



GRAAT issue # 2 - June 2007

*Queering The Prisoner* : tirer le bon numéro

Gilbert Pham-Thanh

Université Paris 13

Une Lotus Seven dont la carrosserie vert sombre se termine par l'extrémité jaune du capot emporte un homme à vive allure, image de modernité. Un peu plus tard, le même individu frappe du poing sur une table de façon si violente qu'il brise une soucoupe de porcelaine placée tout près, rompant pour ainsi dire avec la tradition et les conventions ; puis il dépose une lettre de démission des services secrets, conséquence logique d'un différend avec ses employeurs. Rentré chez lui, il s'apprête à quitter le pays, lorsqu'un gaz somnifère injecté dans la pièce par un entrepreneur de pompes funèbres, met symboliquement fin à sa vie passée. À son réveil, il croit reconnaître son domicile, écarte les rideaux et découvre qu'il est ailleurs, dans le Village. Ce long prologue se répètera pratiquement au début de chacun des dix-sept épisodes de *The Prisoner*.

Le spectateur est convié à suivre les exploits d'un acteur qui s'est déjà illustré dans le même registre, la série d'espionnage, avec une première série intitulée *Danger Man*, rebaptisée *Secret Man* pour les besoins de la distribution en Amérique du nord, et dont le succès convainc des producteurs de BBC-ITV de laisser carte blanche à l'acteur principal, Patrick McGoohan, pour élaborer une suite à ces aventures princeps. En 1967, il s'inspire donc des paroles de la chanson « Secret Agent Man », composée par Johnny Rivers pour le générique de *Danger Man* : « you've been given a number, and taken away your name », et imagine qu'un ancien agent secret, peut-être le John Drake de cette même série originale, se retrouve dans un lieu où les membres d'une administration tentent d'arracher des informations aux détenus,

dans le cas du héros, les raisons réelles de sa démission. La série rapporte les détails du bras de fer qui l'oppose aux autorités.

Si la lecture *queer* d'une série télévisée répond au projet *queer* d'analyse des objets populaires et des genres diffamés, la tâche se révèle difficile avec *The Prisoner*, qui oscille entre produit de la culture pop des années soixante et œuvre singulière déjouant elle-même bien des pièges de la représentation. S'impose alors l'impression d'avoir tiré un mauvais numéro et de ne pouvoir proposer qu'une lecture rectiligne d'une série *queer*.

En effet, le feuilletage des plans signifiants y intègre le triple mouvement *queer* avec la clarté d'une modélisation : dévoilement d'un ordre politique, contestation du régime de la domination, mise en perspective de la critique elle-même. Le moment normatif, celui de la revendication identitaire et le moment post-identitaire s'y enchevêtrent selon une logique du débordement, ou plus exactement comme parasitage d'un substrat qui lui donne sa dynamique réactive propre.

Le premier souci de Patrick McGoohan et de George Markstein, les créateurs, consiste donc à construire un monde dystopique, le Village, sorte de camp de vacances en trompe-l'œil, créé à l'image de la société contemporaine, « a replica of society » (« Many Happy Returns »). Ainsi, l'intrigue prend pour cadre l'univers totalement politique de ce lieu d'apparente villégiature et dénonce la condition de l'homme moderne.

En effet, *The Prisoner* fait le récit allégorique de la situation existentielle du héros, rebaptisé « numéro 6 », qui se trouve précipité dans un monde oppressif et répressif, où le numéro 2, sous-chef tyrannique, organise la mise en place de dispositifs de savoir-pouvoir dignes d'une dictature. La série dépeint sous une forme stylisée la gestion administrée d'une prison confortable à la Max Weber, qui organise le petit enfermement de résidents aliénés. Sans surprise, réglementation des comportements, contrôle de la conformité et répression de la déviance forment les piliers du système.

