Wallace dans l'interaction entre l'individu et les différentes formes de divertissement personnels. Son regard hypersensible a saisi au vol une anxiété reliée à la télévision qu'il a décidé de creuser et de creuser encore au point de faire ressortir quelque chose de profondément triste à propos de l'Homme contemporain : son insatiable soif de fuite de la réalité, de l'abandon au plaisir facile, et ce, quel qu'en soit le prix.

C'est ce bouleversement culturel que « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction » cherche à montrer. Nous avons vu dans le deuxième chapitre comment Wallace construit son essai en empruntant les codes du Nouveau Journalisme et va jusqu'à se positionner comme témoin et sujet de sa propre réflexion. Il utilise les modalités de la fiction en créant des personnages, en utilisant une trame narrative et un langage lyrique qui ne cessent de rebondir, de revenir en arrière, de sauter des étapes et de répéter le tout. Cette manière de faire confère au texte un angle singulier qui, au final, parvient à capter et à entrevoir le nœud culturel précédemment

¹⁴² Alessandro Baricco, *Les Barbares – Essai sur la mutation*, Paris, Gallimard, 2014, p. 170.

évoqué. Quant aux idées, dans une optique de synthèse, nous pourrions retenir l'ironie comme problème central de cette culture cathodique (postmoderne). En effet, Wallace ne cesse de revenir sur l'ironie, la considérant comme un jeu dangereux dans lequel la fiction (surtout celle présente à la télévision) tend à se perdre, reprenant sans cesse tout à la blague ou encore au mélodrame, effectuant des intertextes creux et provoquant une forme d'herméticité culturelle. Plus encore, l'ironie limiterait la réflexion en profondeur et chercherait davantage la surface, la réflexion horizontale.

Dans le but d'imbriquer les pièces ensemble, retenons un autre passage de l'essai de Baricco :

Naviguer sur Internet : jamais terme ne fut plus précis. La surface au lieu de la profondeur, les voyages au lieu des plongées, le jeu au lieu de la souffrance. Savez-vous d'où vient notre bon vieux verbe chercher? Il porte dans son ventre le grec κύκλος, cercle : nous pensions à quelqu'un qui tourne en rond, parce qu'il a perdu quelque chose et qu'il veut le retrouver¹⁴³.

De façon assez frappante, ce passage évoque la même image que la fameuse phrase d'Eloy Fernández Porta – « Il faut chercher pour trouver » – et bien plus, il lie l'acte de chercher à la circularité. Suite à la présente lecture des textes de Wallace, les réflexions de Baricco et de Porta ne peuvent que confirmer ce que Wallace avait perçu dans le bouleversement de la culture et dans la prolifération de ses sources de divertissement. Et si le thème du cercle – du cyclique – est un enjeu qui tapisse l'ensemble de sa

¹⁴³ *Ibid.*, p. 118.

littérature, il va de soi qu'il se retrouve au centre de sa réflexion sur la culture.

D'ailleurs, Wallace revient sur ce postulat dans *This is Water*, un texte écrit et lu à l'occasion d'une cérémonie de remise de diplômes à Kenyon College en 2005 : « It isn't really about the capacity to think, but rather about the choice of what to think about¹⁴⁴. » N'étant pas en lien direct avec le divertissement, cette maxime se veut plutôt une réflexion sur le statut des étudiants en art bardés de diplômes et projetés dans le monde adulte. Ces étudiants, issus d'un enseignement libéral, demeurent immergés dans un univers saturé d'informations et n'arrivent que très rarement à prendre un recul réflexif, à se situer dans le brouhaha cathodique du quotidien. Wallace met alors en garde ces étudiants d'éviter de lire et d'analyser le monde à partir de leurs connaissances. Mais comment s'y prendre dans un univers culturel bombardé d'informations et de divertissements dont le regard intellectuel semble être le seul paravent? Wallace répond partiellement en déclarant que l'éducation « *is the job of a lifetime, and it commences – now.*¹⁴⁵ »

Cette dernière phrase correspond à la difficulté qu'il impose au lecteur d'*Infinite Jest*. Comme nous l'avons observé dans le dernier chapitre, Wallace voulait faire de cette œuvre un livre qui défie le modèle de plus en plus populaire des divertissements passifs. Il voulait en faire un divertissement exigeant, demandant au lecteur de mémoriser, de réfléchir et de relire. Mais ce qui demeure le plus remarquable, c'est son intention d'en

¹⁴⁴ David Foster Wallace, *This Is Water*, New York, Little, Brown and Company, 2009, p. 14.