L'individu est sommé de se conformer, comme il est demandé au numéro 6 à plusieurs reprises. Ce processus de dépersonnalisation s'appuie sur l'attribution d'un numéro et d'un uniforme ; et les multiples plans de foules endoctrinées,

« brainwashed imbeciles » (« Free For All »), illustrent cette entreprise de massification. Des dictons liberticides et obscurantistes sont élevés à la dignité de la Loi, et édictent une normativité hégémonique. Ainsi, lorsque le héros questionne le numéro 240 sur le fonctionnement du Village, la réponse de la jeune femme est traversée par ce discours idéologique, et elle récite un texte affiché dans le Bureau du travail : « questions are a burden to others, answers a prison for oneself » (« Dance of the Dead »). La formulation binaire formalise l'échange à l'extrême, et opère une réduction du nombre d'énoncés possibles. Ce recours à des réponses apprises par cœur est mis en abyme par la référence récurrente au jeu d'échec, dont la métaphore s'hyperbolise à l'occasion d'une partie où les pièces sont incarnées par des résidents (« Checkmate »). De surcroît, les dés sont pipés, et s'il arrive que les villageois s'essaient au jeu démocratique, les résultats du scrutin restent sans conséquence. Ainsi, après son élection à la tête du Village, où il ordonne à chacun d'être libre : « Obey me and be free », le numéro 6 se rend compte que le pouvoir réel est confisqué par les représentants d'autorités extérieures invisibles (« Free for All »), double preuve que le corps électoral n'a pas tiré le bon numéro.

En outre, alors que des haut-parleurs dévident des discours supposément édifiants, radars, sonars, et caméras permettent d'observer le moindre agissement, mettant en abyme l'activité d'un spectateur voyeur rendu complice. Les personnages doivent en effet livrer les informations dont ils disposent, c'est-à-dire renoncer à leur intériorité et se transformer en récits analysables et archivables.

Cette bio-politique se fonde sur une technologisation panoptique du contrôle des comportements, relayée par des habitants qui ponctuent leurs rencontres de l'expression orwellienne « Be seeing you ». Le regard devient littéralement invasif, puisque l'utilisation de drogues et de machines sophistiquées donne accès à la psyché des individus, et permet de les manipuler par la suggestion. Dans « A, B & C », par exemple, on projette sur un écran de contrôle, et dans l'esprit du numéro 6, une scène où les personnages qui l'entourent sont télécommandés pour l'amener à livrer son secret. De façon attendue, médecins, neurologistes, psychologues et psychiatres sont des instruments du pouvoir, et l'hôpital local, avec sa salle de thérapie par la peur, « Aversion Therapy » (« Change of Mind »), évoque autant les

analyses de Michel Foucault que les expériences nazies. D'ailleurs, le caractère expérimental des traitements est souligné. C'est la transparence de la personne qui est recherchée, par l'aveu, la confession et l'auto-critique, en forme d'auto-célébration d'un système se déployant sur les décombres de l'individu. Le camp de concentration se révèle camp de rééducation.

Toutefois, ce régime ne doit son efficacité qu'au système de répression qui le sous-tend, et le Village dissimule un camp d'extermination, certes réservé aux insoumis, car on ne tire que sur les mauvais numéros. Parce que la peine de mort est antithétique du programme conçu pour le centre de rétention, où les individus dociles sont autorisés à jouir d'une sinécure éternelle, elle demeure l'ultime recours. La gradation des sanctions prend pour point de départ l'admonestation ou la menace d'ostracisme, et les individualistes sont traités d'asociaux, « unmutual » et « disharmonious » (« Change of Mind »), jusque dans le *Tally Ho*, journal qui sait sonner l'hallali de l'ennemi public numéro 6. Cette taxonomie stratégique rappelle que le contrôle du langage sert la domination.

Auxiliaire moins symbolique et psychologique, une horde d'athlétiques gardes en maillots rayés se rue régulièrement sur le héros, lui rappelant qu'il est surveillé en toute circonstance et puni dès qu'il désobéit. Parfois, les médecins pratiquent des lobotomies, « instant social conversion » (« Change of Mind »), dans les cas difficiles. Enfin, l'arme technologique absolue, *Rover*, est une bulle blanche de grand diamètre, apparemment composée d'une sorte de plasma. Elle se précipite sur sa cible, qu'elle étouffe jusqu'à l'inconscience ou la mort, selon les directives qu'elle reçoit.

Dans cet univers administré et technologisé, les plus dangereux représentants de l'autorité sont emblématiquement vêtus d'une blouse blanche ou d'un costume noir et d'un chapeau haut de forme, et la prison est élargie aux limites du Village entier, où chacun intériorise le règlement, sous peine de sanction immédiate.

*The Prisoner* dépeint alors la résistance à l'épistémè dominante, au travers du héros, qui annonce : « I will not be pushed, filed, stamped, indexed, briefed, debriefed or numbered » (« Once upon a Time »), en écho au générique, où il clame qu'il est un homme libre, pas un numéro : « I am not a number, I am a free man ». Il

s'oppose ainsi à l'ordre aseptisé du Village, qui est fallacieusement assimilé à un endroit bienheureux nommé *Harmony*, dans une scène d'hallucination induite chez lui (« Living in Harmony »). Malgré tout, sa réaction demeure typiquement prisonnière du système manichéen qu'elle combat, et le second segment, « I am a free man », porte aussi la revendication de la reconnaissance du statut d'homme, et reconduit tacitement le régime phallogocentrique. Ce souci d'identification se révèle simple tentative de retrouver un ordre stable fondé sur une essence.

Très classiquement, dans ce type de programme, ce sont d'abord les tentatives d'évasion qui mettent en scène le rejet des normes. Dans les premiers épisodes, que ce soit par voie terrestre, maritime ou aérienne, le numéro 6 tente de regagner le monde libre. Certes, il est invariablement rattrapé, ce qui relance la dynamique de la série, même si un bateau de pierre amarré au quai avertit de l'impossibilité de s'évader. La résistance se fait alors passive, dans son refus de coopérer. De surcroît, le héros déjoue les stratagèmes de manipulation psychologique, parvient à demeurer intègre en gardant son secret, perce d'habitude la facticité des situations et démasque en général les agents du pouvoir qu'il rencontre, simples numéros dans une organisation de gestion du vivant. Ses propos tendus, ironiques, marquent un refus de converser avec les très courtois numéros 2 successifs et rappellent qu'une forme de culture est objectivement réactionnaire, dénuée d'arrière plan éthique.

Afin de dénoncer la violence symbolique et physique inhérente au paisible Village, il arrive que le numéro 6 laisse libre cours à sa propre agressivité, qu'il déploie contre les gardes, les objets et le système en général. Dans ce but, il pratique volontiers la boxe et l'escrime, et un sac de frappe lui permet de s'entraîner quotidiennement. Son acharnement à piétiner un poste de radio pour qu'il cesse d'émettre est à ce titre saisissant (« Arrival »), et l'expression féroce de son visage révèle en creux l'inhumanité de ses geôliers, figures d'une modernité réconciliant progrès et barbarie. En définitive, le héros lutte contre la machination de la personne en se faisant corps indiscipliné et imprévisible.

Il utilise toutes les techniques de dissimulation ou de re-signification pour transgresser les codes de comportement, et raffine ses modes de résistance en organisant la désinformation. Ainsi, les caméras omniprésentes visent l'omniscience,

mais ce projet illusoire permet au numéro 6 d'élaborer lui-même le récit fallacieux qu'il réserve à ses observateurs. En d'autres termes, il s'ouvre des espaces de liberté, dans les interstices de la représentation construite par le pouvoir, qui se fait involontairement instrument de la dissidence en offrant les sites et les media nécessaires à la construction d'une marginalité.

Il retourne en fait la paranoïa du système contre ses gardes, suggérant par exemple qu'il est un indicateur envoyé pour surveiller le numéro 2 (« Hammer into Anvil »). Il manipule les réseaux d'informations, isole son puissant ennemi, le pousse à la dépression puis le convainc de demander son propre remplacement. De la même façon, si le Prisonnier participe à la vie communautaire, qui est censée réconcilier chacun avec son statut de détenu, il en subvertit la fonction et profite de la convivialité imposée à tous pour identifier bons et mauvais numéros, afin d'organiser son évasion, et rien ne parvient à le pacifier.

Son entêtement à demeurer dans le conflit dénonce les conditions réelles de détention et en défiant l'idéologie régnante, il réaffirme sa valeur de contre-pouvoir. Cependant, le plan récurrent du héros scrutant l'ensemble du Village depuis le haut du clocher ne fait que redistribuer les schèmes du régime scopique de la domination, et témoigne de la dissémination de son paradigme hégémonique.