¹⁴⁵ *Ibid.*, p. 136.

faire un divertissement, quelque chose qui nous fasse dériver sans cesse dans notre lecture, qui nous fasse rire (jaune ou noir) et qui nous propose ainsi une fuite de la réalité. Contrat peu évident qu'il parvient à remplir dans une fiction très complexe, proposant plusieurs niveaux de lectures, d'innombrables intertextes, d'infinies boucles, des sujets crus, graves, et des personnages animés par leurs obsessions, aussi incongrues soient-elles. Et c'est à partir de ces postulats que nous pouvons affirmer qu'*Infinite Jest* s'avère être un divertissement actif tel que Wallace en aurait rêvé lors de la rédaction d'« E Unibus Pluram », une forme hybride qui rassemble l'ironie, les pastiches, les effets réflexifs, les structures complexes des œuvres postmodernes que la télévision a récupérée sous le sceau d'une blague infinie (*Infinite Jest*). Et cette fiction devient difficilement classable en ce qu'elle ne cherche pas tant à prouver sa propre complexité, ni à montrer une société froide, séparée par ses multiples écrans, mais à montrer l'anxiété, l'angoisse et le désarroi des personnages qui la composent. Elle s'évertue à montrer le malaise culturel qu'ils ont intégré à leur quotidien, prêts à mourir en consommant de la drogue ou un film. Oui, car dans cet univers dystopique, un film provoque la mort de ses spectateurs qui ne peuvent en décrocher, tant ils sont *addicts*.

Après « E Unibus Pluram » et *Infinite Jest*, le raisonnement sur la culture de Wallace se transforme, il étend ses pistes d'analyse. Sans se contredire, il cherche d'autres voies pour prendre le pouls de la société et c'est ainsi, par exemple, qu'il couvre en 2004 un festival du homard dans le Maine. Cet article (*Consider the Lobster*) choque une importante partie de son lectorat par le regard éthique qu'il porte sur l'animal, et dans lequel il argumente

que la vie d'un homard se résume à se faire capturer et bouillir pour le seul plaisir du consommateur; plaisir qui pousse les festivaliers à nier toute hypothèse de souffrance neurologique ressentie par la bête, à nier leur propre culpabilité en en consommant davantage.

Par ailleurs, Wallace se lance dans un essai sur les théories mathématiques de l'infini, *Everything and More* (2003) qui s'avère, dans une lecture relativisée, une autre forme de critique sociale plutôt qu'une étude de science pure. Dans *The Pale King* (2011), son dernier roman posthume assemblé et publié par l'éditeur d'*Infinite Jest*, Michael Pietsch, Wallace cherche à raconter l'ennui. Pour ce faire, il situe l'action dans la sphère de l'*Internal Revenue Service* (IRS), mettant en scène la solitude profondément triste typique, selon lui, de notre société contemporaine, gravitant autour d'aspects économiques. Le roman part du précepte que nous venons d'énoncer dans *This is Water* et qui consiste en la recherche du sens de l'expérience.

Wallace était un obsessif, c'est évident. À l'époque où il écrit « E Unibus Pluram » et *Infinite Jest*, il ne fait qu'effleurer le vortex d'Internet, et par chance, n'y sombre pas. C'est là un phénomène fascinant car ce qui se dégage de cet essai et de ce roman correspond de façon inquiétante à la situation du cyberspace. Nous pourrions facilement lire *Infinite Jest* comme la représentation d'Internet, comme un monde tissé d'hyperliens – par un réseau d'associations – globalement réduit à une fuite du réel, que ce soit par l'écran ou par la drogue, bref, à une recherche de plaisir immédiat et à une incapacité de rester en place. Nous pourrions dire que la famille Incandenza navigue dans des portails complètement différents, que chacun