Le mouvement dualiste se noue pourtant avec un geste plus fluide, qui déstabilise les formes sans solution normative de remplacement, et introduit à une *queer zone* du troisième type (voir Marie-Hélène Bourcier). Les catégories qui sont réintroduites, homme, identité, intégrité, règlement des conflits par la violence, destruction des figures de l'altérité, oppositions binaires et formatage des produits culturels, se transforment en terrain d'intervention pour une approche expérimentale et militante.

Le lieu institutionnel du générique devient la cible d'un tir soutenu. D'abord, sa longueur tout autant que son caractère de narration pratiquement autonome contreviennent à la convention ; de surcroît, le système de variations dont il est la cible y conteste les usages, et promeut l'anecdotique au niveau du programme esthétique-politique, puisque la personnalité spécifique d'un numéro 2 différent à chaque épisode, ou presque, infléchit ses réponses aux questions rituelles du numéro

6. Un dernier geste complète l'action iconoclaste visant le générique, qui est parfois amputé et relégué après un prologue (« Do not Forsake Me », « Oh My Darling »), remplacé par un autre (« Fall Out »), ou tout simplement omis (« Living in Harmony »).

Parallèlement, si la série fonctionne longtemps comme expansion du schéma matriciel exposé dans le générique : la tentative du Prisonnier de s'enfuir du Village et son effort de résistance au numéro 2, ce modèle classique n'est construit que dans le but d'être dévoyé, par une réorientation vers des formes déroutantes. Ici, le récit s'enfonce dans la psyché du héros sans qu'aucun embrayeur n'en avertisse, alors que la scène se déplace dans le contexte du western (« Living in Harmony »). Ailleurs, le héros est entraîné par une femme, la Mort, dans des situations outrancièrement hyperboliques, où elle utilise un arsenal impressionnant, mitrailleuses, bazooka, balle de cricket explosive, poison, bougies dégageant un gaz mortel, fosses tapissées de pointes acérées, grenades ou encore armée d'hommes de main en uniforme napoléonien. Bien que le bon numéro 6, désarmé, ne parvienne pas à tirer un seul coup, le récit explore la polysémie de l'énoncé « tirer le bon numéro », lorsque la faucheuse, tirant tous azimuts, exprime des sentiments contradictoires : « I love you madly... you'll make a beautiful corpse » (« The Girl Who Was Death »). En effet, la belle Sonia sans merci, déclare avoir enfin trouvé un adversaire à sa mesure, vouloir le tuer, et ressentir une attirance pour lui, à laquelle la métaphore de la mort, petite ou grande, donne un tour sexuel renforcé par la prolifération de symboles phalliques dont elle s'attache les services. Ce scénario fantasmagorique met les autorités du Village en scène, dans le cadre d'un conte que le héros lit aux trois seuls enfants présents dans la série, introduits pour élaborer une configuration perverse. En d'autres termes, l'attente du spectateur ordinaire de la fin des années soixante est trompée par une autorité narrative qui sur-affirme sa présence en contestant ses propres choix, ou bien en s'émancipant des canons du genre, se faisant la voix au travers d'expérimentations formelles inspirées, iconoclastes et capricieuses.

L'abandon de l'unité diégétique construit l'unicité d'un itinéraire dont la cohérence est induite et *The Prisoner* est donc qualifiable d'œuvre composite, polymorphe, fantasmagorique, tout comme le village gallois de

Portmeirion, conçu vers 1920 par Sir Clough Williams-Ellis, qui mêle des bâtiments aux architectures hétéroclites et se réfère à un art citationnel et cumulatif apparemment débarrassé d'un plan intégré. Localité et série télévisée fragmentent les organisations traditionnelles, qu'elles reprennent dans une composition complexe, où attentes et déceptions, chaînes signifiantes et segments improbables se fédèrent en un tout anomal, et créent ainsi leur propre code de lecture. La richesse du schéma sémiotique se retrouve dans la caractérisation du personnage principal, qui demeure anonyme, puisque le nom qu'il se donne, Peter Smith (« Many Happy Returns »), est clairement un pseudonyme. En raison des protestations de l'auteur, il est impossible de l'identifier tout à fait au John Derek de *Danger Man*, qui fit connaître McGoohan. Par ailleurs, sa date de naissance, le 19 mars 1928, coïncide avec celle de McGoohan lui-même, organisant la confusion entre acteur, concepteur, metteur en scène et personnages, passés et présents. La déconstruction de son identité résonne dans les troubles de la personnalité qui lui sont imposés, puisqu'on lui fait s'approprier l'identité du numéro 12 (« The Schizoid Man »), ou bien on transfère son esprit dans le corps d'un colonel chargé de réunir des renseignements sur lui (« Change of Mind »), lorsqu'il n'est pas transformé en *sheriff* d'une bourgade américaine du 19<sup>e</sup> siècle (« Living in Harmony »). Ailleurs, il lui faut endosser la cape d'Inverness caractéristique de Sherlock Holmes, tout en arborant d'énormes moustaches (« The Girl Who Was Death »), et il finit par se reconnaître en la personne d'un numéro 1 grimaçant, qui contrôle l'ensemble du dispositif (« Fall Out »). D'habitude taciturne, il va jusqu'à chanter et à danser dans le dernier épisode, et sur-joue certaines scènes filmées en gros plan, produisant un effet déréalisant efficace. En conséquence, la caractérisation du héros s'avère carnaval d'identités, elle élabore une identité en carnaval, toujours prise dans un jeu instable, un « je » énigmatique, qui trouve dans ce dispositif retors la garantie de son autonomie.

L'entreprise de démolition de la forme du divertissement télévisuel met en crise les logiques de conformités intradiégétiques, qui suscitent déplaisir et répulsion chez le héros. En fait, celui-ci est le site d'une reconfiguration du régime de désir-plaisir, et il résiste en conséquence aux efforts du numéro 2 de le réintroduire dans le scénario hétérosexuel. S'il consent à se rapprocher (un peu) d'une quelconque



femme, c'est dans le seul but de construire un leurre, et de se créer un espace de manœuvre en faisant mine de se normaliser. Plus singulier encore, dans cet univers d'espions typique de l'hyper-masculinité, le numéro 6 accepte apparemment sans sourciller une abstinence sexuelle d'un an, et ne retrouve sa fiancée que dans le corps d'un autre (« Do not Forsake Me », « Oh My Darling »). Le contact avec Janet Portland n'est ainsi rendu possible qu'au travers de médiations, et l'ensemble des femmes désignées à sa libido reste sans attrait. Certes, aucun couple ne se forme dans le Village, et chacun retourne seul dans ses appartements, le soir venu. Cependant, le désir ne fait que se déplacer vers la topique sado-masochiste, mise en valeur par le duel que se livrent le numéro 2 et le numéro 6, le jeu érotisé avec la Mort, femme fatale déjà mentionnée (« The Girl Who Was Death »), et des combats répétés, où les corps s'entrechoquent à la satisfaction visible du héros. Ce dernier est en outre régulièrement placé en position d'abandon, livré à la volonté de ses maîtres. Cette représentation libidinale du corps passif rappelle la réaction du numéro 6, qui se voit promettre six coups de fouets, et en réclame 12, pour mieux imprimer la leçon... dans son esprit (« Once Upon a Time »).

Le scénario conçu par le numéro 1, autant que celui de McGooohan, se lit comme manipulation jouissive de la souffrance d'autrui, enracinée dans la volonté de puissance. Le dispositif fait en outre coïncider dans le même sujet pulsion agressive et pulsion de mort, lorsque les numéros 1 et 6 s'avèrent être la même personne, topos du *heautontimoroumenos* annoncé lorsqu'à la question « Who is number 1 ? », le numéro 2 répond de façon ambiguë : « You are number 6 ». Certes, chacun sait comment mettre fin aux épreuves en utilisant le *safe word* approprié : donner l'information pour le numéro 6, entendre cette information pour le numéro 1 et crier *cut* pour l'auteur-metteur en scène. On sait que McGooohan voulait donner 7 épisodes à sa série, et tout comme ses personnages, il démontre que la temporisation est tout autant libératrice que génératrice d'émotions intenses et prolonge le plaisir de soi. En effet, en raison de la confusion des identités et des fonctions, qui toutes ramènent à un visage que l'on croyait connaître, depuis *Danger Man*, la fixation narcissique s'affirme. Gros plans et chorégraphie du corps de l'acteur principal alternent, alors que la scénographie de son double alter ego, fictif et réel, dessine un grand geste

masturbatoire dans lequel le public conventionnel peine à retrouver un schéma narratif habituel. Cette débauche d'effets de défamiliarisation entraîna d'ailleurs une avalanche d'appels téléphoniques le soir du dernier épisode, en provenance de spectateurs furieux qui réclamaient des explications à la production, et McGoohan trouva plus sage de s'exiler.