tente de rejoindre l'autre sans jamais y parvenir. Nous pourrions aussi dire que la structure narrative et le souffle du roman, qui est, rappelons-le, issu d'un fragment de disque de données, s'avère en fait une représentation du web, de son étendue infinie au contenu qui peine à aller en profondeur, qui ne cesse de changer de « voix » et de « voie » et qui revient toujours au point de départ. Mais nous ne dirons rien de tel, car Wallace ne cherchait pas tant à représenter ce nouveau monde qu'à cibler une troublante obsession ancrée dans nos cerveaux et qui n'attendait qu'un avènement pour se développer dans une puissance exponentielle : celui de la culture du divertissement.

Tout au long de sa vie, la dépression a pourchassé David Foster Wallace, surgissant de façon sporadique. Il est toujours parvenu à s'en sortir, à la réguler. En 2008, alors que sa femme se rend à l'une de ses expositions, il décide de mettre fin à ses jours. Ce qui est pertinent de noter ici, ce n'est pas le drame en soi, mais plutôt que l'anxiété et la fuite de langage que contiennent ses textes, le regard triste qu'il a porté sur l'Amérique dans sa courte carrière, ils les ressentaient au quotidien. Il n'a probablement jamais su éteindre son propre téléviseur cérébral, zappant de chaîne en chaîne le plus rapidement possible, peinant de plus en plus à se fixer, voulant tout approfondir en même temps, tout dire de ce qu'il voyait défiler, jusqu'au point de devenir dans les derniers jours, comme le rapporte Jonathan Franzen, incapable de lire, les yeux rivés sur le téléviseur, muet, le regard vide¹⁴⁶.

¹⁴⁶ D.T. Max., *Every Love Story is a Ghost Story*, op. cit., p. 300.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages de référence

- ADORNO, Theodor W., *Minima Moralia. Réflexions sur la vie mutilée*, Paris, Payot, 2003, 368 p.
- ADORNO, Theodor W. et Max HORKHEIMER, *La Dialectique de la raison : Fragments philosophiques*, Paris, Gallimard, 1983, 281 p.
- BARICCO, Alessandro, *Les Barbares – Essai sur la mutation*, Paris, Gallimard, 2014, 235 p.
- BENJAMIN, Walter, *Le Narrateur, réflexions à propos de l'œuvre de Nicolas Leskov*, en ligne, <<http://dormirajamais.org/narrateur/>>, consulté le 6 avril 2013.
- BIDAUD, Anne-Marie, *Hollywood et le rêve américain : Cinéma et idéologie aux États-Unis*, Paris, Masson, 1994, 239 p.
- BOISVERT, Yves, *Le monde postmoderne : analyse du discours sur la postmodernité*, Paris, L'Harmattan, 1996, 152 p.
- BOYNTON, Robert S., *The New New Journalism: Conversations with America's Best Nonfiction Writers on Their Craft*, New York, Vintage, 2005, 496 p.
- BURN, Stephen J., *David Foster Wallace's Infinite Jest : A Reader's Guide*, New York, Bloomsbury, 2012, 130 p.
- FOSTER WALLACE, David, *Infinite Jest*, New York, Little, Brown and Company, 1996, 1104 p.
- « E Unibus Pluram : Television and U. S. Fiction », *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do again*, New York, Back Bay Books, 1998, pp. 21-89.
 - *This Is Water*, New York, Little, Brown and Company, 2009, 140 p.
 - *Both Flesh and Not*, New York, Little, Brown and Company, 2012, 336 p.
- GABLER, Neal, *Life : The Movie*, New York, Vintage Books, 1998, 308 p.

- HUTCHEON, Linda, *Narcissistic Narrative, The Metafictional Paradox*, Waterloo, Wilfrid Laurier University Press, 2013 [1980], 170 p.
- *The Politics of Postmodernism*, Oxford, Routledge, 2002 [1993], 232 p.
- JAMESON, Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, ENSBA, coll. « D'art en questions », 2011, 605 p.
- JIMEREZ, Marc, *Qu'est-ce que l'esthétique?*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1997, 418 p.
- LIPOVETSKY, Gilles, *L'Ère du vide*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », [1983] 1989, 246 p.
- MAX, D. T., *Every Love Story is a Ghost Story: A life of David Foster Wallace*, New York, Viking Adult, 2012, 368 p.
- MICHAUD, Yves, *Qu'est-ce que la culture?*, Paris, Odile Jacob, 2006, 844 p.
- MICHÉA, Jean-Claude, « Avant-Propos » dans Christopher Lasch, *Culture de masse ou culture populaire?*, Paris, Climats, 2001, 80 p.
- MILLS, Nicolaus, *The New Journalism*, New York, McGraw-Hill Book Company, 1974, 459 p.
- MORIN, Edgar, *La Méthode*, Paris, Seuil, 1981, 299 p.
- NDALIANIS, Angela, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge, MIT Press, 2004, 336 p.
- NEWQUIST, Roy, « Capote » dans *Counterpoint*, Chicago, Rand McNally, 1964, 653 p.
- NIETZSCHE, Friedrich, *Considérations inactuelles I et II*, Paris, Gallimard, 1992, 224 p.
- POSTMAN, Neil, *Amusing Ourselves to Death*, New York, Penguin Books, 2005 [1985], 172 p.
- RAMONET, Ignacio, *Propagandes silencieuses. Masses, télévision, cinéma*, Paris, Gallimard, coll. « Folio actuel », 2003, 290 p.

SHAKESPEARE, William, *Hamlet*, CreateSpace Independent Publishing, 2014, p. 112.

STEVENSON, Randall, *Modernist Fiction, An Introduction*, Oxford, Routledge, 1997, 264 p.

STOREY, John, *Cultural Theory and Popular Culture; A Reader*, Londres, Pearson/Longman, 2009, 674 p.

WEINGARTEN, Marc, *The Gang That Wouldn't Write Straight : Wolfe, Thompson, Didion, Capote, and the New Journalism Revolution*, New York, Crown Publishing Group, 2010, 338 p.

WOLFE, Tom, *The New Journalism*, New York, Harper & Row, 1973, 394 p.

Articles

BATES, Stephen et Anthony J. FERRI, « What's Entertainment? Notes Toward a Definition », *Studies in Popular Culture*, Boston, Popular Culture Association in the South, 2010.

BOHAS, Alexandre, « Disney : A Cultural Capitalism of Global Entertainment », *INA Global.fr*, 24 mai 2011, en ligne, <<http://inaglobal.fr/en/cinema/article/disney-cultural-capitalism-global-entertainment>>, consulté le 11 décembre 2013.

BROUSSEAU-POULIOT, Vincent, « Québecor vend ses 74 hebdomadaires régionaux à TC Media », *La Presse*, 5 décembre 2013, en ligne, <<http://affaires.lapresse.ca/economie/medias-et-telecoms/201312/05/01-4717978-quebecor-vend-ses-74-hebdomadaires-regionaux-a-tc-media.php>>.

CNRTL, « Étymologie », *Centre national de ressources textuelles et lexicales*, 2012, en ligne, <<http://cnrtl.fr/etymologie/divertissement>>, consulté le 2 décembre 2013.

FERNÁNDEZ PORTA, Eloy, « Peut-on encore distinguer haute et basse culture?, un entretien de Roberto Valencia », *Courrier international*, 9 septembre 2010, en ligne, <<http://courrierinternational.com/article/2010/09/peut-on-encore-distinguer-haute-et-basse-culture>>, consulté le 2 mai 2013.

FOSTER WALLACE, David, « Fictional Futures and the Conspicuously Young », *The Review of Contemporary Fiction* Vol. 8, No. 3, New York, 1988, p. 4-16.

INSTITUTE OF HISTORICAL RESEARCH, « Cultural Studies », 2010, en ligne, <<http://history.ac.uk/1807commemorated/media/methods/cultural.html>>, consulté le 2 décembre 2013.

LAROUSSE, « Culture », *Dictionnaire français*, en ligne, <<http://larousse.fr/encyclopedie/divers/culture/39079>>, consulté le 2 décembre 2013.

LOUIS, Zachary, « Le cinéma américain à l'assaut du monde », *Il était une fois le cinéma*; 2004, en ligne, <<http://iletaitunefoislecinema.com/memoire/2196/le-cinema-americain-a-lassaut-du-monde>>, consulté le 11 décembre 2013.