Pour conclure, on souhaite élargir le domaine d'étude en y intégrant les propositions émanant de la communauté de spectateurs inconditionnels qui reprennent les logiques *queer*, décentrement, expansion et reconfiguration de la série, lue en tant que suite de *glory holes* à la François Cusset (*Queer Critics*). Cette réappropriation met ainsi en jeu les limites de l'objet, selon des modalités infinies, parmi lesquelles trois semblent exemplaires.

La première explore l'économie libidinale exposée dans *The Prisoner*. Ce point s'appuie d'abord sur les propos de McGoohan lui-même, expliquant son refus d'embrasser ses partenaires par sa fidélité à son épouse : « Kissing? The only person Patrick McGoohan does that with is Mrs. McGoohan ». Déclaration qui évoque alors la possible relation incestueuse de l'acteur avec sa mère (« The Girl Who Was Death », <[www.theprisoneronline.com](http://www.theprisoneronline.com)>), exclusive au point que le numéro 6 se tient étrangement loin de sa cavalière, lors du bal d'Engadine (« A, B & C »). *Rover*, le globe laiteux surdimensionné, marque alors une fixation sur le sein maternel, qui maintient le héros prisonnier d'un univers prégénital (« Many Happy Returns », <[www.theprisoneronline.com](http://www.theprisoneronline.com)>). Qui regrette que la transmutation de son esprit dans le corps du colonel, personnage adipeux et alopécique, n'ait pas été effectuée dans celui de Wanda Ventham (*theprisoneronline.com*, *Do Not Forsake Me, Oh My Darling*), donnant ainsi l'occasion de filmer une scène saphique, lors des retrouvailles. Qui note qu'en l'absence quasi totale de contact hétérosexuel, le numéro 6 prend la main d'un homme à plusieurs reprises. D'abord, celle du numéro 2, dans le Dôme vert (« Free for All ») et dans la salle de l'Embryon (« Once Upon a Time »), puis celle du majordome (« Fall Out »), nain énigmatique et silencieux qui, seul avec le numéro 6, traverse l'ensemble de la série, chacun mettant la représentation en crise.

Cette thématique est débordée par celle de l'impossible définition, thème assez clair dans « Schizoid Man », en particulier, où l'identité du numéro 6 n'est plus assurée. La reprise vertigineuse de la situation dans un discours fallacieusement analytique conteste le pouvoir du logos tout en évoquant la logique performative de Judith Butler : « Number 6 decides that to escape the Village, he should pretend to be number 12, which means he has to pretend to be number 12 pretending to be number 6, rather than number 6 pretending to be number 12 pretending to be number 6. So he is now number 6 pretending to be number 12 pretending to be number 6 pretending to be number 12 pretending to be number 6 » (« The Schizoid Man », <[www.theprisoneronline.com](http://www.theprisoneronline.com)>). Bien sûr, le fait que le même acteur joue les deux rôles ne fait qu'amplifier le trouble. Alors, même pressé de tout dire, d'organiser son *coming out*, le numéro 6 garde le silence. Il oriente l'acceptation de *queer* vers un refus de l'identification *gay*, et lui préfère une réalité post-identitaire : après tout, les agents se créent en cessant d'être les pions du pouvoir.

Le deuxième apport des fans souligne la dimension kitsch de la série et les distances prises avec l'esthétique réaliste, lorsque pointent ces charmantes invraisemblances, artifices et incongruités, parmi lesquelles les prises en studio où un décor défile très visiblement derrière le véhicule du héros. Plus délicieux encore est le choix de réutiliser un plan panoramique du numéro 6 au volant de sa voiture, alors que le conducteur attendu, le Colonel, est censé s'être approprié l'esprit du prisonnier (« Do Not Forsake Me », « Oh My Darling »). C'est donc en fait McGoohan qui se substitue à l'acteur attendu. Il est vrai que le numéro 6 sait tout faire, lui qui est à la fois bûcheron, charpentier, sculpteur, mécanicien-préparateur automobile, astronome, tailleur de pierre, champion d'échec, polyglotte, spécialiste de la capture de pigeons, hypnotiseur, navigateur, pilote d'hélicoptère, gymnaste, champion olympique d'escrime, expert en armes, boxeur et même adepte de *kosho*. Dans cet art martial, deux adversaires vêtus d'une combinaison orange et d'un casque rond trop étroit, luttent au-dessus d'un bac d'eau, soit en échangeant des tapes, soit en s'enlaçant gaillardement. Ils se déplacent par bonds, grâce aux trampolines qui flanquent deux côtés du bassin, au rythme d'une musique extrême-orientale. Cet exotisme se redouble dans un mobilier typique des années psychédélics. Les

téléphones en plastique moulé de couleurs rouges, jaunes, orange ou vert olive jouxtent le fauteuil *Sphère* de Eero Aarnio, d'où le numéro 2 dirige les opérations, sur fond d'écran kaléidoscopique. Ce dispositif renforce l'ambiance pop créée par les lampes *Astrolight*, où des centaines de *Rovers* miniatures semblent se former. L'ensemble du dispositif paraît d'ailleurs émaner des confessions d'un utilisateur de LSD (« The Door in the Wall », <[www.theunmutual.co.uk](http://www.theunmutual.co.uk)>).

Enfin, ces inconditionnels exercent leur créativité pour maintenir la série ouverte, en inventant des suites, des épisodes supplémentaires souvent savoureux, dont on ne donnera que deux exemples, tirés de l'imagination de Andrew Hunt (« Lost Fictional Episodes », <[www.theunmutual.co.uk](http://www.theunmutual.co.uk)>). Le premier se réduit à un titre programmatique : « The Girl Who Was Death, Who Then Became The Girl Who Was Life After Death, Who Then Became The Girl Who Was Death After Life After Death, Who Then Became The Girl Who Was Death And Life Concurrently, Who Then Became The Girl Who Was Mutually Exclusively Death And Death, Who Then Became The Girl Who Was Life During Death Simultaneously, Who Then Became The Girl Who Was Death Momentarily, Then Life, Then Death As It Might Happen In A Shakespearean Tragedy, Who Then Became The Girl Who Led Three Lives, Who Then Became The Girl Who Was, By Happenstance, The Boy Who Was Death And Life, Coincidentally Who Became The Girl Who Would Become Life, Who Became The Man Who Dressed As The Woman Who Was Life Who Became The Boy Who Liked Death Of A Salesman, Who Became Transformed Into The Bionic Woman, Who Then Became...» Dans le second, « Avengefully Fabulous », on découvrirait Patrick McNee, le John Steed de *The Avengers*, dans le rôle du numéro 2, et l'affrontement des deux Patrick Mac serait une pièce d'anthologie. L'ambiguïté de la formulation de Hunt permet de la détourner pour évoquer l'image des deux super-espions profitant du confort du Village, de son service, des drogues, des lampes *Astrolight* qui agrémentent les lieux, tout en devisant sur les mérites du décorateur. Cet irénisme ferait presque oublier que le canotier du numéro 6 ne sera jamais un chapeau melon, et que ses petites chaussures de toile bleue ne font en soi que de piètres bottes de *queer*.

## SOURCES

Bourcier, Marie-Hélène. *Queer zones : Politique des identités sexuelles et des avoirs*. Paris : Balland, 2001.

----- . *Sexpolitiques, Queer zones 2*. Paris : La fabrique éditions, 2005.

Butler, Judith. *Gender Trouble* (1990). New York : Routledge, 1999.

Cusset, François. *Queer Critics*. Paris : PUF, 2002.

Foucault, Michel. *Surveiller et punir* (1975). Paris : Gallimard, 1985.

### **Source primaire :**

McGoohan, Patrick & Markstein, George. *The Prisoner* (1967). DVD, Carlton diffusion-TF1, 2004. 6 disques.

### **Sites Internet consultés :**

<http://www.barbelith.com> (09/02/2007)

<http://www.leprisonnier.net> (21/01/2007)

<http://www.mapage.noos.fr> (26/01/2007)

<http://www.portmeirion-village.com> (26/01/2007)

<http://www.theprisoneronline.com> (05/02/2007)

<http://www.theunmutual.co.uk> (26 /01/2007)