MAX, D. T., « The Unfinished », *The New Yorker*, Mars 2009, en ligne, <<http://newyorker.com/magazine/2009/03/09/the-unfinished>>, consulté le 18 avril 2015.

MENDELSON, Edward, « Encyclopedic Narrative : From Dante To Pynchon », *Modern Language Note* 91, Baltimore, 1976, en ligne, <<http://columbia.edu/~em36/EncyclopedicNarrative.pdf>>, consulté le 5 avril 2015.

ROBERTS, Daniel B., « Consider David Foster Wallace, journalist », 20 février 2012, en ligne, <http://salon.com/2012/02/20/consider_david_foster_wallace_journalist/>, consulté le 13 mars 2013.

ROURKE, Alison, « Too much television may shorten your life », *The Guardian*, 16 août 2011, en ligne, <<http://guardian.co.uk/world/2011/aug/16/television-shorten-life>>, consulté le 28 mars 2013.

RYERSON, James, « Consider the Philosopher », *The New York Times*, 12 décembre 2008, en ligne, <<http://nytimes.com/2008/12/14/magazine/14wwln-Wallace-t.html>>, consulté le 3 avril 2013.

SCOTT, A. O., « The Panic of Influence », *The New York Review*, New York, Février 2000, en ligne, <<http://www.nybooks.com/articles/archives/2000/feb/10/the-panic-of-influence/>>, consulté le 10 juin 2014.

SOCCA, Tom, « I'm Not a Journalist and I Don't Pretend to Be One », *Slate*, 1998, en ligne, <http://slate.com/blogs/scocca/2010/11/22/i_m_not_a_journalist_and_i_don_t_pretend_to_be_one_david_foster_wallace_on_nonfiction_1998_part_1.html>, consulté le 1^{er} juin 2014.

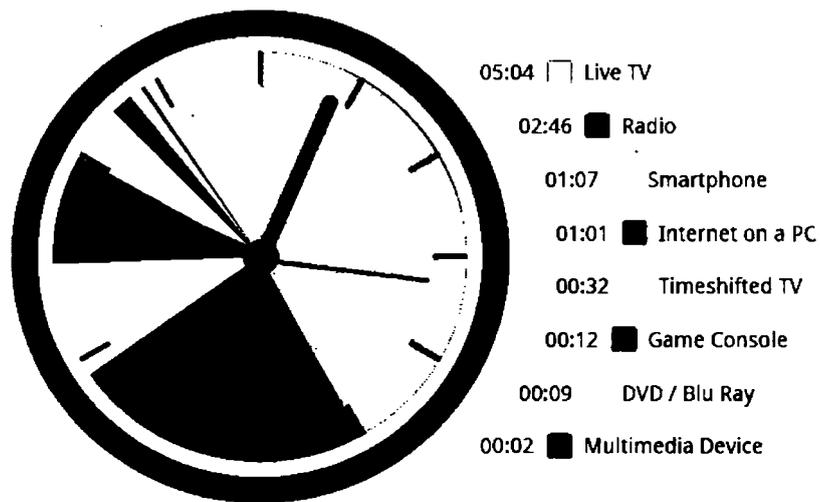
STIVERS, Valerie, « *Interview with David Foster Wallace* », *Stim*, mai 1996, en ligne, <<http://stim.com/Stim-x/0596May/Verbal/dfwtalk.html>>, consulté le 10 octobre 2013.

WOLFE, Tom, « *The New Journalism* » *Bulletin of the American Society of Newspaper Editors*, Columbia, septembre 1970, p. 5.

ANNEXE I

Americans Spend 11 Hours A Day With Electronic Media

Average time American adults (18+) spend with electronic media in Q4 2013 (hours:minutes)

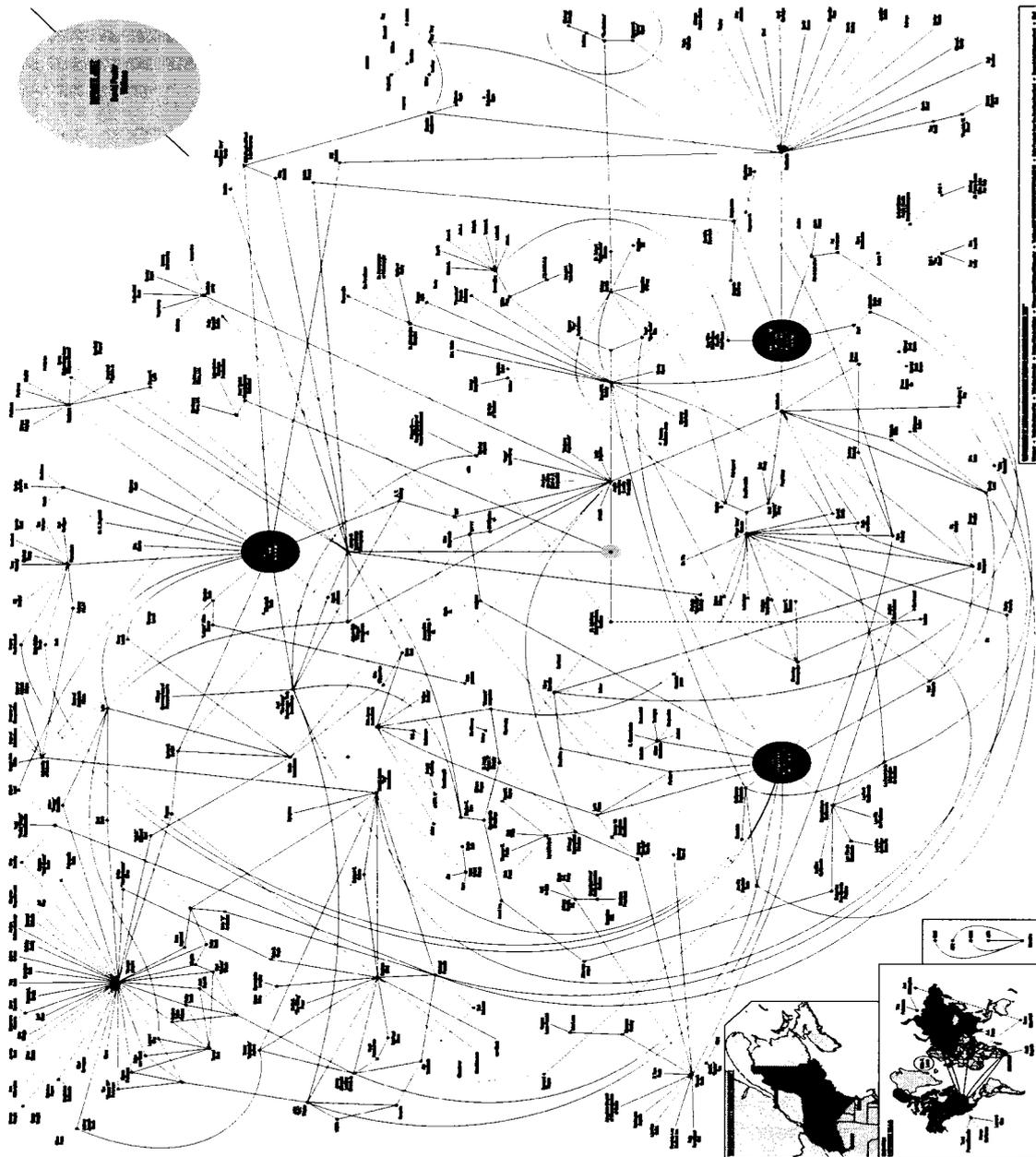


Source: Nielsen

Mashika @statista

Source : Felix Richter, « Americans Use Electronic Media 11+ hours A Day », *Statista*, 13 mars 2015, en ligne, <<http://statista.com/chart/1971/electronic-media-use>>, consulté le 22 avril 2015.

ANNEXE II



Source : Sam Potts, « A Map of *Infinite Jest's* Zillion Characters », *Fastcodesign*, en ligne, <<http://fastcodesign.com/1662829/infographic-of-the-day-a-map-of-infinite-jests-zillion-characters>>, consulté le 13 mai 2015.